

《從遊戲中看山海經》

指導教授：林偉仁 老師

學生：史地四 陳莉穎

U10204027



目錄

- 前言
- 動機與目的
- 遊戲內容物
- 遊戲主軸
- 遊戲方式
- 地圖與卡片介紹
- 結語
- 參考資料

前言

- 山海經是古代中國的重要典籍，全書共有十八卷，其中「山經」五卷，「海經」八卷，「大荒經」四卷，「海內經」一卷。
- 內容包山包海，資料量十分龐雜，雖然每則經文都很短，但是從地理、動植物、巫術、神話皆有著墨。

動機與目的



遊戲主軸

- 「山海驚」這套桌上遊戲的主軸是由玩家扮演山海經中的角色，並使役各種怪獸與物品，一邊戰鬥一邊遊歷山海經世界。



遊戲內容物

地圖

物品卡

怪獸卡

狀態環

骰子

小角色

召喚卡

生命代幣

特殊事件卡



遊戲方式

➤ 遊戲進行方法：

遊戲是以擲骰子的方式進行，從中山地區出發，照著地圖行進，每位玩家起始生命值为1000點，當玩家生命值歸零時，即為陣亡。

➤ 遊戲獲勝的條件：

- ✓ 最快抵達終點，山海經中的神山 - 崑崙山。
- ✓ 途中打敗所有對手。

地圖

西方神靈世界與北方死亡

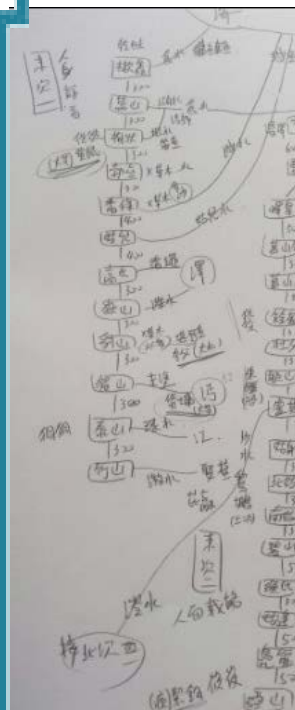
天地之東西南北等長



| 地域說明卡 |

- 怪
- 物
- ▲ 兵災
- ★ 飛行點
- ◆ 大荒海外

地圖



角色卡



女媧：孕育



西王母：刑殺



顓頊：重生



夸父：疾走

角色卡



□ 武羅：誘惑



帝江：歌舞



刑天：兇砍



十巫：巫術

怪獸卡

- 山海經的生物大致上分有獸類、鱗介、羽禽與神明等四類，以獸類為最大宗、鱗介第二、羽禽第三、神明第四。。

	羽禽	神	獸	鱗介	總計
中山經	3	5	8	4	20
北山經			10	7	17
西山經	8	3	7	3	21
東山經	1		8	8	17
南山經	4		11	3	18
總計	16	8	44	25	91

