

Seed
To Open Minds

主辦 Presented By

P M Q
元創方

主要贊助 Lead Sponsor



中華人民共和國香港特別行政區政府
文化體育及旅遊局
Culture, Sports and Tourism Bureau
The Government of the Hong Kong Special Administrative Region
of the People's Republic of China



Oops Invention Dept.

掛壁板
發明部



教材設計團隊
Learning Kit Design Team

MOM
AND
POP

免責聲明：香港特別行政區政府僅為本項目提供資助，除此之外並無參與項目。在本刊物／活動內（或由項目小組成員）表達的任何意見、研究成果、結論或建議，均不代表香港特別行政區政府、文化體育及旅遊局、文創產業發展處、「創意智優計劃」秘書處或「創意智優計劃」審核委員會的觀點。
Disclaimer: The Government of the Hong Kong Special Administrative Region provides funding support to the project only, and does not otherwise take part in the project. Any opinions, findings, conclusions or recommendations expressed in these materials/events (or by members of the project team) are those of the project organisers only and do not reflect the views of the Government of the Hong Kong Special Administrative Region, the Culture, Sports and Tourism Bureau, the Cultural and Creative Industries Development Agency, the CreateSmart Initiative Secretariat or the CreateSmart Initiative Vetting Committee.

歡迎加入撞板發明部!!

《撞板發明部》是一套把日常「未如預期」經歷轉化為創意素材的雙人卡牌遊戲。把「差少少」和「大反轉」的撞板經歷，變成故事、策略和新發明。

Oops Invention Dept.



撞板卡
Oops Cards

工具卡
Tool Cards

發明卡
Invention Cards

撞板不是終點， 而是下一個想法的起點。

遊戲希望小朋友學會：

- 以較輕鬆、不自責的方式看待「差少少」和「完全估不到」的結果。
- 用說故事的方法整理一次嘗試：原本想做甚麼、結果發生甚麼，以及當中有甚麼發現。
- 把不同經歷重新組合，練習聯想、轉化和創意思考。
- 在限時和遊戲規則下作出選擇，培養制定策略、表達和聆聽能力。
- 明白同一件事情可以有不同角度，撞板亦可以成為新用途或新發明的靈感。



遊戲定位：

遊戲人數	建議年齡	遊戲時間	遊戲回合
2 人	8-16 歲*	約 30 分鐘	3 回合

*建議家長或老師可以一起參與或者作為遊戲主持

遊戲配件與開始準備

每位玩家各自需要（總共需要2套）

- 大反轉撞板卡（已記錄好）x 3張
- 差少少撞板卡（已記錄好）x 6張
- 工具卡：
 - 變色桶 × 1張
 - 彈走器 × 1張
 - 故事探射燈 × 1張
 - 靈感混合器 × 1張



共用配件

- 敢試發明卡：
 - 每張卡提供 A、B、C、D 四個發明任務
- 計時器：
 - 用於 30 秒故事挑戰 及 60 秒發明挑戰
- 計分紙及筆



遊戲概念

《撞板發明部》是一套把日常「未如預期」的經歷，轉化成故事、策略和新發明的雙人卡牌遊戲。

玩家會先記錄自己在學習、創作、遊戲或生活中的「差少少」和「大反轉」時刻。遊戲開始後，雙方同時打出撞板卡，再輪流使用不同工具，改變場上的分數、保護自己的撞板經歷，或把不同撞板經歷混合成一件新發明。

遊戲開始前

1. 每位玩家準備3張大反轉撞板卡及6張差少少撞板卡。
2. 玩家將自己的9張撞板卡拿在手上，不讓對方看見。
3. 每位玩家將4張工具卡正面放在自己面前。
4. 將敢試發明卡洗勻，放在兩位玩家中間。

