

## 枋坊訪 FUN- 戲遊枋橋的古與今

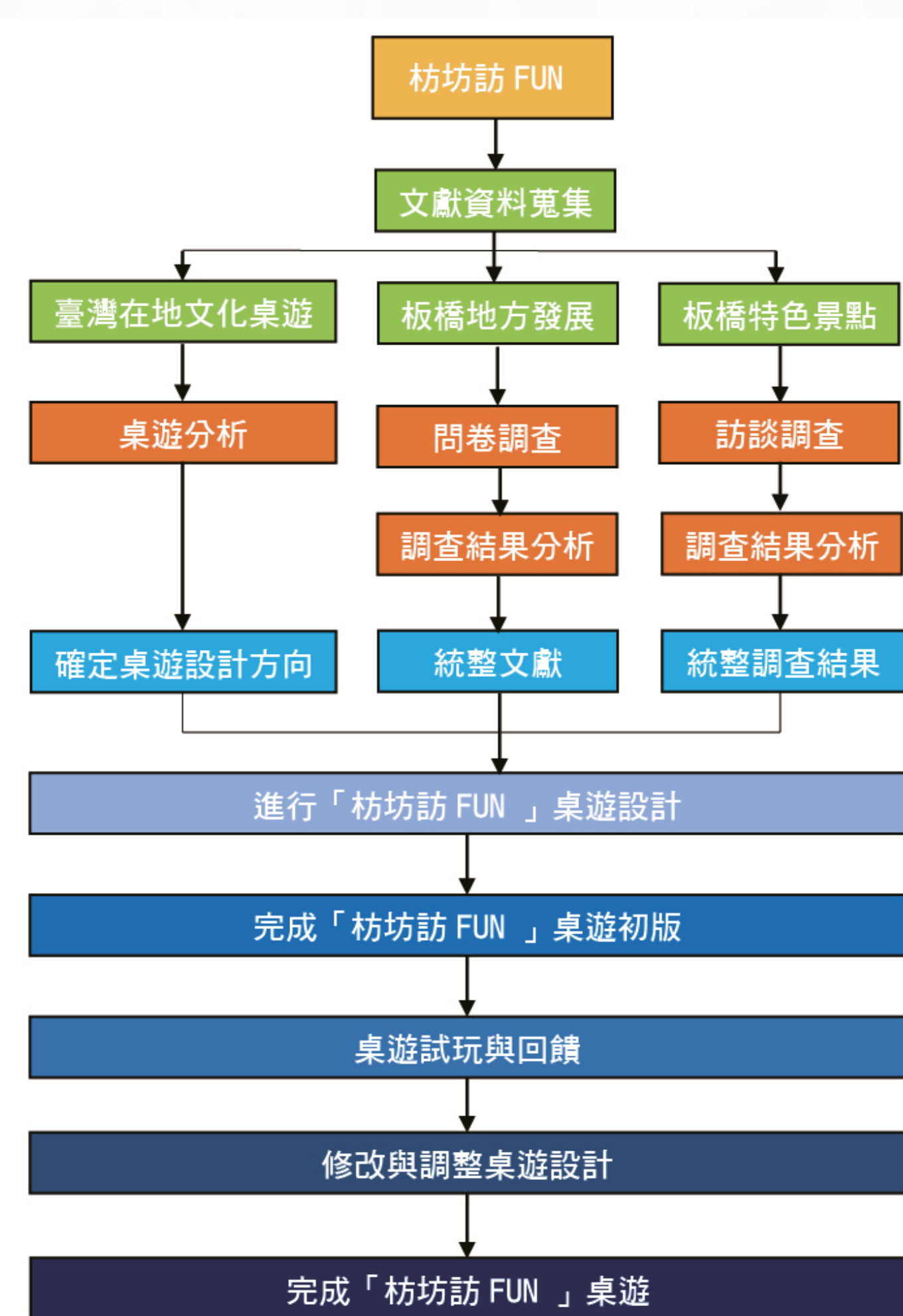
### 壹、研究動機

「在城市的日常裡、街坊間，都是我們曾經生活其間的故事。」為了讓大家可以了解板橋的歷史發展與故事，也希望能讓大家與板橋有更多的連結，而「遊戲」是用來說故事的方法，我們希望以有趣又有意義的方式引導大家從不同的面向再次認識板橋。

### 貳、研究目的

- 一、深入瞭解板橋的地方故事與發展歷史
- 二、探討板橋的發展與其商圈的轉移歷程
- 三、設計一款桌上遊戲讓大家更認識板橋的古與今

### 參、研究流程



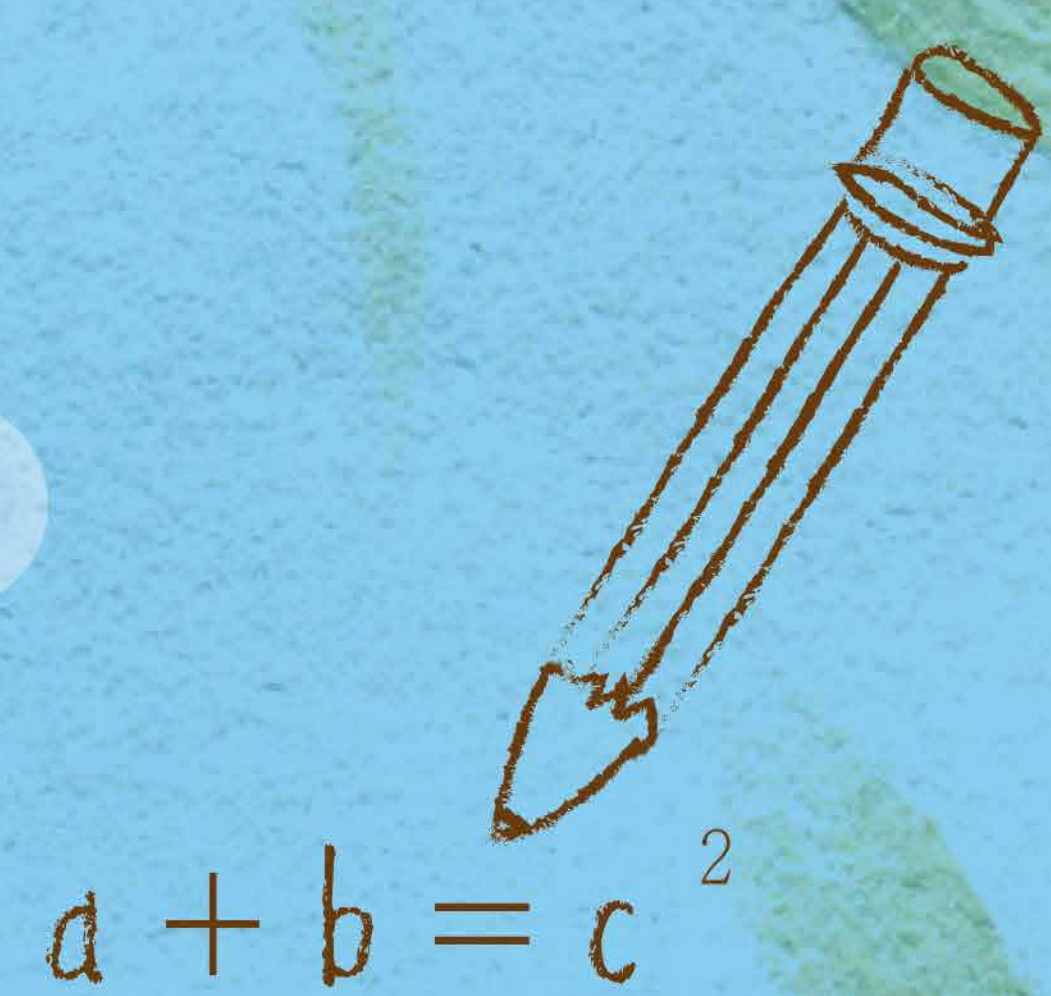
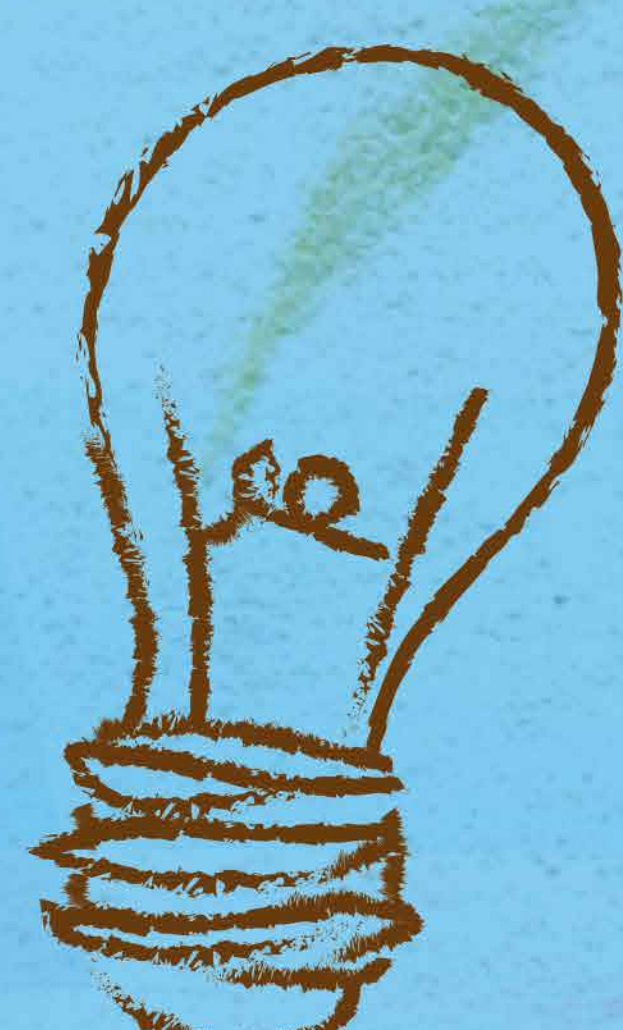
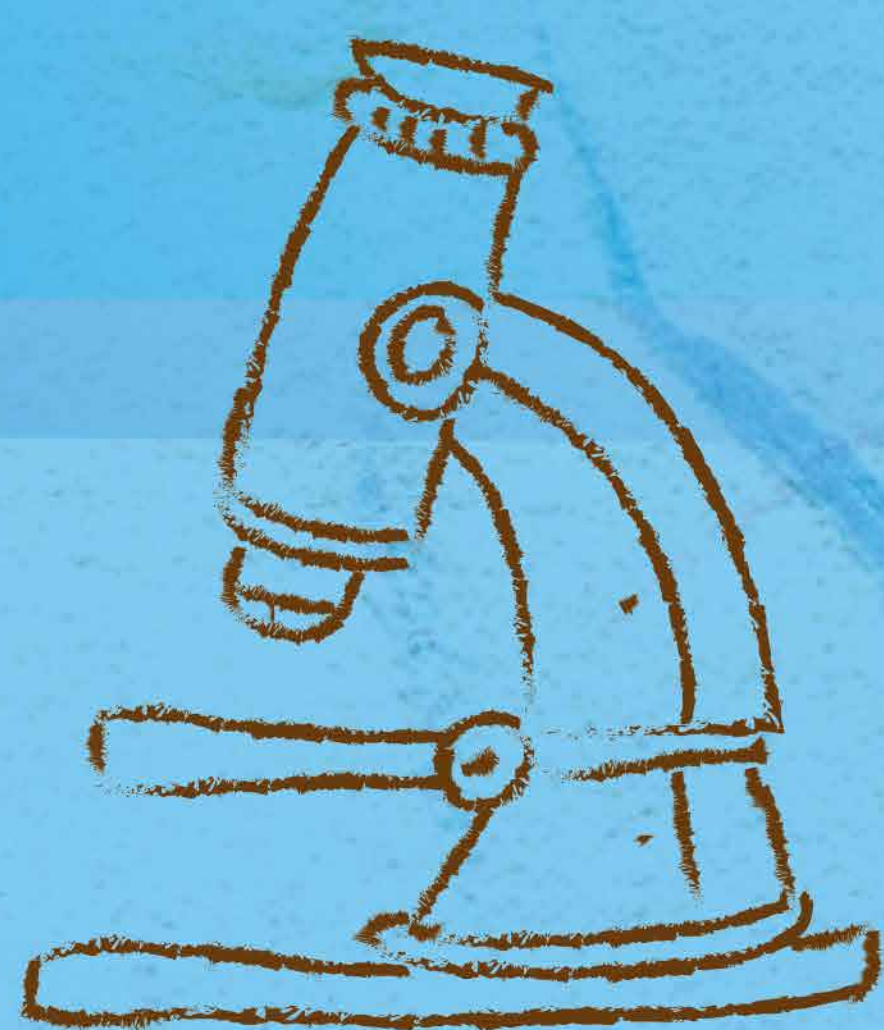
研究者：黃俊嘉、謝泓志、曾竑睿 指導老師：蔡佩蓉