極奇怪又有特殊技能



鹿臺之山，有鳥焉，其狀如雄雞而人面，名曰梟溪，其鳴自叫也，見則有兵。

梟溪 ㄘㄨ ㄒㄧ	ATK 150	效果： 區域型兵災：與 同地區對手進行 戰鬥。



天下大風：引起大風，刮走所有對手任兩張卡。行如風：步數 +3。



嶽法之山，有獸焉，其狀如犬而人面，善投，見人則笑，其名山其行如風，見則天下大風。

山獬 ㄕㄢ ㄏㄨㄢ	ATK 150	效果： 投擲：可將道具投 擲到任意位置。

普通奇怪，但有特殊技能



鮮山，其中多鳴蛇，其狀如蛇而四翼，其音如磬，見則其邑大旱。

鳴蛇

ATK
100

效果：
區域型旱災：發生旱災，同地區所有玩家將一張怪物手牌送進墓地。



敖岸之山，有獸焉，其狀如白鹿而四角，名曰夫諸，見則其邑大水。

夫諸

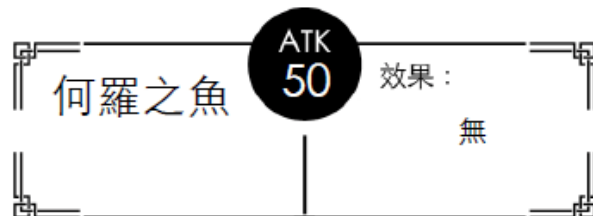
ATK
100

效果：
區域型洪水：同地區所有玩家將怪物手牌送回原居住地，洗牌

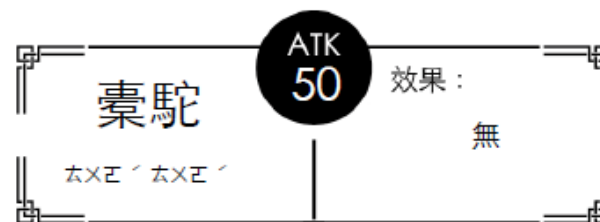
極奇怪 / 極普通



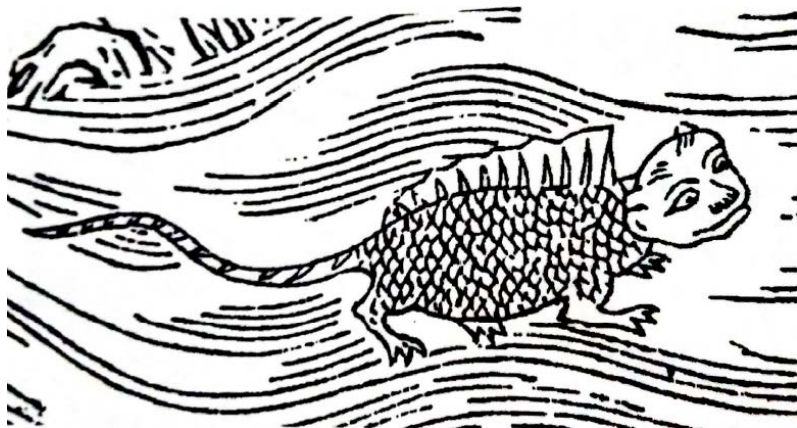
譙明之山，其中多何羅之魚，一首而十身，其音如吠犬。



號山，其獸多橐駝。



落選



<南次三經・虎蛟>

禱過之山，泝水出焉，而南流注于海。其中有虎蛟，其狀魚身而蛇尾，其音如鴛鴦，食者不腫，可以已痔。



<西山經・猼訑>

塗途之山，有獸焉，其狀如鹿而白尾，馬腳人手而四角，名曰猼訑。

物品卡與特殊召喚



迷穀

招搖之山，有木焉，其狀如穀而黑理，其華四照，其名曰迷穀，佩之不迷。

〔效果〕

光明：持有者不受北方黑暗影響。



瑾瑜之玉

不周之山，瑾瑜之玉為良，堅栗精密，濁澤有而光。五色發作，以和柔剛。天地鬼神，是食是饗；君子服之，以禦不祥。

〔效果〕

禦凶：持有者避開所有災害事件。



通用卡



毛物

〔效果〕

祭祀用品。為動物之毛髮，以雞為最大宗。



通用卡



玉

〔效果〕

祭祀用品。有博勾、璧、圭、瑗、璋等種類。



通用卡



精米

〔效果〕

祭祀用的米。



通用卡



牲畜

〔效果〕

祭祀用的動物。有雞、豬、牛、魚、羊、狗等種類。



