


2024 旺宏「閱讀科學找樂子」得獎作品簡介

計畫名稱：玩桌遊看世界

桌遊名稱	Sconia 之「疫」
作者	【王秉森】、陳宥瑋、李杰穎、張仁哲
桌遊簡介	<p>本桌遊作品 Sconia 之「疫」，其故事背景從一個人民安居樂業、科技發達的國家 Sconia 開始。突然，有一種強勢的病毒 Verti 出現，並在消滅了大部分人類後，開始向其傳播。本桌遊屬於一對一策略對戰遊戲，分為人類方與病毒方兩個陣營，利用有限的技能點數購買並發動技能卡以控制疫情或擴大感染規模。本桌遊為貼近生活實際狀況，除講究設計技能卡內容外，更增加情境卡以提高趣味性。冀玩家能學到更多疫情的相關知識。</p>
桌遊內容	
得獎感言	<p>能得到這份獎項，我們受寵若驚，在遊戲的設計過程中，我們遇到了許多困難，比如遊戲雙方的平衡、道具的製作與時間的限制.....等，但我們克服了種種阻礙，最終有了這份成品。在經過試玩後，雖然也發現了一些小問題，但我覺得這並沒有破壞我們對這款桌遊的熱忱。在未來，我們也會持續改進並完善這個作品，希望它能在未來成為一款真正的好桌遊。</p>

Sconia 之「疫」

SDGs編號名稱: 3 健康與福祉

班級	組別	座號	1	5	11	15
125	5	姓名	王秉森	李杰穎	張仁哲	陳宥璋

一、文獻探討：

1. 與SDGs的關聯[1]

本桌遊的設計理念與SDGs目標3-確保及促進各年齡層健康生活與福祉中的第三細項相關。第三細項主要著重於傳染病的對抗與終結。我們希望透過桌遊這種較趣味的形式，使大眾更容易初步瞭解與疫情、病毒的正確知識，如：病毒的傳播模式、人類的防治方式與策略，這麼一來也能對於傳染病的防治有幫助，也希望未來透過一次次的改善，可以融入更多更廣的相關知識在桌遊中。

2. 人類與病毒之戰[2]

醫學與科技飛速進步，但是我們對病毒的了解卻很有限。而全球交流頻繁、都市人口密集，病毒對人的威脅只會更難以防範。及早建立正確觀念、養成防護習慣，才能保護自己，也保護我們共同生存的環境。

在「人類與病毒之戰」一書中，介紹了病毒的所帶來的威脅與及早防範的重要性，而我們的桌遊也主要著重於這些方面，因此我們將病毒方設計得節奏較快且攻擊性較強，倘若人類方輕視了病毒的侵略性，便可能落得下風；而同時我們也將人類方的預防能力設計得較強，旨在說明即使病毒會帶來如此嚴重的威脅，但只要我們做好防疫，終能度過難關，而這也正是這本書的宗旨。

二、遊戲背景：

世界上有一個神秘的島國--Sconia，你絕對不曾聽過這個國家，這個國家用高科技的結界將自己保護起來，因此地球人察覺不到他們的存在，他們的經濟建設完備、社會資源完善、科技產業發達，城市與鄉村的人民都安居樂業，是一個追求和平與平等的國家。然而，在很久很久之後，有一種強勢的病毒--Verti，地球上的人類雖努力對抗，但由於病毒太強了，最終也難以倖免。病毒同時也突破結界，開始往Sconia的領土傳播，而Sconia也因為其高科技實力而察覺到了病毒的存在，Sconia、Verti，這兩大敵對陣營，勝利的天平究竟倒向何方？還是將趨於共存？

