

類 別：設計與創作

作品名稱：山靈密語—桌遊的設計與創作

學生名稱：徐筱恩、阮可彤

指導老師：歐冠杏

摘要

過年玩桌遊時，好奇怎麼做出有趣的桌遊，所以搜尋了比較有名的桌遊，尋找他們的共同點。改編了血契獵殺，將日治時期原住民與日本人的衝突融入到我們製作的桌遊中，還新增了機會卡，將原住民的事件紀錄在上面，可以讓人在遊玩過程中學習到歷史。我們找人試玩過後，發現角色技能太過複雜，需要不停查看說明書，所以我們將角色技能紀錄在卡片上。最後我們利用 Canva 編輯好卡片排版後，印出來剪貼好就完成了。

壹、前言

一、研究動機

在過年回到老家的時候，肯定會和親戚一起玩桌遊，在玩的過程中我想到要想設計出一個好玩的桌遊，一定不容易。所以我想設計出一個桌遊，在桌遊中融合歷史事件，讓玩家在遊玩時也可以認識台灣的歷史。

二、研究目的

- （一）研究現在受到大眾歡迎的桌遊有哪些共同點。
- （二）研究台灣原住民族與日本人的重要歷史事件。
- （三）將台灣原住民族與日本人的歷史事件融合到桌遊中。

三、文獻回顧

- 1、研究現在受到大眾歡迎的桌遊有哪些共同點。

桌遊名稱	適合對象	人數限制	遊戲時間	遊戲難度	類別
矮人礦坑	10 歲以上	3-10 人	約 30 分鐘	中等難度	陣營類型

台灣最美的地方：國家公園桌上遊戲	8 歲以上	3-6 人以上	20-30 分鐘	低難度	文化教育桌遊
高雄大空襲	15 歲以上	2~6 人	60~90 分鐘	高難度	合作，劇情桌遊
臺北大空襲	10 歲以上	2~4 人（1 人	40~60 分鐘	高難度	策略、合作、劇情桌遊
血契獵殺	10-12 歲以上	6~12 人	30 分鐘	低難度	融合推理、欺騙與背叛的陣營類桌遊
風聲	15 歲以上	5~9 人	30~60 分鐘	高難度	陣營、心機、派對

因為想創造出一個能讓玩家感受到樂趣的桌遊，所以整理了現在在台灣比較多人遊玩的劇情、陣營類型桌遊，陣營桌遊的共同點是玩家會分隊互相競爭，所以要人才好開局，通常需要 5 人以上。有團隊合作、互動性高、比較有娛樂效果的三大特點。大部分陣營桌遊的機制會有三個陣營互相制衡，通常是好人陣營、壞人陣營、中立角色。最後我們選擇了血契獵殺來改編，原因是因為它是一個融合推理、欺騙與背叛的陣營類桌遊，和原住民與日本人的關係很像。

2、研究台灣原住民族與日本人的重要歷史事件。

在社會課時我們有學到關於日治時期的衝突大部分都是原住民居多，所以想研究更多類似的大型事件，搜尋到相關的事件後並進行彙整。

名稱	時間	發起人	地點	事件介紹
南庄事件	1902 年—12 月	日阿拐、絲大尾、張有淮與在臺日本人	中華民國苗栗縣南庄鄉	南庄支廳一名巡查和原住民族發生衝突。有南庄支廳轄下各部落情勢不穩的情報流傳。文件顯示 6 日後將有數百名原住