本研究以調查研究作為主要研究方法，我們調查大家對於板橋的印象與認識，並蒐集相關文獻資料，從調查結果與文獻資料中討論出桌遊設計主題與目標；在設計桌遊的過程中也會尋找適合的訪談對象，擬定訪談問題實際走訪店家，將訪談記錄統整於桌遊設計之中，最後讓試玩者體驗桌遊，依據試玩者的回饋修改與調整改良桌遊的設計。



### 肆、研究結果

參考文獻分析與調查結果，我們決定桌遊以板橋區各個觀光景點作為我們的關卡設計，在景點卡放上 QR code 讓玩家除了可以藉由背面的文字內容認識該景點，還能透過我們拍攝的影片實際走訪，最後我們以新北市市徽的四個顏色一紅、黃、藍、綠為發展主色，結合板橋的歷史發展與在地故事，期望大家能透過這套桌遊的體驗能以有趣又有意義的方式再次認識板橋之美與好。





# 枋坊訪 FUN—戲遊枋橋的古與今

研究者：曾竑睿、謝法志、黃俊嘉

指導老師：蔡佩蓉老師

「枋」-枋橋，板橋的古名(意為木板所做的橋)其由來是因為在清朝乾隆年間，曾在今天板橋西方的一條小溪上，蓋了一座木橋，以利行人的來往，久而久之，此地便被命名為「枋橋」。

「坊」-在板橋街坊間處處可發現歷史的痕跡

「訪」-透過遊戲走訪枋橋

「FUN」-有趣又有意義的方式認識板橋

## 研究摘要

為了讓大家可以了解板橋的歷史發展與故事，也希望能讓大家與板橋有更多的連結，而「遊戲」是用來說故事的方法，我們希望以有趣又有意義的方式引導大家從不同的面向更深入地認識板橋。

從調查結果顯示大部分的參與調查者對「板橋」的第一印象多為觀光景點，如林家花園、夜市(約 61%)，其次為交通樞紐，如板橋車站、府中捷運站等(約 23%)，再來為板橋美食，如油庫口麵線、板橋豆沙餅等(約 12%)。由此結果可知大部分的人對於板橋區的觀光景點是比較有印象且有興趣的，因此我們在設計桌遊選擇以板橋區各個觀光景點作為我們的關卡設計，以新北市市徽的四個顏色—紅、黃、藍、綠為主色，結合板橋的歷史發展與在地故事，透過這套桌遊讓大家與新北市板橋區有更多的認識。

從試玩的回饋結果顯示大多數試玩者對於《枋坊訪 FUN》桌遊配件設計的回饋多為非常滿意(78%)與滿意(13%)；對於桌遊體驗的部分，大部分的參與者(69%)皆非常滿意此次的體驗活動，多數人同意從此次桌遊體驗中可以更認識板橋的人文歷史，而 75%的參與者認為從《枋坊訪 FUN》桌遊體驗中更了解板橋特色與景點。而我們也從回饋中得到許多建議，分成三個部分進行桌遊的調整與修改，期望大家能透過這套桌遊的體驗能以有趣又有意義的方式再次認識板橋之美與好。

# 第一章 緒論

## 一、研究動機

想到「板橋」你聯想到什麼呢?是大家最期待的歡樂耶誕城?還是有著滿滿美食的浦雅夜市呢?板橋的發展有許多樣貌，發展歷史可溯及數百年前，以府中為中心向外擴展出現代我們所看見的城市輪廓，數百年的日常堆疊出無數故事，然而所有的故事仍需具有某些意義才得以流傳，板橋的歷史是我們生活中息息相關的事，像是莊嚴的廟宇，是地方民眾多數的心靈寄託，臭臭又還緩緩留著的浦仔溝是充斥回憶與美的老板橋，有時我們常常忽視了他，甚至出現根本不了解、不知道板橋的窘境。

「在城市的日常裡、街坊間，都是我們曾經生活其間的故事。」為了讓大家可以了解板橋的歷史發展與故事，也希望能讓大家與板橋有更多的連結，而「遊戲」是用來說故事的方法，我們希望以有趣又有意義的方式引導大家從不同的面向再次認識板橋。

## 二、研究目的

- (一)深入瞭解板橋的地方故事與發展歷史。
- (二)探討板橋的發展與其商圈的轉移歷程。
- (三)設計一款桌上遊戲讓大家更認識板橋的古與今。

## 三、研究問題

- 1-1 板橋的歷史發展為何?
- 1-2 板橋有哪些重要特色與發展?
- 2-1 板橋早期的商圈發展為何? 現今的發展以什麼為主?
- 2-2 板橋商圈帶如何轉移與變遷?
- 3-1 大家目前對板橋的認識有多少?
- 3-2 如何設計一款知識型桌遊?

## 四、名詞解釋

### (一)枋橋

「枋橋」以閩南語發音，意思為「木板所做的橋」。其由來是因為在清朝乾隆年間，曾在今天板橋西方的一條小溪上，蓋了一座木橋，以利行人的來往，久而久之，此地便被命名為「枋橋」。

### (二)桌上遊戲

桌上遊戲(Tabletop Game)簡稱「桌遊」，遊戲一般在桌面上進行，經常需要配件操作進行遊戲，不同於運動或電子遊戲，桌遊更注重人與人之間的互動、思考、情緒、談判等鍛鍊。從廣義上來說，撲克牌、麻將、圍棋等皆屬於桌上遊戲的範圍。

### (三)知識型桌遊

將知識融入桌遊設計其中，是一款考驗對特定主題知識了解程度之桌遊，可視為一種重要的學習工具，讓玩家可以在實際動手操作中學習，增加學習的樂趣。

## 第二章 文獻探討

### 一、板橋的發展

板橋區以前為原住民的生活範圍。後來漢人逐漸遷入。日治時期時，將地名改為板橋，先為板橋庄，1929年升格為板橋街。日治時期，為海山郡之中心，稱海山郡板橋街。國民政府接收臺灣之後改稱臺北縣板橋鎮，隸屬臺北縣，1972年7月1日升格為縣轄市板橋市；2010年12月25日隨著台北縣改制為新北市而隨之改制為板橋區。乾隆年間林成祖入墾擺接平原，隨後大量閩南人移住，人口漸增。擺接堡是行政中心，轄地遍布今日板橋區、中和區、土城區和樹林區、新莊區，而板橋發展歷程中有幾個重要時期，介紹如下。

#### (一) 林本源時期

因大安圳屢修屢毀，為徹底解決水圳維護問題，林秀俊家族將大安圳水權賣與林本源家族，而林家遷居板橋之後，板橋有了更進一步的發展，同時板橋也成為漳州人重要的根據地與指揮中心。同時，板橋位居大漢溪水運系統要津，與新莊互望，商業貿易漸漸發達，也促成了許多板橋街市的興起。此時期的發展多與板橋林家有關，其不但是擺接平原的鄉紳，更在政治上有影響力。板橋林家的發達，使板橋在臺灣北部的影響力漸趨重要。

#### (二) 日治時期

日治時期板橋地區四大農業作物生產統計表

	稻米	蔬菜	甘蔗	香花
生產說明	本地主要的生產作物，漸以栽種蓬萊米為主	供應臺北市與基隆	沙崙有糖廊設置。明治43年(1910)，艋舺設立臺北製糖株式會社	薰製包種茶所用香花有四：茉莉(本地主要生產)、秀英、黃枝
主要生產區域	新埔、後埔、深坵、滷仔四莊	江子翠、社後、浮洲地區	沙崙、下溪洲、三抱竹	番子園(浮洲)、溪崑地區
耕作面積(甲)	1,629.16	422.00	344.09	28.00
總產量(斤)	26,862	9,645,750	23,546,800	268,610
產值(圓)	354,871	163,535	149,639	11,973

