

第六屆小學數學棋盤比賽

主辦單位： 香港聖公會何明華會督中學

協辦機構： Quxacto International Games Limited.

比賽宗旨： 1. 提高小學生對學習數學棋盤遊戲的興趣，推動棋盤遊戲風氣。
2. 透過比賽讓學生學習棋盤遊戲技巧，提升數學邏輯思維及解難能力。

比賽日期： 2018 年 5 月 19 日(星期六)

比賽時間： 上午 8 時 30 分至下午 1 時

比賽地點： 本校禮堂 (秀茂坪曉光街 82 號)

工作坊： **可預約有關工作人員到訪 貴校舉辦工作坊，介紹遊戲的各種規則。**

棋盤租借： **各參賽學校可借用棋盤一套至比賽當日歸還，費用全免。**

獎項： 設個人及團體冠、亞及季軍，並另設金、銀、銅獎章予表現傑出的參賽者。
所有參賽者均獲得參賽證書。

參賽形式及規則： 初賽以分組賽形式進行，每位參賽者均會輪流進行下列兩種棋盤的比賽，每組最高分的參賽者晉級。晉級賽將以淘汰賽形式進行，而比賽的棋盤則以抽籤作決定。

	棋盤遊戲	分組賽比賽形式	時限
1.	反魔數陣	勝方獲三分，負方零分， 和局則互得一分	全局棋約於 8 分鐘內完成， 每步棋不多於 30 秒
2.	三和攻略	勝方獲三分，負方零分， 和局則互得一分	全局棋約於 8 分鐘內完成， 每步棋不多於 30 秒

參加者資格： 現時就讀小四或以上的學生，每校參賽人數上限為 8 人。

報名方法： 透過就讀學校報名(費用全免)

截止報名日期： 2018 年 3 月 16 日(星期五)

查詢： 關老師 或 葉小姐 (電話：2347 9224)

比賽細則

1. 三和攻略

抽籤決定下棋次序。

全盤棋約八分鐘內完成，每位棋手，行每步棋不多於三十秒。

每次時限在餘下五秒時，裁判會作出示意，如五秒或之內仍未動棋，即當作犯規，累積滿兩次犯規，該場比賽即告完成，對手作勝出論。

棋手在自己一輪三十秒內，未能決定移動甚麼棋子前，不得接觸棋子，一經接觸，必須移動該被觸及的棋子。

一、 棋盤部件：

- (a) 奇墊 QU-MAT 遊戲板一塊
- (b) 大圓卡板 1 至 16
- (c) 19 塊迷你圓卡板(作計分之用)

二、 遊戲規則：

- (a) 每位參賽者輪流挑選一枚大圓卡板，於奇墊上組成三個一行 (橫、直或斜) 的「三連線陣」。如果線陣的總和是 24、25、26 或 27，參賽者便可得一分 (圖一)。
- (b) 若能同時組成多個總和是 24 至 27 的「三連線陣」，便可獲得對應的分數(圖二)。
- (c) 當所有大圓卡板已放置於奇墊上，遊戲便結束。得分較高的參賽者獲勝。



圖一、於奇墊上組成總和為 24 至 27 的「三連線陣」，便可得一分。



圖二、若能同時組成兩個總和為 24 至 27 的「三連線陣」，便可獲兩分。

2. 反魔數陣

抽籤決定下棋次序。

全盤棋約八分鐘內完成，每位棋手，行每步棋不多於三十秒。

每次時限在餘下五秒時，裁判會作出示意，如五秒或之內仍未動棋，即當作犯規，累積滿兩次犯規，該場比賽即告完成，對手作勝出論。

棋手在自己一輪三十秒內，未能決定移動甚麼棋子前，不得接觸棋子，一經接觸，必須移動該被觸及的棋子。

一、棋盤部件：

- (a) 奇墊 QU-MAT 遊戲板一塊
- (b) 大圓卡板 1 至 16
- (c) 迷你圓卡板 29 至 39

二、遊戲規則：

- (a) 每位參賽者會輪流挑選一枚大圓卡板放置於奇墊上，使之連成四個一行 (橫、直或斜) 的「四連線陣」。當其陣的總和相等於小圓卡板上的數值 (即 29 至 39)，參賽者便可獲得對應的小圓卡板 (圖三)。
- (b) 假若參賽者組成一「四連線陣」，使其總和與對手的小圓卡板上的數值相等，該參賽者便可奪得對應的小圓卡板。
- (c) 若能同時組成多個總和是 29 至 39 的「四連線陣」，便可同時獲得對應的小圓卡板 (圖四)。
- (d) 當所有大圓卡板已放置於奇墊上，遊戲便結束。獲得較多小圓卡板者為勝方。若雙方所得卡板數目相等，則以小圓卡板上的數值總和較大者為勝方。



圖三、於奇墊上組成總和為「35」的「四連線陣」，便可獲得「35」小圓卡板。
若該卡板已為對手所擁有，便可奪得對手的卡板。



圖四、於奇墊上組成兩個總和分別為 32 及 36 的「四連線陣」，便能同時獲得該兩個小圓卡板。