

數位多媒體設計 《大庄流域探險隊》

設計動機

這次深入探訪大庄，我們發現每個村莊都有其獨特的樣貌與故事。透過詢問、觀察與訪談，我們逐步拼湊出大庄的日常風景，也更深刻地感受到這裡濃厚的人情味。我們也開始思考能做什麼來回饋這個社區，也讓更多人能了解大庄的故事。於是我們決定以桌遊作為媒介，製作屬於大庄村的遊戲。

若要了解一個村莊，從基本資料開始是最直接的方式。因此，我們將這段時間蒐集到的資訊設計成問答選擇的桌遊，讓初次接觸大庄的人，能以輕鬆的方式獲得初步認識。同時，遊戲透過合作組成河道的機制，提升參與者答題與探索的動機。

結合荖仔埤圳產業文化協會希望我們發想的遊程提案，這項桌遊適合在遊程開始，透過遊戲讓參與者進行破冰，也作為遊程之初的社區總覽介紹，或是在整趟遊程結束後，以此桌遊作為收尾，透過問答讓參與者統整今日的收穫。

設計理念

在大庄蹲點的日子裡，我們逐漸熟悉溪畔的農田、廟宇與居民。對我們而言，即使是一點微小的訊息，都能拼湊出對大庄更完整的理解。也正因如此，我們希望將這片傍水而生的土地介紹給更多人，於是誕生了《大庄流域探險隊》桌遊。

遊戲透過多元領域的問答卡，引導玩家在輕鬆有趣的互動中，認識大庄獨特的風土與故事。而河道卡的自由組合設計，則鼓勵玩家彼此合作，構築出專屬於自己的流域景觀。

值得一提的是，河道卡上的設施皆取材自村莊真實存在的場景，它們正是大庄日常的縮影，等待玩家一步步地探索與發現。

手冊說明書

我們特別為這款桌遊設計了一本遊戲說明書，內容不僅包含遊戲規則，也同時作為「大庄村認識手冊」。裡面整理了我們田野調查後蒐集到的小知識，這些資訊不僅能幫助玩家在答題時找到線索，也能讓關主在遊戲過程中補充更多有趣的科普。

進行步驟

- 一、每人依序輪流抽取河道卡。
- 二、根據河道卡上的圖標抽取對應的問答卡。
- 三、回答問答卡上的問題。
- 四、答對即可將河道卡自由選擇，拼到既有的河道上。並將問答卡收在自己身上，可累積積分。
- 五、答錯必須將該河道卡放到棄牌堆，不得拼上。並請將問答卡放置於棄牌堆。



遊戲方式

- 遊戲目的：
玩家們同心協力回答問題，將流域拓展開來，成功將水道從濁水溪接到荖仔埤圳就是任務成功！
 - 遊戲準備：
展開底圖並將河道卡以及問答卡分門別類疊好。
 - 進行步驟：
一、每人依序輪流抽取河道卡。
二、根據河道卡上的圖標抽取對應的問答卡。
三、回答問答卡上的問題。
四、答對即可將河道卡自由選擇，拼到既有的河道上。並將問答卡收在自己身上，可累積積分。
五、答錯必須將該河道卡放到棄牌堆，不得拼上。並請將問答卡放置於棄牌堆。
 - 結束方式：
成功：若是成功將水道從起點接到終點，則宣告任務成功、遊戲結束，並計算誰身上答對的問答卡最多，就成為本次遊戲的流域冒險王。
失敗：若是底圖上都已放滿卡片，但仍未接通起點到終點，則宣告任務失敗、遊戲結束，並計算誰身上答對的問答卡最多，就成為本次遊戲的流域守護者。
- 關主可參照此說明書，在每位玩家回答問題後公布答案，請解題目並補充相關知識。

