



(21)申請案號：112210327

(22)申請日：中華民國 112 (2023) 年 09 月 23 日

(51)Int. Cl.：G09B19/00 (2006.01)

(71)申請人：佛光大學(中華民國) FO GUANG UNIVERSITY (TW)
宜蘭縣礁溪鄉林美村林尾路 160 號

(72)新型創作人：黃寬浩 HUANG, KUAN-HAO (TW)；吳慧敏 WU, HUEI-MIN (TW)；黃暉娟 HUANG, HUI-CHUAN (TW)；曾心妤 TSENG, HSIN-YU (TW)

(74)代理人：張仲謙

申請專利範圍項數：10 項 圖式數：5 共 23 頁

(54)名稱
桌遊教具
(57)摘要

本創作揭露一種桌遊教具，其包括一第一板塊元件、多個色塊元件、多個第一牌卡元件、多個第二牌卡元件、一立牌元件、一第二板塊元件以及多個模塊元件。每一色塊元件被配成用於放置於第一板塊元件的其中一第一區塊。立牌元件被配成用於放置於第一板塊元件上。每一模塊元件被配成用於放置於第二板塊元件的其中一第二區塊。多個色塊元件、多個第一牌卡元件、多個第二牌卡元件、立牌元件、第二板塊元件位於第一板塊元件的側邊或角落，多個模塊元件位於第二板塊元件的側邊。藉此，本創作的桌遊教具可提升使用者的空間認知能力。

指定代表圖：

符號簡單說明：

1:第一板塊元件

10:第一區塊

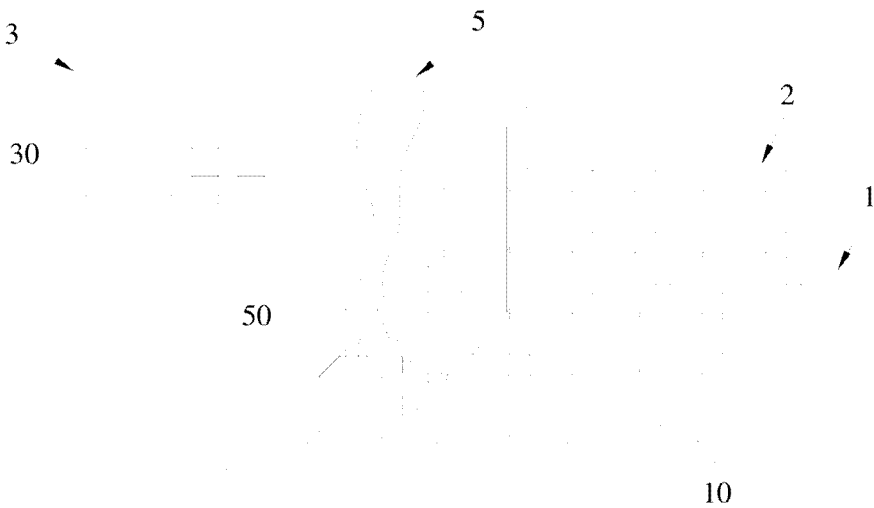
2:色塊元件

3:第一牌卡元件

30:第一預設資訊

5:立牌元件

50:第三預設資訊



第 4 圖



公告本

112年11月27日 所提修正

M651185

【新型摘要】

【中文新型名稱】桌遊教具

【中文】

本創作揭露一種桌遊教具，其包括一第一板塊元件、多個色塊元件、多個第一牌卡元件、多個第二牌卡元件、一立牌元件、一第二板塊元件以及多個模塊元件。每一色塊元件被配成用於放置於第一板塊元件的其中一第一區塊。立牌元件被配成用於放置於第一板塊元件上。每一模塊元件被配成用於放置於第二板塊元件的其中一第二區塊。多個色塊元件、多個第一牌卡元件、多個第二牌卡元件、立牌元件、第二板塊元件位於第一板塊元件的側邊或角落，多個模塊元件位於第二板塊元件的側邊。藉此，本創作的桌遊教具可提升使用者的空間認知能力。

【指定代表圖】圖4。

【代表圖之符號簡單說明】

1:第一板塊元件

10:第一區塊

2:色塊元件

3:第一牌卡元件

30: 第一預設資訊

5: 立牌元件

50:第三預設資訊

【新型說明書】

【中文新型名稱】 桌遊教具

【技術領域】

【0001】 本創作關於一種益智遊戲的技術領域，特別是關於一種提升空間概念訓練的桌遊教具。

【先前技術】

【0002】 桌遊可以提供孩童豐富的學習機會與思考訓練，跟益智玩具一樣可以訓練孩童解決困難的能力，同時加強邏輯推理能力、記憶力的考驗、抽象思考、語言表達及專注力等能力。

【0003】 然而，目前市面上提供給幼童遊玩關於空間方面的桌遊較少。因此，如何設計出一款能為兒童建立空間概念的桌遊，增強空間認知能力，已成為本領域所欲解決的重要課題之一。

【新型內容】

【0004】 本創作所要解決的技術問題在於，針對現有技術的不足提供一種桌遊教具。

【0005】 為了解決上述的技術問題，本創作所採用的其中一技術方案是提供一種桌遊教具，其包括一第一板塊元件、多個色塊元件、多個第一牌卡元件、多個第二牌卡元件、一立牌元件、一第二板塊元件以及多個模塊元件。第一板塊元件的一面具有多個第一區塊。每一該色塊元件被配成用於放置於其中一該第一區塊。每一該第一牌卡元件具有一第一預設資訊。每一該第二牌卡元件具有一第二預設資訊。立牌元件被配成用於放置於該第一板塊元件上，該立牌元

件具有一第三預設資訊。第二板塊元件的一面具有多個第二區塊，每一該第二區塊具有一預設訊息。每一該模塊元件被配成用於放置於其中一該第二區塊。其中，該多個色塊元件、該多個第一牌卡元件、該多個第二牌卡元件、該立牌元件、該第二板塊元件位於該第一板塊元件的側邊或角落，該多個模塊元件位於該第二板塊元件的側邊。

【0006】較佳地，桌遊教具該還包括一標記元件，其位於該第一板塊元件的該側邊，該標記元件的其中一面具有一第四預設資訊。

【0007】較佳地，該多個第一區塊呈一幾何圖形，該多個第一區塊間隔設置於該第一板塊元件的該一面上。其中，該多個第二區塊呈一幾何圖形，該多個第二區塊間隔設置於該第二板塊元件的該一面上，該預設訊息為文字、數字或其組合。