資料來源：蔡采秀，1995b，《板橋的都市發展(1894~1985)——兼論其社會影響》，55~66頁。  
淀川喜代治編，《臺北州街庄志彙編(上)——板橋街誌》，頁88~90。

日治時期的板橋地區發展脫離「家族」主導，逐漸由「政府」所取代。日本政府以經濟利益考量為先，板橋的自然條件適合農業發展，農產品遂成為日人經濟發展的主要物產：香花與甘蔗的生產，在茶葉和蔗糖可出口賺取高利潤下，被

大大地鼓勵，板橋也因此被間接納入世界市場經濟體系中，總督府並以「原料採集區」制度進行甘蔗原料壟斷；而蓬萊米數量的大增主要是公為供應日本國內需求。

### (三) 戰後至今的都市變遷與發展

1924 年臺灣總督府公布「板橋都市計畫」。戰爭結束後，這個都市計畫沿用至民國 60 年代，「迅速演變」為此時期板橋地區發展的特色，產業由農業轉為工商業，。1972 年因升格為縣轄市，板橋的商業中心在板橋舊站一帶，即現在的府中捷運站一帶，百貨公司眾多，板橋後站成為多數居民的採買中心，因此在人口聚集、城市發展下，板橋進行第二次的轉型，工業區漸漸移出板橋地區，服務業取而代之，板橋的商業發展快速。

## 二、板橋地理位置與環境

板橋區位於新北市中西部，新店溪與大漢溪河流交會沉積處，為整個大臺北淡水河以西的中心城市，隔大漢溪與三重區、新莊區相望，東與台北市萬華區以新店溪為界，西接樹林區，南與土城區、中和區毗鄰。東北部較寬闊，西南部則較為狹長。全境為適宜開發人居的平原地形並有河川環繞，總面積 23.1368 平方公里，河域面積廣達 686 公頃。全區地勢平坦，無山嶽及丘陵，地勢很好，因此有很多人來開墾。

## 三、板橋區特色景點之介紹

蒐集政府單位所出版的相關導覽文宣品，包含輝煌板橋古蹟映風華(2017)、新北樂齡一日遊(2017)、新北市捷運之旅(2017)、新北風格私旅：樂遊繽紛活力城(2014)以及各個觀光網頁介紹，整理出以下板橋區特色景點，介紹如下。

### (一) 慈惠宮

1726 年，因為林成祖使板橋繁榮，讓很多人慕名而來，其中有一位和尚從福建帶來一尊媽祖的佛像，其他人知道了之後就為這尊媽祖建造了一個廟，此為慈惠宮的前身。1873 年因年久失修，所以林國芳召集當地居民修建，1891 年慈惠宮再次裝修，並引進其他佛祖，經過多年的修整，成為現在的慈惠宮。宮內保

留許多珍貴的歷史文物，擁有全臺最高的木雕媽祖、千里眼與順風耳，香火鼎盛，與接雲寺、文昌廟、廣濟宮及大安寮庄大墓公合稱擺接五大廟。

## (二)接雲寺

雍正年間，漳州人在柯子崙山建立慈雲巖，因為彰泉械鬥，於是漳州人都將廟建在山上，但是從板橋去中和拜拜交通不便，所以林家就在板橋臨時搭建一座簡易廟宇，每年觀音神像到板橋三個月再回去。傳說那座山風水不好，因此泉州人要求搬遷，但漳州人不想。導致慈雲巖毀於械鬥，還好菩薩的神像被救出，後來被林國芳搬到板橋。寺名為接雲寺，指承接慈雲巖香火。與大眾爺廟、迪毅堂、慈惠宮合稱板橋四大廟。

## (三)聖若望天主教堂

聖若望天主教堂建設於民國 49 年，位於板橋湳仔溪畔，當年是由時任台北總教區郭若石總主教購置，民國 49 年毛振翔神父與美籍友人資助動工，以中國式建築做為設計規劃的概念，具備中國廟宇的飛廊屋簷，成就了一棟現今即具特色的天主教堂建築。

## (四)舊板橋火車站

在日治時期僅是一棟木造建築物，民國七十年後，臺北縣人口劇增，為了配合交通需求，火車站誕生了，在民國七十四年底修建完成，於 1999 年 10 月 8 日拆除，這裡是新北市最重要的交通樞紐，是火車、高鐵、捷運(板南線、環狀線)和公車交會的複合型車站，舊址位於府中路，現址新府路。曾是板橋客車場所在地。旁邊還有林家花園、接雲寺、慈惠宮、黃石市場、大觀書社、林園電影城等，因為有板橋火車站，所以交通方便，交通方便人口就會多，才衍生出商業、金融中心。可以說舊板橋火車站帶動了板橋的一大部分經濟發展。

## (五)板橋 435 藝文特區

建於民國 48 年，園區內的建築採希臘式山頭與多立克柱式，在 95 年打造成為板橋地區藝文發展空間。這段時間內是國軍退除役官兵輔導委員會，現今以「親子藝術樂園」及「藝術家夢想基地」為二大營運主軸，目前為民眾感受、體

驗及實踐藝術的公共空間。

#### (六)黃石市場:

位於文化路與府中路交叉口之間的區塊，既臨近板橋交通要道之一北門街，正面對著當地有赫赫有名、香火鼎盛的慈惠宮，加上舊式大樓騎樓下與傳統長條街屋的店面分割成一個個小攤位，擁有許多各式各樣令人讚不絕口傳統美味小吃，如老曹餛飩、生炒魷魚、肉羹、臭豆腐等。已有 50 年歷史的板橋黃石市場在 2021 年進行拆除改建，市場攤商將陸續搬遷到中繼市場，未來預計結合市場、托育及活動中心、美食街等，改建為地下 3 層、地上 8 層的複合性建築。

#### (七)新北市立圖書館總館:

新北市立圖書館總館特殊的外型引人注目，新北市立圖書館總館，北面是堆疊書櫃，南面則用橫向長條透明窗布滿牆面，遠遠看去就是數位條碼。新北市立圖書館總館於 2015 年 5 月開幕，以知識領航者之姿向世人宣告，將成為北台灣文化新地標。新北市立圖書館總館最富創意的，是 7 個充滿異國特色的世界之窗閱讀角。這七個閱讀角，包括有北歐風、英國風、南法風、峇里島、地中海、美式雅痞、日式禪風等，充滿著異國情調。

#### (八)板橋放送所:

板橋放送所的全名為台北放送局板橋放送所，1930 年建於現今新北市板橋區的電台廣播發射設施。在建立之前，廣播設施皆設在交通局遞信部內，直到 1929 年才興建了專門的廣播設施，板橋放送所廳舍興建於 1929 年 10 月 1 日，1930 年 3 月 31 日完工，為一棟兩層樓的現代式樣建築，建築立面強調水平線條與弧線形式，其無線電波可傳送至嘉義縣民雄鄉。在戰後由中國廣播公司接收，作為廣播發射機房。2015 年 8 月被指定為新北市市定古蹟後，修復工程開始進行，並於 2019 年 6 月開放民眾參觀。

#### (九)林本源園邸:

因為林家先祖（林應寅）在新莊擁有教職，而他的兒子極有商業頭腦，又在商行工作，亦以運米為業，因林爽文事變到達事業巔峰，又和其他人處理台灣的



鹽物，回歸中國從事官職，7年後回台，以收田租的包租公為業。漳泉械鬥的時候為了收租方便，便在板橋建造林家花園。林家花園與住宅三落大厝、五落大厝，同為板橋林家有名之三大建築，總面積共計17,331坪，前後花費40年時間建造；園邸之建築，格局嚴謹，比例優美，建材包括來自大陸以及取材自臺灣珍貴的樟木，內部裝修極為富麗堂皇，手工也十分精美，屋頂則是以燕尾式為造形，可以說是當時臺灣的最佳建築。花園內部的亭、臺、樓、閣，精巧雅致，迴廊環繞，益顯清幽曲折，搭配假山、水池，勝景處處，並有「園林之勝冠臺北」之美譽，已於民國74年登錄為國定古蹟。

#### (十)大觀書社：

板橋林家為化解「漳泉械鬥」後的仇視心理，捐資興建書社，希望藉此消除族群對立的仇恨，也透過教育，達到和平共處，於同治12年更名為「大觀義學」，列為國家三級古蹟，是板橋國小的前身，至今依然是教育性質之地，並改名成大觀幼兒園。

#### (十一)迪毅堂：

又稱迪義堂，俗稱元帥廟，創建於1873年，由板橋林家在咸豐年間的泉漳械鬥後建立，用以祭祀戰死的武師、壯勇。因代表客家人受僱參與漳泉械鬥之案例，深具歷史價值，於2013年指定登錄為新北市市定古蹟。並與慈惠宮、接雲寺及大眾廟串聯成板橋四大古廟，建構「枋橋古城」的文化特色。

#### (十二)新北市政府：

是新北市的行政機關，在中華民國政府架構中為直轄市自治的行政機關，並同時負責執行中央機關委辦事項，新北市的自治監督機關為行政院。作為地方自治團體之行政機關，新北市政府的歷史沿革，最早可追溯至1920年，臺灣總督府施行臺灣州制時所成立的「臺北州廳」。1946年1月16日成立「臺北縣政府」。2010年12月25日，升格為直轄市並改名為新北市，並更名為「新北市政府」。



### (十三) 滷雅觀光夜市

開業於民國 76 年，最早政府將此區規劃為滷興臨時攤販集中區。隨著夜市商圈的發展，滷雅觀光夜市逐漸發展為新北市最具規模的觀光夜市，範圍大致以南雅南勿路一段及南雅東路，約 400 多公尺，主要特色以小吃攤、在地美食店家為主，如蚵仔之家、麻油雞、排骨酥湯、藥燉土虱等，夜市每天都有營業，人潮相當多，在 2020 年時面臨了都市更新的危機。

