

掌權之道：蘆洲主導權—自製以蘆洲文史為題 之策略型桌遊設計

研究者：黃品睿

指導老師：林逸儂 老師

第一章 緒論

第一節 研究動機

身為一個熱愛策略桌遊的玩家，我總是沉迷於桌遊的佈局、推算的樂趣之中。而身為蘆洲人的我，卻對家鄉的特色景點所知甚少，這讓我萌生了一個有趣的想法：何不將蘆洲的獨特風貌融入桌遊設計中，讓更多人能夠在遊戲的過程中，一邊享受策略對決的快感，一邊深入了解蘆洲的文化底蘊？

所以我想透過這次的獨立研究製作一款桌遊，讓大家了解蘆洲的歷史故事、人文風情，並將這些元素轉化為桌遊中的關卡、任務，讓遊戲者能在遊戲中一邊探索蘆洲，一邊體驗策略的樂趣。

第二節 研究目的

- 1、 了解桌遊的種類。
- 2、 深入瞭解蘆洲的特色景點及相關歷史資料。
- 3、 使用線上 AI 網站製作遊戲相關配件。
- 4、 設計一款以蘆洲為主題的桌遊。

第三節 研究問題

- 1、市售桌遊有哪些種類及玩法？
- 2、蘆洲的歷史發展緣由？
- 3、蘆洲有哪些特色景點及其介紹？
- 4、市面上有哪些 AI 相關網站可以協助製作桌遊？
- 5、如何將蘆洲文史及桌遊做結合設計一款策略型的桌遊？

第二章 文獻探討

第一節 桌遊的類別

市售桌遊的類型很多，所以我根據市面上常見的桌遊進行介紹，並透過資料蒐集決定我所要參考的桌遊類型，來設計我的自製桌遊。

一、派對遊戲：

派對遊戲是適合多人一起遊玩，規則簡單易上手，營造熱鬧歡樂的氣氛，適用各種聚會場合或是剛認識的朋友一起遊玩。例如：腦動量表、妙語說書人



二、陣營遊戲：

這類桌遊大部分都會有三個陣營。遊戲剛開始時大多不知道自己的夥伴有誰，所以要在遊戲進行中邊探索邊觀察，找到同伴，並且合作獲得最後的勝利！例如：阿瓦隆、矮人礦坑



三、策略遊戲：

這類遊戲最大的特色就是要不斷思考和遊戲時間偏長，但規則普遍比較完善，玩家可以盡情發揮自己的智慧和運用策略，非常適合喜歡動腦的人玩。例如：卡坦島、璀璨寶石



四、心機遊戲：

此類桌遊就是比誰的心機重，單純的你千萬別相信任何人，你唯一能相信的只有自己，努力踏著別人的屍體成為最後贏家吧！例如：印加寶藏、榮耀之城



五、卡牌遊戲：

此類遊戲的優點是像撲克牌體積較小、方便隨身攜帶，適合出門旅遊的人隨時能玩！例如：UNO Flip、誰是牛頭王



六、兒童遊戲：

適合兒童的遊戲，一般配件比較可愛，規則簡單，還能間接訓練兒童的反應力、記憶力等等。同時也適用於各種親子聚會的場合，老少皆宜。例如：冰酷企鵝、諾亞方舟



七、家庭遊戲：

這類遊戲的特點是規則相對簡單，策略度和競爭性不是很高，鮮有爾虞我詐的成分，適合家庭聚會的時間可以闔家一起玩的遊戲，不論是大人小孩都能樂在其中。例如：鐵道任務、病毒在跳舞



在這些桌遊種類之中，策略型的桌遊是我最喜歡玩的種類，因為不但可以動腦思考，還可以融入我想傳達的知識內容，所以我的研究方向會以製作一套策略型桌遊的方向進行遊戲設計。

第二節 蘆洲的今昔

壹、蘆洲的發展

一、地名緣起

早年，蘆洲是由河流沖積而成的一片沙洲，又地勢低窪，以致水患不斷，居民被迫與河流爭地，就像是棲息於河川上的人家，因此，蘆洲最早取名為「河上洲」。至於，「和尚洲」這個別名，則首度見諸於淡水廳誌，依據文史記載，清雍正年間（約十八世紀中葉），當時地主為了減免稅糧，每把土地獻贈給廟宇，隨後以佃農身分租回，所以，早年蘆洲的土地大多交給關渡一帶的僧侶代管，僧侶的閩南話叫「和尚」，正好與「河上」諧音，所以「河上洲」又名「和尚洲」。

二、過去

古時候，蘆洲原為淡水河畔的一片沙洲，河岸蘆草叢生，魚蝦悠游其間，每吸引鷺鷥群集覓食，所以又得名「鷺洲」，而每當蘆葦花盛開季節，花絮隨風徐徐飛揚，白鷺鷥自由翱翔低空而過，配上淡淡的黃昏夜色，這一幅大自然景象，令人情不自禁油生思古之幽情，也蔚為淡水八大奇觀之一。民國9年（西元1920年），日本人在此設立「鷺洲庄」，直到台灣光復後才改名為「鷺洲鄉」，當年轄區涵蓋現今的三重一帶，民國36年實施分治，政府也正式將本地命名為「蘆洲鄉」，隨著社會變遷與人口遽增，民國86年10月6日改制為「蘆洲市」，成為臺北縣第八個縣轄市。

三、現在

蘆洲自民國70年施設二重疏洪道完工通車，並經服務團隊群策群力推動都市計畫，另通盤完成排水系統改善工程，與軟硬體建設等市政藍圖，終於揮別水患夢魘，「水鄉澤國」臭名不再，取而代之的是，高樓如雨後春筍到處林立，公共設施亦漸臻完善，尤其，民國99年，臺北縣改制升格為直轄市，加上捷運蘆洲支線也趕在同年完工通車，蘆洲區可望脫胎換骨，並順勢躍登為一座最具