出牌限制

每回合每位玩家需要打出3張撞板卡。
每次最多只可以打出2張大反轉撞板卡。

可使用的組合包括：

- 3張差少少撞板卡



- 1張大反轉 + 2張差少少



- 2張大反轉 + 1張差少少



如出牌組合不符合規則，
玩家須重新選擇三張撞板卡。
如未能符合規則，本回合得分為零。

工具卡分類

工具卡分為兩種類型。

行動工具

玩家輪到使用工具時，
可以選擇一張尚未使用的行動工具：

- 變色桶
- 彈走器
- 靈感混合器

每位玩家每回合最多使用一張行動工具。

反應工具

故事探射燈屬於反應工具。

它只能在自己的撞板卡受到「變色桶」
或「彈走器」影響時使用，不會佔用玩
家該回合使用行動工具的機會。

每位玩家每局只可以使用一次故事探
射燈。



每回合遊戲流程

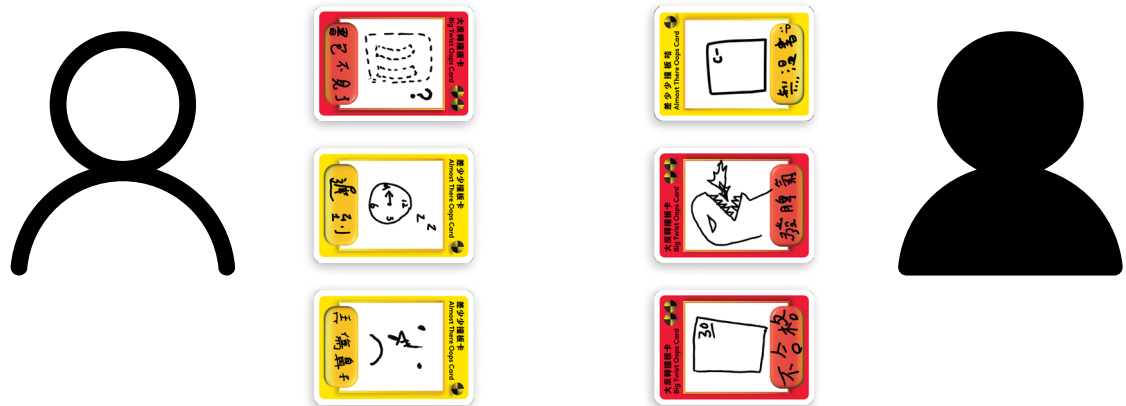
1 秘密選牌

兩位玩家各自從手上選擇3張撞板卡，牌面向下放在自己面前。



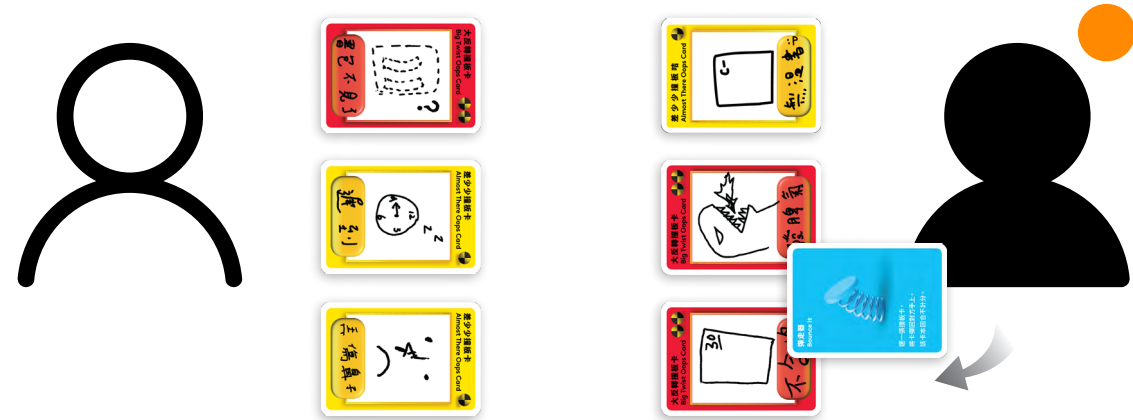
2 同時揭牌

當雙方都準備好後，一起將3張撞板卡翻開。



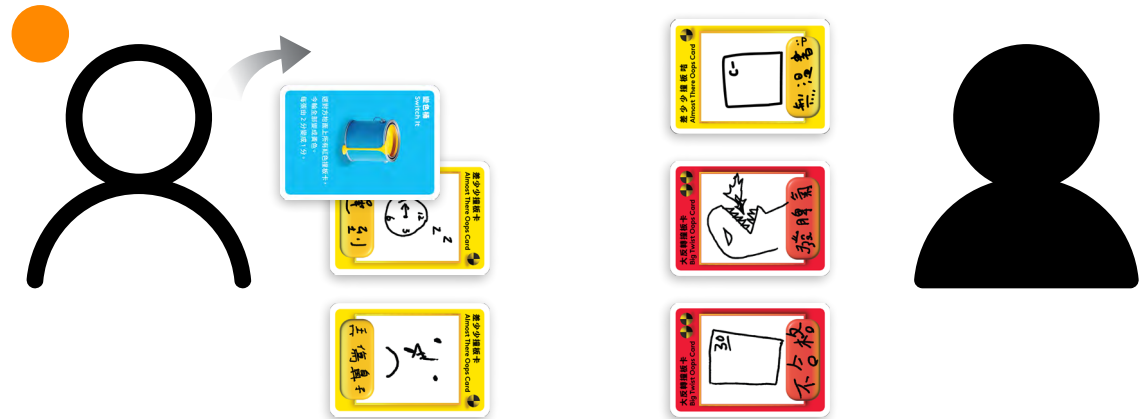
3 選一位玩家優先使用工具卡

優先玩家選擇一張尚未使用的行動工具，並立即執行工具效果。對方如果受到變色桶或彈走器影響，可以選擇是否使用故事探射燈回應。