【0008】較佳地，每一該色塊元件具有一第一預設色彩，一部分該色塊元件被配成用於堆疊於其中一該第一區塊上。其中，該多個模塊元件呈一動物形體，每一該模塊元件具有一第二預設色彩。

【0009】較佳地，該第一預設資訊與該第三預設資訊為圖案，該第二預設資訊為圖案、文字、數字或其組合。

【0010】為了解決上述的技術問題，本創作所採用的另外一技術方案是提供一種桌遊教具，其包括一第一板塊元件、多個色塊元件、多個第一牌卡元件、多個第二牌卡元件、一立牌元件、一第二板塊元件、多個模塊元件以及一盒體元件。第一板塊元件的一面具有多個第一區塊。每一該色塊元件被配成用於放置於其中一該第一區塊。每一該第一牌卡元件具有一第一預設資訊。每一該第二牌卡元件具有一第二預設資訊。立牌元件被配成用於放置於該第一板塊元件上，該立牌元件具有一第三預設資訊。第二板塊元件的一面具有多個第二區塊，每一該第二區塊具有一預設訊息。每一該模塊元件被配成用於放置於其中一該第二區塊。盒體元件具有一容置空間，該容置空間容置該第一板塊元件、該多

個色塊元件、該多個第一牌卡元件、該多個第二牌卡元件、該立牌元件、該第二板塊元件以及該多個模塊元件。

【0011】較佳地，該桌遊教具還包括一標記元件，其位於該容置空間中，該標記元件的其中一面具有一第四預設資訊。

【0012】較佳地，該多個第一區塊呈一幾何圖形，該多個第一區塊間隔設置於該第一板塊元件的該一面上。其中，該多個第二區塊呈一幾何圖形，該多個第二區塊間隔設置於該第二板塊元件的該一面上，該預設訊息為文字、數字或其組合。

【0013】較佳地，每一該色塊元件具有一第一預設色彩，一部分該色塊元件被配成用於堆疊於其中一該第一區塊上。其中，該多個模塊元件呈一動物形體，每一該模塊元件具有一第二預設色彩。

【0014】較佳地，該第一預設資訊與該第三預設資訊為圖案，該第二預設資訊為圖案、文字、數字或其組合。

【0015】本創作的其中一有益效果在於，本創作所提供的桌遊教具，其能藉由「第一板塊元件的一面具有多個第一區塊。每一該色塊元件被配成用於放置於其中一該第一區塊。每一該第一牌卡元件具有一第一預設資訊。每一該第二牌卡元件具有一第二預設資訊。立牌元件被配成用於放置於該第一板塊元件上，該立牌元件具有一第三預設資訊。第二板塊元件的一面具有多個第二區塊，每一該第二區塊具有一預設訊息。每一該模塊元件被配成用於放置於其中一該第二區塊」的技術方案，以提升使用者的空間認知能力。

【0016】為使能更進一步瞭解本創作的特徵及技術內容，請參閱以下有關本創作的詳細說明與圖式，然而所提供的圖式僅用於提供參考與說明，並非用來對本創作加以限制。

【圖式簡單說明】

【0017】圖1為本創作實施例的桌遊教具的結構示意圖。

【0018】圖2為本創作實施例的桌遊教具的第二牌卡元件的結構示意圖。

【0019】圖3為本創作實施例的桌遊教具的使用狀態示意圖。

【0020】圖4為本創作實施例的桌遊教具的部分立體示意圖。

【0021】圖5為本創作實施例的桌遊教具的部分剖面示意圖。

【實施方式】

【0022】以下是通過特定的具體實施例來說明本創作所公開有關“桌遊教具”的實施方式，本領域技術人員可由本說明書所公開的內容瞭解本創作的優點與效果。本創作可通過其他不同的具體實施例加以施行或應用，本說明書中的各項細節也可基於不同觀點與應用，在不背離本創作的構思下進行各種修改與變更。另外，本創作的附圖僅為簡單示意說明，並非依實際尺寸的描繪，事先聲明。以下的實施方式將進一步詳細說明本創作的相關技術內容，但所公開的內容並非用以限制本創作的保護範圍。

【0023】[實施例]

【0024】請參閱圖1至圖5，其分別為本創作實施例的桌遊教具的結構示意圖、第二牌卡元件的結構示意圖、使用狀態示意圖、部分立體示意圖以及部分剖面示意圖。如上述圖式所示，本創作實施例提供一種桌遊教具D，其包括一第一板塊元件1、多個色塊元件2、多個第一牌卡元件3、多個第二牌卡元件4、一立牌元件5、一第二板塊元件6以及多個模塊元件7。

【0025】配合圖1、圖3至圖5所示，第一板塊元件1的一面可具有多個第一區塊10。舉例來說，第一板塊元件1可為板材結構，其外形可呈幾何形狀；其中，在本實施例中是以四角形作為示例，但不以此為限。第一板塊元件1的其中一面上的多個第一區塊10可呈一幾何圖形，例如圓形、多角形或其他幾何形狀；其中，在本實施例中是以四角形作為示例，但不以此為限。多個第一區塊10可以

陣列方式間隔設置於第一板塊元件1的一面上，每一對的相鄰兩個第一區塊10之間的間距可彼此相同，但不以此為限，即亦可部分相同或彼此不同。

【0026】接著，配合圖1、圖3及圖4所示，每一個色塊元件2可被配成用於放置於其中一第一區塊10。舉例來說，每一個色塊元件2可為呈幾何形狀的塊狀結構，例如圓柱形、方塊形或其他立體形狀。多個色塊元件2可包括多種顏色，例如紅色、黃色、藍色等，但不以此為限；即，每一個色塊元件2可具有一第一預設色彩，其中一部分的色塊元件2的第一預設色彩可為紅色，另外一部分的色塊元件2的第一預設色彩可為黃色，再另外一部分的色塊元件2的第一預設色彩可為藍色。並且，一部分色塊元件2被配成可用於堆疊於其中一個第一區塊10上，即多個色塊元件2能堆疊於其中一個第一區塊10上，但最多只能四個色塊元件2堆疊於其中一個第一區塊10上。

