

桌上遊戲設計-戰爭時代

創作者：張嘉元

指導老師：于宗荃老師

壹、創作動機

有時候，假日沒事可做，尤其是寒暑假時總是很無聊，除了打電動、打球之外，我常常會玩桌遊，因為它們總是能給我無窮的樂趣，有時候還會跟同學特地跑去桌遊店呢！所以這次我想利用獨立研究，來做一個桌遊。

貳、創作目的

- 一、想玩到自己親手製作的好玩桌遊。
- 二、想讓別人玩到我親手做的桌遊。
- 三、用少量錢作出讓人覺得「想再玩一次」的桌遊。

參、創作歷程

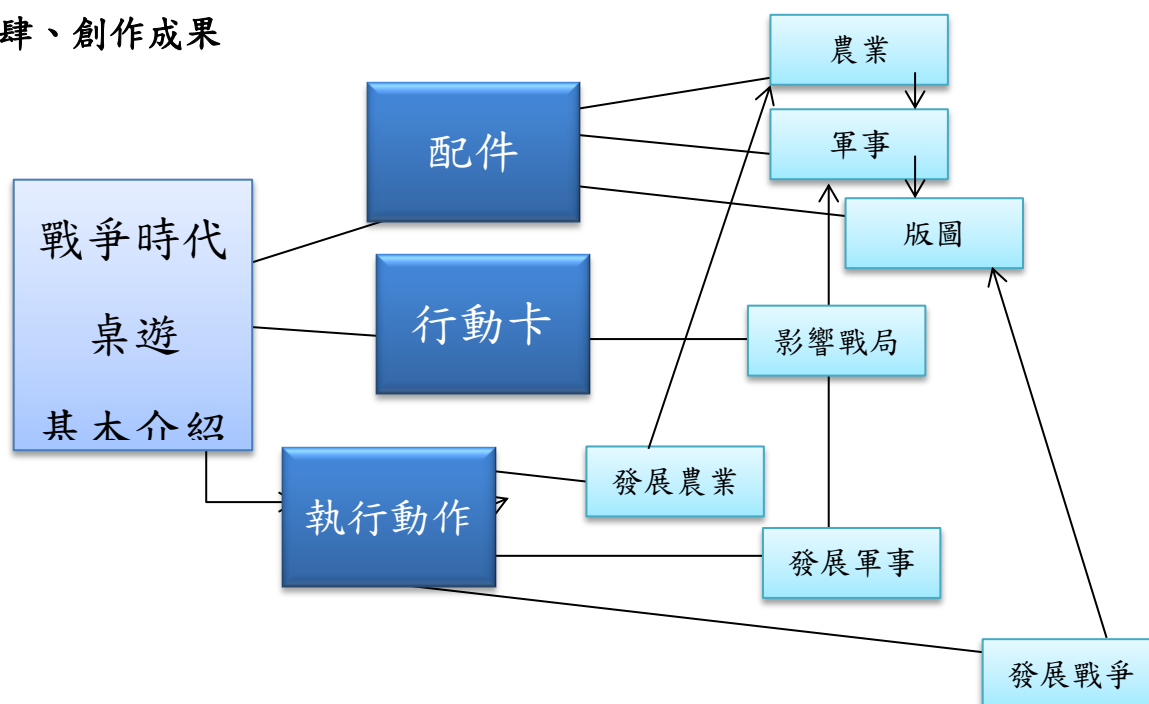
一、構想來源

- (一)曾玩過的各式桌遊。
- (二)曾做過的一個桌遊。

二、創作時間規劃表：

構想+設計	1 周	改良	2 周
試做	1 周	正式製作+正式玩	3 周
試印+裁剪	1 周	成功 or 改良	1 周
試玩	4 周	做 ppt	2 周

肆、創作成果



世代的結晶~獨立研究

一、遊戲設計與製作:

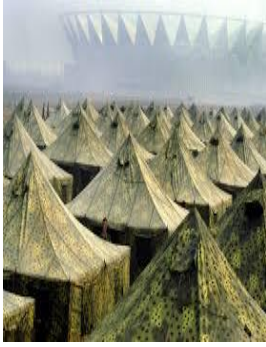
(一)遊戲背景故事

身為一名輔佐國王的「國師」，在這個兵荒馬亂的時代，你要想辦法增強國力，為國家佔領更大的土地。你可以利用擅長的魔法和聰明才智打敗其他國家，但小心了!你的對手也不是省油的燈。

(二)遊戲道具

1. 君王卡 (神之王)	戰神之王 戰神之王:2 	金錢之王 金錢之王:2 	氣候之王 氣候之王:6 
順序	順序數字:2	順序數字:2	順序數字:6
效果	軍事配件15以上， 版圖配件12以上 即獲勝。	農業配件15以上， 版圖配件12以上 即獲勝。	手上有召喚暴風雪 和召喚乾旱， 且版圖配件10以上 即獲勝。
介紹	上吧戰士們!	有錢就會贏!	被魔法師剋

