

壹、摘要

「種田」是一項看天吃飯的工作，常因天氣、蟲害等災害導致收成不佳，讓農民心血白費。本專題將以桌遊的形式結合農耕及傳統料理，讓玩家在遊戲過程中體驗耕種的艱辛。

貳、創意動機及目的

一、創意動機

每當發生強降雨或颱風過境等自然災害後，常使得作物無法收成。並且組員家中皆有長輩從事農業，因此有感於農民種田的辛苦。而現今社會對於農業的了解逐漸減少，我們希望藉由桌遊讓玩家體驗種田的辛苦，並體會到糧食生產的不容易，更加珍惜食物。



▲圖 1 颱風過境的農損情形

二、設計目的

(一)體驗農耕辛勞

以現實農耕生活為發想，在遊戲中加入功能牌，對應到實際耕種時會遇到如鳥類啄食作物、蝗蟲侵襲、播種施肥等不同的種植階段。增加遊戲趣味性並且讓玩家在遊戲過程中體驗農耕生活的艱辛以及種植作物的不容易。