

高年級組數學遊戲比賽規則

數戰棋比賽規則（一對一）

1. 參賽者兩兩一組，每組拿一張遊戲盤以及一副棋子，除了標註10.11的棋子之外，每顆棋子上各標注一個不同數字。
2. 雙方玩家分別將自己的十顆棋子依序放在棋盤上，白方黑方各自放在 1~10 的位置（10.11放在 10的位置，遊戲中可隨時切換表示數字。），當作自己的領地。
3. 雙方猜拳，贏者決定①黑、白棋 ②座位 二者擇一，另一方則決定另一種
4. 比賽為雙方各 7 分鐘，按下計時鐘後比賽開始。
5. 白色玩家先開始，雙方輪流移動自己的棋子，一次往前一步，向著對方領地進攻（不能後退或橫向移動），完成後請選手切換計時鐘。

34	35	36	37
24	5	26	27

6. 移動規則：在下一個橫排的十個數字中，可以將這顆棋子上方數字整除的格子即為這顆棋子可移動的地方，若不整除則不可移動，（黑色玩家要向白方領地進攻，他的6號棋子可走的位置是能被6整除的12號格子以及18號格子，其他格子則不能走。）

21	22	23	6	25	26	27	28	29	30
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

7. 吃子規則：若要前進的格子中有對方的棋子，則可將該子吃掉，（白色玩家可以用他的3號棋子吃位於45號格子中的黑色9號棋。）

41	42	43	44	9	46	47	48	49	50
31	32	3	34	35	36	37	38	39	40

8. 玩家在移動/吃子前，手不可碰觸棋子，誤觸給予口頭警告一次，如已拿起棋子則不可再放下換棋，如此棋已無可移動之可能，視同該手放棄。
9. 玩家在移動棋子後，對面玩家可以立即檢驗該顆棋子的移動是否合乎規則，如果不合乎規則，該顆走錯的棋子立即死亡（歸對方所有），自己被誤吃的棋子則放回原位。
10. 玩家棋子到達對方領地後可「升級」（算一回合），將棋子翻面（算一回合），翻面後的棋子改以後退方式走棋/吃棋（算一回合），由於沒有數字，將可不受整除規則限制。

91	92	93	94	95		7	98	99	100
9	82	83	84	85	86	87	8	89	90

11. 限制時間內吃棋子多者獲勝，若棋子數相同，以吃到對方棋子中有最小數字者為勝。
12. 有一方時間歸零則遊戲終止，開始計算對方剩餘時間，每15秒可多走一手，不足15秒則無條件進1（如：對方剩餘1分鐘，則可多走四手；對方剩餘1分鐘10秒，則可多走五手），計算後裁判手動計時，在剩餘的時間內走完，完成後開始計算棋子數，多者獲勝。

數戰棋 裁判注意事項

1. 雙方猜拳，贏者決定①黑、白棋 ②座位 二者擇一，另一方則決定另一種
2. 裁判在計分表上確實登記雙方選手編號
3. 請裁判設定計時鐘，雙方各7分鐘
4. 裁判告知選手每下完一手按下計時鐘切換計時對象
5. 準備就緒後請裁判舉手
6. 吹哨後統一開始進行比賽
7. 裁判注意選手棋子走位是否正確
8. 裁判注意選手起手前是否碰觸棋子
9. 裁判注意計時鐘是否切換
10. 計時鐘時間一方歸零即刻開始計算對方剩餘時間及可走的回合數
11. 裁判手動計時，讓玩家在剩餘時間內走完可走的回合數
12. 該組於時間內完成比賽，確認分數無誤後，請選手先回休息區休息
13. 待各組完成比賽後，裁判長會逐一登記成績
14. 參賽選手若有疑慮，需於比賽後十分鐘內向大會提出仲裁
15. 比賽前，所有比賽用具皆會事先分裝好，放置比賽場地各位裁判的桌上