5

馬拉巴栗的田間管理

避免曬傷  溫度 24~30 度	避免爛掉  殺菌施肥、水分適量
控制高度  適度修剪等高	土地輪作  收成後插秧土地改良

馬拉巴栗面臨的挑戰

人力成本 • 勞力老化 • 技術性高	輪作障礙 • 土地需求大 • 需頻繁更換	極端氣候 成本高漲
---	---	---------------------

18

遊戲說明書請點 ▼

[雲端檔案連結](#)



遊戲卡牌請點 ▼

[雲端文件連結](#)



遊戲底圖請點 ▼

[雲端檔案連結](#)



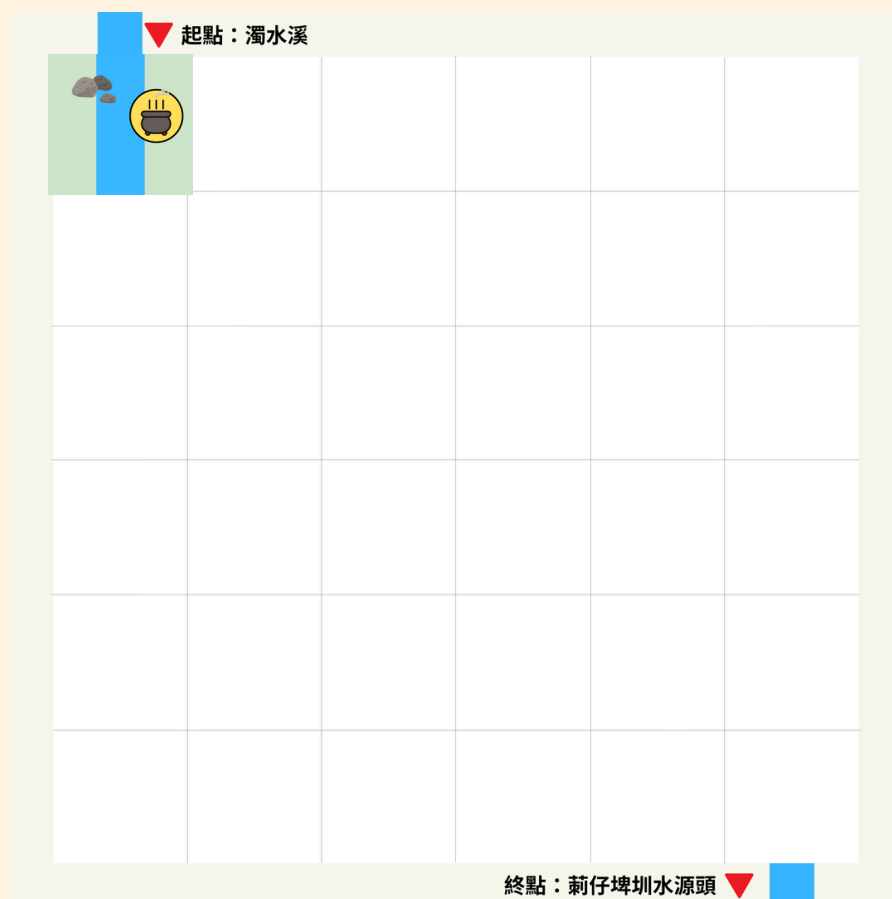
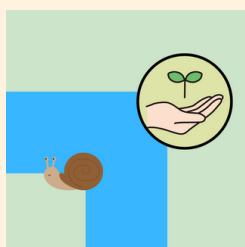
卡牌組合