君王卡 (明君)	農家出身的王 農家出身的王:5 	士兵出身的王 士兵出身的王:5 	魔法師出身的王 魔法師出身的王:3 	
	順序	順序數字:5	順序數字:5	順序數字:3
	效果	執行動作-發展農業時，改為獲得2個農業配件，這個效果3回合可用一次。	執行動作-發展軍事時，改為獲得2個軍事配件，這個效果3回合可用一次。	可抽走一名玩家的一張行動卡，給他一張自己的行動卡，這個效果3回合可用一次。
	介紹	乖乖種菜！	吾乃世界之王	你魔法還是比他強
君王卡 (昏君)	富翁出身的王 富翁出身的王:4 	貴族出身的王 革命軍出身的王:7 	革命軍出身的王 貴族出身的王:4 	
	順序	順序數字:4	順序數字:4	順序數字:7
	效果	3回合-1農業配件。	3回合-1軍事配件	7回合-1版圖配件
	介紹	三個月就吃了整座田！	奴隸之王	打掉自己的城呀~~

2. 配件卡	 農業配件	 軍事配件	 版圖配件
數量	x80	x80	x50
用途	用於發展軍事， 類似農田。	用於與敵人對抗、 攻城堡，類似軍隊	達一定數量便勝利， 類似城池
取得 方式	發展軍事	發展農業	戰爭

3. 行動卡	散播謠言 	軍心大振 	召喚暴風雪 	召喚乾旱 	偷襲 
數量	X8	X8	X5	X5	X5
效果	選擇一位玩 家，這回合計 算軍事配件 時，少算3個	選擇一位玩 家，這回合計 算軍事配件 時，多算3個	選擇一位執 行動作-發展 軍事的玩 家，-3軍事配 件	選擇一位執 行動作-發展 農業的玩 家，-3農業配 件	選擇一位執 行動作-戰爭 的玩家，奪走 他1個版圖配 件
介 紹	讓敵方失去 軍心！	讓我方軍心 上漲！	就決定是你 了！暴風雪！	燒死你！	強盜的 行為！

行動卡	防守卡 	火焰彈 	賄賂 	收成增加 	強制募兵 
數量	X12	X12	X12	X8	X8
效果	選擇一位軍事配件少於你的玩家執行戰爭，則他不可獲得版圖配件。	選擇一位玩家-1農業配件	奪走一位玩家1個軍事配件。	這回合你執行動作-發展農業的話，改為獲得2個農業配件。	這回合你執行動作-發展軍事的話，改為獲得2個軍事配件。
介紹	阻止別人攻城，但士兵要夠多	燒掉別人的田!!!!	用錢收買別人的士兵，很討厭的牌！	召喚豐收季田不夠時可以用	越多士兵越好！
行動卡	攻城 	無效 	凍結 	捨命戰鬥 	連環炸彈 
數量	X5	X4	X4	X2	X2
效果	這回合戰爭的話，可將戰爭的效果改為奪走一個軍事配件少於你玩家的1個版圖配件	選擇一位使用行動卡的玩家，他使用的行動卡無效。	選擇一位玩家，這回合不能執行動作和使用行動卡。	這回合戰爭的話，改為獲得3個版圖配件/這回合計算軍事配件時，變為兩倍(2選1)	選1~2名玩家-2版圖配件/選1名玩家-2農業配件和軍事配件(2選1)。
介	真正的戰•	經典！	暴風雪的進	超強！	炸彈诶！

紹	爭		化		
---	---	--	---	--	--

(三)遊戲步驟與規則

1. 準備

- 每個玩家(此遊戲2~4名玩家)發3個農業配件、2個軍事配件、2個版圖配件，然後各抽1張君王卡、3張行動卡
- 依照君王卡標示的數字大小決定行動順序。

2. 行動

- 每個玩家輪流選擇執行下面其中一種動作：
 - 發展軍事，-2農業配件，+1軍事配件(軍事配件最多20)
 - 發展農業，+1農業配件(農業配件最多20)
 - 戰爭，+1版圖配件(假如50個版圖配件全數用完，戰爭的效果改為：選擇一個軍事配件少於你的玩家，他-1版圖配件，你+1版圖配件)
- 每個玩家執行動作後，回合結束。回合開始時，把手牌補回3張。
補牌時，你可以丟棄一張牌，多抽一張。
假如行動卡牌堆用完，將棄牌堆的行動卡重洗再繼續用。(出完牌不要馬上抽牌)

3. 遊戲結束

- 4人遊戲中，其中一位玩家達到版圖15即獲勝。
- 2、3人遊戲中，其中一位玩家達到版圖20即獲勝。
- 除了攻佔版圖，有神之王的玩家，達成神之王的任務也可獲勝。

伍、試玩建議

一、普通班同學：

- 在卡上加入二選一功能。
- 簡化遊戲說明，寫成淺寫易懂的說明。

二、資優班同學

- 出完牌不要馬上抽牌。
- 增加牌的種類。

三、大人

- 簡化規則。
- 將牌補到三張時，可丟棄一張牌，再抽一張

陸、創作省思

美工要好一點，下次最好找美工好的人合作……。最好找有桌遊經驗的人試玩，不然要教很久……。可以學習一些有名桌遊的優點，讓自己的桌遊更好，也讓別人如果玩過就可快速理解。在印製時我沒有調整好格式，結果東西出來便有點醜，如果下次做要把它調好。

