

# AI歡樂桌遊

## 《不插電之旅》

### 遊戲概述

本桌遊透過擲骰子和指令卡牌，讓玩家能懂得解讀指令，訓練和提升編程的運作技巧；透過「指令卡」和「如果卡」的指令卡牌，讓玩家提升判斷能力，正確地判斷和應用編程指令，最快完成到達終點和取得最多能量點數的玩家就是 AI 大贏家。

AI 歡樂地圖 - 1 張

機械人棋子 - 5 個

行動骰子 - 1 粒

數字骰子 - 1 粒

指令卡 - 40 張

如果卡 - 85 張

能量卡 - 75 張



### 遊戲配件

### 配件說明

#### 歡樂地圖

為 11 格 x 11 格的地圖，地圖會有方向說明，玩家可根據地圖中的方向說明來辨認方向；地圖中也包含指令及道具方格，玩家需要按指示完成任務。



### 配件說明

#### 機械人



桌遊中會有 5 個機械人棋子角色，分別有紅、黃、綠、藍和紫色。當遊戲開始前，玩家可各自選擇不同顏色的機械人。

#### 行動骰子

骰子分別有六個指令，包括向上平移、向下平移、向左平移、向右平移、



向左轉和向右轉指令。當玩家擲到某個指令時，機械人棋子就需要跟隨該指令來行動。

#### 數字骰子

當擲好行動骰子時，再使用數字骰子，擲出來的點數就是代表行動的數量。

例 1：👉 + 🎲 = 向上平移 1 格；例 2：👈 + 🎲 = 向左轉動 3 次



#### 指令卡



當機械人走到地圖上的指令圖案時，就可以抽出指令卡一張，玩家須按着指令卡上所寫的指令，正確地把機械人移在地圖上適合的位置或完成卡上所說明的指令，如果玩家能成功完成指令，有機會獲得能量卡點數 2 分。



## 配件說明

### 如果卡

當機械人走到地圖上的如果圖案時，就可以抽出如果卡一張，玩家須按着如果卡上所寫的指令，並進行判斷，然後把機械人正確移在地圖上適合的位置上或完成卡上所說明的指令，如果玩家能成功完成指令，有機會獲得能量卡點數 3 分。



### 能量卡

能量卡可在地圖中的能量石圖案或在指定顏色機械人到達該顏色的格內，方可獲得能量卡點數 1 分；又或者完成指令卡或如果卡的指令後，也能獲得能量卡點數 2 至 3 分。