發展潛力的衛星都會。

貳、蘆洲特色景點

根據我蒐集的資料，我列出了 12 個蘆洲的特色景點，以下我將根據這 12 個景點進行介紹：

一、蘆洲湧蓮寺：

因地屬蓮花穴而稱之為「湧蓮」。蘆洲舊日又名「和尚厝」，是因為以前的土地由僧侶所掌管，所以也稱「和尚洲」。整體建築為前半部的湧蓮寺與後半部的懋德宮合祀型態的廟宇湧蓮寺，湧蓮寺在廟宇內外裝飾主要採用剪黏泥塑、彩繪、木雕、石雕等方式，最特殊的技法是有為數不少的飛天樂伎雀替，在其他寺廟尤為罕見，在後殿懋德宮前方，裝置了佔滿壁面以鄭成功史蹟為主的青銅浮雕，這種以大片現代化式青銅浮雕裝飾的作法。門外兩側各立一尊佛教護法神，左韋馱柱杵，右伽藍持槍托塔，高度近一丈。



圖 2-1 湧蓮寺

二、國定古蹟 李氏古宅：

自民國 72 年(1983)主動申列為國家文化資產，民國 74 年(1985)內政部公告為三級古蹟，到民國 95 年(2006)，以李氏古宅古蹟暨李友邦將軍紀念館正式開放 2018 年升等為國定古蹟。



圖 2-2 李氏古宅

三、蘆洲保佑宮：

這座廟宇歷史悠久，建廟的初衷是為了保護當地居民，尤其是從事航海與漁業的信徒，祈求媽祖保佑平安。保佑宮的建立可以追溯到清朝時期，經過多次重修與擴建，成為蘆洲區的重要信仰中心之一。廟會活動熱鬧，特別是媽祖誕辰時，會吸引大量信徒參與，並展示台灣獨特的民俗文化。



圖 2-3 蘆洲保佑宮

四、微風運河：

微風運河為國際級比賽專用水道，現由「新北市政府高灘地工程管理处」管轄與維護。除提供選手與學生使用外，部分靜止水域也開放一般民眾玩風帆、風浪板、水橈板、獨木舟。



圖 2-4 微風運河

五、蘆洲忠義廟：

文獻記載建於清乾隆四十年(1775)，由福建省同安陳氏迎池府王爺神像至洲子尾建祠，供村民祭拜祈願。另據原洲後村耆老相傳，主神池府王爺乃於民國三年(大正三年，1914)經陳西領、陳老闆等人倡議自和尚洲保佑宮分靈至洲仔尾，民國五年起建廟奉祀，民國八年落成安座，原稱池府王爺廟。



圖 2-5 蘆洲忠義廟

六、蘆洲廟口夜市：

蘆洲夜市又稱為蘆洲廟口形象商圈，主要稱為蘆洲廟口的原因，是因為當地的信仰中心-湧蓮寺就在這裡，附近還有文武大眾爺廟、保和宮等大小廟宇集中在此，是一處歷史悠久的傳統市集，近年與經濟部申請輔導補助，於是成立了”蘆洲廟口形象商圈”。這裡從早到晚每一個時間的型態都不一樣，早上為一般早市，到了下午就成為生活百貨的集散地，就是黃昏市場，晚上則為大家熟悉的夜市，形成便民的市集，不論是生鮮、生活百貨、民生用品、小吃等等，到這裡都可以滿足需求，非常的方便，當然不能忽視的還有夜市小吃囉！這裡可是有許多老店美食等著饕客來品嚐。



圖 2-6 蘆洲廟口夜市

七、紫禁城博物館：

蘆洲區紫禁城博物館，鄰近蘆洲歷史悠久的湧蓮寺旁，民國 87 年時由蘆洲區佛像雕刻家第四代傳人~神雕大師王兩傳先生所創立，館內庭園柳葉飄逸，綠意盎然，古樸幽靜，和周旁的熱鬧市集形成強烈對比，彷彿令人有股錯置時空的感覺。



圖 2-7 紫禁城博物館

八、蘆洲環河公園：

蘆洲區的線型公園得名於其獨特的線型形狀，這使得公園沿著一條輕鬆的綠地走廊延伸，提供了沙坑溜滑梯等遊樂設施讓小孩玩耍。您可以在這個公園中欣賞到各種植物、花園、和美麗的景色，這裡的空氣清新，非常適合散步、慢跑，或者只是坐下來休息。



圖 2-8 蘆洲環河公園

九、蘆洲慈惠堂：

蘆洲慈惠堂以閩南系建築為典型，廟孫以卍祥圖案配合石險、木險、彩繪等裝飾，將樑、柱、斗、拱巧妙的組合，將建築藝術發揮得淋漓盡致。



圖 2-9 蘆洲慈惠堂

十、尼加拉瓜公園：

前身公園本來名稱稱為集賢公園，西元一九九一年時候尼加拉瓜跟台灣有邦交、時任駐華大使館曾經設址在此公園前方，該大使館遷移後新北市蘆洲區各界為了紀念這一段典故，才在西元一九九七年將公園更名為尼加拉瓜公園沿用至今。



圖 2-10 尼加拉瓜公園

十一、蘆洲彩繪階梯：

這些階梯原本是一般的社區樓梯，後來經過藝術家與當地居民共同努力，將階梯轉變為一個具藝術價值的公共空間。彩繪以富有地方特色的圖案和色彩為主題，將蘆洲的歷史、文化和自然景觀融入其中，呈現出一幅幅美麗的畫面。



圖 2-11 蘆洲彩繪階梯

十二、白鷺之衍：

這個藝術作品由白鷺鳥作為主題，象徵著當地的生態與人文融合。白鷺鳥在蘆洲及周邊的濕地中常見，代表著純潔與和平，並且是當地生態環境的一部分。



圖 2-12 白鷺之衍

第三節 桌遊相關研究

桌遊這幾年在台灣越來越盛行，幾乎人人家裡都有一兩副桌遊，它同時可以是一種遊戲活動，也可以當很好的教材。在網路盛行的時代，桌遊也可以幫助孩子放下手機平板，多增加人與人間的互動，還可以有非常多幫助。以下是我針對桌遊對學習的成效所找到的相關資料：

國立臺南大學教育學系的周琬儒在 2023 年時發表的論文「運用桌上遊戲融入國小二年級國語識字教學之行動研究」其研究發現：1. 桌上遊戲融入國小二年級國語識字教學能建立學生互動合作的環境。2. 桌上遊戲融入國小二年級國語識字教學有助於提升學生識字成效。