底圖設計以荖仔埤圳從濁水溪取水為靈感，將起點、終點，分別設置成濁水溪以及荖仔埤圳水源頭，讓玩家運用河道卡接通這片流域。

想要鋪設河道卡必須對應上面的圖標，抽取問答卡回答正確即可鋪設，而問達卡上都是與溪州或大庄村的水文環境、產業以及信仰相關的題目。

遊戲配置

- 一、底圖：以水道的連接為靈感設置起點和終點
- 二、河道卡：共有三種類型河道提供玩家組合
- 三、問答卡：共有四種類型的問題供玩家回答



題庫設計

我們將在大庄所學習到的知識，濃縮整理成題庫，設計成四選一的題卡。目前題庫分為五大類別：水文、信仰、產業、大庄與居民。

- 水文：大庄依傍河堤而生，不論生活或產業皆與水密不可分，因此我們將相關知識設計成題目，帶領玩家理解大庄與水的緊密連結。
- 信仰：此次我們走訪了大庄的兩大信仰中心——本村的「開天宮」以及松腳巷的「中壇宮」。不同廟宇蘊含許多獨特的文化故事與細節，這些特色都被我們融入題目之中。
- 產業：大庄盛產芭樂、馬拉巴栗、水稻、火龍果與芝麻。我們以這些常見產業為基礎，為每種作物設計六題，涵蓋地方特色與作物本身的特殊知識，讓玩家在答題中更認識大庄的產業樣貌。
- 大庄：此類題目著重於大庄的地理資訊與名稱由來，希望能讓玩家從更宏觀的角度理解大庄，建立完整的在地印象。
- 居民：我們不僅期待遊客能透過桌遊認識大庄，也希望居民能一起參與其中。因此「居民卡」在居民遊玩時會特別放入，題目涵蓋生活日常與村內特色小知識，讓大家在遊戲中產生共鳴。

題目	選項(答案用紅色標)	備註
1 請問流程彰化縣溪洲鄉的水圳叫什麼名字?	(A)八堡圳 (B)龍公圳 (C)新仔埤圳 (D)福壽橋圳	
2 請問溪洲鄉大庄村的開天宮前邊是台灣哪一條河川?	(A)鹿寮溪 (B)淡水河 (C)濁水溪 (D)秀姑巒溪	
3 請問新仔埤圳的農業灌溉供水政策是?	(A)供四停六 (B)供三停四 (C)供五停二 (D)供一停一	
4 請問發生在2011年溪洲鄉農民護水運動是因何而起?	(A)取用新仔埤圳農業灌溉用水，供應給二林水利四鄰使用 (B)工廠廢水排放進入濁水溪 (C)新仔埤圳的水被引用灌溉芭樂田 (D)福壽橋大量入侵	
5 請問新仔埤圳的水是引自?	(A)濁水溪 (B)萬壽溪 (C)秀姑巒溪 (D)淡水河	
6 請問溪洲鄉內，有一處廢棄物，據說建設之後減少了濁水溪的氾濫情形，請問是哪一個?	(A)高塔 (B)潭塔 (C)石塔 (D)龍塔	
7 請問為什麼新仔埤圳的水會被稱為黑泥水?	(A)因為濁水溪夾帶大量泥沙 (B)因為工業污染嚴重 (C)因為來自烏溪，水色較深 (D)因為農業污染嚴重	
8 請問新仔埤圳的灌溉範圍包含哪些鄉鎮?	(A)溪洲、埤頭、二林、芳苑 (B)伸港、線西、和美、鹿港 (C)田中、北斗、溪湖、員林 (D)草屯、名間、社頭、中寮	
9 請問新仔埤圳是在哪個時期變成官設水圳?	(A)日治時期 (B)清領時期 (C)國聯 (D)民國初期	
10 請問新仔埤圳的源頭位於溪洲的哪個村?	(A)大庄村 (B)成功村 (C)柑園村 (D)水尾村	

題目皆與協會負責人巫宛萍討論出題、審題，將有可能持續更新，以文件形式更新題庫，並紅色標注答案

芝麻的採收後的處理順序是?