### (十四) 南門糕餅街

近 30 年中逐漸形成的喜餅街，鄰近有老字號的長興餅店、信坊餅店，還有許多現代喜餅品牌店家，除此之外傳統禮俗禮品店家、金飾店、服飾店也是南門街上的風景之一。

### (十五) 枋橋建學碑

枋橋建學碑位於板橋區的板橋國小校內，於 1995 年 4 月 22 日公告為古蹟，碑面詳述了枋橋公學校擴建之始末，書法出自於日本知名書聖日下部鳴鶴之手筆。枋橋建學碑不僅記錄了板橋林家對於教育的貢獻，也延續了大觀義學興辦教育的文化典範意義。

### (十六) 板橋農會

百年前板橋地區以傳統農業生產為主，於民國七年創立有限責任板橋信用組合，協助農民處理農業發展的相關業務，因社會環境變遷，歷經數次更名。目前板橋農會在吸引青年回鄉扮演重要的角色，活力超市也提供平台，促進在地小農、有機農業發展。

### (十七) 府中 15

新北市動畫故事館簡稱為府中 15，是坐落於新北市板橋區的藝文活動展覽館，由新北市政府文化局經營。地下一樓設有一座小型的電影院，同時也是新北市紀錄片放映的展場。



## (十八) 新北市歡樂耶誕城

為新板特區商圈的聖誕節活動系列，於 2010 年首次舉辦，地點位於新北市政府前市民廣場中央。其特色是豎立在中央的聖誕樹，建造的靈感來源於新北市的特產——竹筍，每年皆會設計造 360 度的光雕投影耶誕樹，其主題與設計皆具有多樣化之特色，總是吸引許多人潮前往觀賞。

## 四、臺灣在地文化桌遊之介紹

目前市面上販售許多類型的桌遊，在本研究中挑選出六款結合臺灣在地文化及創新玩法的桌遊，透過桌遊內容除了能享受遊戲的刺激感，還能從遊戲中認識在地的發展歷史、地理位置與文化，以下為六款桌遊內容之介紹。

### (一) 走過臺灣

#### 1. 遊戲人數與時間

2~6 位玩家，適合年齡為 12 歲以上，遊戲時間為 15-20 分鐘。

#### 2. 玩法介紹

##### (1) 快打臺灣通

參考歷史時期卡，找出對應足跡卡的事件，輪流下注看看哪個才是正確的答案。

##### (2) 南下列車

觀察每位玩家手上的事件，依照時間順序排序，完成正確的時代接龍，以獲得分數。

##### (3) 走過臺灣-團體賽

挑戰在標記用完之前，將臺灣地圖的八格填空，互相合作取得最高分。

##### (4) 走過臺灣-個人賽

輪流挑戰自己的臺灣地圖，以最少的回合，正確填放歷史事件。

##### (5) 歷史長河

限時五分鐘的時間內，和組員討論卡片的順序，依照正確的先後順序排列，如果有自信，還可以加入更多卡牌挑戰。

### 3. 特色



「走過臺灣 2.0」，在這次新的版本中，不但更新了遊戲畫風，還增加了新的玩法，讓玩家可以在遊玩的過程中，更加認識我們臺灣的歷史故事。

## (二) 寶藏臺灣

### 1. 遊戲人數與時間

2~4 位玩家，適合年齡為 10 歲以上，遊戲時間 30~45 分鐘

### 2. 玩法介紹

依照線索挖掘寶藏，推理出寶藏的所在地。在臺灣地圖上移動，選擇移動與否來接近寶藏點。

(1) 擲骰並選擇骰子的動作，也能支付費用重新擲骰。(擲骰可以讓玩家獲得寶藏資訊)

(2) 進行藏寶或尋寶來得分

### 3. 特色

遊戲過程中能讓玩家挖掘臺灣的自然與人文的豐富寶藏，也能更認識臺灣的文化。

## (三) 臺灣最美的地方 - 國家公園

### 1. 遊戲人數與時間

3~6 位玩家，適合年齡為 8 歲以上，遊戲時間 20~25 分鐘

### 2. 玩法介紹

(1) 使用行動卡決定每回合的行動(行動卡如下)。

1-1 探訪公園: 蓋一張有公園特色的行動卡在面前，進行田野調查得分，並獲得該特色的教育知識。

1-2 志工訓練: 蓋一張遊客中心的行動卡在面前，回到遊客中心進行志工的訓練，藉此維護國家公園的特色。

1-3 特點維護: 蓋一張遊客中心與一張公園特色，有機會限制其他玩家的田野調查。

每位玩家做完一次動作時，結束回合，繼續新的回合。

(3) 遊戲進行到所有志工都訓練完成時，遊戲結束，此時分數最高的玩家獲勝。

### 3. 特色



每次遊戲開始時，可以選則不同地區的公園，能認識其中的特色與相關知識，並從中品味臺灣美麗的一面。

#### (四) 臺灣製茶錄

##### 1. 遊戲人數與時間

2~4 位玩家，適合年齡為 8 歲以上，遊戲時間 20~40 分鐘

##### 2. 玩法介紹

遊戲中看哪位玩家能精準製作出品質精良，能外銷的茶葉，則能獲得分數與商人牌；若製作出劣質茶葉，就只能在內銷商店中自給自足，獲取分數。遊戲中若派工人去執行工作，而玩家已沒工人可用，即遊戲結束。

##### 3. 特色

讓玩家了解製茶過程，例如茶葉需經萎凋、殺青、揉捻與乾燥的過程，配件中的歷史事件卡，能反應當時的重大事件，若玩家有提早布局，可能會帶來好處與壞處。

#### (五) 高雄大空襲

##### 1. 遊戲人數與時間

2~6 位玩家，適合年齡為 15 歲以上，遊戲時間 1 小時

##### 2. 玩法介紹

(1) 花費 1 一個體力標誌，選擇動作:移動、搜索和清除的其一。

(每位玩家順時鐘依序花費 1 點體力，直到所有人都用完體力或都不再做使用)

(2) 移動:垂直或水平移動角色棋到相鄰的位置；搜索:獲得所在地點最上面的物資卡；清除:可以選擇自己或鄰近地點的廢墟標記移除。

(3) 免費選項:

3-1 玩家任何時候都能把不要的物資卡丟掉。

3-2 物資卡能和相同地點的玩家任意交換。

3-3 每回合能使用角色技能，使用後翻到灰色面。

(4) 執行劇本:厄運港都、墜落的台南空、海上救援、高雄特高事件、厭世動物園。



(5) 進入空襲階段:

5-1 移動轟炸機:

第一位玩家擲骰子決定所有轟炸機的移動格數(轟炸機只能繞著地圖外圍走)

5-2 執行轟炸:

若廢墟標記在轟炸機在同一橫排，廢墟標記的地點則無法搜索和移動。

5-3 角色被轟炸:

每次轟炸是獨立計算，遭到轟炸的角色生命數下降 2，不安上升 1。

5-4 防空洞被轟炸:

有廢墟標記的防空洞再次被轟炸，翻到背面，永久失去防空效果。

(6) 進食階段:進食階段有以下兩種選擇

6-1 進食:花費 1 點食物，回復一個體力標記。

6-2 透支:花費 1 點生命，回復 1 點體力標記。

(7) 回合結束(整理圖板)

### 3. 特色

此遊戲設計為多元遊戲劇本，取材來自真實事件，角色的掙扎是這個遊戲設計的重點。玩家可以根據角色的設定設定，去思考要顧全大局，或是追求個人的目標，遊玩的過程，除了探索角色背景，也是探索自己的內在。

## (六) 翻轉大稻埕

### 1. 遊戲人數與時間

1~4 位玩家，適合年齡為 10 歲以上，遊戲時間 40~60 分鐘。

### 2. 玩法介紹

遊戲依據玩家人數進行規定數量回合，3~4 位玩家時，遊戲進行 8 回合，，1~2 位玩家時，遊戲進行 10 回合。從起始玩家開始，依照順時鐘方向，每位玩家輪流進行，玩家再行動回合前，需要依照下列 4 個階段:

#### (1) 規劃貨物

玩家可對貨物進行 2 次行動，規劃貨物的所在位置，並連線。

貨物的移動方法有兩種

1-1 將任意 2 個貨物位置進行交互換。

1-2 將 1 個貨物原位翻面。



玩家可以連續進行某種行動兩次(2次交換或2次翻面)，或2種行動個進行一次(1次交換和1次翻面)，行動順序無限制。

## (2)進貨補貨

### 2-1 進貨

當出現3或4個相同顏色貨物連成一條線(橫或直線)時，玩家可以從貨物供應區拿取對應顏色的貨物方塊(3個貨物連成一條線→1個；4個貨連一條線→2個)

若出現T型或L型的雙連線時，玩家只能選擇其中1條線作進貨動作。

### 2-2 補貨

進行補貨動作後，與連線貨物些連接的倉庫格可以進行補貨動作，此倉庫格的所屬玩家可以從貨物供應區拿取對應顏色的貨物方塊，並放在倉庫格內。(3個貨物連成一條線→相連接的一邊倉庫內補進1個貨物方塊；4個方塊連成一條線→相連接的兩邊倉庫內補進一格貨物方塊)

若連接的倉庫以改建為商行，那一格倉庫將無法進行補貨。

### 2-3 腐敗

每格倉庫最多只能放置2個貨物方塊，若出現第3個方塊，將會造成貨物腐敗，這時，玩家須將該倉庫所有貨物取出，一道貨物供應區。

### 2-4 消耗

玩家完成進貨補貨後，要將連線的貨物全部翻面。若翻面後的貨物形成新的連線，則玩家可繼續進行進貨補貨、腐敗和消耗。直到貨物區不出現連線，本階段結束。

## (3)滿倉獎勵

所有玩家檢視自家洋行的每個倉庫，若玩家所屬的四個倉庫內，每個倉庫至少放置1個方塊，稱為滿倉。滿倉的玩家可獲得獎勵，可選擇所屬任意1個倉庫格，將該格內所有方塊取出持有。其他玩家取得滿倉獎勵後，若持有的方塊超過6個，要將多出的方塊移回貨物供應區。