4 另一位玩家使用工具

第一張工具的效果處理完成後，另一位玩家使用一張尚未使用的行動工具。受影響玩家同樣可以視乎情況使用故事探射燈。



5 計算分數及完結回合

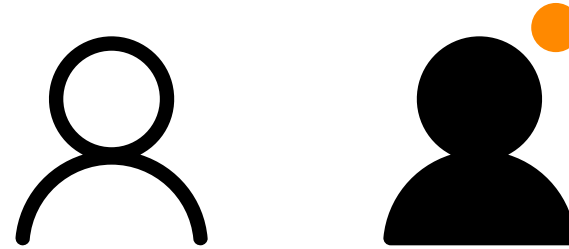
所有工具效果完成後，雙方分別計算自己本回合所得分數。已計分的撞板卡放入「已使用區」，之後不能再次使用。被彈走的撞板卡會返回玩家手上，可以在之後回合再次打出。

撞板發明部	
發明家	發明家
Inventor	Inventor
第一回合	第一回合
Round 1	Round 1
第二回合	第二回合
Round 2	Round 2
最終回合	最終回合
Final Round	Final Round
總成績	總成績
Total Score	Total Score

三回合的先後次序：

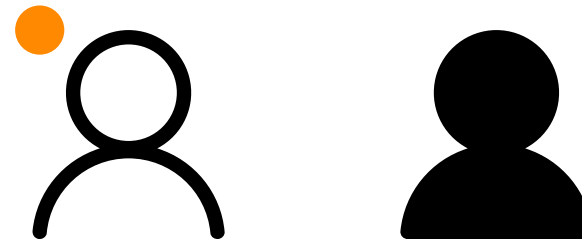
第一回合

隨機決定優先玩家使用工具。



第二回合

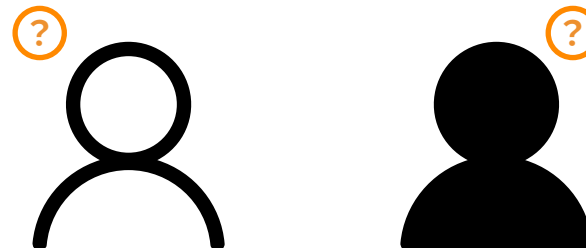
交換先後次序，
由另一位玩家先使用工具。



第三回合

由目前累積分數較低的玩家選擇自己
想優先還是次輪使用工具。

如果雙方同分，可以猜拳或隨機決定。



觀察力
Level up!

