

府城網事-普濟漫遊時光

活動規劃書

學校：南臺科技大學

指導老師：曾碧卿、陳姿汝

團隊成員：吳鑑倫、黃薪翰、陳思豪

蘇晨凱、鄭光閔、李世軒

林育賢

日期：2019 年 02 月 28 日

目錄

壹、	活動名稱.....	2
貳、	活動理念與預期成效.....	2
參、	活動日期、地點.....	2
肆、	主（協）辦單位與贊助單位.....	2
伍、	活動對象.....	2
陸、	宣傳策略與實施方式.....	2
柒、	預期困難點與解決策略.....	2
捌、	活動流程.....	3
玖、	人力分配表.....	5
壹拾、	物品道具表.....	6
壹拾壹、	設備清單表.....	7
壹拾貳、	遊戲活動內容配置.....	7
壹拾參、	遊戲&故事大綱.....	13

壹、活動名稱

府城網事-普濟漫遊時光

貳、活動理念與預期成效

一、活動理念

本活動以實境遊戲來吸引年輕族群的目光，設法以新趣且不乏味的方式，呈現給參與者關於在地藝術家及普濟殿的文史故事，並利用碎片蒐集的方式來拼湊出鳳凰拼圖，藉以引領參與者了解舊時鳳凰城的輝煌，以活動的體驗加深參與者對在地情景的印象，展現在地文化的原始風情。

二、預期成效

- (一)增進居民情感：舉辦此項活動來增加彼此交流機會，找回人與人之間的溫度。
- (二)探索在地文化：藉由此項活動讓參與者更能了解腳下的人文歷史。
- (三)文化永續傳承：藉由重現過去歷史使其不被世人遺忘，達到文化永續傳承。

參、活動日期、地點

- 一、日期：2019 年 3 月 17 日(日)
- 二、地點：台南市中西區普濟街 79 號（普濟殿廟埕）

肆、主（協）辦單位與贊助單位

- 一、主辦單位：巷由心生文化工作坊
- 二、協辦單位：普濟文史協會、南臺科技大學
- 三、贊助單位：南臺科技大學—通識教育中心

伍、活動對象

- 一、在地國中小學生(如：立人國小學生)→本次活動適用於此類
- 二、對文史有興趣者
- 三、外來旅客
- 四、在地居民

陸、宣傳策略與實施方式

一、宣傳策略

- (一)巷由心生官方網站宣傳
- (二)巷由心生粉絲專頁
- (三)與當地店家合作(如：冰客雲集、慕紅豆)
- (四)普濟文史協會協助宣傳

二、實施方式

- (一)在活動網站、粉絲專頁上發佈相關活動資訊。
- (二)在普濟殿附近店家張貼活動海報增加曝光度。

柒、預期困難點與解決策略

一、預期困難點

- (一)關鍵目標客群
- (二)與在地學校洽談困難
- (三)周遭廟宇活動舉辦影響

(四) 活動時間點位於普濟燈會期間

二、 解決策略

(一) 透過專門管道來尋找，以利鎖定目標客群

(二) 以良好的態度進行交流，明確告知活動動機、目的。

(三) 在普濟燈會開始前便加強活動宣導，提高活動曝光率。

捌、 活動流程

時間	活動內容	活動詳情	物品道具
10:00~14:00	前置作業	場地布置就緒完成 確認道具、設備數量 活動相關道具配置及擺設 工作人員於簽到表簽名	工作人員簽到表
14:00~14:20	參與者報到 參與者分組	參與者於簽到表簽名 分發名牌、分隊、闖關版 每組 7 人，共三組	參與者簽到表 名牌*46、名牌套*46 (玩家 30 個+工作人員 16 個) 衛生紙、垃圾袋、杯水 無線對講機(目前有 8 台) 計時器
14:20~14:35	活動開場介紹 發放道具	敘述府城故事&拼圖底板內容 講解活動規則 獲得活動初始道具：拼圖底板	拼圖底板*3 池王爺、3 隻神獸頭飾 聖旨 關卡情境圖 7 張
14:35~14:50	抵達起始點- 第一關	開始進入活動關卡：未知的壁畫 講解關卡故事及遊戲規則 (3 min) 遊戲開始 (10 min) 此關卡結束引導至下一關 (2 min)	拼圖碎片*3(各組) 測驗紙 5 張 文具 3 組 紅貼紙一疊 印泥+印章 1 組 桌子 1 張
14:50~15:05	抵達第二關	到達活動關卡：掌握時機 講解關卡故事及遊戲規則 (3 min) 遊戲開始 (10 min) 此關卡結束引導至下一關 (2 min)	拼圖碎片*2(各組) 時間牌卡*1 情境任務卡 10 張 裝飾道具*2 印泥+印章*1 桌子*1 椅子*2
15:05~15:25	抵達第三關	到達活動關卡：傳情畫意 講解關卡故事及遊戲規則 (3 min)	拼圖碎片*3(各組) 畫板+畫筆 7 組 籤筒 1 個