				民族襲擊。為防備並安定社會，廳長派遣軍隊以安撫人心。
大豹社事件	1900 年—1906 年	大豹共同體與大日本帝國	大豹溪流域（今新北市三峽區南部山區）	總督府開放進入山地開採資源，大量樟腦業者進入部落領域，因工人強姦部落婦女，引起族人爆發衝突。總督府派軍隊鎮壓，頭目率軍展開抗日浴血戰，日軍因死傷慘重而停戰，最終原住民無法堅持而戰敗。
李棟山事件	1904 年到 1910 年	清軍(劉銘傳)與泰雅人	新竹一帶的山林裡	總督府否定原住民擁有居住地的土地權利、強行開採樟腦，因此發生大量衝突事件。日本多次攻擊並築堡壘射炮台，逐步進逼李棟山泰雅族的居住地，中途颱風來襲，支援的泰雅族部落偷襲成功。
七腳川事件	1908-1909 年	原住民阿美族七腳川社與日本警察	花蓮港支廳（今花蓮縣吉安鄉）	七腳川社人認為日本政府給予的薪資太少，經過多人轉交後往往遭到扣押，因此逃至山區，並教唆他人襲擊日本人，最後遭到日本掃蕩…
太魯閣事件	1914 年 5 月 17 日—8 月 28 日	臺灣總督府與太魯閣族	太魯閣地區	因清朝強行打通後山北路，侵犯太魯閣族的生活領域，導致太魯閣人抗清，清朝發動對太魯閣部落的鎮壓，族人逃到山上避難。
大分事件	1915 年 5 月 17 日-1933 年 5 月	大日本帝國駐地警察部隊與布農族郡社群	日治臺灣花蓮港廳玉里郡大分駐在所（今台灣花蓮縣卓溪	發起攻擊的布農族原住民族人有 56 名，造成 12 名日本警察

			鄉)	死亡。之後遭日本政府持續制止與鎮壓，也造成大分地區所有布農族住民陸續遷移，並在遷移過程中出現零星除草。
--	--	--	----	---

3、改編血契獵殺並將台灣原住民族與日本人的衝突事件融入到桌遊中。

血契獵殺 桌遊簡介

血契獵殺(Blood Bound)是一款陣營推理類桌遊。玩家會分成兩大陣營(也有第三個陣營)，目標是找出並殺掉對方陣營的族長(等級數字最小的角色是族長)。在遊戲過程中，玩家的身份是秘密，只能透過攻擊彼此，來揭露對方的陣營和等級線索。線索出來後就要盡快推理找出目標，然後殺掉對手的族長。因為角色技能的關係，遊戲中的推理邏輯會有點小複雜，因此可以看玩家幫助卡，讓遊戲過程比較順暢。個人認為桌遊血契獵殺算是需要動腦的桌遊，有點類似狼人殺，需要找出彼此的陣營關係，但是多了很多技能可以使用，因此有另一種樂趣。

遊戲人數：6~12 人

最佳人數：8~10 人

準備時間：10~15 分鐘

遊戲時間：30 分鐘

遊戲類型：陣營，推理，派對

血契獵殺 桌遊配件

角 色 卡 ：20 張

等級指示物：16 個

陣營指示物：46 個(鳳凰氏族，石像鬼氏族，未知陣營)

能 力 卡 ：22 張(長劍，折扇，法杖，盾牌，詛咒，鵝毛筆)