做個撞板開發研究員！

撞板卡：記錄一次未如預期的經歷

玩家可在日常學習、創作、遊戲或生活中，逐步記錄自己的撞板時刻。記錄時不限制紅黃比例；正式遊戲前，從已完成的卡牌中選出固定組合。

大反轉撞板卡 Big Twist Oops Card

意思

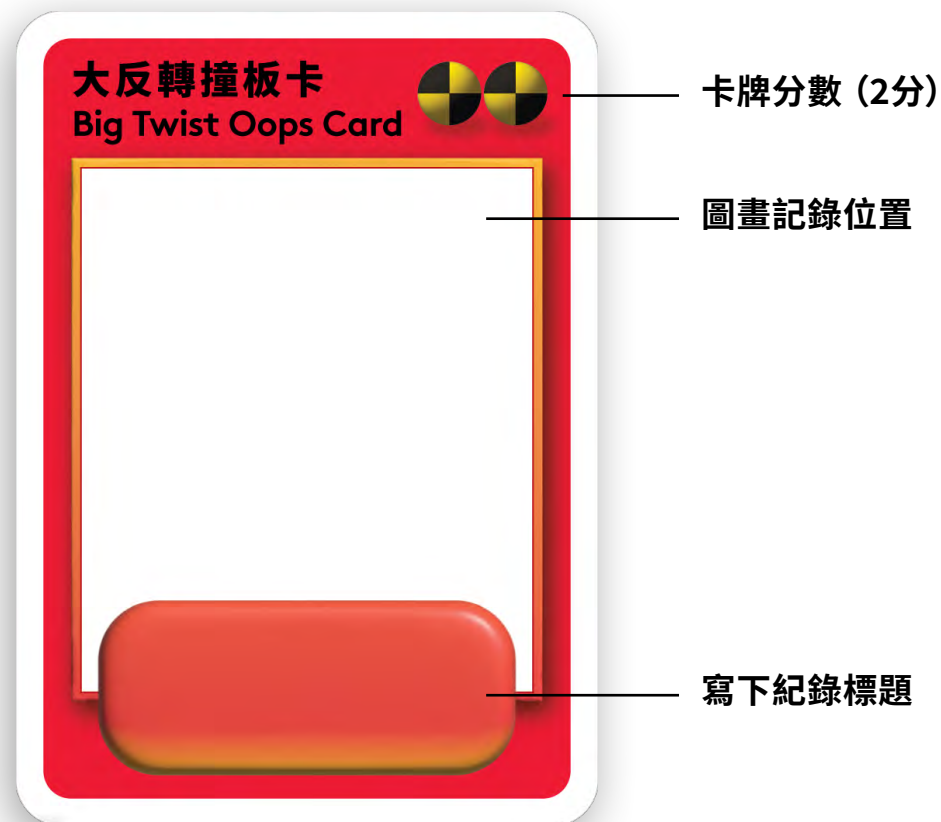
結果與原本想像有很大分別，甚至意外變成另一件事。紅色不代表「更差」，而是代表今次的結果出現較大的反差。

遊戲作用

每張值 2 分。每回合出牌最多使用 2 張。它的高分反映轉化難度較高，而不是事件較嚴重。

記錄提示

我原本以為會怎樣？
最後發生了甚麼大反轉？
當中有沒有意外發現？



記錄原則

- 以創作、學習、遊戲和日常嘗試為主，不需要把嚴重、危險或令人不舒服的經歷放入遊戲。
- 卡牌可用文字或圖畫記錄；玩家亦可使用虛構或改編過的例子。
- 卡牌上的分數只屬遊戲機制，不代表事件有多壞，也不代表玩家做得好或不好。

例子

- 原本想製作一架車，最後變成一隻機械動物
- 紙塔完全倒塌，但倒下來形狀像一條橋
- 原本想畫笑臉，最後變成一個怪獸角色
- 原本設計的用途失敗，卻發現了另一個新用途

觀察力
Level up!