國立臺北教育大學藝術學系的蔡杏慧在 2020 年時發表的論文「桌上遊戲融入自然科教學對國小學童外來種議題之學習成效研究」其研究發現：1. 桌上遊戲應用於外來種議題教學能提升學生的學習動機。2 桌上遊戲應用於外來種議題教學能提升學生的學習成就。3. 學生對桌上戲應用於外來種議題教學產生正向感受

大仁科技大學人文學系的吳季珊在 2021 年時發表的論文「桌遊融入國小偏鄉英語教學提升學童學習成效之研究」其研究發現：1. 運用桌遊融入英語教學，能提升偏鄉學童學習成效。2. 以桌遊進行拼讀練習，能降低偏鄉學童學習英語之緊張程度，提高英語學習動機及學習態度。

根據以上研究，我發現桌遊除了能增進人與人之間親密的互動外，更能提升學習的動機，所以我也想親手製作一套桌遊，希望能透過這套桌遊增加同學之間的關係，並讓大家感受到蘆洲的美。

第三章 研究方法

第一節 研究架構

本研究以蘆洲主軸，參考幾款市售策略型桌遊後，設計出一款以蘆洲知名景點及自創派系角色的桌遊，期望透過遊戲的方式，帶領遊戲參與者認識蘆洲，並享受桌遊的樂趣。

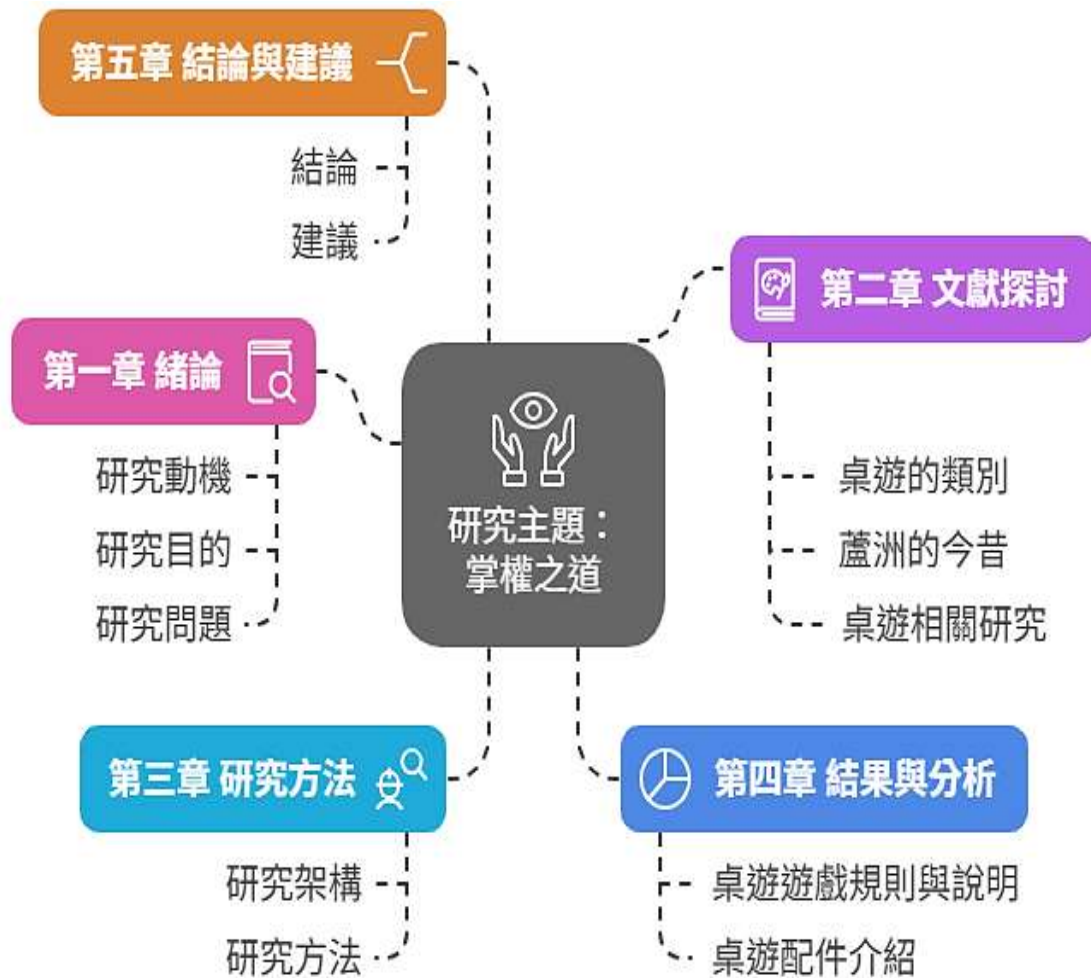


圖 3-1 研究架構圖

第二節 研究流程

一、準備階段：

- 1、蒐集相關資料
- 2、決定遊戲的類型及呈現方式

二、第一階段：遊戲發想與基礎設計

- 1、決定設計一款策略性桌上遊戲。
- 2、決定故事主軸及角色能力

三、第二階段：遊戲製作與測試

- 1、將遊戲規則設計完善。
- 2、嘗試透過不同 AI 製作遊戲素材，再從中挑選符合自己喜歡風格的圖片。
- 3、測試與修改：邀請同學玩玩看，並填寫問卷，根據問卷結果進行修正。

四、第三階段：完成與展示

- 1、完善遊戲細節：讓遊戲看起來更好、玩起來更順。
- 2、準備展示：完善遊戲，提供別人試玩。
- 3、撰寫報告：寫下做遊戲的想法和過程。

第四章 結果與分析

第一節 掌權之道：蘆洲主導權桌遊故事背景

蘆洲，淡水河畔的繁華之城，表面平靜，實則暗潮洶湧。四大勢力——掌握土地建設的大地主、維護秩序的政府官員、追求權益的平民百姓，以及精於交易的商人——為了掌控這片土地的未來，彼此角力。沒有永遠的盟友，只有不斷變化的利益。你將選擇一方勢力，運用策略與智慧，在這動盪的時代中爭奪蘆洲的主導權，引導城市走向繁榮或變革。你的每一個決策，都將影響蘆洲的命運。