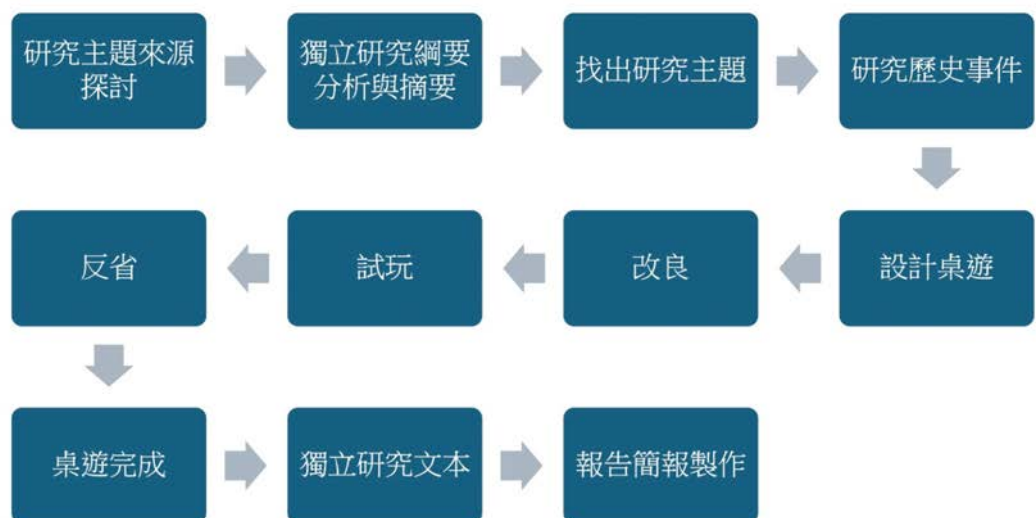
紙質匕首：1 個

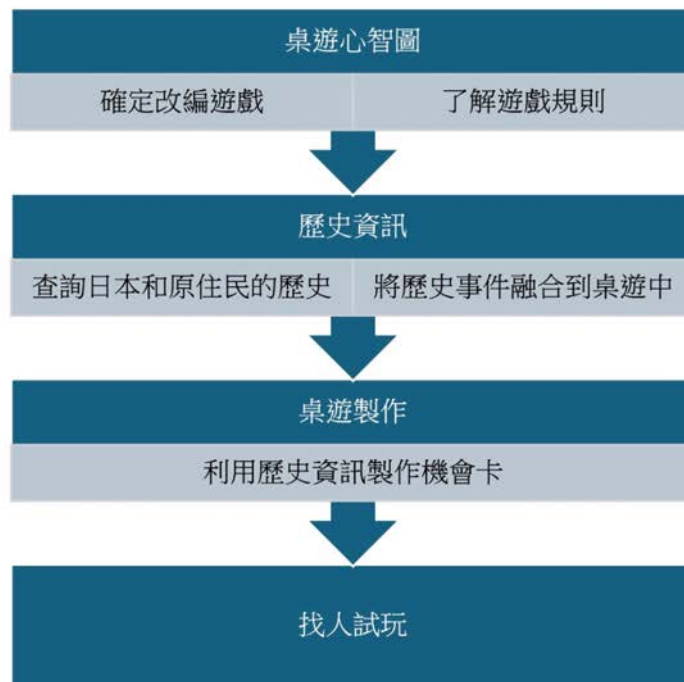
玩家幫助卡：12 張

貳、研究設備及器材

卡片	紙、筆	剪刀	影印機
			
平板			
			

參、研究過程或方法





1.第一次試做與試玩

第一次試玩	
	
圖一：規則講解	圖二：遊玩過程

	
圖三：卡牌介紹 1	圖四：卡牌介紹 2

試玩回饋

試玩後，我們得到的回饋是角色的技能比較不好記，可以把將技能說明打在卡牌上。

肆、研究結果

桌遊規則說明：

開始前的準備

- 1、將兩個陣營卡牌進行洗牌然後給每位玩家發一張，每位玩家一人拿一張遮牌卡。
- 2、將遮牌卡放在角色卡上，並把角色卡給左邊的玩家看，看完後將角色卡背面朝上放在桌面上。

開始遊戲

- 1、將刀給其中一名玩家。
- 2、那名玩家可以選擇
 - (1) 砍人，選擇砍人後刀就要給被砍的人。
 - (2) 捨棄，選擇捨棄可以給其他任何玩家。
- 3、勝利條件是將對面陣營的隊長殺死
 - (1) 受到一點傷害時需要拿一個等級指示物或陣營指示物，拿到陣營指示物後便可

使用技能。

(2) 所有的指示物都拿完後，將會死亡，如果死亡的是日本陣營的隊長，原住民陣營輸，如果死亡的不是日本陣營的隊長，原住民陣營贏。

4、扛刀（干涉）

幫他扛刀（干涉），扛刀的人會受到原本應該受到傷害的人所受到的傷害，並拿到刀。

5、機會卡只有日本陣營可以抽，抽到後可以馬上使用。

卡片說明：

- 陣營：日本人、原住民族
- 事件卡（機會卡）：6 張（只有日本陣營可以抽取）
- 人物卡：
 - 1 號角色：日治時期總督、原住民頭目
可以使用權杖能力，將數字最大的角色變成陣營族長。
 - 2 號角色：日本軍人、原住民勇士
讓任意一位玩家受兩點傷害，然後將匕首交給該玩家。
 - 3 號角色：臥底
選擇兩位玩家，私下查看他們的角色陣營身份。右下角的陣營線索和實際陣營相反，因此在一開始看陣營線索時可以誤導玩家。
 - 4 號角色：醫者
【干涉】一名玩家，並可以選擇治癒一點或是傷害一點被干涉的玩家。選擇治癒時，被干涉的玩家可以選擇拿回任意一種指示物。
舉例(治癒)：A 攻擊 B。醫者干涉 B 玩家，醫者玩家受一點傷害，獲得匕首，並拿取等級 4 指示物，發動能力治癒 B 玩家。B 玩家可以選擇放回自己的等級指示物(因此就可以再用一次能力)。