【0027】接下來，配合圖1、圖3及圖4所示，每一個第一牌卡元件3可具有一第一預設資訊30。舉例來說，第一牌卡元件3可為紙牌或其他材質的牌卡。每一個第一牌卡元件3的其中一面可具有第一預設資訊30，第一預設資訊30可為圖案，且第一預設資訊30可做為達成任務的條件資訊；其中，在本創作中，是以多個塊狀結構堆疊的圖案作為第一預設資訊30，但不以此為限。

【0028】接著，配合圖1至圖4所示，每一個第二牌卡元件4可具有一第二預設資訊40。舉例來說，第二牌卡元件4可為紙牌或其他材質的牌卡。每一個第二牌卡元件4的其中一面可具有第二預設資訊40，第二預設資訊40可為圖案、文字、數字或其組合。其中，在本創作中，第二預設資訊40可包括五類資訊，其分別為建造類、拆除類、天災類、染料類以及風化類等五類，但不以此為限，且第二預設資訊40可做為執行行動的條件資訊。建造類的第二預設資訊40可為呈現建造意境的圖案，拆除類的第二預設資訊40可為呈現拆除意境的圖案，天災類的第二預設資訊40可為呈現天災意境或大自然的圖案，染料類的第二預設資訊40可為呈現染料意境或染料的圖案，風化類的第二預設資訊40可為呈現風

化意境的圖案。

【0029】 接下來，配合圖1、圖3及圖4所示，立牌元件5可被配成用於放置於第一板塊元件1上，立牌元件5可具有一第三預設資訊50。舉例來說，立牌元件5紙牌或其他材質的立牌卡。立牌元件5的其中一面可具有第三預設資訊50，第三預設資訊50可為圖案；其中，在本創作中，是以生火意境的圖案作為第三預設資訊50，但不以此為限。立牌元件5可用於設置於相鄰的兩個第一區塊10之間，立牌元件5是一個象徵可以遮擋任一面視線的物件（即遮擋第一板塊元件1的任一個第一區塊10上所堆疊的色塊元件2），讓使用者從那個視角看第一板塊元件1上所呈現的堆疊視覺影像可以是吻合第一牌卡元件3的第一預設資訊30。

【0030】 接著，配合圖1及圖3所示，第二板塊元件6的一面可具有多個第二區塊60，每一個第二區塊60具有一預設訊息61。舉例來說，第二板塊元件6可為板材結構，其可為外形可呈幾何形狀；其中，在本實施例中是以四角形作為示例，但不以此為限。第二板塊元件6的其中一面上的多個第二區塊60可呈一幾何圖形，例如圓形、多角形或其他幾何形狀；其中，在本實施例中是以方形作為示例，但不以此為限。多個第二區塊60可以陣列方式間隔設置於第二板塊元件6的一面上，每一對的相鄰兩個第二區塊60之間間距可彼此相同，但不以此為限，即亦可部分相同或彼此不同。每一個第二區塊60的預設訊息61可為文字、數字或其組合，且多個預設訊息61彼此不同；其中，在本實施例中是以數字作為示例，但不以此為限。

【0031】 接下來，配合圖1及圖3所示，每一個模塊元件7可被配成用於放置於其中一個第二區塊60。舉例來說，每一個模塊元件7可呈一動物形體，例如人形，但不以此為限。多個模塊元件7可包括多種顏色，例如紅色、黃色、藍色、紫色等，但不以此為限；即，每一個模塊元件7可具有一第二預設色彩，且彼此不同。例如，其中一個模塊元件7外觀呈紅色，另外一個模塊元件7外觀呈黃色，

再另外一個模塊元件7外觀呈藍色，最後一個模塊元件7外觀呈紫色，但不以此為限。

【0032】 因此，多個色塊元件2、多個第一牌卡元件3、多個第二牌卡元件4、立牌元件5、第二板塊元件6可被配成放置於第一板塊元件1的側邊或角落的外側，多個模塊元件7可被配成放置於第一板塊元件1的側邊或第二板塊元件6的側邊。

【0033】 舉例來說，配合圖1至圖4所示，本創作的桌遊教具D可用於提供多位使用者（即玩家）進行遊戲。每一位使用者可位於第一板塊元件1的其中一側；在本實施例中，第一板塊元件1具有四側，所以可供四位使用者遊戲。接著，多個色塊元件2、立牌元件5與第二板塊元件6可擺放於靠近第一板塊元件1的其中一側或其中一個角落，多個第一牌卡元件3與多個第二牌卡元件4可分別堆疊於第一板塊元件1的其中一側；其中，多個色塊元件2、多個第一牌卡元件3、多個第二牌卡元件4、立牌元件5、第二板塊元件6以及多個模塊元件7中的至少兩者可放置於第一板塊元件1的同一側。進一步來說，將多個第一牌卡元件3進行洗牌洗勻後，以其中一面朝下方式堆疊成待抽牌堆後置於第一板塊元件1旁，每一位使用者各抽一張並將其翻開放在自身前方。接下來，將待抽牌堆頂部的兩張第一牌卡元件3翻開放在待抽牌堆旁，之後在進行遊戲的過程中，每當有人要拿取第一牌卡元件3時，從已翻開的兩張中選擇一張放到自己面前，再從待抽牌堆的頂部翻開一張第一牌卡元件3而補充到待抽牌堆旁的空缺。而在遊戲中不再使用（已完成任務或放棄任務）的第一牌卡元件3會集中在待抽牌堆旁且形成丟棄牌堆；當待抽牌堆耗盡時，將丟棄牌堆進行洗牌，洗勻後重新形成待抽牌堆。並且，將第二牌卡元件4進行洗牌洗勻後，以其中一面朝下方式堆疊成另外一待抽牌堆後置於第一板塊元件1旁，每一位使用者抽四張第二牌卡元件4作為手牌；而不再使用（已完成行動或放棄行動）的第二牌卡元件4會面集中在所屬的待抽牌堆旁形成另外一丟棄牌堆。相同地，當第二牌卡元件4的待抽牌堆耗盡

時，將丟棄牌堆進行洗牌，洗勻後重新形成待抽牌堆。而年紀最大的使用者作為起始遊戲的開始玩家，每一位使用者各進行一回合後，即完成一輪遊戲；其中，每一回合中包括了一行動階段與一結束階段。