第二節 桌遊遊戲規則與說明

☆流程概要

每個回合分為三個階段：清晨、白天、夜晚。在你的回合中，按順序執行以上三個階段，然後你的回合結束。你可以在你的陣營版上，看到三個階段的詳細訊息。

☆勝利與計分

遊戲計分方式：獲得 30 分，，或者打出特殊勝利牌，並達成牌上的指示。

☆遊戲設置

- 1、**選擇陣營**：每位玩家選擇一個陣營，並拿取該陣營的所有配件。然後隨機選擇一名起始玩家。



- 2、 **設置分數**：將每個陣營的分數標誌放在計分條的「0」位置上。
- 3、 **發配手牌**：將 54 張公共卡牌洗混，給每位玩家各 3 張卡牌。
- 4、 **設置其他配件**：將 2 個特殊骰子放在地圖旁邊。
- 5、 **設置陣營**：請根據陣以下的描述，按照以下順序進行玩家建立：大地主、政府官員、平民百姓、商人。

☆地圖

在遊戲中，所有的行動都發生在蘆洲的地圖上進行。這個國度共包括 12 個領地，它們之間由道路連接。（地圖中，有一條地鐵路線穿過了一些領地。只有商人會用到地鐵路線。）



☆地圖上移動方式

- 1、 你可以從一個領地移動到另一個領地。當你移動時，可以從你所在的領地中，選擇任意數量的工人，沿著道路移動到一個相鄰的領地中。（移動時，

無需考慮路線的方向)

- 2、移動時，你必須控制要離開或要進入的領地。
- 3、一個領地中，如果你的工人和建築的總數最多，那麼你控制這個領地。平手時，沒有人控制這個領地。(在遊戲中很多行動只有在你控制領地的情況下才能執行。

☆領地

- 1、地圖上的每個領地，都有一到二個數量不等的槽。槽是用來放置**建築**的地方。如果一個領地中沒有任何空餘的槽，那麼玩家無法在這裡建造建築。
- 2、領地共分為三種**類型**：○、◇、△。領地的類型，影響某些動作和特定卡牌的作用。

☆卡牌

- 1、在遊戲過程中，你會從公共牌堆抽取卡牌，放入你的手牌中。許多行動都會要求重手中花費一定數量的卡牌。
- 2、與領地類似，卡牌也有多個**類型**。除了○、◇、△之外，卡牌還有☆類型。
- 3、類型的卡牌屬於百搭牌。但是，如果你被要求花費☆牌，則你不能用其他類型的卡牌來代替☆牌。

☆研究卡牌

- 1、大部分卡牌都有兩種用途，除了作為行動的費用，你還可以直接打出，來使用卡牌底部的效果，這種情況被稱為**研究**。
- 2、研究卡牌時，你必須根據卡牌中的書本所示，啟動位於相同類型領地中的研究用配件。
- 3、每個研究用配件，每回合只能被啟動一次。每個牌庫的研究用配件各不相同。
- 4、如果卡牌提供了一個即時效果（文字框為黃色），立刻結算其效果或分數，

然後將卡牌棄置。

- 5、 如果卡牌提供了一個持續效果（文字框為白色），將卡牌壓在你的版圖下，只露出文字，你可以根據文字來使用該效果。你不能再次研究自己陣營區域內已有的持續效果卡牌。

◎即時效果卡牌



◎持續效果卡牌



☆研究用配件

- 大地主使用實驗室研究



- 政府官員使用法院研究



- 平名百姓使用民意研究



- 商人調用資金來研究

☆談判

- 1、 你可以與對手進行**談判**，來移除地圖上對手的配件（包括工人、建築與指示物）。
- 2、 談判時，你作為主動方，先選擇一個有你工人的領地，然後選擇這個領地中，有配件存在的一另方，作為被動方。

談判包括兩個步驟：

- 1、 首先，投擲 2 個骰子。主動方獲得較大點數的骰子，被動方獲得較小的骰子，該數值表示他們能對對方造成的傷害點數。但是，雙方造成的傷害不會超過該方在該領地中的工人數量。
- 2、 然後，移除配件。雙方必須同時移除移除等同於所受傷害點量的配件。由受到傷害的玩家自己選擇那些配件被移除。在移除時，必須優先移除工人，之後才能移除其他配件。無論是談判中或是談判外，你每移除對手的一個建築或指示物，你就獲得 1 分！

☆額外命中

一個工人可以造成多點額外命中。如果被動方在談判領地中沒有任何工人，則主動方可造成 1 點額外命中，稱為**無法回擊**。有些效果能讓你造成**額外命中**。

☆驚喜牌

- 1、 在談判剛剛開始時，被動方可以打出一張與談判領地類型相同的**驚喜牌**，對主動方**立即**造成2點傷害。（由於驚喜牌造成的傷害是立刻結算的，所以主動方必須優先移除配件。）
- 2、 但是，即使被動方打出了驚喜牌，主動方依然可以打出一張與這場談判領地類型相同驚喜牌，來抵銷這次驚喜，令防禦方的驚喜效果無效化。
- 3、 與額外命中規則相同，驚喜造成的命中也不會受被動方工人數量的限制。（幾使你在**無法回擊**的狀態，也能打出驚喜牌!）
- 4、 如果驚喜牌將主動方所有工人都移除了，那麼這場談判直接結束。

◎驚喜牌



三、角色及遊戲配置

▲大地主

大地主

清晨

在每個工廠放置一枚錢幣

白天

1. 使用實驗室研究
2. 執行最多三個行動，可以花費1張☆牌多執行一個行動

- 談判
- 移動：進行兩次移動
- 招募：每回合一次，在每個面試會場各放置一個工人
- 建造：花費錢幣在你佔領的領地中放置一個建築，錢幣必須來自你佔領的領地，且那些領地必須與你控制的領地相連
- 加班：花費一張卡牌，在一個有工廠，且與卡牌類型相同類型的領地中放置一枚錢幣

夜晚

抽取一張卡牌每個+多抽一張，然後棄置五張

建築

費用	\$0	\$1	\$2	\$3	\$3	\$4
工廠		+1	+2	+3	+4	+5
實驗室		+2	+2	+3	+4	+5
面試會場		+1	+2	+3	+3	+5