(A)拔葉子>曬乾果實>大風扇將果實吹落>果實裂開
(B)拔葉子>曬乾果實>果實裂開>大風扇將果實吹落
(C)曬乾果實>拔葉子>大風扇將果實吹落>果實裂開
(D)拔葉子>大風扇將果實吹落>果實裂開>曬乾果實

芝麻03

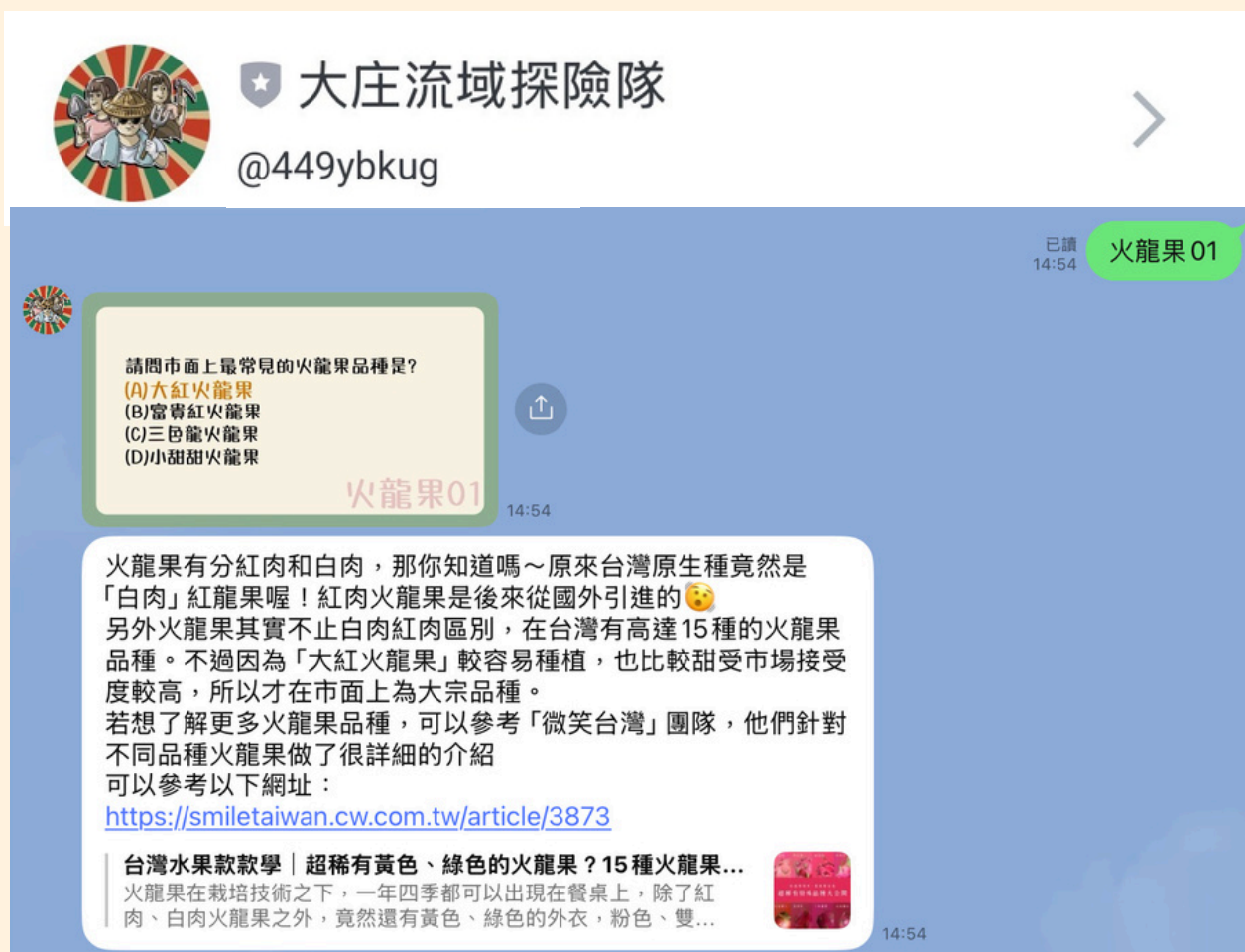
分類及編號
題目卡會於右下

題庫連結請點

雲端文件連結

Line@聊天機器人

此外，我們還設定 LINE 聊天機器人，將七十多題題目依分類編號整理。只要輸入「分類+編號」（例如：水文01），系統就會自動跳出該題的正確答案與延伸解說。這樣的設計，不僅增加了遊戲的互動性與趣味性，也讓玩家能在遊戲過程中邊玩邊學，甚至獲得手冊裡沒有提到的額外知識，進一步加深對大庄的理解。



