



數字火車



遊戲資訊

- 人數：1~99人
- 年齡：8歲以上
- 時間：15分鐘
- 概念：數字排序

數字火車

- 目標：
將抽出的數字排成較長且由小而大的數列
- 配件：
數字方塊40個、排列框、遊戲紙
- 設置：
發給每位玩家一張遊戲紙，並將所有數字方塊放入布袋中。挑選一位或數位玩家作為抽牌員，負責20個回合抽牌。

遊戲規則說明

- 玩家每次抽出一個數字方塊，將編號填入車廂
- 數字包含1~10一個，11~19兩個，20~30一個，萬用牌一個
- 盡可能將數字由小到大排列（可相同）
- 遊戲一直進行到為20節車廂填入20個編號時結束

計分方式



思數列車-根號版

- $\sqrt{1}$ 、 $\sqrt{2}$ 、 $\sqrt{3}$ 、 $\sqrt{4}$ 、 $\sqrt{5}$ 、 $\sqrt{6}$ 、 $\sqrt{7}$ 、 $\sqrt{8}$ 、 $\sqrt{9}$ 、 $\sqrt{10}$ 、 $\sqrt{11}$ 、 $\sqrt{12}$ 、 $\sqrt{13}$ 、 $\sqrt{14}$ 、 $\sqrt{15}$ 、 $\sqrt{16}$ 、 $\sqrt{17}$ 、 $\sqrt{18}$ 、 $\sqrt{19}$ 、 $\sqrt{20}$ 、 $\sqrt{21}$ 、 $\sqrt{22}$ 、 $\sqrt{23}$ 、 $\sqrt{24}$ 、 $\sqrt{25}$ 、 $\sqrt{26}$ 、 $\sqrt{27}$
- 0、1、2、3、4、5
- $2\sqrt{2}$ 、 $2\sqrt{3}$ 、 $2\sqrt{5}$ 、 $2\sqrt{6}$ 、 $3\sqrt{2}$ 、 $3\sqrt{3}$
- 萬用牌