角色能力

1. 豪宅
只有你能在豪宅領地放置配件
2. 回去練習
當一個領地中的大地主工人被移除時，你花費一張與這些被移除工人所在領地類型相同的卡牌，將這些被移除的工人放回豪宅所在的領地

大地主佔據了蘆洲，他們試圖把這裡一個工業國度。每當大地主建造一個建築時(包括工廠、實驗室、面試會場)他就能獲得分數。大地主建造的同類型建築越多，就能獲得更多分數。但是，為了能持續這項工程，大地主需要大量的錢幣，並保證供應鏈不被切斷。

當大地主的豪宅在地圖上時，能提供兩個特殊的能力。首先，只有大地主能在豪宅所在的領地上放置配件。其次，當一個領地中的工人被移除時，大地主可以回去練習，花費一張與這些被移除工人所在領地類型相同的卡牌，將這些被移除的工人送回豪宅所在的領地。

※大地主陣營設置：

- 1、 將你的**豪宅指示物**放在 4 個角落領地中的任意 1 個。(豪宅不佔用槽。)

- 2、除了與豪宅斜對角的角落領地外，在其他每個領地各放置 1 個工人（共計 11 個）。
- 3、在豪宅和與豪宅相鄰的領地中，放置共計 1 個工廠、1 個實驗室和 1 個面試會場。（共計 3 個，建築需要放在空槽上。）
- 4、將工廠、實驗室和面試會場放在對應的建築條上，最左側的格子留空。

※行動：

清晨	在每個工廠上放置一個錢幣指示物。
白天	你可以使用實驗室，來研究任意數量的手牌。然後可以執行最多 3 個下列行動： ■ 談判：發起一場談判。 ■ 移動：進行兩次移動。 ■ 招募：在每個面試會場上各放置一個工人。你每回合只能進行一次招募。 ■ 建造：在一個你控制的領地中的空格上，放置一個建築。你必須花費等同於其費用的錢幣，你可以花費所有你控制領地上的錢幣，只要那個領地能通過你控制的領地連接到這場正在進行建造的領地。每當你建造一個建築，就可以獲得陣營版上對應數值的分數。 ■ 加班：花費一張卡牌，選擇一個與這張卡牌相同類型的領地上的的一個工廠，在那裡放置一個木材。 註： 1、招聘外籍勞工：在執行完 3 個行動後，你可以花費任意數量的☆牌，每花費一張牌，可以多執行一個額外行動。 2、除非有特殊說明，否則每個陣營都可以按照任意順序執行一個階段中的行動，且一個行動可以執行任意次數。
夜晚	抽取一張卡牌，你每有一個露出的抽牌獎勵符號，可以額外抽取一張卡牌。然後，如果你手牌數量超過 5 張，請棄掉手牌直至 5 張為止。（大部分陣營都需要在夜晚按此規則棄牌。）

▲政府官員



曾幾何時，政府官員在蘆洲中仍是最無上的存在。現在他們只希望能統一蘆洲，重現往日光榮。在夜晚之時，政府官員可以根據建造的法院數量來獲得分數。建造的法院越多，得分越高。但是政府官員有著嚴苛的政策。由他們的政府發佈。每一回合中，他們都會發布更多的政策，而且如果有政策無法完成，就會造成社會動亂。

※政府官員陣營設置：

- 1、將1個法院和6個工人放在與豪宅斜對角的角落領地中。如果本局遊戲沒有大地主，任選一個角落領地放置。
- 2、選擇一名總統，將其餘總統放在一邊。
- 3、將所選總統放在總統槽中。將2張法官牌放在總統左上角所示的法令中。將法院放在法院條中，最左側的格子留空。

※行動：

清晨	■ 緊急命令：在清晨開始時，如果你沒有手牌，立即抽取一張卡牌。你必須向政策中增加 1~2 張卡牌。並且每回合只能增加最多一張☆牌。 ■ 新法院：如果你沒有法院，在地圖上工人最少且有空槽的領地中放置一個法院和 3 個工人。
白天	1、 首先你可以使用法院來研究任意數量的卡牌。 2、 按從左往右的順序結算政策。每一種政策中，你可以按照任意順序結算卡牌。 3、 每結算一張卡牌，你必須選擇一個與該卡牌類型相同的領地，並在那個領地上執行一次該政策對應的行動。四種政策分別是： ■ 招募：在有法院且與卡牌類型相同的領地中放置一個工人。 ■ 移動：將至少一個工人移出一個與卡牌類型相同的領地。 ■ 談判：在於卡牌類型相同的領地中發起一場談判。 ■ 建造：在你控制的領地中，選擇一個沒有法院且與卡牌類型相同的領地，在該領地的空槽上建造一個法院。
夜晚	1、 獲得法院條上最靠右的空隔對應分數。 2、 抽取一張卡牌，你每有一個露出的抽牌獎勵符號，就額外抽取一張卡牌。如果你手牌數量超過 5 張，請丟棄手牌直到 5 張為止。
動亂	1、 無論是什麼原因，只要你無法執行一個行動，就會導致社會動亂。請按順序執行以下步驟： 2、 首先，你的政府聲望會受損。你的政策中，每有一張飛鷹牌，你失去 1 分。 3、 其次，你的官員被解雇。將政策中，除了 2 張法官牌外的其他所有卡牌全部丟棄。 4、 然後，你的政府必需退位。將你當前政府翻製面朝下並放在一邊。選擇一名你面朝上的政府，將其 放在你的陣營版圖上。然後根據新總統左上角的指示，將法官牌，移動到你的政策上。 5、 最後，你必需休息。你的白天立即結束，直接進入夜晚階段。 註 1、很多況都會導致動亂！例如，你在招募時。供應堆已經沒有工人，或者是在建造時所有你控制的領地都已經建造了法院，導致你無法建造。)

▲平民百姓

平民百姓

角色能力

1. 民憤
當玩家移除民意指示物或移動工人進入你的民意領地時，必須從手牌中選擇一張與該領地相同類型的卡牌，並放入你的支持者牌堆。若無該類型卡牌，則需展示手牌，你從牌堆抽取一張放入支持者牌堆。

2. 遊擊戰
談判時，如果你是被動方，你獲得點數較大的骰子。



清晨

1. 起義任意次數
選擇一個民意領地。花費2張與該領地相同類型的支持者牌。移除該領地所有對手的配件。在該領地放置一個相同類型的基地。並放置同於該類型民意領地數量約工人。然後在議員監中放置一個工人。