舉例(傷害)：A 攻擊 B。醫者干涉 B 玩家，醫者玩家受一點傷害，獲得匕首，發動能力傷害 B 玩家。B 玩家要拿一個指示物，如果是拿取等級指示物，則無法發動角色能力。

5 號角色：貴族

強制任何一位玩家受到一點傷害，並把匕首交給該玩家。被貴族能力傷害的玩家，必須優先拿取等級指示物，且無法發動角色能力。

6 號角色：衛士

將木盾卡給予任意玩家，並把長矛卡放在自己桌面上。

其他玩家無法攻擊或用能力傷害有木盾卡的玩家。但是有木盾保護的玩家，可以用干涉讓自己受傷。

當衛士角色受到第三點傷害，就必須把木盾收回。

7 號角色：戰士

強制讓剛才攻擊他的玩家受一點傷害。

8 號角色：巫師

將詛咒卡給自己和任意一位玩家。有詛咒卡的玩家拿陣營指示物時，只能拿未知陣營指示物。

- 【干涉】：幫助你認為是你隊友的人扛刀
- 陣營指示物：原住民圖騰、日本國旗、問號
- 等級指示物：1、2、3、4、5、6、7、8
- 能力卡：權杖、詛咒、長矛、木盾
- 遊玩人數：雙數 推薦 6 人
- 血量：原住民 4 點、日本 3 點

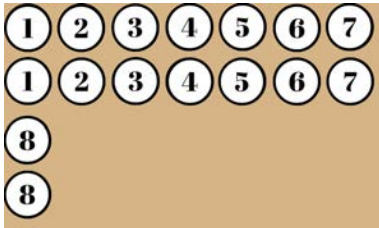
角色卡		
日本 1	日本 2	日本 3

		
日本陣營，數字 1 日治時期總督：可以使用權杖能力，將數字最大的角色變成陣營隊長。 血量：4	日本陣營，數字 2 日本軍人：讓任意一位玩家受兩點傷害，然後將匕首交給該玩家。 血量：4	日本陣營，數字 3 臥底：選擇兩位玩家，私下查看他們的角色陣營身份。右下角的陣營線索和實際陣營相反，因此在一開始看陣營線索時可以誤導玩家。 血量：4
日本 4	日本 5	日本 6
		
日本陣營，數字 4 醫者：【干涉】一名玩家，並可以選擇治癒一點或是傷害一點被干涉的玩家。選擇治癒時，被干涉	日本陣營，數字 5 貴族：強制任何一位玩家受到一點傷害，並把匕首交給該玩家。被貴族能力傷害的玩家，必須優先拿	日本陣營，數字 6 衛士：將木盾卡給予任意玩家，並把長矛卡放在自己桌面上。 其他玩家無法攻擊或用能

的玩家可以選擇拿回任意一種指示物。 血量：4	取等級指示物，且無法發動角色能力。 血量：4	力傷害有木盾卡的玩家。但是有木盾保護的玩家，可以用干涉讓自己受傷。當衛士角色受到第三點傷害，就必須把木盾收回。 血量：4
日本 7	日本 8	原住民 1
		
日本陣營，數字 7 戰士：強制讓剛才攻擊他的玩家受一點傷害。 血量：4	日本陣營，數字 8 巫師：將詛咒卡給自己和任意一位玩家。有詛咒卡的玩家拿陣營指示物時，只能拿未知陣營指示物。 血量：4	原住民陣營，數字 1 原住民長老：可以使用權杖能力，將數字最大的角色變成陣營隊長。 血量：5
原住民 2	原住民 3	原住民 4