通用卡

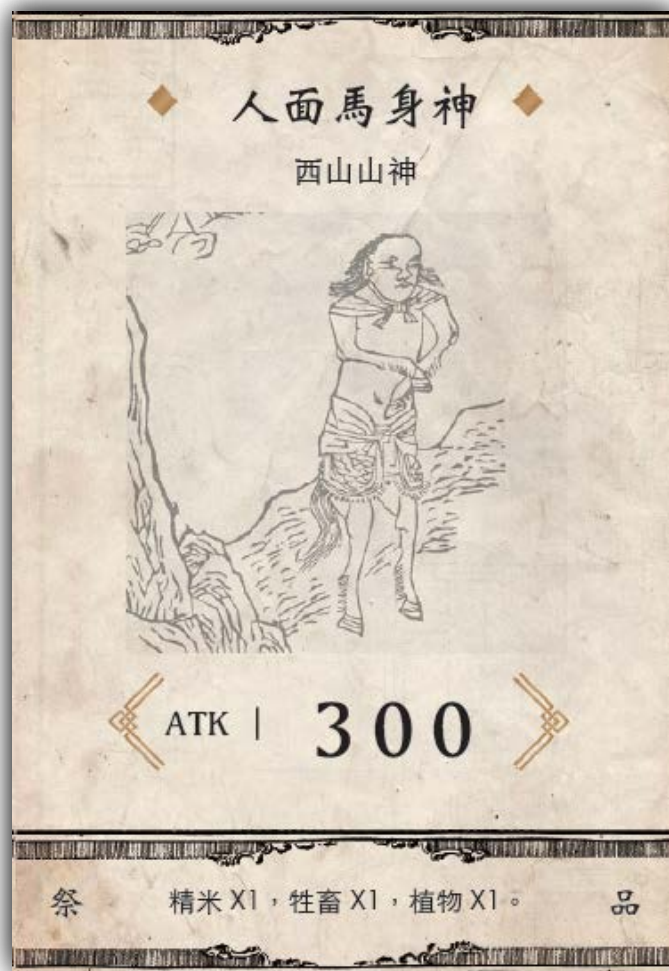


白蔘

〔效果〕

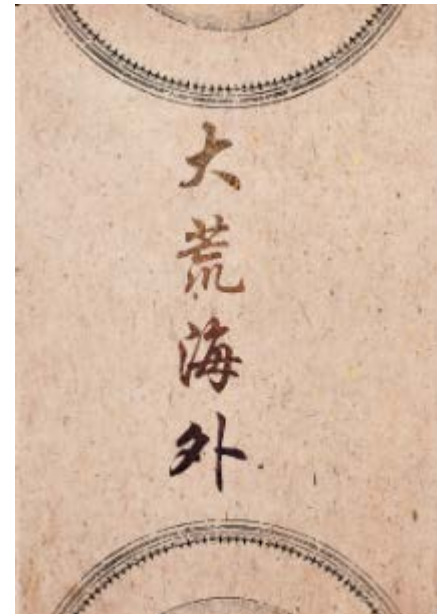
祭祀用植物，以白蔘為主。

特殊召喚山神



特殊事件卡

- 因為遊戲主要的活動範圍限定在五藏山經，因此海內經、海外經、大荒經的部分就決定以特殊事件的方式來處理，而內容主要是異國趣聞。



特殊事件卡

海外南



長臂國的誤認

〔事件內容〕

被長臂國國人誤當成魚捉走，
暫停遊戲三回合。

海外北



深目國，深深的看透你

〔事件內容〕

深目國為人深目，舉一手。可指定
看某玩家的手牌並拿走一張。

效果

➤ 尸化：

尸化是山海經中非常特殊的現象。當人或神遭遇了不測，其實不會真正的死亡，而是會以靈魂的形式徘徊在人間，也就是靈魂不死觀。

當持有尸化效果的牌時，HP歸零可以尸的型態存活。

海外西



徘徊的女丑尸

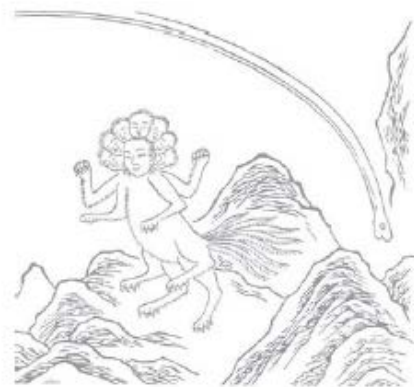
〔事件內容〕

女丑雖死，其魂猶在。擁有此牌時，HP 歸零可以尸的型態存活，立於原地抓交替。若無人走到同一格，則自動移到更外圈最鄰近的一格。

效果

- 洪水：
當抽到帶有洪水效果的卡牌時，所有玩家將怪獸手牌送回原居住地，洗牌後重新抽牌。
- 洪水神話毀滅了舊有的一切，但同時也會讓世界的一切重新開始。

海外東



水伯天吳大洪水

〔事件內容〕

引發天下大水，持續兩回合。

結語

知識的呈現與傳遞應該有很多種方式，不一定要受限於文章，若能將所學、所思、所想，用各種不同的媒介表現、傳達給其他人，在帶給他人樂趣的同時，也帶來知識與興趣的啟發，甚至讓被傳達者因為被勾起的興趣而投入研究的行列，如果能夠達成這樣的目標，那便是再好不過的事情了。

參考資料

1. 馬昌儀，〈《古本山海經圖說 - 上卷》〉，蓋亞，出版日期：2009-05-25。
2. 馬昌儀，〈《古本山海經圖說 - 下卷》〉，蓋亞，出版日期：2009-05-25。
3. 邱宜文，〈《山海經的神話思維》〉，文津出版地：出版年：2002。
4. 李豐楙，〈《神話的故鄉 - 山海經》〉，時報文化，出版年份：1998。
5. 維基文庫，山海經全文

感謝聆聽！