2. 傳播名義任意次數
花費民意領地指示數量約的支持者，在一個與民意領地相鄰的領地中放置一個民意指示物。支持者必須與目標領地類型相同。

白天

你可以執行以下行動任意次數。

- 使用民意跟蹤
- 動員：將一張卡牌放在支持者堆中。
- 訓練：花費1張與已建造基地相同類型的手牌。從供應堆拿出1個工人放在議員欄中。

夜晚

1. 執行行動，次數不能超過你的議員數量。

- 移動
- 戰鬥
- 招募：在基地放置1個工人
- 組織：移除1個你的工人，在工人所在領地放置民意指示物

2. 抽取1張牌，每個+多抽1張。然後棄置5張。

支持者

支持者牌堆面向下放置。如果地圖上沒有基地，你最多持有5張支持者牌，直接棄置之後獲得的卡牌。

基地

移除基地。如果基地從地圖上被移除，丟棄支持者牌堆中所有領地相同類型的卡牌(包括圖牌)，並移除一半議員(向上取整)。如果地圖上沒有基地，將支持者棄置5張。

議員

民意



平民百姓致力於獲得蘆洲居民們的民意，共同反抗殘暴的統治者。每當百姓們放置名義指示物，就可以獲得分數。他們獲得越多民意，就能獲得更多的分數。獲得民意需要支持者們的協助，這些卡牌放置在百姓版圖的左下角。支持者可以幫助他們發動起義，並建立新的基地。這能讓他們訓練更多議員增強百姓的行動靈活性。

※平民百姓陣營設置：

抽取 3 張卡牌放在支持者牌堆中。將基地放在基地欄中；將民意指示物放在民意條上。



※行動：

清晨	你可以進行任意次數的起義，然後進行任意次數的傳播民意。 ■ 起義：選擇一個民意領地，花費 2 張與該領地類型相同的支持者牌。移除該領地中所有對手的配件並在此處放置你相同類型的基地。然後，檢查地圖上有多少個與該領地類型相同的名義領地。(包括你進起義的領地。)在該基地領地上放置於妳的領地述相同的工人。最後在長官欄中放置一個工人。(當你的基地被移除時，你必須移除一半的長官，然後丟棄所有與該領地類型相同的支持者，包括☆類型的支持者牌!) ■ 傳播名義：將一個名義指示物放在沒有名義指示物的領地中，被傳播的領地必須與已有的名義領地相鄰。然後你必須花費民意條上所示數量的與領地類型相同的支持者。如果被傳播的領地中有任一位對手的至少 3 個工人，那麼你必須額外花費一張該領地類型的支持者，才能在這裡傳播。(你放置民意指示物時，如果地圖上沒有民意指示物，只是你可以將其放在任意領域。)
白天	你可以進行以下行動。與清晨不同的是，這些行動中只會花費你的手牌，不會花費你的支持者。 ■ 研究：使用名義指示物研究卡牌。 ■ 動員：將一張手牌放在支持者排隊中。 ■ 訓練：選擇地圖上一個基地，花費一張與基地類型相同的手牌，然後從你的供應堆拿取一個工人放在議員欄中。現在開始，這個工人視為議員。(議員數量決定了你夜晚能執行的行動數量。如果沒有議員，你就無法移動和談判。訓練更多的議員，能讓你招募更多工人，並利用工人來傳播民意指示物。)
夜晚	1、 你可以執行不超過你議員數量的行動。 ■ 移動：進行一次移動。 ■ 談判：發起一場談判。 ■ 招募：在一個有你基地的領地上放置一個工人。 ■ 組織：從一個沒有民意指示物的領地上移出一個你的工人，然後在那個領地上放置一個民意指示物並獲得對應分數。 2、 在你結束行動後抽取一張卡牌你每有一個露出的抽牌獎勵符號，就額外抽取一張卡牌。如果你手牌數量超過 5 張，請丟棄手牌直到 5 張為止。

▲商人



角色能力

- 1、展示商品
請保持手辦公。
- 2、票卷持有者
你可以將地鐵路線視為道路使用，並且沿著地鐵路線移動時無視領地的控制權。

商人

清晨

- 貿易保險**
如果收入欄沒有工人，則在此設置2個你的工人
- 結算利潤**
只要地圖上有至少一個商店，你每2點資金獲得一分
- 收集資金**
將你陣營版圖上所有工人移動到資金欄

白天

- 移動**：調用1點資金進行移動
- 談判**：調用1點資金進行談判
- 研究**：將資金移動到商店條的空格上來研究卡牌，你可以不執行卡效果，直接丟棄卡牌，然後在收入欄放置一個你的工人
- 抽牌**：調用1點資金來抽取一張牌
- 招募**：調用1點資金，將一個工人放在任意一個有河流經過的領地
- 建造商店並放置店員**：選擇一個領地，花費2點來自該領地佔領著的資金，在此放置一個商店和一個工人。每個領地只能有一個商店

夜晚

- 將手牌棄置五張
- 設定服務價格

收入

資金

調用

服務

其他玩家開始時，可以購買一項服務。每張有自己的配件與商店在一起的領地，可以額外購買一次。

- 手牌

1	2	3	4
---	---	---	---
- 車票

1	2	3	4
---	---	---	---
- 傭人

1	2	3	4
---	---	---	---

傭人：在談判和結算控制權時，賣家可以將傭人視為自己的工人。談判時，必須將受到的命中在自己的工人和傭人之間平分。

商店

當一個商店從地圖上移除時，將其移除遊戲並且你失去一半的資金(向上取整)。

聽聞一場大戰即將在蘆洲爆發，商人立刻派遣工人，在地鐵站邊建立了大大小小的商店。其他陣營可以向商人購買服務，商人也可以借此獲得更多資金，從而在蘆洲開設更多商店。這些商店可以讓商人獲得更多分數。此外，商人也能從累積的財富中獲得更多分紅。

商人的成員個個都是地鐵票卷擁有者，他們能將地鐵路線視為道路使用。並且無論離開和進入的領地由誰控制，只要有地鐵路線連接，商人就能在這些領地間自由穿梭。(移動時，無需考慮地鐵路線的方向)

