

遊戲目標

保育校園動植物，建構最豐富的校園生態環境。

遊戲玩法

1. 每組一開始有初始資源：隨機抽取**生產者** 3 張、**初級消費者** 1 張。
2. 每回合可執行 2 個動作，最後一回合可執行 4 個動作。
3. 每回合動作執行完畢，由主持人抽選該回合發生的**事件**（自然事件、人為事件各 1），每組因應事件執行對應動作。
4. 結算並紀錄該回合剩餘資源，進入下一回合。

遊戲動作

1. **種植**：隨機抽取**生產者** 3 張。

若手牌中有分解者，可再多獲得分解者數量之生產者。

若手牌中有清除者，可再多獲得分解者數量 2 倍之生產者。

	分解者 0 張	分解者 1 張	分解者 2 張
消除者 0 張	生產者 3 張	生產者 4 張	生產者 5 張
消除者 1 張	生產者 3 張	生產者 5 張	生產者 7 張

2. **保育**：用手牌中的生物換取更高階的生物，以建構食物鏈，規則如下：
 - 初級：**生產者** 3 張換取**初級消費者** 1 張。
 - 次級：**初級消費者** 2 張換取**次級消費者** 1 張。
 - 三級：**次級消費者** 2 張換取**三級消費者** 1 張。
3. **分解**：抽取**分解者** 1 張（每組最多 2 張）。
4. **清除**：**次級消費者** 1 張換取清除者 1 張（每組最多 1 張）。

校園生態系保育紀錄

回合	執行動作	事件影響	回合結算（手牌資源）
1	<input type="checkbox"/> 種植：抽取生產者 <input type="checkbox"/> 保育：換取消費者（ <input type="checkbox"/> 初/ <input type="checkbox"/> 次/ <input type="checkbox"/> 三） <input type="checkbox"/> 分解：抽取分解者 <input type="checkbox"/> 清除：換取清除者	自然事件影響： 人為事件影響：	生產者 x_____/初級消費者 x_____ 次級消費者 x_____/分解者 x_____ 三級消費者 x_____/清除者 x_____
2	<input type="checkbox"/> 種植：抽取生產者 <input type="checkbox"/> 保育：換取消費者（ <input type="checkbox"/> 初/ <input type="checkbox"/> 次/ <input type="checkbox"/> 三） <input type="checkbox"/> 分解：抽取分解者 <input type="checkbox"/> 清除：換取清除者	自然事件影響： 人為事件影響：	生產者 x_____/初級消費者 x_____ 次級消費者 x_____/分解者 x_____ 三級消費者 x_____/清除者 x_____
3	<input type="checkbox"/> 種植：抽取生產者 <input type="checkbox"/> 保育：換取消費者（ <input type="checkbox"/> 初/ <input type="checkbox"/> 次/ <input type="checkbox"/> 三） <input type="checkbox"/> 分解：抽取分解者 <input type="checkbox"/> 清除：換取清除者	自然事件影響： 人為事件影響：	生產者 x_____/初級消費者 x_____ 次級消費者 x_____/分解者 x_____ 三級消費者 x_____/清除者 x_____

遊戲結算

1. 生物多樣性：同種生物不得重複計算，三級消費者 20 分、次級消費者 10 分、初級消費者 5 分、生產者/分解者/清除者每種 1 分。
2. 生態穩定性：不完整的食物鏈 1 分、完整的食物鏈 5/10/20 分

生物多樣性：_____分，生態穩定性：_____分，總分：_____分

我們這組的生態系：

請繪製收集的生物所組成的食物鏈，構成校園生態系的食物網。



想一想：

1. 班上哪一組的校園生態系是最穩定的？為什麼？
2. 我可以做什麼保護校園生態？