



法扶桌遊《別西卜之島》課程規劃與引導討論手冊 (V1 版本)

## 財團法人法律扶助基金會

# 法扶桌遊《別西卜之島》課程規劃與引導討論手冊

### 壹、時間分配：

課程對象：國小高年級、國中

課堂	時間	流程	說明
第一堂課	5 分鐘	遊戲背景介紹、規則說明	
	20 分鐘	第一趟遊戲	4-6 人一組，以 30 人班級約分為 5 組
	20 分鐘	第二趟遊戲	
第二堂課	10 分鐘	分組討論	
	15 分鐘	分組報告	5 組每組 3 分鐘
	20 分鐘	引導討論	

共 90 分鐘

#### 【兩趟遊戲的差異】

1. 建議第一趟遊戲先以原始設定的玩法（詳[遊戲說明書](#)）。
2. 建議視第一趟遊戲結果（全體脫出或部分脫出），修改第二趟遊戲規則。
3. 第二趟遊戲規則修改方向，有以下建議提供參考：
  - 初始血量降為每人 2 滴。
  - 前二回合禁止查看。
  - 除脫出條件外，增加「人物獲勝條件卡」的勝利條件（詳之後說明）。
4. 人物獲勝條件卡（請老師預先挑選並製作足量卡片提供每組玩家）建議：
  - 你的獲勝條件只限於一個人獨自脫出，其餘方式的脫出都不算獲勝。
  - 你的獲勝條件除了自己脫出外，還需要包含你左手邊第二位玩家也同時脫出時，才算成功。
  - 你拿到的第一樣脫出道具（樹枝、棉絮、透鏡）必須要透過交換給別人。只有完成前述交換，最終你的脫出才算獲勝。



法扶桌遊《別西卜之島》課程規劃與引導討論手冊（V1 版本）

- 你必須要在遊戲過程當中製造其他玩家至少兩點（含）以上的傷害（使用小刀讓其他玩家扣血、使玩家在沼澤扣血、推玩家至陷阱扣血），最終的脫出才算獲勝。
- 你必須要在遊戲過程當中，提供自己以外兩位（含）以上不同玩家協助（補血、流沙脫逃、移動），最終的脫出才算獲勝。
- 你的獲勝條件僅限於脫出時自己身上並沒有擁有任何脫出道具（樹枝、棉絮、透鏡）才算獲勝。
- 你只有在血量剩 1 滴的狀態下脫出，才算獲勝。
- 你只有在靠噴射背包抵達山頂後直接脫出，才算獲勝。
- 你只有在跟 3 人（含）以上玩家（包含自己）共同脫出時，才算獲勝。
- 只有你在每一次的狀況題當中都以表態和投票支持較殘酷條件（淘汰玩家）時，你最終的脫出才算獲勝。（不得於狀況題時告知其他玩家你的獲勝條件）。
- 只有當你在遊戲過程當中淘汰至少 1 位（含）以上玩家時（使玩家扣血至歸零、透過狀況題投票淘汰玩家），你最終的脫出才算獲勝。

※當選擇人物獲勝條件卡的遊戲難度時，於最終脫出時，脫出玩家必須說明自己是否達成相關獲勝條件，故須說明過程中或最終狀態自己是否達成相關獲勝條件。

★ 本款遊戲相關規則保持開放，玩家使用時如果遇有遊戲說明書未盡之處，可由該局玩家自行討論決定規則（該島限定），規則的討論與設立補正就是遊戲過程。

## 貳、引導討論：

### （第二堂課內容）

#### 一、分組討論：

每組花 5-10 分鐘討論以下議題（可發海報紙由各組整理討論記錄）

1. 事實與動機釐清：回溯剛剛遊戲過程中發生了什麼，不只是結果誰贏了，而是過程玩家們之間發生什麼，誰做了什麼，為什麼會做？相關受到影響的玩家那時候的感受是什麼？
2. 集體的討論與選擇：剛剛遊戲中大家遇到什麼樣的”狀況題”？怎麼討論和決定出結果的？最終是什麼選擇？



法扶桌遊《別西卜之島》課程規劃與引導討論手冊（V1 版本）

## 二、分組報告：

每組派代表就剛剛分組討論內容進行 3 分鐘報告。帶領者協助整理重點。

## 三、引導討論：

### 1. 轉移情境的討論：

如果剛剛桌遊的過程不是發生在無人荒島，而是我們真實的生活當中，這些事情會怎麼被處理？

- 類似你很喜欢旁人擁有的一個東西，可以透過什麼方式來獲得？
- 你看到有人發生困難，你會怎麼決定自己要不要提供幫助？
- 遊戲當中的小刀、補血，對應真實生活當中可能是什麼樣的人際互動？

### 2. 規範、個人行為與責任

- 真實生活當中我們判斷可以不可以做一件事情的基礎是什麼？
- 有形的規範（交通號誌）無形的規範（旁人對自己的期待、要求）
- 這些規範或期待是否都是好的？（上學途中被勒索）
- 對生活中的規範（班規、校規、爸媽講、老師講的）的合理性思辯
- 你能不能決定自己的行為？（晚五分鐘起床、下課要不要去合作社買麵包、把零用錢拿去扭扭蛋）
- 對於各種規範，我們是否可以有自己的判斷？怎麼判斷？
- 判斷（決定）後的行為是否有後果？
- 如果不是你的判斷或決定，你只是單純接受並行為，但最終你得接受後果，你有什麼感覺？（好的、不好的判斷）

### 3. 人我分際

- 剛剛遊戲當中有沒有想過怎麼贏？自己贏，還是一起贏？
- 你覺得有沒有可能透過團隊合作脫出別西卜之島？團體合作機率較高？
- 如果團隊合作當中遇到有人就是要搗蛋，該怎麼辦？
- 如果有人就是想自己一個人贏，你有什麼想法？
- 我們怎麼跟別人合作達成共識？
- 如果有人刻意針對我該怎麼辦？
- 為了多數的好處，犧牲少數可以嗎？怎麼判斷？



法扶桌遊《別西卜之島》課程規劃與引導討論手冊（V1 版本）

★ 開發者的話

法扶會持續徵集有關〈別西卜之島〉課堂操作心得與建言，包含遊戲規則、人物特殊能力、特殊狀況題（道德難題）、課程進行方式、引導討論的各種發想建議，歡迎與我們分享，我們將參考老師們的寶貴建議，持續更新本份「課程規劃與引導討論」資料。

歡迎將您的建議 email 予法扶〈別西卜之島桌遊開發小組〉：[zoe@laf.org.tw](mailto:zoe@laf.org.tw)