【0034】 接下來，以開始玩家為例；在開始玩家進行當前回合時，會先進行「行動階段」。在行動階段中，開始玩家可以使用最多兩個第二牌卡元件4（或者不使用第二牌卡元件4）、核對第一牌卡元件3以及必要時放置立牌元件5。進一步來說，當使用者手上的任一個第二牌卡元件4的第二預設資訊40為建造類時，表示使用者可依預設資訊將一個或兩個色塊元件2放置到第一板塊元件1上的任一個第一區塊10中，或者，亦可將一個或兩個色塊元件2堆疊到任一個第一區塊10中的色塊元件2上，而色塊元件2的顏色不拘。若第二牌卡元件4的第二預設資訊40為拆除類時，表示使用者可依預設資訊將第一板塊元件1上的任一個第一區塊10中的一個或兩個色塊元件2移除，而色塊元件2的顏色不拘。若第二牌卡元件4的第二預設資訊40為天災類時，表示使用者可將特定的預設色彩的色塊元件2（最多三個）進行移動，並且，若是移動任一個第一區塊10中的色塊元件2，只能移動該第一區塊10中最上面的色塊元件2，移動的行為可例如：將紅色色塊元件2由第一板塊元件1外放置到任一個第一區塊10中、將第一板塊元件1的其中一個第一區塊10中的紅色色塊元件2移動到第一板塊元件1外、或者將第一板塊元件1的其中一個第一區塊10中的紅色色塊元件2移動到另外一個第一區塊10中；其中，移動的行為可為上述三種操作方式的任意組合。若第二牌卡元件4的第二預設資訊40為染料類時，表示使用者可將第一板塊元件1上的任一個第一區塊10中的色塊元件2更換成另外一種預設色彩的色塊元件2，例如將第一板塊元件1上的其中一個黃色色塊元件2更換成藍色色塊元件2。而當第二牌卡元件4的第二預設資訊40為風化類時，表示使用者可將第一板塊元件1上的任一個第一區塊10中的所有色塊元件2移除到第一板塊元件1外。

【0035】 因此，開始玩家可根據手上第一牌卡元件3的第一預設資訊30，

使用最多兩個第二牌卡元件4、將立牌元件5放置於第一板塊元件1上相鄰的兩個第一區塊10之間、或者執行上述兩種行為。之後，開始玩家可依據任一個視角（即對應第一板塊元件1任一側的視角，等同每一位使用者面對第一板塊元件1的視角）所呈現的視覺影像與手上的第一牌卡元件3的第一預設資訊30進行核對；當任一個視角所呈現的視覺影像與第一預設資訊30相近、相符時，開始玩家即可獲得分數。而在開始玩家獲得分數之後，開始玩家即可將對應自己的模塊元件7移動到對應該分數的預設訊息61的第二區塊60中。值得一提的是，第一板塊元件1所呈現的堆疊視覺影像，若從當前遊戲的玩家的視角觀看能符合手上的第一牌卡元件3的第一預設資訊30時，當前遊戲的玩家可獲得三分的分數；若是，從當前遊戲的玩家兩側中任一側的玩家視角觀看能符合第一預設資訊30時，當前遊戲的玩家可獲得四分；而若從當前遊戲的玩家的對面玩家視角觀看能符合第一預設資訊30時，當前遊戲的玩家可獲得五分；其中，第一板塊元件1任兩面以上的玩家視角能觀看到符合第一預設資訊30的堆疊視覺影像時，則當前遊戲的玩家可獲得六分。藉此，以鼓勵參賽的玩家能觀察與換位思考。

【0036】 接下來，若開始玩家不再進行任何行為、行動後，即進入當前回合的「結束階段」。在結束階段中，開始玩家可以進行補卡牌，將第一牌卡元件3補滿一張、以及將第二牌卡元件4補滿四張；若開始玩家在行動階段未採取任何行動，開始玩家也可將未使用的第一牌卡元件3、第二牌卡元件4或其兩者丟棄到相對應的丟棄牌堆中，再重新取得、補滿缺少的卡牌。並且，若第一板塊元件1上放置有立牌元件5，開始玩家也須將其移除、移動到第一板塊元件1之外。而後，結束當前回合，換下一位使用者進行相同遊戲規則的遊戲。

【0037】 最後，在完成一輪遊戲後，會檢視是否有任一位使用者的分數達到二十分以上；若有，在該輪結束後，再進行最後一輪遊戲後本局遊戲結束；若無，則繼續進行下一輪的遊戲。一局遊戲結束時，分數最高的使用者獲得勝利，若有至少兩位使用者同分，則視為平手。

【0038】 藉此，本創作的桌遊教具D藉由上述的技術方案，透過設置第一板塊元件1、多個色塊元件2、多個第一牌卡元件3、多個第二牌卡元件4以及一立牌元件5，以提供使用者學習換位思考的空間概念，以增強其空間認知能力。

【0039】 進一步地，桌遊教具D還可包括一標記元件8，其位於第一板塊元件1的側邊，標記元件8的其中一面可具有一第四預設資訊80。舉例來說，配合圖3所示，標記元件8可為板材結構，第四預設資訊80可為圖案、文字、數字或其組合；其中，在本實施例是以圖案作為示例，但不以此為限。在進行遊戲時，年紀最大的使用者可拿取標記元件8（即長老標記物），以作為起始玩家開始遊戲。

【0040】 更進一步地，桌遊教具D還可包括一盒體元件9，其可具有一容置空間90，容置空間90容置第一板塊元件1、多個色塊元件2、多個第一牌卡元件3、多個第二牌卡元件4、立牌元件5、第二板塊元件6、多個模塊元件7及標記元件8。

【0041】 舉例來說，配合圖1至圖5所示，盒體元件9可為一般的盒狀組件，其內部可具有容置物件的容置空間90。因此，在本創作的桌遊教具D不使用時，使用者可將第一板塊元件1、多個色塊元件2、多個第一牌卡元件3、多個第二牌卡元件4、一立牌元件5、一第二板塊元件6、多個模塊元件7以及標記元件8收納於容置空間90中。