## 遊戲準備



- 1 指令卡和如果卡分開擺放
- 2 把能量卡分開放在地圖的上方
- 3 取出行動骰子及數字骰子
- 4 把機械人棋子放在開始的位置上及面向右方



## 遊戲說明

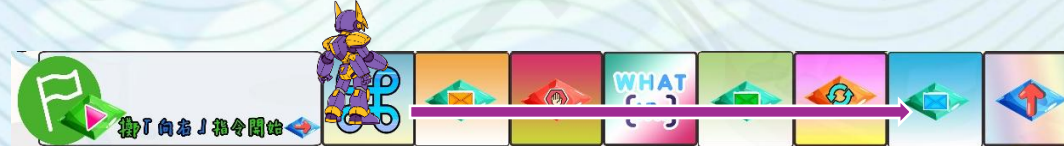
▶ 玩家可先選擇自己所屬顏色的機械人棋子。



選我！

▶ 開始的時候，兩至五人輪流擲行動骰子和數字骰子。

當方向骰子擲到向右指令時，就可以行動，否則要停留開始的位置。



▶ 玩家需按着所擲的行動骰子和數字骰子，正確地到達地圖上的位置。



▶ 最快完成到達終點和取得最多能量點數的玩家便是第一名，如此類推。



AI 大贏家！



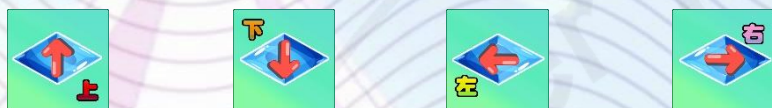


## 方向說明

桌遊中分別有上、下、左、右、左轉和右轉的六個指令。

在這六個指令當中，分為兩個類別：

第一類別為上、下、左、右，指玩家的機械人可以向上、向下、向左、向右平移。



第二類別為左轉和右轉，指玩家的機械人可以向左或向右轉動。每一次轉動為 90 度。



## 遊戲規則

**If** 地圖上有一些格數是沒有指令或圖案，即代表空格。玩家是不能進入這些空格範圍。

圖內。如果所擲的行動骰子和數字骰子，有可能被空格限制或被阻擋，玩家就不可以

把機械人作任何行動，只能停在原位。 例： + 



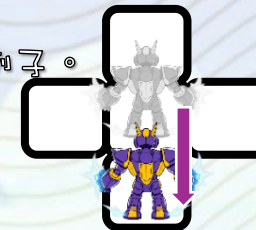
**If** 上、下、左、右指令和左轉、右轉的指令是沒有關係的，上、下、左、右是指平移，

左轉、右轉的指令是指機械人向 90° 方向轉動。



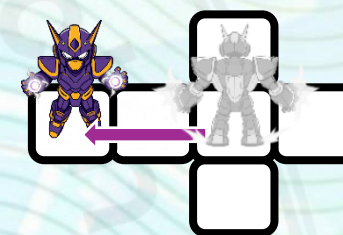
## 遊戲規則

**If** 例子 1：如果機械人原是**向上**行走，但是指令要求是**向下平移 1 格**。機械人的方向是不可以改變的，但機械人可以向下平移 1 格，如圖的例子。



**If** 例子 2：如果機械人原是**向左**行走，但是指令要求是**向左轉 2 次和向左平移 2 格**。

因此，機械人的方向要面向下方，而且需把機械人向左平移 2 格，如圖的例子。

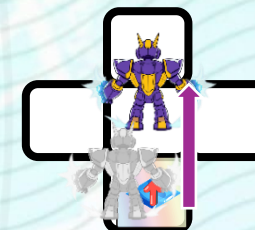


## 指令方塊



向上指令

當機械人到達向上指令時，可繼續在地圖上向上平移 1 格。



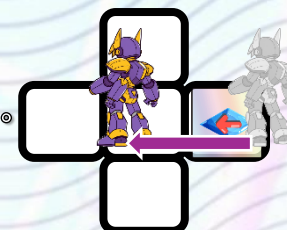
向下指令

當機械人到達向下指令時，可繼續在地圖上向下平移 1 格。



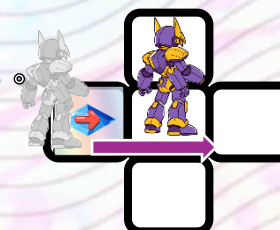
向左指令

當機械人到達向左指令時，可繼續在地圖上向左平移 1 格。



向右指令

當機械人到達向右指令時，可繼續在地圖上向右平移 1 格。





## 指令方塊



### 還原指令

當機械人到達還原指令時，必須還原上一步的位置，所以遊戲過程之中，玩家需要記得上一步走過的位置。



### 重複指令

當機械人到達重複指令時，可再擲骰子一次，多來一個回合。



### 停止指令

當機械人到達停止指令時，需要暫停一個回合。



### 消息指令

當機械人走到消息指令時，可以進行瞬間轉移，到達屬於自己顏色中的接收消息指令的位置。



## 遊戲玩法

### 普通模式

不限時，玩家輪流玩，直至所有玩家到達終點後，計算玩家手上的能量卡，最快完成並得到最多能量點數的玩家為勝出。



## 遊戲玩法

### 快速模式

限時 20 至 25 分鐘，玩家輪流玩，時間結束後，計算玩家手上的能量卡，得到最多能量點數的玩家為勝出。



### 個人模式

方法一 

可自己一人選擇其中一個機械人棋子，然後擲方向骰子和數字骰子進行指令練習。

方法二

抽取指令卡或如果卡，按卡上的指示把機械人放在正確的位置，



練習編程技巧。

類別：資訊科技桌遊系列

適合年齡：6 歲或以上

玩家人數：2 至 5 人



筆架朋友網頁



AI 歡樂桌遊之不插電之旅

桌遊設計及開發者：程議毅

© 2025 筆架朋友遊玩技術 - AI 歡樂桌遊之不插電之旅



筆架朋友遊玩技術

Bugger Friend Playing Techniques

STEM  
Learning

<https://www.gomyeclass.info/bugger-friend>