		遊戲開始 (15 min) 此關卡結束引導至下一關 (2 min)	籤盒(含籤)1 盒 計時器 1 個 裝飾道具 2 個 印泥+印章 1 組 桌子 1 張、椅子 2 張
15:25~15:45	抵達第四關	到達活動關卡：走過文學路 講解關卡故事及遊戲規則 (3 min) 遊戲開始 (12 min) 此關卡結束引導至下一關 (5 min)	拼圖碎片*3(各組) 故事卡數張 創作紙+文具 3 份 裝飾道具 2 個 印泥+印章 1 組 桌子 1 張、椅子 2 張，或與冰客雲集借場地
15:45~16:00	抵達第五關	到達活動關卡：作曲家的填題 講解關卡故事及遊戲規則 (3 min) 遊戲開始 (10 min) 此關卡結束引導至下一關 (2 min)	拼圖碎片*2(各組) 道具卡牌 裝飾道具 音樂盒*1 印泥+印章*1 小氣球 計時器 桌子 1 張、椅子 2 張
16:00~16:15	抵達第六關	到達活動關卡：王爺吞瘟藥 講解關卡故事及遊戲規則 (3 min) 遊戲開始 (10 min) 進入活動尾聲(引導回起始點) (2 min)	拼圖碎片*2(各組) 卡牌 20 張 裝飾道具 印泥+印章 計時器 桌子 1 張、椅子 2 張
16:15~16:35	抵達特別關	到達活動關卡：普濟大殿堂 講解關卡故事及遊戲規則 (3 min) 遊戲開始 (5 min) 此關卡結束，各組分頭尋找寶箱藏匿點 (12 min)	猜題卡 尋寶提示卡*3 寶箱(壓克力板*3)
16:35~17:00	回到起始點	敘述蜘蛛網壓克力板內容 各組故事、音樂分享，現場工作人員、遊客、玩家一起評分 頒獎時間 拍攝合照做為整個活動收尾 玩家簽退	點心 各組故事紙張 貼紙 評分版+看板 禮品*3、簽退表

17:00~18:00	活動場地 復原	環境整潔 設備清點	
-------------	------------	--------------	--

註 1：名牌（工作人員*16、參加者*30）共 46 個，名牌套（工作人員*16、參加者*30），共 46 個

玖、人力分配表

活動前			
組別	人數	人員名單	工作內容
總召	1	蘇晨凱	-策劃整個活動事宜
活動組	4	蘇晨凱、吳鑑倫、黃薪翰、陳思豪	-策畫活動過程
器材組	3	吳鑑倫、黃薪翰、陳思豪	-器材租借 -規劃所需器材項目
機動組	4	陳柏昇、黃俊欽、牟俊豪、林育萱	-協助各小組順利進行遊戲
攝影組	2	牟俊豪、林育萱	-拍攝前置作業畫面 -拍攝所購買的材料 -紀錄每次工作進度
宣傳組	3	鄭光閔、林育賢、李世軒	-規劃社群平台行銷 -規劃行銷需要資訊

活動當日			
組別	人數	人員名單	工作內容
總召	1	蘇晨凱	-掌握活動過程狀況
活動組	4	蘇晨凱、吳鑑倫、黃薪翰、陳思豪	-開場故事介紹 -活動規則解說 -活動執行
器材組	3	吳鑑倫、黃薪翰、陳思豪	-器材擺設 -測試設備
攝影組	2	牟俊豪、林育萱	-拍攝開場情景 -攝影每一組的情況
道具組	4	陳思豪、鄭光閔、李世軒、林育賢	-現場布置
機動組	3	陳柏昇、黃俊欽、牟俊豪	-隨時應付突發狀況
醫療組	1	林育萱	-受傷時的緊急措施
簽到/退組	3	鄭光閔、李世軒、林育賢	-事前/後簽退