【0042】 此外，根據上述內容，本創作再提出一種桌遊教具D，其可包括一第一板塊元件1、多個色塊元件2、多個第一牌卡元件3、一立牌元件5、一第二板塊元件6、多個模塊元件7以及一盒體元件9。第一板塊元件1的一面可具有多個第一區塊10。每一個色塊元件2被配成用於放置於其中一第一區塊10。每一第一牌卡元件3可具有一第一預設資訊30。立牌元件5被配成用於放置於第一板塊元件1上，立牌元件5可具有一第三預設資訊50。第二板塊元件6的一面可具有多個第二區塊60，每一個第二區塊60具有一預設訊息61。每一個模塊元件7被配成用於放置於其中一個第二區塊60。盒體元件9可具有一容置空間90，容置空間

90容置第一板塊元件1、多個色塊元件2、多個第一牌卡元件3、立牌元件5、第二板塊元件6以及多個模塊元件7。

【0043】進一步地，桌遊教具D還可包括一標記元件8，其位於容置空間90中，標記元件8的其中一面可具有一第四預設資訊80。具體實施方式如前述內容相似，在此不再特別贅述。

【0044】更進一步地，多個第一區塊10可呈一幾何圖形，多個第一區塊10間隔設置於第一板塊元件1的一面上。其中，多個第二區塊60可呈一幾何圖形，多個第二區塊60間隔設置於第二板塊元件6的一面上，預設訊息61可為文字、數字或其組合。具體實施方式如前述內容相似，在此不再特別贅述。

【0045】更進一步地，每一個色塊元件2可具有一第一預設色彩，一部分色塊元件2被配成用於堆疊於其中一個第一區塊10上。其中，多個模塊元件7可呈一動物形體，每一個模塊元件7可具有一第二預設色彩。具體實施方式如前述內容相似，在此不再特別贅述。

【0046】更進一步地，第一預設資訊30與第三預設資訊50可為圖案，第二預設資訊40可為圖案、文字、數字或其組合。具體實施方式如前述內容相似，在此不再特別贅述。

【0047】然而，上述所舉的例子只是其中一個可行的實施例而並非用以限定本創作。

【0048】[實施例的有益效果]

【0049】本創作的其中一有益效果在於，本創作所提供的桌遊教具D，藉由「第一板塊元件的一面具有多個第一區塊。每一色塊元件被配成用於放置於其中一第一區塊。每一第一牌卡元件具有一第一預設資訊。每一第二牌卡元件具有一第二預設資訊。立牌元件被配成用於放置於第一板塊元件上，立牌元件具有一第三預設資訊。第二板塊元件的一面具有多個第二區塊，每一第二區塊具有一預設訊息。每一模塊元件被配成用於放置於其中一第二區塊」的技術方

案，以提升使用者的空間認知能力。

【0050】進一步來說，本創作的桌遊教具D藉由上述的技術方案，透過設置第一板塊元件1、多個色塊元件2、多個第一牌卡元件3、多個第二牌卡元件4以及一立牌元件5，以提供使用者學習換位思考的空間概念，以增強其空間認知能力。

【0051】以上所公開的內容僅為本創作的優選可行實施例，並非因此侷限本創作的申請專利範圍，所以凡是運用本創作說明書及圖式內容所做的等效技術變化，均包含於本創作的申請專利範圍內。

【符號說明】

【0052】 D:桌遊教具

1:第一板塊元件

10:第一區塊

2:色塊元件

3:第一牌卡元件

30: 第一預設資訊

4: 第二牌卡元件

40:第二預設資訊

5: 立牌元件

50:第三預設資訊

6: 第二板塊元件

60:第二區塊

61: 預設訊息

7:模塊元件

8: 標記元件

80:第四預設資訊

9: 盒體元件

90:容置空間

【新型申請專利範圍】

- 【請求項1】 一種桌遊教具，其包括：
- 一第一板塊元件，其一面具有多個第一區塊；
 - 多個色塊元件，每一該色塊元件被配成用於放置於其中一該第一區塊；
 - 多個第一牌卡元件，每一該第一牌卡元件具有一第一預設資訊；
 - 多個第二牌卡元件，每一該第二牌卡元件具有一第二預設資訊；
 - 一立牌元件，其被配成用於放置於該第一板塊元件上，該立牌元件具有一第三預設資訊；
 - 一第二板塊元件，其一面具有多個第二區塊，每一該第二區塊具有一預設訊息；以及
 - 多個模塊元件，每一該模塊元件被配成用於放置於其中一該第二區塊；
- 其中，該多個色塊元件、該多個第一牌卡元件、該多個第二牌卡元件、該立牌元件、該第二板塊元件位於該第一板塊元件的側邊或角落，該多個模塊元件位於該第二板塊元件的側邊。
- 【請求項2】 如請求項 1 所述的桌遊教具，還包括一標記元件，其位於該第一板塊元件的該側邊，該標記元件的其中一面具有一第四預設資訊。
- 【請求項3】 如請求項 1 所述的桌遊教具，其中，該多個第一區塊呈一幾何圖形，該多個第一區塊間隔設置於該第一板塊元件的該一面上；
- 其中，該多個第二區塊呈一幾何圖形，該多個第二區塊間隔設置於該第二板塊元件的該一面上，該預設訊息為文字、