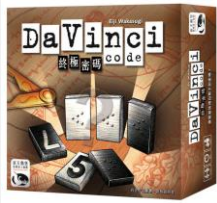
關於桌遊在數學運用

- 大部分的桌遊都含有數學的元素（幾何、邏輯、機率、策略思考）
- 若能將數學與遊戲有效結合，可提升學生對於數學學習的好感度

桌遊在數學運用的優點

- 主題有趣且具吸引力
- 有挑戰性，需與人互動、合作
- 能提升數學敏感度
- 遊戲過程需多面向、多角度
- 發展分析、歸納與邏輯能力

終極密碼



遊戲資訊

- 人數：2~4人
- 年齡：8歲以上
- 時間：15分鐘
- 概念：排序

終極密碼

- 遊戲配件共有26張數字牌，分為黑白兩色，數字0~11，另有2張萬用牌。
- 根據數字的排序，猜出所有對手的牌，以獲得遊戲的勝利。



知識線-動物篇



遊戲資訊

- 人數：2~8人
- 年齡：7歲以上
- 時間：15分鐘
- 概念：單位、排序

知識線-動物篇

- 遊戲配件共有110張卡牌，以動物為主題
- 對動物特性（體重、身長、壽命）進行排序及判斷，最快將手牌出完者為贏家



袋中菲力貓



遊戲資訊

- 人數：3~5人
- 年齡：8歲以上
- 時間：20分鐘
- 概念：加減、競標

袋中菲力貓

- 遊戲配件共有55張卡牌，76枚籌碼和1個起始指示物
- 利用手中籌碼喊價，喊出最高價碼的玩家得分，最後計算牌面上的分數及籌碼數，最高分者獲勝



格格不入

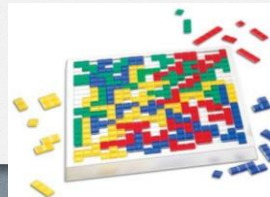


遊戲資訊

- 人數：2~4人
- 年齡：5歲以上
- 時間：20分鐘
- 概念：幾何

格格不入

- 遊戲配件共有84片四色方塊和1個遊戲盤
- 玩家想辦法把自己的方塊盡可能放上遊戲盤，剩下格子數量最少的玩家獲勝。



誰是牛頭王



遊戲資訊

- 人數：2~10人
- 年齡：8歲以上
- 時間：30分鐘
- 概念：排序、因倍數

誰是牛頭王

- 遊戲配件共有104張紙牌，數字依序為1~104
- 在四列接牌區中，打出最合適的牌接序，想辦法得到最少牛頭，成為勝利的玩家



法老密碼



遊戲資訊

- 人數：2~5人
- 年齡：9歲以上
- 時間：20分鐘
- 概念：整數運算

法老密碼

- 遊戲配件包含3顆骰子（8面、10面、12面）及48片寶藏板塊、計時沙漏
- 運用骰子擲出數字，透過骰子及運算符號，計算正確答案並搶奪寶藏牌，獲得甲蟲數最多的玩家獲勝



土狼在笑你



遊戲資訊

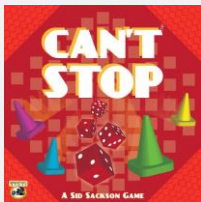
- 人數：3~6人
- 年齡：10歲以上
- 時間：30分鐘
- 概念：加減法、乘法

土狼在笑你

- 遊戲配件包含30根羽毛與6條頭帶
- 不曉得自己的羽毛數字情況下，猜出所有數字總和，得到最少標記的玩家獲勝。



欲罷不能



遊戲資訊

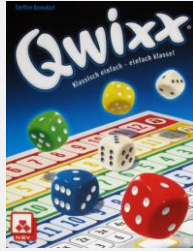
- 人數：2~4人
- 年齡：9歲以上
- 時間：30分鐘
- 概念：加法、機率

欲罷不能

- 遊戲配件包含44個棋子（分為4種顏色）、4個骰子、3個白色暫存棋子、1個遊戲盤
- 玩家擲骰配對總和，想辦法讓自己的交通錐往上爬，成為第一個佔領3欄的玩家



快可思



遊戲資訊

- 人數：2~5人
- 年齡：8歲以上
- 時間：15分鐘
- 概念：加法、決策

快可思

- 目標：
在四列不同顏色的方格中畫最多的叉，以獲得最多的分數，同時也要避免畫懲罰的叉
- 配件：
骰子6顆（白、紅、綠、黃、藍）、遊戲紙
- 設置：
發下每人一張遊戲紙，所有玩家同時擲一顆骰子，點數最大的玩家為回合玩家，並將六顆骰子放在中間

遊戲進行

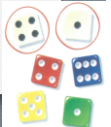
- 基本規則是在四個不同顏色的行列中，數字一定要由左至右的順序劃叉



遊戲進行

- 回合玩家擲全部的六個骰子，並有兩個行動要依序執行：

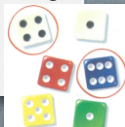
 1. 回合玩家加總兩個白色骰子的數字，大聲且清楚地說出總和
每位玩家可以在他選的任何行列上把回合玩家說的數字劃叉



遊戲進行

- 回合玩家擲全部的六個骰子，並有兩個行動要依序執行：

 2. 回合玩家可把一個白色骰子的數字和另一個自選有顏色的骰子的數字加總在自選有顏色骰子的那列上，把該總和劃叉



懲罰

- 在兩個行動結束之後，若回合玩家沒有劃至少一個叉，就必須在處罰格劃一個叉
- 非回合玩家若沒有劃任何叉，則不必接受懲罰



封鎖一列

- 若有一玩家想要將某一列**最右邊的數字**劃叉，則必須要在該列**最少先劃5個叉**
- 若在某一列的最右邊的數字劃叉，則也要把**鎖頭符號**一併劃叉，該列**即刻封鎖**
- **被封鎖的顏色骰子**立即從遊戲中移除，且對應該列的**任何數字不能再劃叉**