原住民陣營，數字 2 原住民族勇士：讓任意一位玩家受兩點傷害，然後將匕首交該玩家。 血量：5	原住民陣營，數字 3 臥底：選擇兩位玩家，私下查看他們的角色陣營身份。右下角的陣營線索和實際陣營相反，因此在一開始看陣營線索時可以誤導玩家。 血量：5	原住民陣營，數字 4 醫者：【干涉】一名玩家，並可以選擇治癒一點或是傷害一點被干涉的玩家。選擇治癒時，被干涉的玩家可以選擇拿回任意一種指示物。 血量：5
原住民 5	原住民 6	原住民 7
原住民陣營，數字 5 貴族：強制任何一位玩家受到一點傷害，並把匕首	原住民陣營，數字 6 衛士：將木盾卡給予任意玩家，並把長矛卡放在自	原住民陣營，數字 7 戰士：強制讓剛才攻擊他的玩家受一點傷害。

交給該玩家。被貴族能力傷害的玩家，必須優先拿取等級指示物，且無法發動角色能力。 血量：5	己桌面上。 其他玩家無法攻擊或用能力傷害有木盾卡的玩家。但是有木盾保護的玩家，可以用干涉讓自己受傷。當衛士角色受到第三點傷害，就必須把木盾收回。 血量：5	血量：5
原住民 8		
		
原住民陣營，數字 8 巫師：將詛咒卡給自己和任意一位玩家。有詛咒卡的玩家拿陣營指示物時，只能拿未知陣營指示物。 血量：5		
陣營指示物		
原住民圖騰	日本國旗	問號
		

等級指示物		
		
能力卡		
權杖	木盾	長矛
		
將數字最大的角色變成陣營隊長。	將木盾卡給予任意玩家，並把長矛卡放在自己桌面上。 其他玩家無法攻擊或用能力傷害有木盾卡的玩家。但是有木盾保護的玩家，可以用干涉讓自己受傷。當衛士角色受到第三點傷害，就必須把木盾收回。	強制讓剛才攻擊他的玩家受一點傷害。
詛咒		
		
將詛咒卡給自己和任意一位玩家。有詛咒卡的玩家拿陣營指示物時，只能拿未知陣營指示物。		

機會卡		
太魯閣事件	南庄事件	李棟山事件
太魯閣事件 因清朝強行打通後山北路，侵犯太魯閣族的生活領域，導致太魯閣人抗清，清朝發動對太魯閣部落的鎮壓，族人逃到山上避難。 *你守護了你族群的領土。 下次殺的角色血量-2 	南庄事件 南庄支廳一名巡查和原住民族發生衝突。有南庄支廳轄下各部落情勢不穩的情報流傳。文件顯示6日後將有數百名原住民族襲擊。為防備並安定社會，廳長派遣軍隊以安撫人心。 *你擊退了日本政府的追擊。 下次殺的角色血量-1 	李棟山事件 總督府否定原住民擁有居住地的土地權利、強行開採樟腦，因此發生大量衝突事件。日本多次攻擊並築堡壘射炮台，逐步進逼李棟山泰雅族的居住地，中途颱風來襲，支援的泰雅部落偷襲成功。 *你拿出了兵器把清軍殺死了。 下次殺的角色血量-2 
因清朝強行打通後山北路，侵犯太魯閣族的生活領域，導致太魯閣人抗清，清朝發動對太魯閣部落的鎮壓，族人逃到山上避難。	南庄支廳一名巡查和原住民族發生衝突。有南庄支廳轄下各部落情勢不穩的情報流傳。文件顯示6日後將有數百名原住民族襲擊。為防備並安定社會，廳長派遣軍隊以安撫人心。	總督府否定原住民擁有居住地的土地權利、強行開採樟腦，因此發生大量衝突事件。日本多次攻擊並築堡壘射炮台，逐步進逼李棟山泰雅族的居住地，中途颱風來襲，支援的泰雅部落偷襲成功。
大豹社事件	大分事件	七腳川事件
大豹社事件 總督府開放進入山地開採資源，大量樟腦業者進入部落領域，因工人強姦部落婦女，引起族人爆發衝突。總督府派軍隊鎮壓，頭目率軍展開抗日浴血戰，日軍因死傷慘重而停戰，最終原住民無法堅持而戰敗。 *你偷偷跑進日本陣營沒被發現... 下次殺的角色血量-2 	大分事件 發起攻擊的布農族原住民族人有30名，造成12名日本警察死亡。之後遭日本政府持續制止與鎮壓，也造成大分地區所有布農族住民陸續遷移，並在遷移過程中出現零星除草。 *你躲過了日本的暗殺。 下次殺的角色血量-1 	七腳川事件 七腳川社人認為日本政府給予的薪資太少，經過多人轉交後往往遭到扣押，因此逃至山區，並教唆他人襲擊日本人，最後遭到日本掃蕩... *你保住了七腳川的土地。 下次殺的角色血量-1 
總督府開放進入山地開採資源，大量樟腦業者進入部落領域，因工人強姦部落婦女，引起族人爆發衝突。總督府派軍隊鎮壓，頭目率軍展開抗日浴血戰，日軍因死傷慘重而停戰，最終原住民無法堅持而戰敗。	發起攻擊的布農族原住民族人有56名，造成12名日本警察死亡。之後遭日本政府持續制止與鎮壓，也造成大分地區所有布農族住民陸續遷移，並在遷移過程中出現零星除草。	七腳川社人認為日本政府給予的薪資太少，經過多人轉交後往往遭到扣押，因此逃至山區，並教唆他人襲擊日本人，最後遭到日本掃蕩...