*粗體為總負責人

壹拾、 物品道具表

編號	物品道具	使用數量	說明
01	蜘蛛網鳳凰拼圖	3 個	活動主要道具
02	名牌、名牌套	32 個	識別參與者身分
03	衛生紙	2 包	提供活動所需使用
04	垃圾袋	1 包	
05	礦泉水	2 箱	
06	關卡情境圖	7 張	活動關卡道具
07	池王爺、5 隻神獸頭飾	6 個	活動表演道具
08	聖旨	1 個	
09	裝飾道具	數個	關卡裝飾道具用
11	文具	3 組	第一關所需道具
12	紅貼紙	一疊	
13	池王爺壁畫答題紙	10 張	
14	時間牌卡	2 盒	第二關所需道具
15	情境任務卡	數張	
16	白板+畫筆	7 組	第三關所需道具
17	籤盒(含籤)	1 個	
18	故事卡片	數張	第四關所需道具
19	創作紙、文具	3 組	
20	填空題卡牌	數個	第五關所需道具
27	吞瘟藥卡牌	數張	第六關所需道具
28	猜題卡	3 個	特別關所需道具
29	尋寶提示卡	3 張	
30	寶箱	3 個	活動所需道具
31	瘟藥藏匿提示卡	3 張	
32	印章	7 個	
33	印泥	7 個	
34	闖關得分紙	10 張	
35	計時器	3 個	關卡需要
36	苦茶	數瓶	懲罰用品
37	獎品	5 份	遊戲最後禮品
38	袋子	數個	裝道具使用

壹拾壹、設備清單表

編號	器材設備	數量	備註
01	活動看板	1 張	向廟方借
02	桌子	7 張	活動期間內使用
03	椅子	30 張	活動期間內使用
04	無線對講機	8 台	活動日聯繫使用

壹拾貳、遊戲活動內容配置

一、活動流程表

所需時間	活動內容	活動詳情	活動圖片
2 小時	前置作業	場地布置就緒完成 確認道具、設備數量 活動相關道具配置及擺設 工作人員於簽到表簽名	
20 分鐘	參與者報到 參與者分組	參與者於簽到表簽名 分發名牌、分隊、闖關版 每組 7 人，共三組	
15 分鐘	開場介紹 發放道具	敘述府城故事&拼圖底板內容 講解活動規則 獲得活動初始道具：拼圖底板	 

15 分鐘	抵達起始點 第一關	開始第一關卡：未知的壁畫 歷史故事：在這幅壁畫裡面包含了很多這間廟的歷史跟文化，壁畫作者是許荷西老師。這位老師為了畫這幅壁畫這輩子第一次站在神桌前，拿香問池王爺，接下來要開始動工，問神明有沒有什麼意見要指導。當時翻譯的師兄說，池王爺有5 個字希望老師遵守「笑、知恩、惜福」，用這 5 個字來做，他就可以保佑做畫的過程順利。這 5 個字其實很難表現，所以後來老師自己思考之後，便將這 5 個字當成他在做這件作品的時候對自身的規範，而不是他要在畫裡面表現出這五個字。 活動流程：講解關卡故事及遊戲規則→遊戲開始→此關卡結束引導至下一關。	 
15 分鐘	抵達 第二關	到達下一關卡：掌握時機 遊戲故事：聽說府城內藏有尋找寶藏的重要線索，所以小神獸走了很長很長的路來到府城的城外，但是卻遇到了一個城門的看守者擋住他們的去路，才知道在以前商人來府城做生意的路途非常遙遠，只要錯過城門開的時間就必須先在城外的普濟殿住宿一晚，隔天再進府城做生意。所以你們現在猶如是商人一樣，想要進城就必須通過看守者的考驗，才能進城去尋找線索。 活動流程：講解關卡故事及遊戲規則→遊戲開始→此關卡結束引導至下一關。	 