※商人陣營設置：

- 1、 在地鐵經過的領地上任意放置總計 4 個工人。
- 2、 在你的收入欄放置 3 個工人。將服務標記放在服務條上，你可以設置每項服務的起始價格。將你的商店放在對應的商店條上。



※行動：

清晨	如果你的收入欄為空，立刻從你的供應堆中拿取兩個工人放在收入欄。然後，如果你在地圖上有至少一個商店，檢查你資金欄中的工人數量，每 2 個可以獲得 1 分。最後，將你陣營版圖上所有工人移動到資金欄中。
白天	你可以花費或調用資金來執行行動，你資金欄中所有工人都被稱為資金。當你花費資金時，將工人放回對應玩家的供應堆中。當你調資金時，將工人移動到調用欄即可。 ■ 移動:調用 1 點資金，進行一次移動。 ■ 談判:調用 1 點資金，發起一場談判。 ■ 研究:調用資金來研究手牌。調用的資金不放入調用欄，而是放置在商店條的空格上，且類型應當與卡牌研究費用一致。 ■ 抽牌:調用 1 點資金，抽取一張卡牌。 ■ 招募:調用 1 點資金，將一個工人放置在任意一個地鐵路線經過的領地上。 ■ 建造商店:花費 2 點資金，在一個領地中放置一個商店和一個工人。你必須花費 2 個屬於該領地控制者的工人。每個領地中，只能有一個商店。 註： 1、 出口:你鍛造卡牌時，可以選擇無視卡牌效果，直接丟棄研究出的卡牌，然後從你的供應堆拿取一個工人放在收入欄中。 2、 貿易阻斷:當商店被移除時，商人必須移除一半的資金，並將被移除的商店放回遊戲盒中。這個商店無法被再次建造！
夜晚	如果你手牌數量超過 5 張，請將手牌棄至 5 張為止。然後你可以自由調整每項服務的價格，只需將服務標記在服務條上移動即可。

◎工廠



◎實驗室



◎面試會場



◎豪宅



◎法院



第三節 遊戲回饋

一、基本資料

本研究在桌遊試玩的部分總共找了我的親朋好友以及資優班五年級的同學共計 12 個人進行桌遊遊玩後的問卷調查，填答者資料如表 4-1 所示：

表 4-1 遊玩者年齡分布

年齡	5~10 歲	11~20 歲	21~30 歲	31~40 歲	41~50 歲	51~60 歲
人數	3	5	0	0	3	1

根據試玩者過去遊玩策略型桌遊經驗，統計表如下表 4-2 所示：

表 4-2 是否有玩過策略型桌遊

	從來都沒有	偶爾玩	常常玩	超愛玩
人數	0	9	2	1
百分比	0%	75%	16.7%	8.3%

二、遊戲體驗回饋

1、你覺得這款遊戲的規則好理解嗎？

根據表 4-3，多數玩家選擇「基本能懂」與「有點混亂」，其中「有點混亂」達 58.3%，「非常清楚」僅 8.3%，顯示規則雖不算困難，仍有改進空間。理解仍需花力氣，對年紀較小或策略經驗不足者不夠友善。建議透過影片教學、圖示說明，或區分新手與進階規則以提升理解度。

表 4-3 遊戲的規則理解程度

	非常清楚	基本能懂	有點混亂	完全搞不懂
人數	1	4	7	0
百分比	8.3%	33.3%	58.3%	0%

2、各角色之間的平衡性如何？

根據表 4-4 半數以上玩家認為角色間「稍有不平衡」，少數（1 人）指出有「明顯強弱差距」。這反映出角色設計具備潛在策略張力，但某些角色如「大地主」或「政府官員」在實戰中可能出現資源滾雪球或無法制衡的情況。

表 4-4 各角色之間的平衡性

	非常平衡	稍有不平衡	有明顯 強弱差距	我根本不知道 大家在幹嘛
人數	4	7	1	0
百分比	33.3%	58.3%	8.3%	0%

3、你覺得遊戲的節奏如何？

根據表 4-5，超過三分之一玩家明確指出「太久了」並且有一半以上的玩家覺得偶爾拖延，其中也包含年齡較低者的疲乏反應（如 5~10 歲）。代表遊戲中後期易出現注意力疲乏、決策遲滯的狀況。

表 4-5 遊戲的節奏

	很順暢 節奏剛好	偶爾拖延	太久了 有點累	節奏太快 來不及反應
人數	0	7	5	0
百分比	0%	58.3%	41.7%	0%

4、整體來說，你對這款遊戲的喜好程度？

根據表 4-6，「非常喜歡」比例僅 16.7%，而「普普通通」與「還不錯」合計 58.3%。整體評價偏中等，代表遊戲具有潛力，但尚未達到高度吸引力或黏著度。

表 4-6 遊戲的喜好程度

	非常喜歡	還不錯	普普通通	有點無聊	完全不喜歡
人數	37	11	28	1	1
百分比	48.7%	14.5%	36.8%	1.3%	1.3%

5、你最喜歡的遊戲元素是？

根據表 4-7，最多玩家喜歡「角色能力」，顯示角色設計的個性與差異化頗具魅力，也是玩家策略考量的核心。其次「卡牌設計」「美術設計」也獲得正面評價，說明本作的視覺美術風格與配件細節能激起玩家興趣。

表 4-7 最喜歡的遊戲元素

	地圖設計	角色能力	卡牌設計	勝利條件	故事背景	美術設計
提及次數	6	9	8	2	1	7

6、你覺得有什麼部分可以改進？（可複選）

根據表 4-8，最多人提到的問題在於「規則說明」與「遊戲流程」，兩者皆與新手體驗有關。大量回饋指出規則難以在短時間內理解，或流程冗長令人疲倦。

表 4-8 可以改進的部分

	說明更簡化	陣營更平衡	遊戲流暢度	道具豐富度
提及次數	10	2	8	2

7、你在這個遊戲角色的遊戲過程中，有發生什麼印象最深刻的的事情？

根據玩家的回饋，我統整成以下內容：玩家們對於遊戲的美術和配件給予了正面的評價，像是圖板的保護膜和可愛的 TOKEN 都讓他們感到滿意。不對稱角色的設計也被認為是一個亮點，雖然對設計者來說是個不小的挑戰，但大家都肯定了這個嘗試。此外，地圖設計也獲得了好評。