三、遊戲道具：

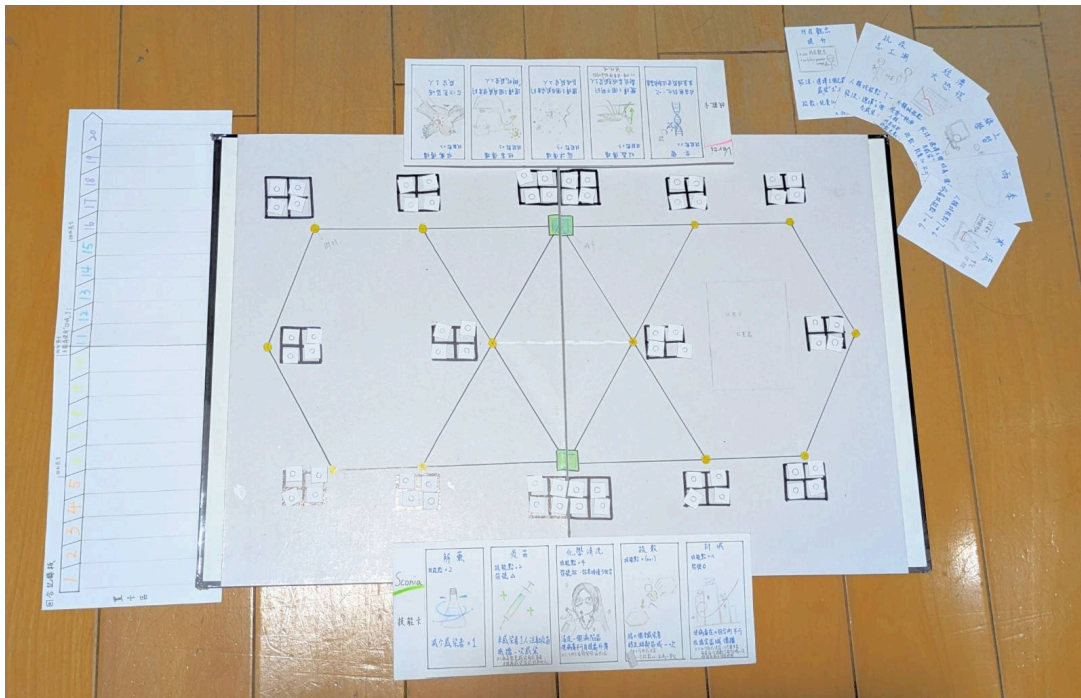
技能牌

人口點

技能點

地圖1張

回合紀錄板1個



四、規則：

人數：2人

陣營：Sconia(人類)v.s.Vert(病毒)

開局：病毒在四個連續地區各放2個感染點。

過程：每局遊戲均由病毒先手。

1. 病毒及人類皆能透過利用技能點購買技能卡立即進行出牌，每回合點數將重新刷新回7點，不可將上一回合的技能點累計計算，技能卡可以重複購買(如：人類可以一次購買3張解藥卡)
2. 如果一塊區域的單位人數均全數感染點(城市8單位人口數，鄉村4單位人口數)那麼該區即宣告為淪陷區，淪陷區不能使用封城、且不可逆轉回未淪陷狀態
3. 從第6回合算起，在遊戲途中，每隔5回合(即第六回合、第十一回合、第十六回合)，雙方要共同抽一張狀態牌，宣告接下來5回合會發生在地圖上的效果。
4. 勝利條件：病毒：使全境成為淪陷區。人類：消滅病毒or成功撐過20回合，與病毒共存。

五、技能&狀態牌

人類技能牌:

- 解藥(2):減少感染人數一人
- 化學清洗(4):利用化學藥劑清洗一個淪陷區,雖不可逆轉回未淪陷狀態,但是可使病毒不得自該處往鄰近區域傳播,五回合後即解除並變回淪陷區,亦可再進行化學清洗
- 疏散(1+n):將n個的未感染者移動至相鄰區域
- 疫苗(2):未感染人1人將注射疫苗,可以免疫抵擋一次感染,且病毒如要攻擊有疫苗者之感染區,必須先攻擊已注射疫苗者進行
- 封城(n)(僅能在前十回合使用):使病毒在n回合內不可在某區域(玩家自行決定)傳播,但每區每一次遊戲只能封城一次,以免造成人民恐慌

病毒技能牌:

- 突變(2):疫苗無效化一次,並且感染該人
- 牲畜傳播(2):選擇一個已感染的鄉村傳播感染兩人
- 蚊蟲傳播(3):選擇兩個不同的鄰近區域各感染一人
- 飛沫傳染(3):選擇一個已感染的區域傳播感染兩人
- 飛禽傳播(2):在任意的區域感染1人

狀態牌:

- 雨季:蚊蟲傳播:選擇兩個不同的鄰近區域各感染"二"人、不可疏散
- 抗疫志工潮:人類技能點+1、飛沫傳染:選擇"二"個已感染的區域傳播感染兩人
- 寒流:人類技能點-1、病毒技能點-1
- 線上學習:
- 經濟大恐慌:
- 防疫觀念提升:飛沫傳染:選擇一個已感染的區域感染"一"人、
疏散:改為n對n

六、參考資料

1. 一般社團法人 Think the Earth(蟹江憲史監修)(2020)。**SDGs:我們想要的未來:17項永續發展目標&國際實踐範例**(沈盈盈譯)。幸福綠光出版社。(原著出版年:2020)

2. 徐明達(2020)。人類與病毒之戰：一本書看懂病毒為什麼可怕、如何預防傳染、疫情爆發時的生活則。天下。