數字或其組合。

【請求項4】 如請求項 1 所述的桌遊教具，其中，每一該色塊元件具有一第一預設色彩，一部分該色塊元件被配成用於堆疊於其中一該第一區塊上；

其中，該多個模塊元件呈一動物形體，每一該模塊元件具有一第二預設色彩。

【請求項5】 如請求項 1 所述的桌遊教具，其中，該第一預設資訊與該第三預設資訊為圖案，該第二預設資訊為圖案、文字、數字或其組合。

【請求項6】 一種桌遊教具，其包括：

一第一板塊元件，其一面具有多個第一區塊；

多個色塊元件，每一該色塊元件被配成用於放置於其中一該第一區塊；

多個第一牌卡元件，每一該第一牌卡元件具有一第一預設資訊；

多個第二牌卡元件，每一該第二牌卡元件具有一第二預設資訊；

一立牌元件，其被配成用於放置於該第一板塊元件上，該立牌元件具有一第三預設資訊；

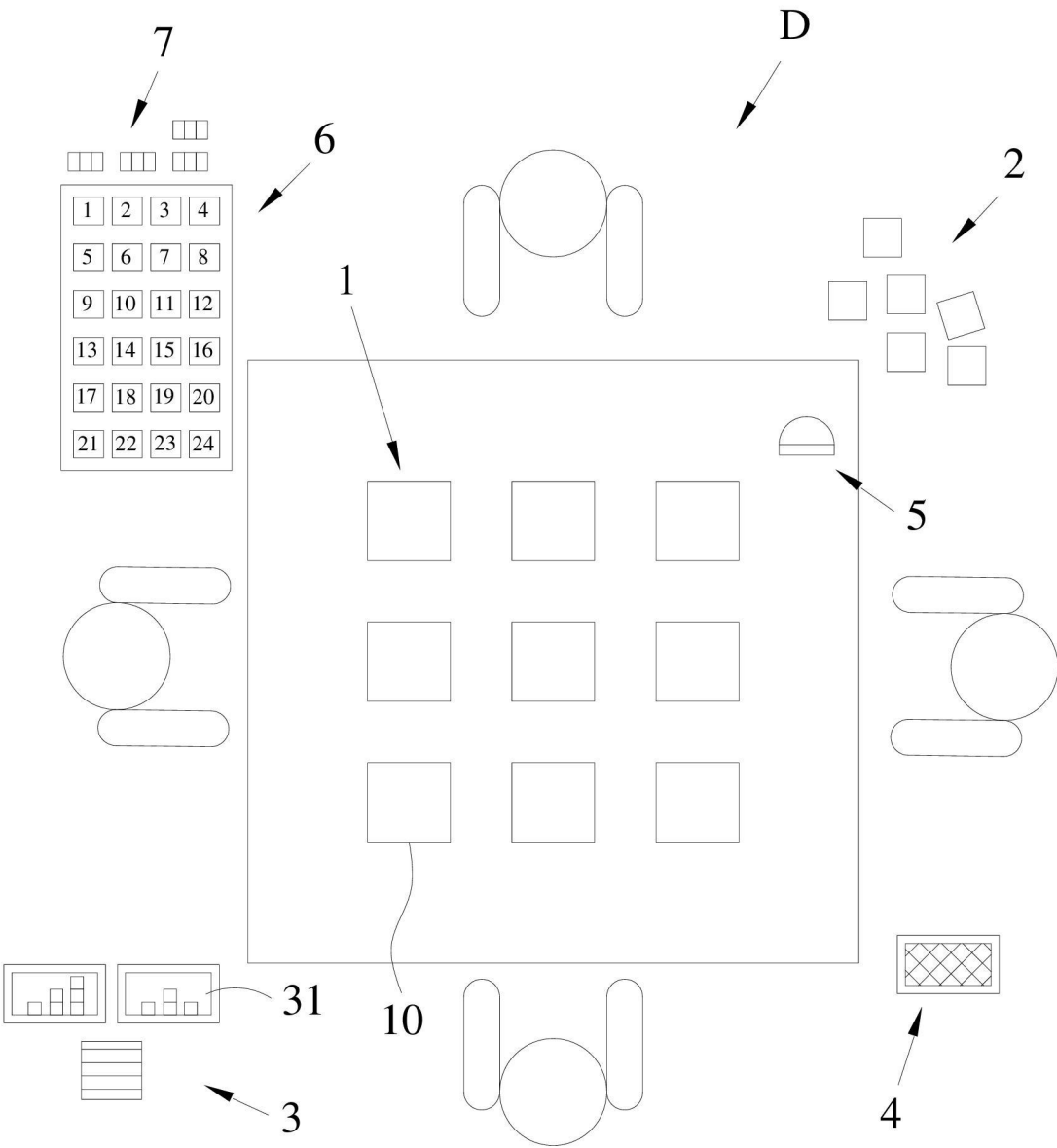
一第二板塊元件，其一面具有多個第二區塊，每一該第二區塊具有一預設訊息；

多個模塊元件，每一該模塊元件被配成用於放置於其中一該第二區塊；以及

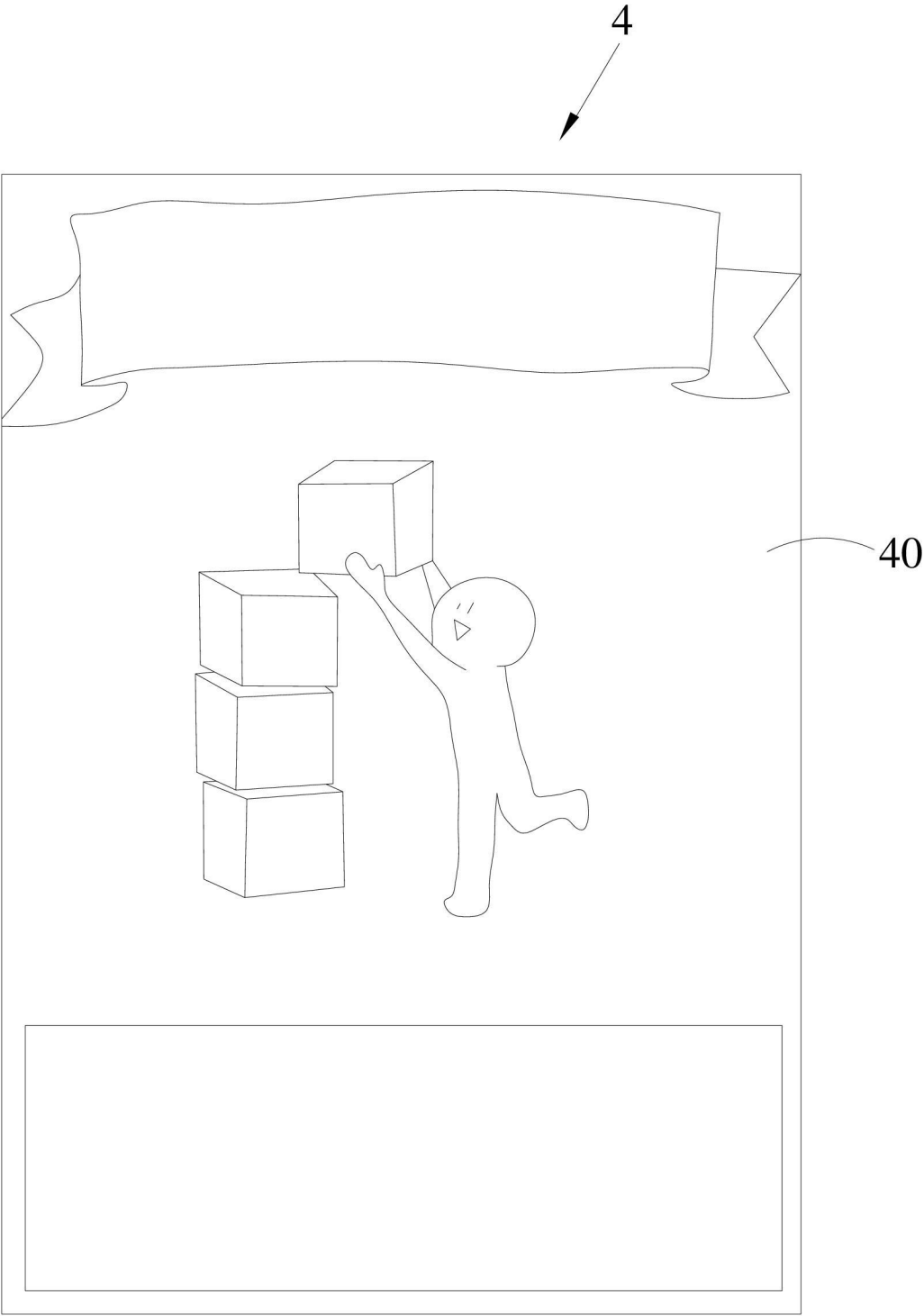
一盒體元件，其具有一容置空間，該容置空間容置該第一板塊元件、該多個色塊元件、該多個第一牌卡元件、該多個第二牌卡元件、該立牌元件、該第二板塊元件以及該多個模塊元件。