做個撞板開發研究員！

撞板卡：記錄一次未如預期的經歷

玩家可在日常學習、創作、遊戲或生活中，逐步記錄自己的撞板時刻。記錄時不限制紅黃比例；正式遊戲前，從已完成的卡牌中選出固定組合。

差少少撞板卡

Almost There Oops Card

意思

事情接近原本想像，但仍有一部分未如預期，或差一點便完成。它記錄的是日常、細小但值得留意的撞板時刻。

遊戲作用

每張值 1 分。黃色卡通常數量較多，讓玩家累積不同種類的生活觀察。

記錄提示

我原本想做到甚麼？

哪一部分差少少？

最後發生了甚麼？



記錄原則

- 以創作、學習、遊戲和日常嘗試為主，不需要把嚴重、危險或令人不舒服的經歷放入遊戲。
- 卡牌可用文字或圖畫記錄；玩家亦可使用虛構或改編過的例子。
- 卡牌上的分數只屬遊戲機制，不代表事件有多壞，也不代表玩家做得好或不好。

例子

- 紙飛機飛得起，但飛得不夠遠
- 紙塔成功站立，但不太穩定
- 畫到想畫的角色，但比例有點奇怪
- 完成了表演，但中間忘記了一句對白

變色桶 Switch It

工具概念

將對方場上所有大反轉撞板卡，
暫時變成差少少撞板卡。

使用方法

工具使用者打出變色桶後，對方場上所有
紅色撞板卡在本回合由2分變成1分。

結果

- 1張紅卡受影響：減少1分
- 2張紅卡受影響：合共減少2分
- 場上沒有紅卡工具沒有產生效果，
但仍視為已使用



故事探射燈回應

受到影響的玩家可以使用故事探射燈，
從受影響的紅色撞板卡中選擇1張嘗試拯救。

成功分享故事後：
該張牌維持紅色及2分，
其餘紅卡仍然變成黃色。



彈走器 Bounce It

工具概念

將對方其中一張撞板卡彈離本回合。

使用方法

選擇對方場上任何1張撞板卡，
將它彈回對方手上。

結果

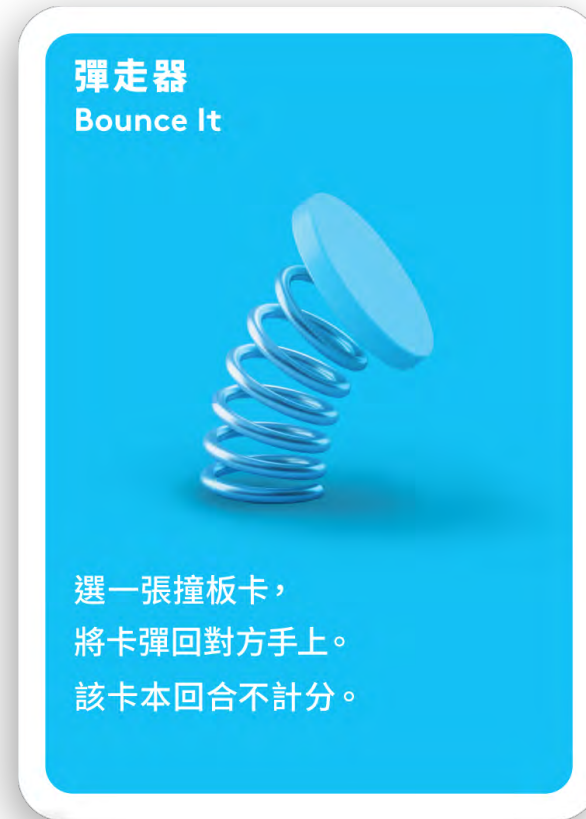
- 該卡本回合不計分
- 該卡返回玩家手上
- 玩家可以在之後的回合再次打出



故事探射燈回應