遊戲進行

- 所有玩家都準備好時，**依順時鐘方向**的下一個玩家成為新的回合玩家
- 新的回合玩家拿所有六個骰子擲出，並依序執行上述的兩個行動
- 一旦有玩家在處罰格**劃上第四個叉**，或有**兩個骰子移除**，遊戲立刻結束

計分

- 最下方有一個**計分表**，每個玩家分別寫下四行的分數和處罰格的負分，**加總分數最高的玩家獲勝**



快可思-進階版

- 規則如同基本版，每列不是以升序或降序的方式排列，而是整個**亂數排列**



楚越舟戰

遊戲資訊

- 人數：2或4人
- 時間：10~15分
- 年齡：8歲以上
- 單元：數與數線



楚越舟戰

- 目標：
楚軍要努力地用牽鉤把越軍的船鉤回來捉住，越軍則是要努力地划槳逃到安全的地方。
- 配件：
基本牌組50張、陣營卡：楚、越各2張、地圖卡共6張、小木船1艘。
- 設置：
1. 將地圖按數字順序排好，木船放在0的位置上，每人抽一張陣營卡，不可透漏身分。
2. 發給每人手上5張手牌，剩下放在中間當作牌庫。

遊戲規則說明

○ 遊戲進行

1. **出牌**：從手牌中選出一張牌打出。
2. **行動**：根據牌上的指示作出行動。
3. **補牌**：最後補一張牌到自己手上。

遊戲規則說明

○ 遊戲結束

1. 若木船超過-25時，**楚軍**捉捕成功而勝利；若木船超過+25時，**越軍**逃脫成功而勝利。
2. 當牌庫被抽完時，遊戲立即結束。此時木船若停在**負整數**的位置，則**楚軍**獲勝；若停在**正整數**的位置，則**越軍**獲勝；若停在**0**的位置，則雙方**平手**。

問題討論

- 若你打出談判牌，不管木船在哪個位置，都要將船移到___的位置，數線上代表___。
- 若你打出暴風雨，要將船移到數字___，符號___的位置，這兩數互為___。

問題討論

- 若木船停在0的位置時，你打出大風牌，可自己決定將木船移到___或___，代表這兩數與0的距離都是___，可用___或___表示。
- 若木船停在0的位置時，你打出強風牌，可自己決定將木船移到___或___，代表這兩數與0的距離都是___，可用___或___表示。
- 若木船停在0的位置時，你打出厲風牌，可自己決定將木船移到___或___，代表這兩數與0的距離都是___，可用___或___表示。

全等接龍



遊戲資訊

- 作者：莊惟棟老師
- 人數：2~4人
- 年齡：13歲以上
- 單元：三角形全等

「指」想「對」你「數」說



遊戲資訊

- 作者：黃光文老師
- 人數：2~4人
- 年齡：13歲以上
- 單元：指對數

抓鬼特工

遊戲資訊



- 作者：王保堤老師
- 人數：2~4人
- 年齡：15歲以上
- 單元：指數律

世界上最好玩的數學桌遊書

遊戲資訊



- 譯者：劉輝龍老師
- 人數：2~4人
- 年齡：7歲以上
- 單元：加減法、乘法、分數、形狀

數學王牌

遊戲資訊



- 作者：許玉華老師
- 人數：3~5人
- 年齡：12歲以上
- 單元：數學史

挑戰方根

遊戲資訊



- 人數：2~6人
- 年齡：13歲以上
- 時間：20分鐘
- 類型：策略

挑戰方根

- 遊戲配件包含圖板、數字卡片、籌碼
- 透過根式的基本運算求出卡牌上的答案，並將籌碼放在對應的數上，5個排成一列即勝利！



挑戰方根-改版中



4人 2人 1人 14+ 15+

這是一款專為八年級學生所設計的桌遊，讓學生能夠更加精熟「根式運算」！

Coming Soon...