15 分鍾	抵達 第三關	到達活動關卡：傳情畫意 歷史故事：蔡草如先生是當地知名的畫家，以前就住在這個地方。早期以廟宇彩繪為主，中晚年著重傳統民俗畫作與膠彩畫藝術還有傳統水墨畫創新的延續推展，普濟殿周圍的畫，有許多都是出自於蔡草如畫的，舉例來說普濟殿的門神還有許多廟的門神都是。 活動流程：講解關卡故事及遊戲規則→遊戲開始→此關卡結束引導至下一關。	 
20 分鍾	抵達 第四關	到達活動關卡：走過文學路 歷史故事：葉石濤先生是我們台南著名的文學家，他很多作品都是以我們台南周遭的場域來進行寫作，還有他以前住在蝸牛巷，每天都用走的前往立人國小教書，都是走這條路，所以這裡也被稱為葉石濤文學之路。 活動流程：講解關卡故事及遊戲規則→遊戲開始→此關卡結束引導至下一關。	 
15 分鍾	抵達 第五關	到達活動關卡：作曲家的填空題 歷史故事：許石先生是台灣著名的作曲家，他以前就住在這裡，他創作了很多好聽的台語歌，像《安平追想曲》、《鑼聲若響》都是他創作的歌。許石年輕時在日本學音樂是非常辛苦，寒暑假要到北海道送牛奶報紙打工，為了要與日本內地同學並駕齊驅所以凌晨都會跑馬拉松鍛鍊自己的體力。 活動流程：講解關卡故事及遊戲規則→遊戲開始→此關卡結束引導至下一關。	 

15 分鐘	抵達 第六關	到達活動關卡：王爺吞瘟藥 歷史故事：在很久很久以前池王爺還未成神之前，有一日玉皇大帝覺得凡間人口眾多，把世界搞得烏煙瘴氣，寸草不生，最終決定派遣使者到人間揮灑瘟藥，降低人口。好不巧，這消息被我們的池王爺聽到，池王爺不忍心人間受苦，趁使者不注意時，一把吞了瘟藥，以解救蒼生。 活動流程：講解關卡故事及遊戲規則→遊戲開始→此關卡結束引導至下一關。	 
20 分鐘	抵達 特別關	到達活動關卡：普濟大殿堂 遊戲故事：小神獸經過千辛萬苦，終於把拼圖的碎片都蒐集完成了，祂來到普濟大殿堂，聽說田都元帥知道寶藏藏在哪裡，但是田都元帥並不打算直接講寶藏的地點，牠是一個很喜歡看演戲的神，所以你們必須要用表演的方式來取悅田都元帥，只要祂一高興就會透露出寶藏的地點。 活動流程：講解關卡故事及遊戲規則→遊戲開始→此關卡結束引導各組分頭尋找寶箱藏匿點。	 
25 分鐘	回到起始點	活動流程：敘述蜘蛛網壓克力板內容→各組故事、音樂分享，現場工作人員、遊客、玩家一起評分→頒獎時間→拍攝合照做為整個活動收尾→玩家簽退。	
60 分鐘	活動場地 復原	環境整潔、設備清點	