受到影響的玩家可以使用故事探射燈，
嘗試拯救被選中的撞板卡。

成功分享故事後：
彈走器效果失效，
該卡留在場上並照常計分。



故事探射燈 Tell the Story

工具概念

透過分享一張撞板卡背後的故事，
保護它不受變色桶或彈走器影響。

使用時機

只有當自己的撞板卡受到以下工具影響時才可以使用：

- 變色桶
- 彈走器

使用方法

選擇1張正受到工具影響的撞板卡，
在30秒內講出以下三項的相關故事：

1. 我原本想做甚麼？
2. 最後發生了甚麼？
3. 當中有甚麼意外發現？

*如果用同一組撞版卡重玩遊戲的話，
鼓勵玩家選擇未分享過的撞板卡，
或用新的角度重新講述。



結果

成功

成功講出相關故事：
被選中的撞板卡不受對方工具影響。

失敗

未能在30秒內講出相關故事：
原本工具效果照常執行。

無論成功或未完成，故事探射燈使用後都會立即
報廢，本局不能再次使用。

故事是否精彩並不影響結果，只判斷玩家有沒有
完成指定內容。

靈感混合器 Mix It Up

工具概念

將自己場上兩張或以上撞板卡混合，
按照任務創造一件新發明。

使用方法

1. 使用靈感混合器。
2. 選一張敢試發明卡。
3. 由對方從所選的敢試發明卡上的
A、B、C、D四個任務中選擇1項。
4. 玩家從自己場上的3張撞板卡中，
選擇2張作為靈感。
5. 玩家需要在60秒內構思及說明新發明。

*如果用同一組撞板卡重玩遊戲的話，
鼓勵玩家選擇未分享過的撞板卡，
或用新的角度重新講述。



成功條件

玩家需要在限時內說明：

- 發明名稱
- 發明的用途，或者它可以幫助誰
- 至少兩張撞板卡如何成為發明靈感

完成以上三項便算成功，不評價發明是否
現實可行或是否「最好」。

敢試發明卡 Dare Invention Card

超前部署

- 【工具】
- A** 出門唔會帶漏嘢
- 【裝置】
- B** 跌咗嘢唔使自己搵
- 【遊戲】
- C** 執書包大比拼
- 【服務】
- D** 唔記得都有辦法