陸、結論

1、我們改編了以下幾點

- (1) 刪除了中立角色，原因：遊玩時間會太長
- (2) 新增了機會卡，原因：希望玩家遊玩的時候可以認識更多台灣歷史
- (3) 更改了角色陣營，原因：想融入日本與原住民
- (4) 在卡片背面加了貓頭鷹，原因：很可愛

2、心得

阮可彤：在製作這個桌遊的過程中，我認識了很多日治時期與原住民族有關的事件與故事，我也學習到了從前我不知道的 google 文件與 canva 的使用方法，能讓人在遊玩的過程中感受到樂趣也讓我很有成就感，在試玩的過程中，也認識了更多朋友，我也發現製作一個好玩、有趣又令人難忘的桌遊是很困難的，需要注意許多事情，希望在未來我能夠做的更好。

徐筱恩：我個人是蠻喜歡玩桌遊的，隨著時代的進步，大不分的人都在使用手機等電子產品，對於其他額外的新知識不加以參與，所以我們決定透過桌遊並融合歷史事件，讓大家在遊玩的過程中也可以收穫知識和樂趣。其中我學習到許多歷史知識並且精熟了 canva 及 google 文件的使用，也有在試玩的過程中認識其他同學。在創作的過程中我們有遇到像是想不到名稱的問題，找尋相關資訊後才決定好名稱。

柒、參考文獻資料

官大偉：李棟山事件。2025 年 4 月 1 日，取自

<https://stv.naer.edu.tw/data/supplementary/%E5%8E%9F%E4%BD%8F%E6%B0%91%E6%97%8F%E9%87%8D%E5%A4%A7%E6%AD%B7%E5%8F%B2%E4%BA%8B%E4%BB%B6%E8%A3%9C%E5%85%85%E6%95%99%E6%9D%90-%E6%9D%8E%E5%B4%A0%E5%B1%B1%E4%BA%8B%E4%BB%B6.pdf>

太魯閣戰爭。2025 年 4 月 2 日，取自 <https://zh.wikipedia.org/zh-tw/太魯閣戰爭>

南庄事件。2025 年 3 月 26 日，取自 <https://zh.wikipedia.org/wiki/南庄事件>

大豹社事件。2025 年 3 月 26 日，取自 <https://zh.wikipedia.org/wiki/大豹社事件>

大分事件。2025 年 4 月 2 日，取自 <https://zh.wikipedia.org/wiki/大分事件>

七腳川事件。2025 年 3 月 26 日，取自 <https://zh.wikipedia.org/wiki/七腳川事件>

血契獵殺(Blood Bound)－融合推理、欺騙與背叛的陣營類桌遊 | 桌遊規則介紹。2025

年 4 月 1 日，取自 <https://andyventure.com/boardgame-blood-bound/>

かわいいフリー素材集いらすとや。2025 年 3 月 19 日，取自 <https://www.irasutoya.com/>

冒險安迪：10 款陣營桌遊推薦－想要團隊合作或互相傷害就來玩 | 2023 排行榜。2025

年 3 月 19 日，取自 <https://andyventure.com/boardgame-billboard-faction/>