主題：激爆骰子之五星綠能金頭腦

畫面感、噱頭：

1. 五芒星展開紙板，中間有一座高塔置放區(由答題者能放上屬於自己的色層或占有區，直到遊戲結束結算)/
2. 或者是每人一張塑膠卡版，裏頭有寶石坑洞。堆疊(累積)答題寶石色塊

直到區域坑洞滿版即為獲勝。--> 每種顏色需兩顆寶石，總計十顆寶石。即能創生綠能鑽石！(遊戲結束後可送精美遊戲鑽石一顆)

規則：1.每人拿一個替代物來代表！(可將五個區域衍生出的意象 人物/物體化)

 以擲骰子/或按電子骰子來決定走的格數。(順時鐘)

 [可先統一放置在入門區，開始擲骰子後再依序進入五個區域]

 2.進入區域後，抽取卡牌堆中的題目。[也可洗牌後直接放置][卡牌堆一

 區至少10題，由於題目會重複，所以非玩家也得認真聽講，以免下次自

 己抽中本題目]

 3.將題目卡抽出後，先過機器偵測答案，然後再由玩家將手指按取選擇

 答案區域。若答對，響起美妙音樂，並獲得此區顏色寶石一顆；若答

 錯，則會被強烈電流電暈。緊接著再換下一位玩家。

 4.由於可能會在同一區域中連續答題，所以規定寶石之間可以做兌換，

 例如：A區與B區是有共利關係，才可以兌換。(ex. 2顆紅換1顆黃)

 [藉以教導學生哪些有互利共生或者是相互牴觸之處因而不能兌換，必須

 一直擲骰到合格區域，藉此增加難度。]

 5.特殊條款：因為1~5，屬於正常擲骰範圍。而擲中6點得要重擲一次。

 但若連續擲中兩次六點，則可從原先位置直接保送至想去

 的區域答題，增加趣味性及完成度。[機率有1/36 或更低]

獲勝條件：在收集完十顆寶石後即為最終勝利玩家。並獲得綠能鑽石一顆。

 [幸運狀況下，得在至少50題狀況下，回答正確10題，過程中也可

 能被電了五六次。]

設計建議：在題庫設計上，為了避免呆版的QA問題，可以設計實作性的答題模式。