## (4)購買行動

此階段玩家可以以任意順序執行以下行動：

### 4-1 購買貨船卡

### 4-2 購買建築卡

### 4-3 使用城隍廟功能



4-4 交換貨物方塊

4-5 計算使用鴉片數

4-6 執行歷史事件卡功能

### 3. 特色

在遊玩過程中能讓玩家了解當時的經濟發展，其中歷史事件卡也能讓玩家更認識當時所發生的事。

#### (七)六款桌遊之分析

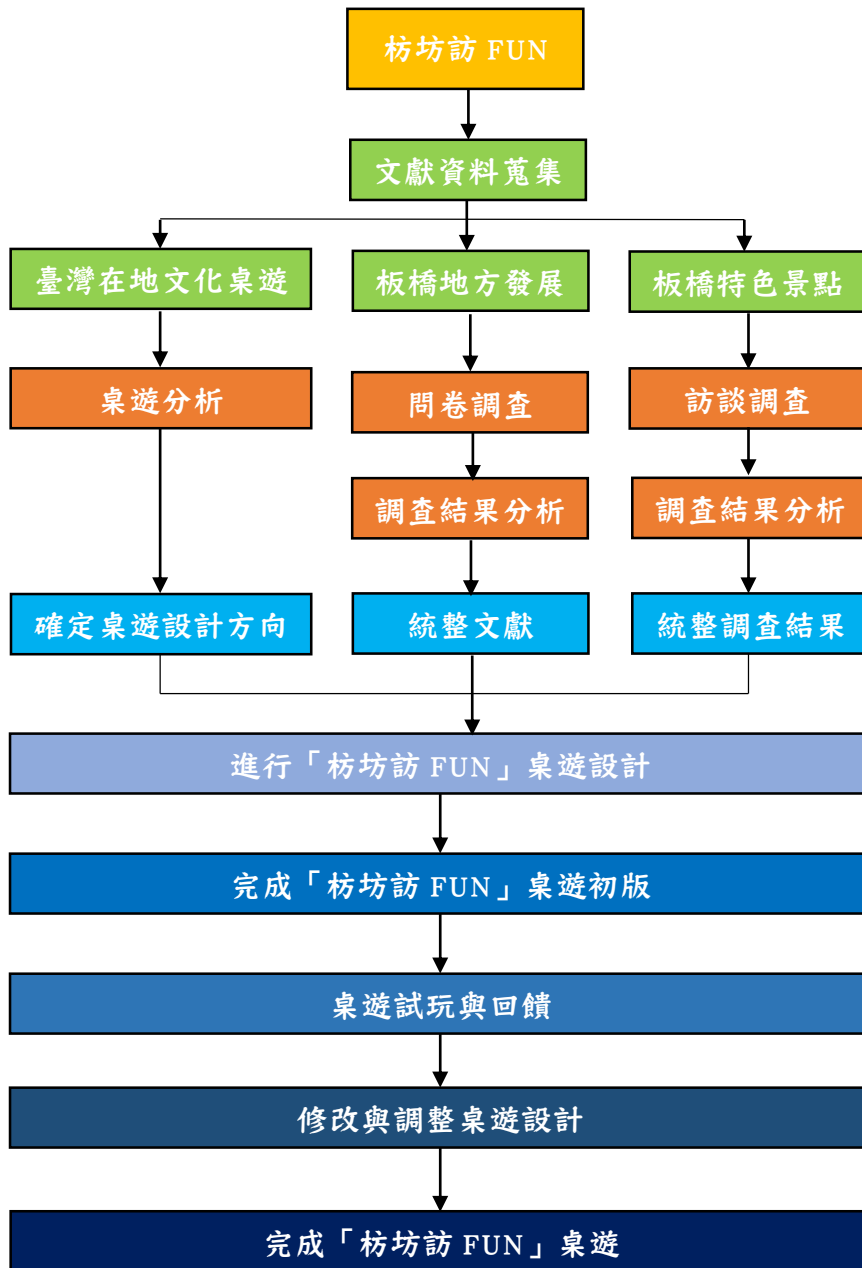
桌遊名稱 分析項目	走過臺灣	寶藏臺灣	臺灣最美的地方－ 國家公園	臺灣製茶錄	高雄大空襲	翻轉大稻埕
故事背景	無	玩家扮演尋寶人和守護人	無	40年代左右，臺灣茶葉興盛之時	背景為1945年，二戰美軍空襲臺灣的時候	無
益智性	認識臺灣的歷史	認識臺灣的地形	讓大家更了解國家公園的更多訊息	能讓大家了解製茶的步驟	讓大家了解當時空襲高雄的情況	能讓玩家認識當時大稻埕的歷史
玩法	5種玩法	回合制，一種玩法	回合制，一種玩法	回合制，一種玩法	回合制，有5種劇本	回合制，一種玩法
道具	有多種代表物	有多種代表物和卡牌	有多種代表物和卡牌	有多種代表物	有多種代表物和卡牌	有多種代表物和卡牌
特色	玩法多樣，有更多體驗	玩家需用線索來解謎，玩法較創新	選擇不同地區，能認識其中的特色與相關知識	需要提前思考，也能帶來不同的效果	取材來自真實事件，所以更有真實感。	歷史事件卡能讓玩家了解當時的歷史
缺點	無背景，所以較難融入情境	只能一直重複同樣的動作	所需玩家較多	遊戲配件有些瑕疵，例如角色卡和茶菁	內容較複雜，所需時間長	所得的知識較少



從以上六款結合在地文化特色的桌遊設計分析可知在桌遊設計時可以規劃角色、故事背景的設定，讓玩家可以更融入遊戲情境中；善用道具，如卡牌、代表物等，有助於玩家們可以更理解規則，也可以更投入遊戲之中；此外，在設計時可以採用回合制，減少遊戲內容與規則的複雜性，增加玩家的參與意願。

## 第三章 研究方法

### 一、研究流程



### 二、研究方法

本研究以調查研究作為主要研究方法，我們調查大家對於板橋的印象與認識，並蒐集相關文獻資料，從調查結果與文獻資料中討論出桌遊設計主題與目標；在設計桌遊的過程中也會尋找適合的訪談對象，擬定訪談問題實際走訪店家，將訪談記錄統整於桌遊設計之中，最後讓試玩者體驗桌遊，依據試玩者的回饋修改與調整改良桌遊的設計。



## 第四章 研究歷程與成果

### 一、問卷設計與結果

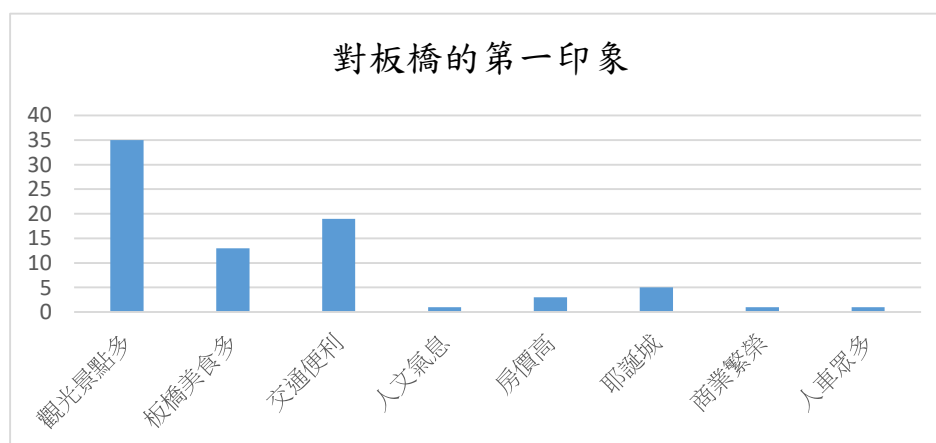
為了瞭解大家對於板橋的印象與認識，問卷內容設計主要分為三個部分—基本資料、對板橋的印象、對板橋的認識。我們邀請了 60 位民眾填寫問卷，並參考最後的統計分析結果設計《枋坊訪 FUN》桌遊。

參與調查的對象共有 65 位，其中 37%為板橋區民眾、18%為中和區民眾、14%為土城區民眾、3%為樹林區民眾，其他區民眾佔 28%；參與調查的民眾中大多都有到過板橋。

從調查結果顯示大部分的參與調查者對「板橋」的第一印象多為觀光景點，如林本源園邸、夜市(約 61%)，其次為交通樞紐，如板橋車站、府中捷運站等(約 23%)，再來為板橋美食，如油庫口麵線、板橋豆沙餅等(約 12%)。由此結果可知大部分的人對於板橋區的觀光景點是比較有印象且有興趣的，近年來板橋區發展快速，觀光景點也非常的多，從調查結果顯示林本源園邸、迪毅堂、黃石市場、慈惠宮、435 藝文特區、新北市歡樂耶誕城、板橋火車站、板橋放送所、接雲寺、大觀書社、新北市圖書館總圖、府中 15 等景點都是大家熟悉的地方。

在參與調查中的多數民眾對板橋的認識程度為尚可，而其中少部分民眾(16%)有參加過板橋地方的導覽或是林本源園邸的導覽介紹，大部分的民眾(89%)表示有意願參加桌遊活動進而認識板橋的地方歷史與在地故事。

綜合以上調查結果，未來在設計桌遊時可以選擇以板橋區各個觀光景點作為關卡設計，並可以結合相關的交通地理位置與美食介紹，從這些項度結合在地的文化與發展特色，可以讓參與桌遊者會覺得有興趣又有意義，也可以讓大家對於板橋有更多的生活連結。



# <大家對於板橋的印象與認識之調查>

您好:

我們是實踐國小的學生，由於希望可以讓大家更加認識板橋的歷史發展與故事，也希望能讓大家與板橋有更多的連結，因此我們設計了此份問卷來瞭解大家對於板橋的印象與認識，請安心地依照個人感受填答，本問卷只用於研究結果之發表，絕不外洩個人資料，十分感謝您的協助！

研究者:黃俊嘉、謝法志、曾竑睿敬上

-----請以實際情況勾選作答-----

## 第一部分：基本資料

1. 居住區域：板橋區 中和區 樹林區 新莊區 土城區 永和區  
其他地區 \_\_\_\_\_
2. 年齡：12歲以下 12-20歲 21-30歲 31-40歲 41-50歲  
51-60歲 61歲以上

