

# 保"生" 大"地"主

生態保育知識大富翁

## 創作動機與理念

我們想透過設計以生態保育為主題的大富翁桌遊，讓玩家對台灣的生態保育現況能有更多的了解，也希望玩家結束遊戲後，落實愛護環境、保護生態的行動。



## 實作方法

1. Chat GPT：撰寫遊戲規則、影片文案
2. Perplexity：設計大富翁知識性問題
3. Adobe Firefly：生成與設計各種卡片圖案
4. 剪映：遊戲宣傳影片

## 成果呈現

學生能從大富翁遊戲中的生態知識問答題中獲得與台灣生態保育相關的知識

### 遊戲規則

#### 起始

每位玩家從起點(台北市)開始，初始擁有100 點保育點數。玩家透過擲骰子決定步數，依序移動。

#### 遊戲過程

當玩家經過地點時，執行相應的動作

- 生態保育基地：可消耗10點保育點數抽取一張生態知識卡回答問題，回答正確即可建立保育基地；回答錯誤則無法建造保育基地，且無法拿回投入的10點保育點數。建造一個保育基地遊戲結束時可以獲得20點保育點數回饋。
- 生態知識站：可抽取一張生態知識卡回答問題，回答正確即可獲得20點保育點數。
- 機會與命運：抽取機會與命運卡牌，根據卡牌內容得到或失去對應保育點數。

#### 贏家判斷

遊戲以7局為一場，一場遊戲後獲得最多保育點數的玩家即獲勝。



大富翁地圖\*1



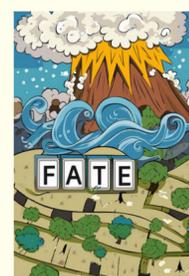
六面骰子\*1  
棋子\*4



保育點數\*100



生態知識卡\*50



命運卡\*30



機會卡\*30



保生大地主—遊戲宣傳影片