

台大大富翁

規則介紹

開始遊戲

按鈕	功能	備註
規則介紹	進入A2	
開始遊戲	進入A3	

A2

勝利條件：

遊戲時間結束時，佔領最多景點的隊伍即獲得勝利！

小提示：

待補

回到
目錄

開始
遊戲

遊戲規則：

- 1、小隊輪流擲骰子並依點數前進
- 2、至景點時回答題目，答對即可佔領該景點
- 3、其他隊抵達該景點時，與原佔領隊決鬥，勝利的小隊佔領該景點
- 4、三次衛冕該景點則可永久佔領

按鈕	功能	備註
回到目錄	進入A1	
開始遊戲	進入A3	

A3：首頁

說明：玩家點選自己的隊伍色塊後，進入到A4。待會的答題成績程式會紀錄是哪一組。假設目前是第三隊在玩，玩家需要點選橘色的色塊。

隊伍
選擇

回到目錄

遊戲結束

1

3

5

2

4

6

按鈕	功能	備註
回到目錄	進入A1	
遊戲結束	進入A20	

A4

說明：點選「骰子」後會隨機出現1~6的數字。可重複點選骰子，進入到下一個頁面要按「繼續」。

擲骰
子囉

繼續

回到首頁



按鈕	功能	備註
繼續	進入A5	
回到首頁	進入A3	

A5

說明：有五種色塊。點入後分別導向不同的頁面。



按鈕	功能	備註
機會命運	進入A6	
各方位景點	進入A7	

A6

說明：從資料庫裏面隨機秀出一條機會命運，玩家在此頁面只能點選「回到首頁」

機會 命運

回到首頁

暫停一回合

中午去小福買午餐
，偷懶沒停在格子
內，被水源阿伯拖
吊。

按鈕	功能	備註
回到首頁	進入A3	

A7

說明：各方位的景點各有十個景點，玩家點選某景點後進入該景點的題目頁面。以玩家點選椰林小舖為例。

四方景點

小福

瑠公圳

共同

椰林小舖

小小福

小福

醉月湖

台大農場

社科院

按鈕	功能	備註
各景點	進入A8	以點選椰林小舖為例

A8：答題頁

說明：上方有動態的時間條，限時20秒答題，題目是四選一選擇題，隨機從資料庫中該景點的題目中選題，若題目有剩不要重複出題。

椰林小舖

⌚

椰林小舖旁的一大塊用地有何種功用？

腳踏車停車場

學生運動場

台大林場

台大農場

按鈕	功能	備註
四個選項	進入A9或A10	

A9

說明：時間到則挑戰失敗，出現此畫面。



按鈕	功能	備註
回到首頁	進入A3	

A10

說明：若答對則出現此畫面。點擊「繼續」進入A12



按鈕	功能	備註
繼續	進入A12	

A11

說明：若答錯則出現此畫面。腳踏車停車場選項橘色框框的意思是這是由3小隊答題的。另顯示正解色塊的顏色。點擊「繼續」進入A12



按鈕	功能	備註
繼續	進入A12	

A12

說明：若答對之後則出現此畫面，答對即佔領該地，並秀出該隊總佔領數。

恭喜 第三小隊

佔領 椰林小舖

回到
首頁

總佔
領數 13 景點

按鈕	功能	備註
回到首頁	進入A3	

A13

說明：此頁同於A13。不同色塊表示已經被占領。以本隊為1小為例，擲骰子走道被3小隊佔領的椰林小舖。



按鈕	功能	備註
各景點	進入A14	以點選椰林小舖為例

A14

說明：不同於A8，兩組對決的答題頁面沒有時間條，但左下出現了兩組的色塊。此時會以搶答制，先舉手答題的小隊可以答題，要答題的小隊點選其小隊色塊後答題，答對即佔領(或是衛冕)，答錯則挑戰失敗(或是被佔領)。舉例來說1小隊答題，結果答對，則佔領了該地點，頁面導向A15，若答錯則表示3小衛冕成功，頁面導向A16

椰林小舖

椰林小舖旁的一大塊
用地有何種功用？

腳踏車停車場

學生運動場

台大林場

台大農場

1

3

按鈕	功能	備註
四個選項	進入A15或A16	
小隊色塊	答題的小隊點選	

A15

說明：若一小答對則出現此畫面。點擊「繼續」進入A16



按鈕	功能	備註
繼續	進入A16	

A16

說明：若一小答對則出現此畫面。點擊「回到首頁」進入A3

恭喜 第一小隊

佔領 椰林小舖

回到
首頁

總佔
領數 8 景點

按鈕	功能	備註
回到首頁	進入A3	

A16

說明：若一小答錯則出現此畫面。點擊「繼續」進入A18



按鈕	功能	備註
繼續	進入A18	

A15

說明：點擊「回到首頁」進入A3

恭喜 第三小隊

衛冕 椰林小舖

回到
首頁

總佔
領數 13 景點

按鈕	功能	備註
繼續	進入A3	

A15

說明：當衛冕3次則進入跳出此畫面，點擊「回到首頁」進入A3



按鈕	功能	備註
繼續	進入A3	

A16

說明：當景點被永久佔領時，出現皇冠。以椰林小舖被3小隊佔領為例，此時點選椰林小舖，進入A14。

四方景點

小福

瑠公圳

共同

椰林小舖



小小福

小福

醉月湖

台大農場

社科院

A16

說明：此時點選椰林小舖，跳出此畫面。背景變淡。



按鈕	功能	備註
回到首頁	進入A3	

A17

說明：遊戲時間到之後，會由A3點入「結束遊戲」進入此頁面，結算總佔領次數



按鈕	功能	備註
回到目錄	進入A1	