數字拉密比賽規則（二對二）

1. 「數字拉密」有倍數指令牌和數字牌二種牌卡。
2. 設置:每人手牌發4張倍數指令牌和6張數字牌，多的倍數牌收起，其餘數字牌放置中間為公用牌。
3. 決定先後順序：每家各抽一張公用牌，數字大者先出，抽出的牌再插入公用牌之內，然後開始以順時鐘方向輪流出牌。
4. 率先將手中牌全部打出者勝利。
5. 每個牌組需 1 張以上倍數指令牌和 3 張以上數字牌。
6. 每個牌組數字牌可重複出現也可移動到其他牌組，但倍數指令牌不得重複亦不得更換到其他牌組。
7. 多張倍數指令牌需注意其倍數包含關係。如圖：



從左至右唸：「是8的倍數，一定是4的倍數」

8. 破冰行動（破冰後才可自由出牌）

◎每位玩家第一次的出牌，需要有1張的「倍數指令牌」和至少3張的「數字牌」，且「數字牌」總和要大於30。

例如：



◎(數字牌可重複出現)



9. 自由出牌(每次出牌張數不限)

◎第一種：玩家手中的牌自成一個組合。牌組需符合1張以上倍數指令牌和3張以上數字牌。

牌桌上牌組



玩家手牌



◎第二種：玩家打出手中的牌併入桌面已有的組合。

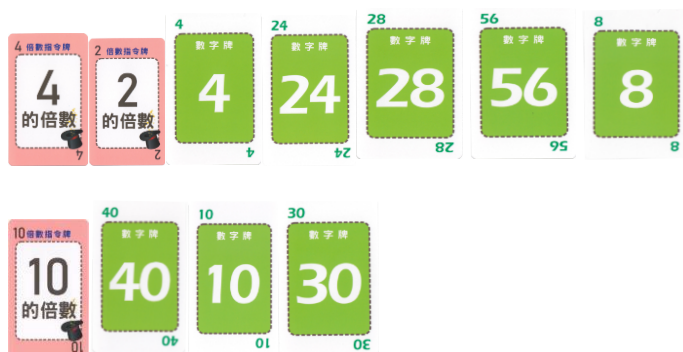
牌桌上牌組



玩家手牌



◎第三種：玩家挪動桌面數字牌與手中牌形成新組合
牌桌上牌組



玩家手牌



注意：指令牌只可以擴充，不能抽離。

10. 無牌可出

只要輪到你出牌卻無牌可出時，就抽一張公用數字牌，待下一回合使用。

每位玩家須在時間限制內做完出牌動作。

數字拉密 裁判注意事項

1. 雙手選手決定坐位猜拳決定，勝利者可選擇位置，隊伍另一人則按對角線位置落座。
2. 每人發指令牌 4 張、數字牌 6 張。
3. 抽公用牌後，數字大者先出牌，順時針出牌。
4. 選手出牌時間為 20 秒。
5. 裁判喊下一家後，開始計時。
6. 選手要先破冰——1 張倍數牌+3 張以上的數字牌（數字牌總和要超過 30），破冰完成後下一輪可以自由出牌。
7. 指令牌後面至少要 3 張數字牌。
8. 指令牌只可以擴充，不能抽離。
9. 助理裁判在選手移牌之前先拍照。
10. 率先將手中牌全部打出的選手一方即勝利。
11. 三戰兩勝，先取得二勝者比賽可提前結束。
12. 賽程總時長為 15 分鐘。

「Take it Easy! 」輕鬆放 比賽規則（二對二）

1. 每個人選一種顏色的桌牌和六角形卡牌。
2. 卡牌數字正對自己擺放，按照1、5、9分成三類。
3. 由裁判當呼牌員，上、左、右逆時針唸牌面數字。
4. 限制15秒內思考並放牌，該回合結束後不可再移動位置。

提示：※桌牌蜂巢有19格

※卡牌有27片

※1、5、9每一類各有9片

「Take it Easy! 」輕鬆放 裁判注意事項

1. 雙方選手決定坐位猜拳決定，勝利者可選擇位置，隊伍另一人則按對角線位置落座。
2. 由裁判當呼牌員，上、左、右逆時針唸牌面數字，再按計時。
3. 選手15秒內思考並放牌，該回合結束後不可以再移動位置。
4. 19回合結束後裁判先檢查剩餘牌8張由裁判呼牌，選手拿出對應的牌和同排隊手相互檢查。
5. 核對無誤後請裁判在遊戲紙上登記場次編號並拍照。
6. 開始計分，選手自行計分後，再與同排對手交換檢查，由裁判核實並登記成績。