此設計係希望遊玩時能夠迅速得知答題是否正確，於題卡右下角有專屬編號，打入該關鍵字將跳出解答及相關資訊，增添遊玩者遊戲體驗。

目前預計於9/30前將所有相關資訊完成

《大庄流域探險隊》官方帳號
請掃右方QR CODE或點此連結



數位多媒體設計 《產業翻翻樂》

在走進大庄村的過程中，我們發現村內以年長者居多，並設有專為長輩設計的照護課程。透過與照服員交流，我們了解到課程內容多與圖像、記憶及數字相關。由於長輩普遍識字率不高，但對圖像的辨識能力依然良好，因此我們萌生了設計一款專為長輩打造的桌遊想法。

這款名為「產業翻翻樂」的遊戲，以大庄村七種常見作物為主題——龍眼、芭樂、火龍果、稻米、芝麻、甘蔗、馬拉巴栗。我們特別設計了兩種顏色（藍色與咖啡色），卡背則印有「溪庄調查局」名稱及吉祥物，讓遊戲更具在地特色與辨識度。

遊戲的玩法多樣，能依需求靈活運用：

玩法一：反應比快

給予長輩卡牌，並請他們迅速抓取指定作物，比拼反應速度。

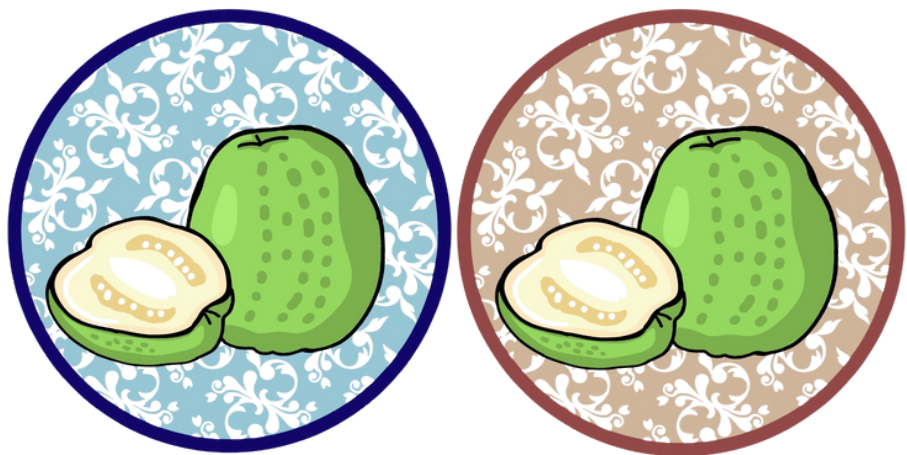
玩法二：分類挑戰

請長輩將卡牌依顏色或作物種類進行分類，訓練觀察與整理能力。

玩法三：記憶對對碰

將所有卡牌翻面，每人輪流翻兩張，若翻到相同作物即可得分，考驗記憶力。

我們希望這款遊戲不僅能讓長輩們樂在其中，也能成為小朋友與長輩共同參與的破冰遊戲，在輕鬆互動中認識大庄的產業，並創造跨世代的交流與樂趣。



目前預計是設計每種
顏色及圖案各兩張，
◀ 共計28張為一組。

翻翻樂卡牌檔案連結請點

雲端檔案連結