## 第二部分：對板橋的印象

1. 請問您是否曾經到過板橋？ 是 否
2. 提到「板橋」您會想到什麼？ \_\_\_\_\_
3. 請問您對板橋的第一印象為何？  
交通便利 觀光景點多 美食種類多 人車眾多 歡樂耶誕城  
商業繁榮 房價高 充滿人文氣息 其他 \_\_\_\_\_
4. 您曾經聽過哪些板橋景點?(可複選)  
板橋車站 迪毅堂 農村公園 慈惠宮 新北市市民廣場  
林本源園邸 新月橋 接雲寺 府中15 435藝文特區  
浦雅夜市 府中商圈 黃石市場 板橋放送所 國立臺灣藝術大學  
聖若望天主教堂 枋橋見學碑 其他 \_\_\_\_\_

## 第三部分：對板橋的認識

1. 您對板橋的認識程度為?非常熟識 很熟識 尚可 不熟識 非常不熟
2. 是否曾參加過板橋地方舉辦的導覽或是景點介紹等活動？ 是 否
3. 未來有機會透過桌遊認識板橋的地方歷史與在地故事是否有意願參加體驗？  
是 否



## 二、《枋坊訪 FUN》桌遊設計



從調查結果顯示大部分的參與調查者對「板橋」的第一印象多為觀光景點，如林家花園、夜市(約 61%)，其次為交通樞紐，如板橋車站、府中捷運站等(約 23%)，再來為板橋美食，如油庫口麵線、板橋豆沙餅等(約 12%)。由此結果可知大部分的人對於板橋區的觀光景點是比較有印象且有興趣的，因此我們在設計桌遊選擇以板橋區各個觀光景點作為我們的關卡設計，以新北市市徽的四個顏色—紅、黃、藍、綠為主色，結合板橋的歷史發展與在地故事，透過這套桌遊讓大家與新北市板橋區有更多的連結與認識。

本遊戲中所設定的三種角色，分別是農夫、商人和政府官員，主要是因為三種角色分別代表不同時期板橋的產業轉換與發展。在日治時期時，板橋以農業為主要發展，當時以生產稻米、蔬菜、香花、甘蔗居多，後來 1924 年臺灣總督府公布「板橋都市計畫」，此時期板橋地區發展的特色，由農業轉為商業。現在因為許多新北市重要機關多設立於板橋區，因此以政府官員作為此時期的代表角色。

## 二、《枋坊訪 FUN》桌遊介紹

### (一) 遊戲人數與時間

3-6 位玩家，適合年齡為 6 歲以上，遊戲時間約 60 分鐘。

### (二) 遊戲流程

- (1) 選擇角色，所有角色都必須被選到。如有四位玩家農夫多一位，如有五位玩家則商人多一位，三或六位玩家則是平分職業
- (2) 一開始農夫有 5 個農作物和 50 元，商人和政府官員有 150 元
- (2) 擲骰決定先後順序，擲出越大的玩家先，如擲出同樣數字則在擲一次骰子。
- (3) 玩家輪流擲骰決定步數，以玩家個人為行走單位，不是以該職業為行走單位。
- (4) 回答所到達位置的問題，答對就可以花錢買土地(選擇性)，若玩家所到達的土地為其他玩家所有時，還有剩下該景點的問題卡就會回答問題，答錯則需付過路費，答對不用付，如果沒有剩下任何的問題卡就直接付過路費。
- (5) 買完土地後拿取景點卡當作擁有證明
- (6) 每位玩家都結束擲骰後，進入回合結算
- (7) 回合結算: 若擁有者為農夫，每個土地每回合會生產 1 個農作物，若擁有者為官員和商人，則生產 10 元。結算完後會進入交易階段。
- (8) 交易階段: 這時候商人強制和農夫交易(必須交易所有農作物，除非商人沒錢)，1 個農作物可以換 10 元。

### (三) 卡牌介紹

景點卡	設計說明
  <p>舊式大樓騎樓下與傳統長條樹屋的店面分割成一個個小攤位，擁有許多各式各樣令人讚不絕口傳統美味小吃，如老曹鏡飽、生炒魷魚、肉羹、臭豆腐等。已有50年歷史的板橋黃石市場在2021年進行拆除改建，市場攤商將陸續搬遷到中繼市場，未來預計結合市場、托育及活動中心、美食街等，改建為地下3層、地上8層的複合性建築。</p>	<p>總共有 18 個景點，玩家擲骰決定步數到某一特定板橋景點時，即可閱讀景點卡的介紹內容。</p> <p>景點卡的正面內容為景點名稱、地價與過路費的標示，QR code 的部分則是由我們實際走訪錄製的介紹影</p>



	<p>片，玩家除了可以藉由背面的文字內容認識該景點以外，還能透過影片感受實際走訪的感覺。</p>
<p>問題卡</p>	<p>設計說明</p>
	<p>每個景點各有三張問題卡，問題內容均出自景點卡的介紹，答對者(農夫可獲得農作物一項，商人與政府官員則可獲得獎金 20 元)，若玩家所到達的土地為其他玩家所持有時，答錯則需付過路費。</p>
<p>技能卡</p>	<p>設計說明</p>
	<p>農夫：每兩回合使用一次，使用後該回合所收成的農作物乘以 2。 商人：每兩回合使用一次，使用後該回合所支付給農夫的錢-30。 官員：每三回合使用一次，使用後該回合每塊土地的收入乘以 3。</p>
<p>事件卡</p>	<p>設計說明</p>
	<p>共有 20 張事件卡，當走到事件卡方格時即抽牌使用，按照卡片內容說明進行執行，執行後依內容可獲得獎賞或懲罰。</p>

(五) 最終目的:

農夫的最終目的是獲得 1000 元；

商人的最終目的是獲得 100 個農作物

官員的最終目的是佔領 15 個土地。

(六) 遊戲結束:

當任意一位玩家玩成最終目的後，遊戲結束，完成目的者為優勝者。

# 《枋坊訪 FUN-桌遊試玩回饋調查表》

各位玩家們您好:

謝謝您的參與「枋坊訪 FUN」桌遊的試玩體驗活動，這份桌遊的設計主要是希望可以透過這套桌遊讓大家更認識板橋的人文歷史與特色。為了瞭解玩家們的想法與收穫，麻煩各位玩家幫忙填寫問卷。本問卷只用於研究成果與發表，請安心作答，這些意見將會成為我們未來修改與調整的動力，十分感謝您的協助。

研究者:謝泓志、曾屹睿、黃俊嘉敬上

-----請依實際情況回答-----

## 第一部分:基本資料

年齡: 06-12 歲 13-18 歲 19-25 歲 26-30 歲 31-40 歲  
41-50 歲 51-60 歲 61 歲以上

## 第二部分:對於桌遊配件設計的看法

1. 請問您對於此桌遊地圖的設計滿意度為何?  
非常滿意 滿意 普通 不滿意 非常不滿意
2. 請問您對於此桌遊卡牌(技能卡、事件卡、景點卡)的設計滿意度為何?  
非常滿意 滿意 普通 不滿意 非常不滿意
3. 請問您對於此桌遊規則說明的滿意度為何?  
非常滿意 滿意 普通 不滿意 非常不滿意
4. 請問您覺得此桌遊配件中需要修改的是什麼?  
桌遊地圖 桌遊卡牌(技能卡、事件卡、景點卡) 桌遊規則說明  
無需要修改或調整(勾選此選項者可跳過第 5 題，至第三部分繼續作答)
5. 承接上題，請您針對需要修改的部分給予建議

## 第三部分:對於體驗的看法

1. 請問您對於此次桌遊體驗的滿意度為何?  
非常滿意 滿意 普通 不滿意 非常不滿意
2. 是否能從此桌遊體驗中更認識板橋的人文歷史呢?  
非常同意 同意 尚可 不同意 非常不同意
3. 是否能從此桌遊體驗中更了解板橋特色與景點呢?  
非常同意 同意 尚可 不同意 非常不同意
4. 相關建議與回饋(非必填):

謝謝大家的填答  
這些意見會讓我們更加成長!





### 三、試玩回饋結果

本次參與試玩體驗的對象為 28 人，大多數參與者為 6-12 歲(約 68%)，大多數對於桌遊配件設計的回饋多為非常滿意(78%)與滿意(13%)；對於桌遊體驗的部分，大部分的參與者(69%)皆非常滿意此次的體驗活動，多數人同意從《枋坊訪 FUN》桌遊體驗中可以更認識板橋的人文歷史，而 75%的參與者認為從《枋坊訪 FUN》桌遊體驗中更了解板橋特色與景點。

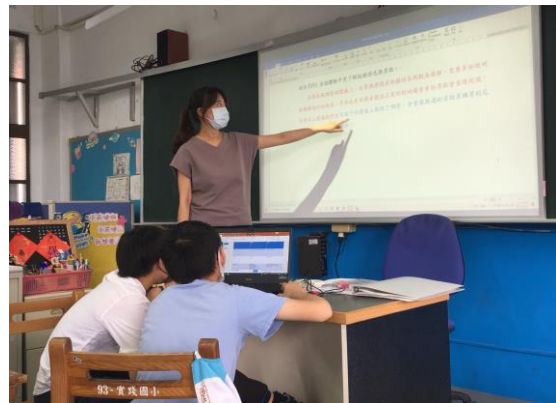
在修改與調整的建議上，可分為三個部分—桌遊地圖、桌遊配件、遊戲規則。在桌遊地圖的設計中有試玩者提出地圖的呈現較為複雜，需要多些說明與解釋進行的路徑，而在地圖上未特別安排放置事件卡與景點卡的位置，因此在遊戲時會有點混亂；另外，也有試玩者提出三角形地圖設計的方式會讓某些景點有重複經過的情況。在桌遊配件的部份，試玩時有發現卡牌內容有錯字，而在問題卡上沒有出現正確解答，因此在確認答案時較需花時間。而在遊戲規則的部分，由於遊戲設定的最終目標太高，因此試玩者需要花超過 60 分鐘進行，而在進行交易時因為農夫和商人、政府官員的物品不一樣，因此計算上較為複雜。