- 【請求項7】 如請求項 6 所述的桌遊教具，還包括一標記元件，其位於該容置空間中，該標記元件的其中一面具有一第四預設資訊。
- 【請求項8】 如請求項 6 所述的桌遊教具，其中，該多個第一區塊呈一幾何圖形，一部分該第一區塊間隔設置於該第一板塊元件的該一面上；
其中，該多個第二區塊呈一幾何圖形，該多個第二區塊間隔設置於該第二板塊元件的該一面上，該預設訊息為文字、數字或其組合。
- 【請求項9】 如請求項 6 所述的桌遊教具，其中，每一該色塊元件具有一第一預設色彩，該多個色塊元件被配成用於堆疊於其中一該第一區塊上；
其中，該多個模塊元件呈一動物形體，每一該模塊元件具有一第二預設色彩。
- 【請求項10】 如請求項 6 所述的桌遊教具，其中，該第一預設資訊與該第三預設資訊為圖案，該第二預設資訊為圖案、文字、數字或其組合。

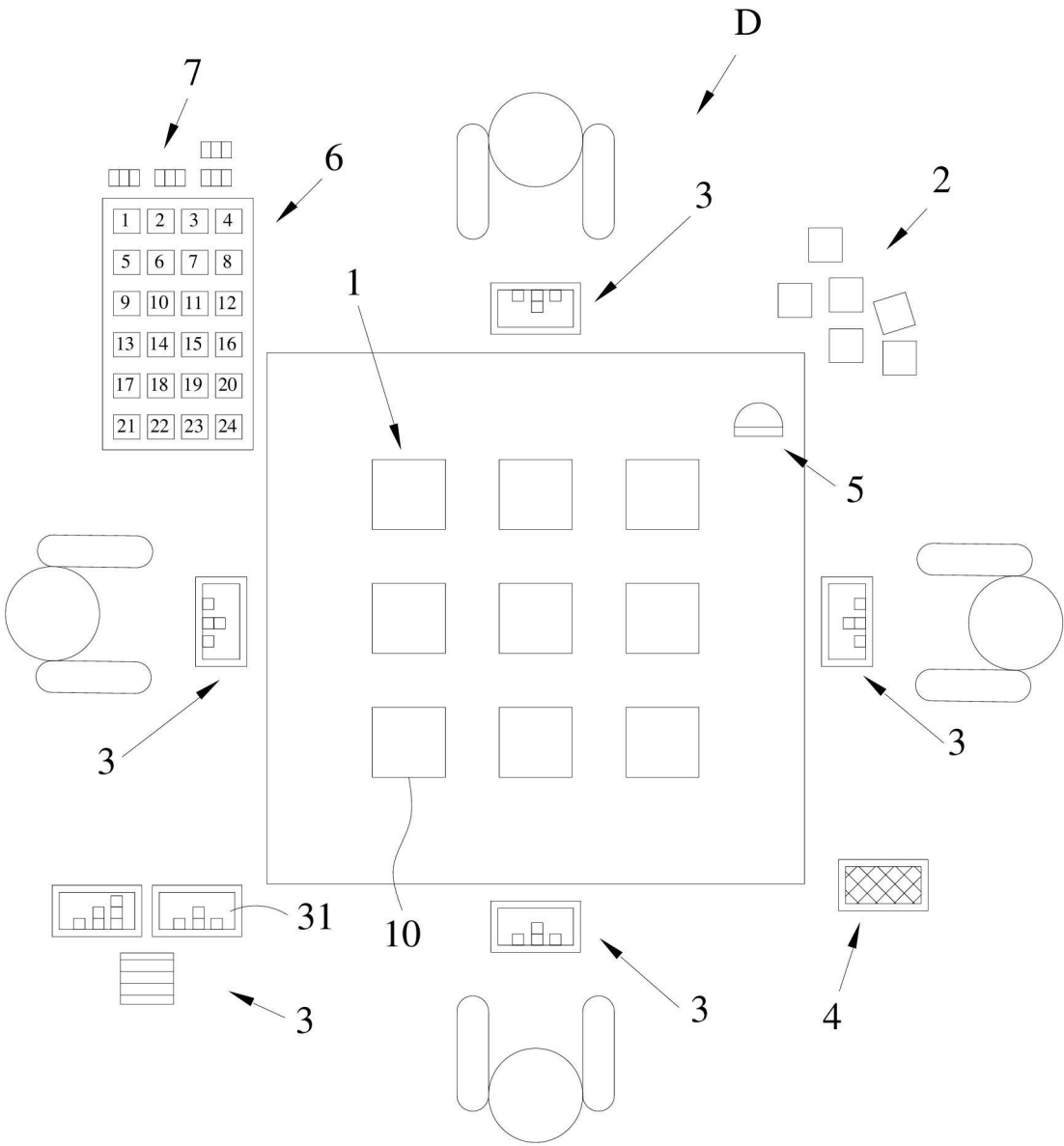
【新型圖式】



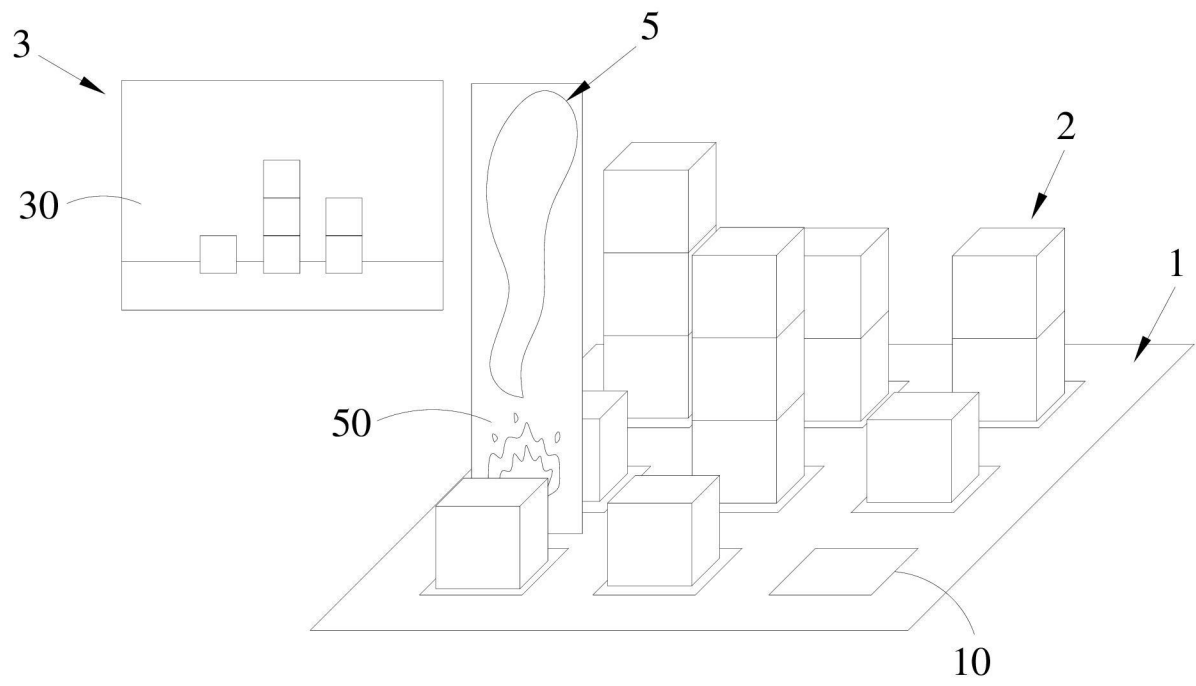
第 1 圖



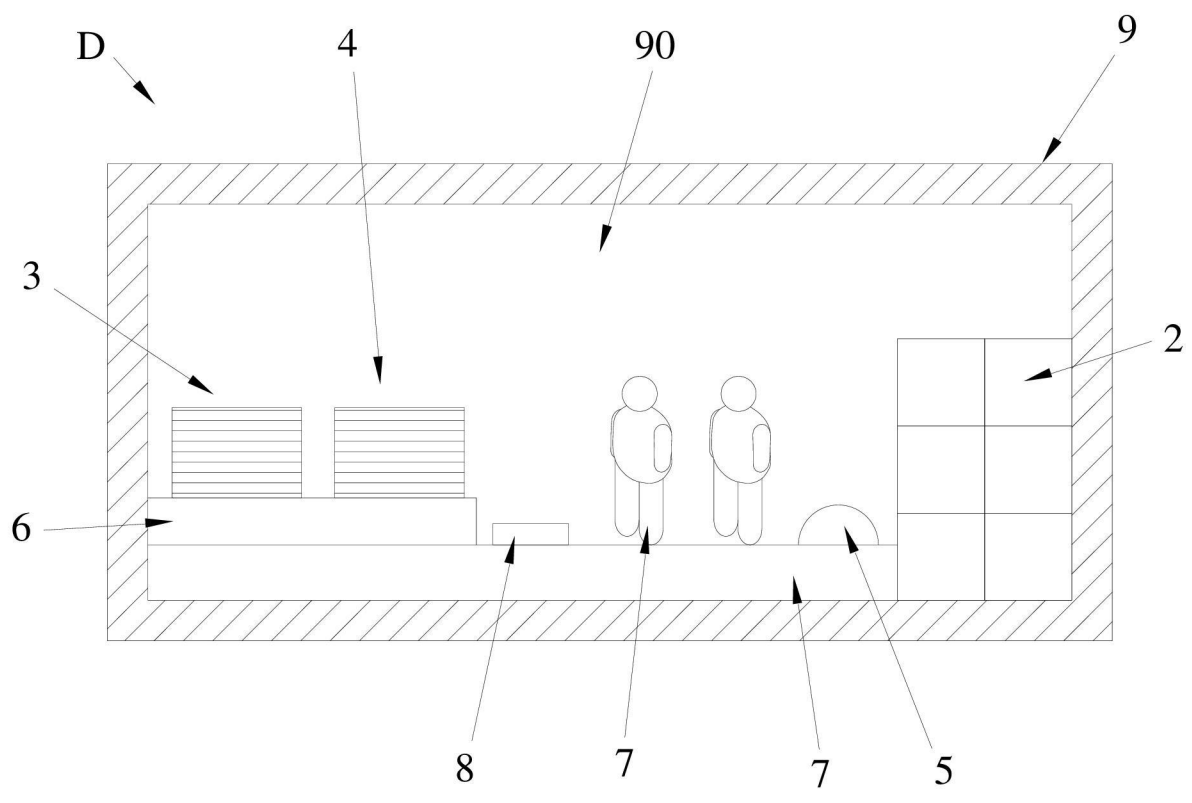
第 2 圖



第 3 圖



第 4 圖



第 5 圖