結果

成功

每張被選入發明的撞板卡額外加1分。

例如：

1張紅卡原本2分，成功後變成3分

1張黃卡原本1分，成功後變成2分

失敗

所有被選入發明的撞板卡本回合不計分。
沒有被選入發明的撞板卡仍然照常計分。

敢試發明卡 Dare Invention Card

敢試發明卡主要配合靈感混合器使用。

每張卡包含A、B、C、D四個開放式發明任務，例如：

- 發明一樣出門唔會帶漏嘢的工具
- 發明一樣令突然落雨不狼狽的裝置
- 發明一個愈玩得錯愈好玩的遊戲
- 發明一樣幫人踏出第一步的服務

靈感混合器 Mix It Up



選一張發明卡並請對方從中選擇任務，玩家從自己場上用至少兩張撞板卡作為靈感線索，在 60 秒內創造新發明。

成功 所選卡牌分數每張加 1 分。

失敗 所選卡牌不計分。

敢試發明卡

Dare Invention Card

超前部署

【工具】

A 出門唔會帶漏嘢

【裝置】

B 跌咗嘢唔使自己搵

【遊戲】

C 執書包大比拼

【服務】

D 唔記得都有辦法

敢試發明卡

Dare Invention Card

突發應變

【工具】

A 陌生地方變主場

【裝置】

B 突然落雨不狼狽

【遊戲】

C 等待變好玩

【服務】

D 失散後再集合

敢試發明卡

Dare Invention Card

安全撞板

【工具】

A 做錯都可以改

【裝置】

B 保護易爛物件

【遊戲】

C 出錯變新玩法

【服務】

D 壞物升級新用途

敢試發明卡

Dare Invention Card

膽大黨

【工具】

A 幫人勇敢開口

【裝置】

B 發脾氣前停一停

【遊戲】

C 意見不同都玩到

【服務】

D 幫人踏出第一步

計分表

情況	分數
差少少撞板卡	1分
大反轉撞板卡	2分
被變色桶影響的紅卡	本回合變成1分
被故事探射燈成功拯救的紅卡	保持2分
被彈走的撞板卡	本回合0分, 返回手上
靈感混合器挑戰成功	每張被選卡額外加1分
靈感混合器挑戰未完成	被選卡本回合0分

遊戲結束時, 仍然留在玩家手上的撞板卡不會獲得分數。

計分、勝出方式及安全原則

遊戲結束

- 完成3個回合後，每位玩家會使用全部3張行動工具。
故事探射燈則可在遊戲期間視乎情況使用一次。
- 將每輪分數相加，總分最高者成為本局「撞板發明之星」。
- 若同分，兩位玩家可成為共同撞板發明員，
或用最後一張任務卡進行不計分的加時發明挑戰。

安全及分享原則

- 任何玩家都可以跳過不想公開、太私人或令人不舒服的故事。
- 不要把受傷、欺凌、危險行為、家庭私隱或涉及他人身份的事情當作競賽素材。
- 評分只按規則是否完成，不評論玩家的經歷是否「夠失敗」、故事是否精彩，或發明是否現實可行。
- 玩家可以用虛構、改編或匿名例子，讓遊戲保持安全和輕鬆。

發明家 Inventor:		發明家 Inventor:	
.....			
	第一回合 Round 1		
	第二回合 Round 2		
	最終回合 Final Round		
		總成績 Total Scores	

工具下載印刷需求 (A4)



發明家 Inventor: _____

第一回合 Round 1

第二回合 Round 2

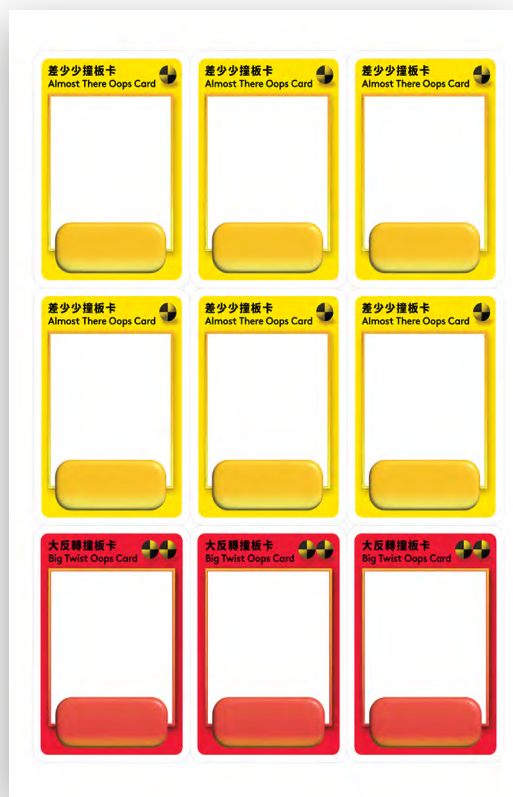
最終回合 Final Round

總成績 Total Scores

計分表

數量：視乎遊戲局數需求，每局需要一張

A4 普通白紙列印，
可按實際需要選擇單面或雙面列印。



卡牌材料

數量：兩套

以 A4 白卡紙或普通白紙單面列印卡牌材料，
建議使用較厚身的紙張，方便重複使用。
列印後沿灰色刀模線剪出卡牌。



卡牌材料 (附有例子)

數量：按需要使用

附有例子的卡牌可作為玩家記錄「撞板時刻」時的參考，幫助理解不同類型的撞板經歷。如想快速開始遊戲，亦可直接選用部分例子卡牌加入遊戲。