

2026 教育遊戲設計大賞 規則書

學習目標*	透過本遊戲, 學會／練習 "四則運算"。
	如何透過遊戲目標達成學習目標。
遊戲背景*	根據學習目標或遊戲主題, 設定遊戲的故事背景。
遊戲時間*	
遊戲人數*	
配件介紹*	每種類配件, 清楚說明
遊戲設置*	遊戲開始前, 如何擺設及發給玩家的配件
遊戲進行*	按步驟描述遊戲流程及遇到任何狀況的處理方式。
遊戲結束條件*	計分方法、判斷勝負
卡片一覽*	每種類卡片, 至少提供五張卡片的正反面及內容介紹, 不到五張者全數提供, 且資訊清晰可清楚辨識內容。沒卡片者不需填寫, 資料越詳盡越好。
情境、鷹架等等 (與認知設計相關之項目)	
補充	

請以此檔案的左側項目一一填寫, *處為必填資訊, 右側欄位的內容可以刪去灰色的字, 表格高度可以自由調整。(完成後可刪除此段文字。)