然而，在遊戲體驗方面，複雜度似乎是個需要優先考量的問題，有多位玩家提到光是聽遊戲說明就感到很困惑，並且認為遊戲本身不易理解。在遊戲機制與平衡性方面，有玩家反應工人的數量可能不太足夠，進而影響了遊戲的流暢性。土地佔領似乎是遊戲中主要的互動方式，但同時也可能暗示著遊戲中競爭頗為激烈。更值得注意的是，幾乎沒有玩家進行購買行為，這可能表示遊戲的經濟系統缺乏足夠的誘因或是存在其他問題。此外，有玩家佔領了許多地盤，最終的名次卻不盡理想，這可能代表遊戲的勝負與策略之間的關聯性不夠明確，或是計分方式需要進一步調整。平衡性也是一個需要關注的議題，有玩家感覺到被其他角色針對，影響了遊戲體驗，這可能指向角色能力或遊戲機制上的平衡問題。但同時也有玩家表示扮演特定角色時可以持續獲得資金，這可能暗示部分角色的能力可能過於強勢。

8、有沒有什麼建議或想法，幫助我讓遊戲變得更好？

對如何讓遊戲變得更好的建議，試玩對象們提出了幾項重要的方向。首先，有玩家建議可以將遊戲規則分為初期和進階兩個階段，認為這樣更有助於引導玩家逐步進入遊戲情境。同時，也有不少聲音希望遊戲能夠更加簡化，無論是整體遊戲還是具體的規則都應該朝著更容易理解的方向調整。

在遊戲體驗方面，有玩家覺得遊戲時間過長，容易在後期感到無聊，這暗示著可能需要縮短單局的遊戲時長或是增加遊戲的節奏感。此外，有玩家建議可以拍攝 YouTube 教學影片，這對於幫助新玩家理解遊戲規則會非常有幫助，也能夠更直觀地呈現遊戲的玩法。

針對遊戲的細節部分，有玩家提出了具體的改進意見，例如希望卡牌的背面可以更厚實，方框的位置可以更明顯，以及考慮將遊戲結束的分數調整為 15 分。還有一位玩家特別提到，希望遊戲規則的簡化能夠更貼合遊戲的主題——蘆洲，這或許暗示著目前的遊戲機制與主題的連結不夠緊密。最後，也有玩家直接表達希望教學能夠更加順暢易懂。



圖 4-1 桌遊規則及玩法說明



圖 4-2 實際試玩桌遊

第五章 結論與建議

第一節 結論

- 1、 市面上的桌遊類型多元、玩法豐富，從爾虞我詐的陣營遊戲，到營造歡樂氣氛的派對遊戲，每種類型皆有其獨特魅力。隨著時代發展，桌遊不只是用來娛樂，更能提升玩家的邏輯思維與溝通能力，和促進了人與人之間的情感連結。
- 2、 蘆洲從「河上洲」到「和尚洲」的名稱演變，反映了其歷史背景與水患挑戰。早期作為淡水河的沙洲，蘆洲得名「鷺洲」，並成為淡水八大奇觀之一。隨著民國 9 年設立「鷺洲庄」及後來改名為「蘆洲鄉」，直至民國 86 年升格為市，蘆洲逐步發展成現代化都市。隨著二重疏洪道完工與捷運建設，蘆洲不僅改善了水患問題，還成為具發展潛力的衛星都會，也是我選擇作為我遊戲故事背景的原因。
- 3、 蘆洲擁有許多特色景點，所以我將歷史悠久的湧蓮寺、李宅古蹟，以及新興的景點，融入我的桌遊之中，期望蘆洲的人文、信仰與記憶，能透過我的遊戲推動讓大家了解蘆洲的獨特文化和精神。
- 4、 根據試玩桌遊結果試玩者對於遊戲本身都是呈現正向的，但也給出一些建議，如：可將規則分階段說明，先簡單再困難才會更容易讓人理解；也有人建議道具可以再做得更精緻一點，但因為試玩階段我只是先黑白輸出道具，所以在確認遊戲沒有問題後，就會輸出較為精美的道具。
- 5、 將蘆洲的歷史和文化放進桌遊裡，不但能讓大家玩得開心，還能了解蘆洲的故事。遊戲裡可以有蘆洲的名勝、傳統和人物，玩家透過策略合作或競爭，學習如何保護文化、發展經濟。這樣不僅讓遊戲更有趣，還能幫助我們更愛自己的家鄉。

第二節 建議

- 1、 給未來的研究者在開始製作桌遊之前，務必先仔細評估製作時間及遊戲設計難易度，避免因過於困難而耗費大量時間，最終卻草草結束。
- 2、 在正式動手製作之前，務必先完善構思好桌遊的整體設計、規則與細節，以免在製作過程中一直修改，或是無法確實掌握製作進度。
- 3、 因為現在 AI 工具的強大，建議在製作桌遊的過程中，可以善用 Canva、ChatGPT 等 AI 工具，它們能夠協助您生成所需的圖片、提供寶貴的建議，甚至輔助製作桌遊的相關配件，也可以避免亂使用別人的圖片而侵權。
- 4、 在使用 AI 工具時，建議您考慮使用付費版本，以避免不必要的限制或問題，進而影響您的工作效率。
- 5、 在進行與桌遊相關的問卷調查時，填寫問卷的人數越多以及收集不同年齡層的資料，所獲得的分析結果也會更加準確可靠。
- 6、 遊戲時間過長也引發玩家覺得後期無聊的意見，建議縮短時長或加快節奏。
- 7、 因為遊戲規則及說明較複雜，所以建議以後研究者可以拍攝教學影片能更幫助玩家理解規則。

參考資料

1、 AI 繪圖網站推薦

<https://tw.cyberlink.com/blog/photo-editing-tips/2345/best-ai-image-generators>

2、 桌遊種類

<https://relaxedlife.com.tw/what-are-the-types-of-board-game/>

3、 蘆洲特色景點

<https://reurl.cc/W00KY0>

4、 蘆洲今昔

<https://www.luzhou.ntpc.gov.tw/home.jsp?id=aa967983e02a861f>