參考以上建議，我們討論了此套桌遊的修改與調整方向，以表格的方式呈現我們的討論結果(如下)。

待調整的向度	試玩者所提出的問題	調整與修改
桌遊地圖	<ul style="list-style-type: none"><li>●地圖的呈現較為複雜</li><li>●未安排放置事件卡與景點卡位置</li><li>●某些景點有重複經過的情況</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>●遊戲前需要多些說明與解釋進行的路徑。</li><li>●設計遊戲卡牌的放置位置。</li><li>●調整景點卡的價值上就做了調整，會重複經過的景點其購買的花費提高，而過路費則維持。</li></ul>
桌遊配件	<ul style="list-style-type: none"><li>●卡牌內容有錯字</li><li>●問題卡沒有出現正確解答，在確認答案時較需花時間</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>●修改錯字，並再次確認卡牌的文字內容。</li><li>●可以在遊戲說明書中呈現，或是進行桌遊時由主持人(銀行)唸出問題，於問題卡中呈現正確答案。</li></ul>
遊戲規則	<ul style="list-style-type: none"><li>●遊戲設定的最終目標太高</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>●修改最終目標 農夫—獲得 700 元； 商人—獲得 50 個農作物 官員—佔領 10 個土地</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>●所設定的遊戲時間太短</li> <li>●物品計算交易較為複雜</li> <li>●起始設定的資金有問題</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●調整遊戲最終目標與建議遊戲的時間(1.5 小時)</li> <li>●增加遊戲角色主持人，可協助說明遊戲規則與每回合的交易計算。</li> <li>●修改資金設定為農夫有 5 個農作物和 100 元，而商人和政府官員有 150 元</li> </ul>
--	---	--

## 試玩體驗活動紀錄





#### 四、特色店家訪談

新北市板橋區的南門街，俗稱喜餅街，短短 200 公尺，聚集 10 多間喜餅店，中式、西式皆有，平常除了新人們會來這裡挑喜餅以外，中秋節時賣月餅的老字號餅鋪更是一級戰區，為了可以更了解與認識南門街的歷史與餅店的發展，我們特地到南門街訪問以豆沙餅出名的「信芳餅店」，以下是我們的訪談記錄。

●信坊餅店

●日期：2022/4/9

●時間：下午 2：00 開始

●參與人員：黃俊嘉、謝法志、曾竑睿、麗君阿姨、阿衛師、蔡佩蓉老師



信芳餅店原是一棟三合院，再變成在路邊擺攤而在餅店牆邊數台烤箱是擺攤時著名的「烤箱牆」，之後再擁有自家店面。已在此處有百餘年之歷史，阿衛師及麗君阿姨是承接信芳餅店之第四代傳承人。由於此店為先祖開業，在三年之前因家人生病無法全心全意的關注工作，從第四代開始正式經營就穩定多了，其客源也較為固定。

自古早開始信芳餅店的口味是人人喜愛的，在近代許多愛好者會以媒體網路幫忙宣傳，「但是是媒體聽聞後來採訪的，不是自己請他們來的

喔！」麗君阿姨補充道，生意及客源蒸蒸日上，因此在板橋打出好名聲。在炒豆沙餡料時，所使用的油是阿衛師及麗君阿姨自己淬煉之黑毛豬油，而炒的時間與放糖的時機點皆精準拿捏，其使用的糖是臺灣產的台糖，特選材料再加上堅持手工的作法，做出店中最熱門的商品—豆沙餅，因為價位及口感是最親民的，因此許多人會選此作為伴手禮。在口味的調整與研發上，阿衛師夫妻常會觀察客人的喜好與潮流，例如有陣子大家開始喜歡芋頭口味的產品，因此他們就研發出芋頭蛋黃酥，也廣受大家的好評。

雖然店面僅僅兩坪的空間，但產品的種類卻不因此減少，訪談的過程中，「豆沙餅」及「綠豆椪」是訪談團隊一致公認最佳口感的產品，餡料入口即化，香甜而不膩，餅皮香酥。其次為咖哩餅，內餡香帶微辣，很適合不愛甜食的客群。此外，麗君阿姨特別提到：「我每一天早上最喜歡吃椪餅加牛奶了！」，我們實際將椪餅撥開，發現它是中空的，原本薄薄的餅皮進入烤箱後烤過，就會變的澎澎的、脆脆的碰餅，而它淡淡的甜味、薄薄酥酥的皮，是令人難忘的好滋味！訪談當天阿衛師還讓我們親自體驗為餅塗上蛋液，濃濃的蛋香充滿著整間店面，真的好幸福啊！

信芳餅店將最傳統的味道傳承，讓來自世界各地、全台灣都能夠品嚐這個好味道，能把持「味自慢」的道理製作出最純真的餅，其中的滿滿心意與手作溫度是最打動人心的！

### 〈訪談紀錄〉

**Q: 信芳餅店是板橋老字號的的店家，想請問你們開了多久的時間呢？**

A: 已經超過 100 年的時間了，現今已傳承到第 4 代老闆邱俊衛先生(阿衛師)，阿衛師從 3 歲開始玩擀麵棍，7 歲學製餅。

**Q: 一開始為什麼會選擇在板橋南門街開業呢??**

A: 因為家族一開始就定居於此，起初是婆婆他們是在騎樓下賣餅，是一個簡單的小攤位，後來考量到人來人往與衛生安全，所以將攤位移至店面中經營至此。

**Q: 在創業的途中有沒有遇過一些問題或想要放棄的念頭？**

A: 三年前婆婆生病時為了照顧婆婆，所以那時候在經營上比較沒有這麼積極，後來到婆婆離開後由我們第四代就開始接手經營了，目前客源比較多且穩定，因此我們也希望將這份想要好好做餅的心意與手工製餅的溫度繼續傳承下去。



**Q: 南門街是一條十分競爭的糕餅街，除了傳統中式餅舖以外，還有許多各大品牌在競爭，請問你們有沒有用什麼方式行銷自己的產品呢?**

A: 因為我們這邊從以前很久很久以前就是在這邊做，經營了很久了!漸漸地除了購買民眾口耳相傳以外，還有許多報章媒體前來採訪，加上現在有一些部落客或是國外旅客會在網路寫文章推薦我們的餅，曾經也有外國人特地來買餅當作伴手禮。或許是因為現代人開始也喜歡吃傳統的東西，若能保有原始的味道，客人就會蠻喜歡的，同時這也是我們的信念—將餅做好就是最好的行銷方式!

**Q: 你們是否曾經遇到什麼困難或客戶的批評，那你們是如何解決的?**

A: 大部分會特地來買餅的客人都是因為很喜歡我們的產品，主要是因為我們堅持手工與傳統，所以製作過程較花時間也較困難，大家給我們的評價也很不錯，到後面回購率就會高。

**Q: 從前到現在大家喜歡的糕餅有沒有不一樣，會因應大家的飲食習慣而調整口味嗎?或是配方的改良?**

A: 都有，以前的客人吃的比較甜，而且以前的師傅是用經驗去做，多一點少一點都是憑感覺，但是現在我們是用比例去做，所以比較不會有手感的問題，而配方的部分也會因為大家的口味去做修改。

**Q: 很多店家都有賣豆沙餅，那你們的豆沙餅有什麼特色呢?**

A: 我們炒豆沙的時間、放糖的時間等等都有控制。我們的特色是我們是全手工，而且使用的油是黑豬油，這樣餅裡面的餡就會比較黏，不然的話就會散開，糖使用的也是台灣自己原產的台糖。

**Q: 信芳餅店最熱銷的產品是哪一種糕餅呢?它的特色又是什麼?**

A: 豆沙餅，因為他是最便宜的，而且他入口即化，客人也喜歡它的口感。

**Q: 如果要推薦一種糕餅作為板橋名產，你們會選擇哪一種呢?為什麼?**

A: 豆沙餅，因為做的人比較少，而且也比較適合當作伴手禮，但是最近芋頭也開始便有名了，可能是大家比較喜歡吧。

# 板橋特色店家訪談—信芳餅店



訪談進行中



拍攝與紀錄



體驗製餅



觀摩製餅



眾多豐富的糕餅



感謝信芳餅店協助



## 第五章 研究結論與建議

### 一、研究結論

(一) 板橋區以前為原住民的生活範圍，後來漢人逐漸遷入，透過文獻蒐集與訪談調查，進行統整出板橋區發展的三個重要時期。

#### 1. 林本源時期

林家遷居板橋之後，成為漳州人重要的根據地與指揮中心。加上板橋位居大漢溪水運系統要津，與新莊互望，商業貿易漸漸發達，也促成了許多板橋街市的興起。此時期的發展多與板橋林家有關，其不但是擺接平原的鄉紳，更在政治上有影響力。

#### 2. 日治時期

此時期發展脫離「家族」主導，逐漸由「政府」所取代。日本政府以經濟利益考量為先，而板橋的自然條件適合農業發展，香花、甘蔗、蔬菜、蓬萊米為此時期的主要農作物，主要是為供應日本國內需求。

#### 3. 戰後至今的都市變遷與發展

在1924年公布「板橋都市計畫」後，這時期板橋地區發展的特色，產業由農業轉為工商業。1972年因升格為縣轄市，板橋的商業中心在板橋舊站一帶，即現在的府中捷運站一帶，在人口聚集、城市發展下，板橋進行第二次的轉型，工業區漸漸移出板橋地區，服務業取而代之，板橋的商業發展快速。

### (二) 《枋坊訪 FUN》桌遊的設計

1. 我們從六款結合在地文化特色的桌遊設計分析可知在桌遊設計時可以規劃角色、故事背景的設定，讓玩家可以更融入遊戲情境中；善用道具，如卡牌、代表物等，有助於玩家們可以更理解規則，也可以更投入遊戲之中；此外，在設計時可以採用回合制，減少遊戲內容與規則的複雜性，有助於增加玩家的參與意願。

2. 從調查結果顯示大部分的參與調查者對「板橋」的第一印象多為觀光景點，如林家花園、夜市(約61%)，其次為交通樞紐，如板橋車站、府中捷運站等(約23%)，再來為板橋美食，如油庫口麵線、板橋豆沙餅等

(約 12%)。由此結果可知大部分的人對於板橋區的觀光景點是比較有印象且有興趣的，因此我們在設計桌遊選擇以板橋區各個觀光景點作為我們的關卡設計，以新北市市徽的四個顏色—紅、黃、藍、綠為主色，結合板橋的歷史發展與在地故事，透過這套桌遊讓大家與新北市板橋區有更多的連結與認識。

