

水適應大冒險遊戲強調大家共同治理達到永續的概念，所以計分方式是當開始遊戲後，在繞過原點15圈，若沒有任何一人破產，就代表大家都是贏家，其中點數最多的人是水適應策略最佳的人選。反之，若在15圈內有人破產，就代表有人的治理方式可能比較短視近利，或運氣不佳，或策略不佳，因此沒有任何人是贏家。

準備：水適應大冒險紙張、骰子、玩家代表物（可以是不同顏色的迴紋針、紙片或其他小物）、紙筆（以利計分使用）

玩法：

- 1.建議玩家3人；
- 2.每位玩家一開始有250點，每經過原點就-80點；
- 3.每到無主地，就有3個選擇，以到達台北市為例，選擇有(1)不做為(2)管線大修(3)海綿城市。一旦選擇後，就無法改變重建；
- 4.若玩家選擇了「海綿城市(+70,+25)(前面的數字是建設者個人的經濟、社會等綜合收益，後個的數字是他人受到影響的情況)」，此玩家馬上就+70點，之後不管是建設者，或其他人到這都是+25點；
- 5.當經過「天時」或「人為」時，需要再次擲骰子，並對照擲出的數字進行遊戲。

**水適應大冒險**

**天時**

- 1.國外主要農產地水源乾枯，農產價格上漲，有農業的玩家+10。
- 2.好久沒下雨，有海水淡化、中水回收、造林、海綿城市的玩家+75。
- 3.國際環保意識高漲，遊客改變旅遊去處，有生態旅遊、生態教育的玩家+50。
- 4.國內環境法制改革，每位玩家+20。
- 5.能源改革，有豬糞或廚餘發電、汽電共生者+40。
- 6.經營不善，每位玩家-20。

**人為**

- 1.高氣壓籠罩，全台少雨，每位玩家-10。
- 2.全球氣候異常，每位玩家-75，但有建設溼地、公園綠地、海綿城市、森林的玩家不用扣點數。
- 3.地震！大家快趴下！最慢趴下的玩家要支付其他玩家各5點。
- 4.豪雨成災！每位玩家-25，但有溪流治理、建設溼地、海綿城市的玩家不用扣點數。
- 5.海平面上升，每位玩家-40，但有氣候調適作為(黃字、綠字)的逃過一劫，不用扣點數。
- 6.梅雨舒緩旱象，每位玩家+15。

**原點 GO**

**台北市**

- 管線大修: +5, +10
- 海綿城市: +70, +25
- 公園綠地: -5, +20
- 發電廠: +500, -90

**台中市**

- 校構、塑膠、廢料: -25
- 環保、書梯: +10
- 加強: +5

**苗栗縣**

- 廚餘發電: +150, +10
- 火葬場: +20, -20

**新竹市**

- 再生能源廠: +900, -10
- 溪流治理: +5, +25

**新竹縣**

- 水壩: +650, -60
- 生態工業區: +300, -20

**桃園縣**

- 綠建築: +70, +15
- 電子工廠: +250, -30

**基隆市**

- 蓋房子: +20, -10
- 吸引人口: +20, -10
- 家庭汗水處理: -5, +10
- 濕地: -5, +25

**宜蘭縣**

- 煉油廠: +250, -30

**花蓮縣**

- 森林管理: +10, +25
- 紙漿廠: +50, -20

**台東縣**

- 生態農業: -5, +10
- 大飯店: +10, -5

**屏東縣**

- 豬糞發電: +80, +20
- 海洋巡邏: -5, +10

**高雄市**

- 塑膠工廠: +250, -30
- 修改法規: +5, +20

**台南市**

- 環境教育: +0, +20
- 化工工廠: +250, -30

**嘉義市**

- 水回收: +5, +25
- 水庫: +20
- 生態教育: +0, +20

**嘉義縣**

- 養殖業: +20, -25
- 汽電共生: +150, +5

**雲林縣**

- 汽電共生: +150, +5

**離島**

- 賭場: +200, -10

**彰化縣**

- 化工工廠: +250, -30

**南投縣**

- 汗水下水道: -5, +5
- 生態旅遊: -5, +25

**苗栗縣**

- 噴灑農業: -5, +0

**火雞決策**

最慢拍在桌印上的