3. 在桌遊試玩後的回饋調查，其參與試玩對象為 28 人，大多數對於桌遊配件設計的回饋多為非常滿意(78%)與滿意(13%)；對於桌遊體驗的部分，大部分的參與者(69%)皆非常滿意此次的體驗活動，多數人同意從《枋坊訪 FUN》桌遊體驗中可以更認識板橋的人文歷史，而 75%的參與者認為從《枋坊訪 FUN》桌遊體驗中更了解板橋特色與景點。

3. 從試玩者的回饋中，我們討論了此套桌遊的修改與調整方向，可分為三個部分—桌遊地圖、桌遊配件、遊戲規則，整理結果如下：

待調整的向度	試玩者所提出的問題	調整與修改
桌遊地圖	<ul style="list-style-type: none"> <li>●地圖的呈現較為複雜</li> <li>●未安排放置事件卡與景點卡位置</li> <li>●某些景點有重複經過的情況</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●遊戲前需要多些說明與解釋進行的路徑。</li> <li>●設計遊戲卡牌的放置位置。</li> <li>●調整景點卡的價值上就做了調整，會重複經過的景點其購買的花費提高，而過路費則維持。</li> </ul>
桌遊配件	<ul style="list-style-type: none"> <li>●卡牌內容有錯字</li> <li>●問題卡沒有出現正確解答，在確認答案時較需花時間</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●修改錯字，並再次確認卡牌的文字內容。</li> <li>●可以在遊戲說明書中呈現，或是進行桌遊時由主持人(銀行)唸出問題，於問題卡中呈現正確答案。</li> </ul>
遊戲規則	<ul style="list-style-type: none"> <li>●遊戲設定的最終目標太高</li> <li>●所設定的遊戲時間太短</li> <li>●物品計算交易較為複雜</li> <li>●起始設定的資金有問題</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●修改最終目標 農夫—獲得 700 元； 商人—獲得 50 個農作物 官員—佔領 10 個土地</li> <li>●調整遊戲最終目標與建議遊戲的時間(1.5 小時)</li> <li>●增加遊戲角色主持人，可協助說明遊戲規則與每回合的交易計算。</li> <li>●修改資金設定為</li> </ul>



		農夫有 5 個農作物和 100 元，而商人和政府官員有 150 元
--	--	-----------------------------------

## 二、研究建議

(一) 我們發現調查結果中的多數民眾對板橋的認識程度為尚可，而其中少部分民眾(16%)有參加過板橋地方的導覽或是林本源園邸的導覽介紹，大部分的民眾(89%)表示有意願認識板橋的活動。可能是因為板橋區較少舉辦相關的活動抑或是因為近期疫情的影響，建議地方單位或相關藝文團體可以結合在地的資源舉辦相關的導覽或是文化體驗活動，讓大眾或其他國家之朋友們可更加地深入認識板橋的特色。

(二)此次選擇以「桌遊」的方式進行活動，主要是因為希望以「遊戲」的方式來說故事，透過有趣又有意義的方式引導大家認識板橋，但認識在地文化可以有很多的形式，建議未來有興趣繼續做更進階的規畫可以嘗試用更多形式的活動來讓大家體驗，也可以配合在地的資源做更多的推廣與交流。另外，也可以訪問在地的文化推廣團體，如枋橋文化協會，從歷程中也能獲取更多文獻資料上沒有的在地故事。

(三)建議未來如有想製作桌遊之研究者，需要將討論與製作的時間納入規劃中，這樣可以增加更多的體驗試玩，也能夠獲得更多面向的建議；由於本次桌遊研發與體驗試玩期間受疫情影響，故試玩者人數較少，建議未來在進行桌遊體驗試玩時可以增加試玩者人數及擴大試玩者年齡層。

## 三、研究心得

### 黃俊嘉—

在六年級的獨立研究中，原本以中途島戰役作為桌遊之題材，但最終選擇離自己最近的地方歷史之創作—板橋。原本以為自己已在地十餘年，當查資料時才發現原來自己並不是想像中的這麼了解板橋、認識板橋。

在文獻探討的部分，我們發現「用自己的話讓此文件白話」是一門功夫，常面臨許多查不到網路資料的事，因此佩蓉老師建議我們可以運用訪談調查做更深入地探究，還記得在進行訪談前置作業時，幸好有信芳餅店的麗君阿姨和阿衛師叔叔，第一次進到信坊餅店店裡，雖然店面空間不大，但是能夠感受到他們滿滿的熱情與手作的溫度，要開一間餅店不容易，從他們詳細地說明做餅的歷史與繁瑣的過程，也讓我對南門糕餅街有更深刻的認識，那天我們自己塗上蛋液的紅豆漢餅與最具特色的豆沙餅讓我記憶猶新。

在這種作業排山倒海而來的時候，犧牲了選修課程，但挪移出了不少我們可以做獨研的時間！印象最深的是一天晚上的線上討論，因為意見的分歧所致之爭端，但第二日便和好，並不是我懷恨在心，是因為我領悟到衝突的出現與和解，種種的事都讓我們的默契與信任更加茁壯。

由衷感謝我的朋友兼隊友法志、宏睿及悉心指導我們的佩蓉老師，從研究的歷程中我們不但更加了解板橋，也增進彼此間的友誼，就算假日都要線上討論、常常遇到問題我們都解決不了，但有大家一起研究我還是很喜歡我們的獨立研究！

## 謝法志一

在進行研究的歷程中，最讓我印象深刻的就是蒐集資料的部分，因為在蒐集資料時，必須要把資料中的內容閱讀後整理與分析，不能直接複製貼上，因此我們花費大量時間去蒐集與統整，但是相對的，在統整的過程中收穫良多，甚至學到許多我不知道的知識與整理技巧。

在製作桌遊時，組員們也給了我很大的幫助，不管是在設計理念還是實際製作上，他們都是很好的幫手。而在衝突中我們最後也能互相體諒。我覺得我們還有需要改進的地方，就是記性差，我們常常在重要的時候忘記很多重要的事情，若能互相提醒或是分工，會讓我們的研究進度更有效率。

我覺得最感謝的是包容我們的蔡佩蓉老師，老師總是包容我們的各種錯誤與健忘，常常在假日幫我們修改或提醒我們沒有做好的地方，也陪著我們進行訪談與調查，如果沒有她，或許我們可能到現在都還沒辦法做出

我們的《枋坊訪 Fun》桌遊。最後謝謝支持我們的家長，常常包容我們的過錯，所以如果沒有他們，我們的獨立研究是不會完成的！

曾竝睿—

在聽到要做獨立研究時，其實我很害怕，因為我很擔心會自己一個人辛苦地做完這份報告，幸好有謝泐志和黃俊嘉兩位好朋友陪我度過研究歷程中的種種難關，雖然過程中有很多很多的爭吵，常常想法與意見不一樣，但這些都會轉化成為繼續向前邁進的動力之一，因為解決問題後會有很大的成就感！謝謝好朋友們的包容和鼓勵，讓我更加地投入研究當中。

很謝謝我的指導老師—蔡佩蓉老師，還記得找指導老師時我們的第一個選擇就是她，因為學長姐說佩蓉老師很嚴格，但是研究的歷程會收穫滿滿！經過將近一年的時間，老師給我們很多的鼓勵與指導，面對困難時老師會引導我們去思考解決問題的方法，也讓我們做了很多嘗試，假日還陪著我們去訪談拍攝，真的很感謝佩蓉老師！

最後，我覺得這整個研究過程都是很值得的，尤其是看到我們終於完成了這份報告，從零開始一直到桌遊成品製作完成，我們終於完成了自己的桌遊《枋坊訪 Fun》，真的好有成就感啊！



## 參考資料

### 《書籍》

- 新北市政府文化局(2012)。古蘊新象在板橋。臺灣:新北市政府文化局
- 郭美藝(2012)。板橋林家。臺灣:金塊出版社。
- 黃富三等(2013)。枋橋的故事。臺灣:新北市枋橋文化協會。
- 新北市政府文化局(2013)。走踏板橋發現枋橋。臺灣:新北市政府文化局
- 林寬裕(2015)。板橋林家的生活。臺灣:新北市政府文化局。
- 王之帆(2015)。板橋古城玩很大。臺灣:新北市政府文化局。
- 莊文毅(2021)。迪毅堂——板橋的義勇故事。臺灣:新北市政府文化局。
- 國立臺灣師範大學科學教育中心遊中學科學團隊(2021)。從 0 到 100 的議題桌遊設計實戰。臺灣:五南出版社。
- 侯惠澤、臺灣科大 NTUST MEG 教育桌遊設計小組(2021)。寓教於樂知識主題桌上遊戲設計。臺灣:台科大出版社。

### 《期刊文章》

- 郭蓁蓁(2015)。桌上遊戲設計之研究 -以環境教育為例。國立新竹教育大學:未出版。
- 蘇岱崙(2015)。動手又動腦的遊戲式學習。親子天下雜誌 69 期出刊。
- 程筱玟(2018)。向素藝術應用於板橋地方觀光桌遊創作研究。國立臺灣師範大學:未出版。
- 詹孟傑(2020)。桌遊融入教學之省思。臺灣教育評論月刊:出版。

### 《網路資料》

- 板橋-新北市觀光旅遊網  
<https://newtaipei.travel/zh-tw/regional/sightseeing/1>
- 板橋林家發跡-林本源園邸  
<https://www.linfamily.ntpc.gov.tw/xmdoc/cont?xsmsid=0G245368629130386174&sid=0G246413375211681532>
- 介紹板橋 435 藝文特區

<https://www.435.culture.ntpc.gov.tw/>

●老板橋的故事—府中舊市區

[https://ed.arte.gov.tw/uploadfile/Book/1998\\_013-P148-161.pdf](https://ed.arte.gov.tw/uploadfile/Book/1998_013-P148-161.pdf)

●走讀板橋

<https://banqiaotrip.tw/>

●板橋慈惠宮

<http://www.cihuimazu.org.tw/aboutus.html>

●新北市板橋後站商圈(歷史)

<https://sites.google.com/site/zhangzhengaodeshenghuo/ge-ren-jian-jie/jia-xiang>

●桌遊設計二三事 (一)

<https://www.biosmonthly.com/article/8033>

●桌遊設計的五堂課

<https://blog.xuite.net/abc.bbs/life/46713073>

## 《期刊文章》