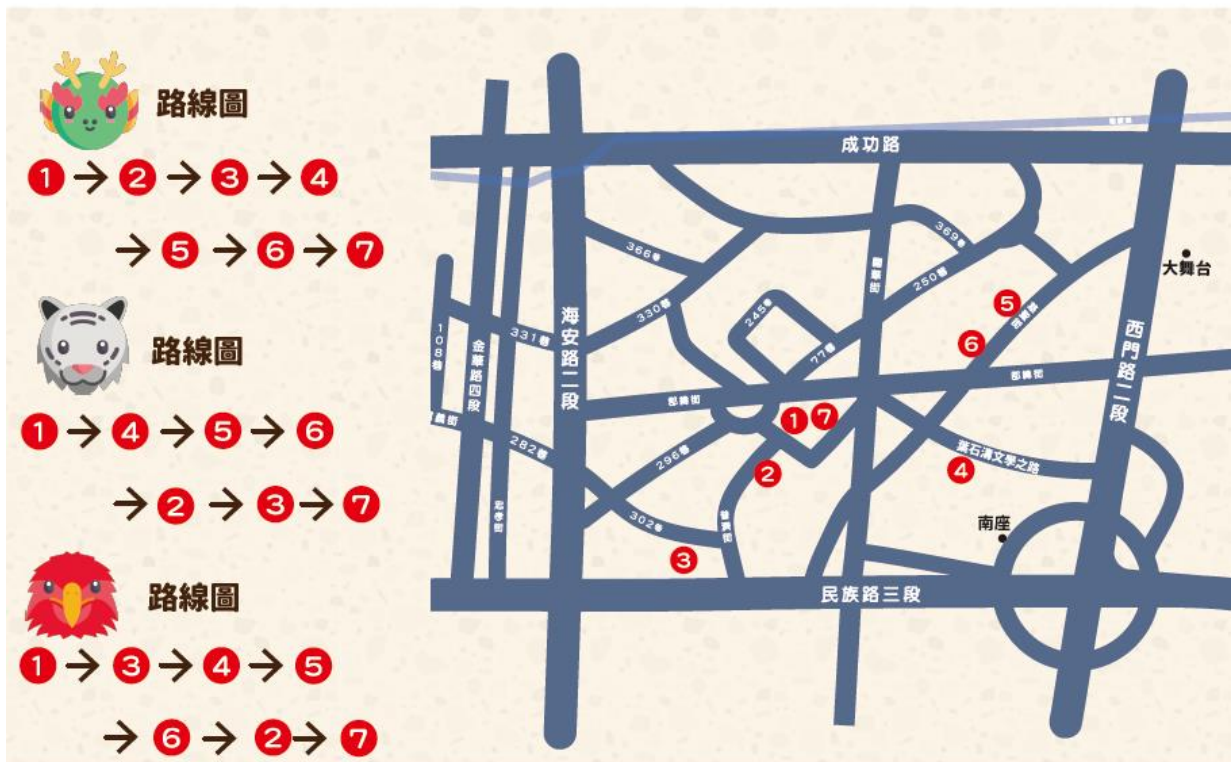
二、活動內容

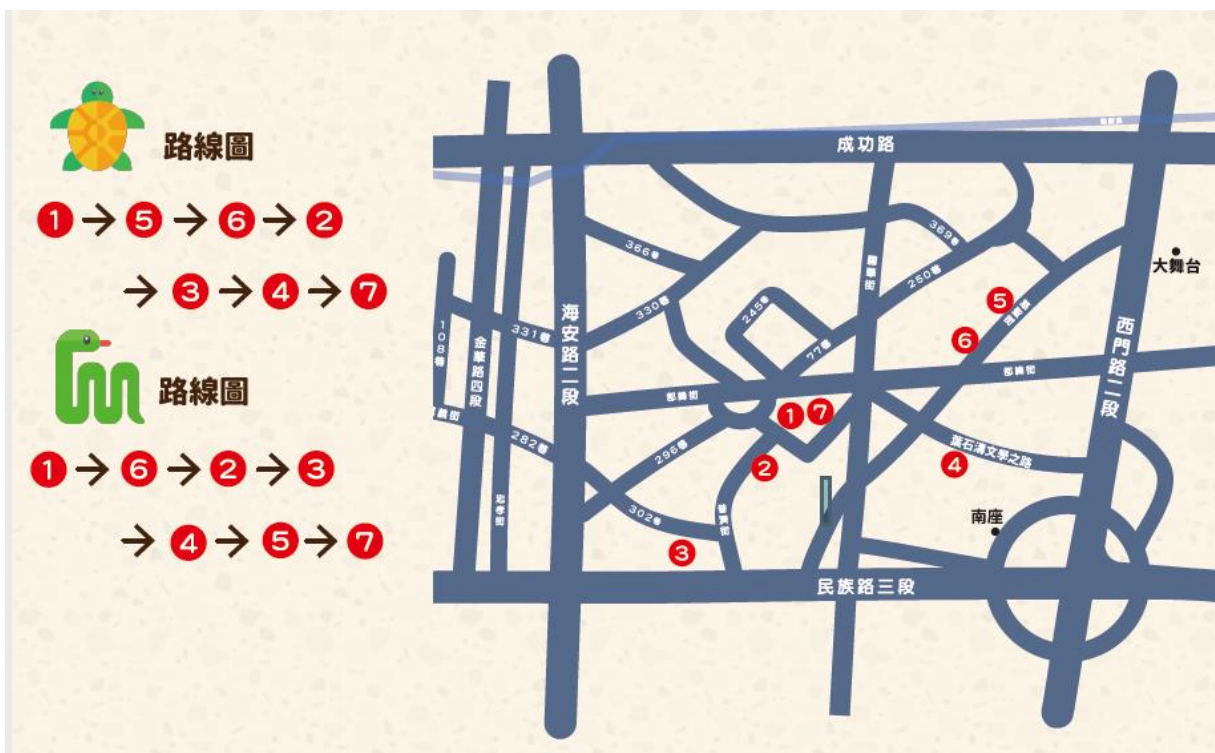
(一)以王爺宮穿越時空的故事的背景來進行實境遊戲。

(二)以蜘蛛網鳳凰拼圖作為闖關獎勵碎片，共分 15 片。

(三)遊戲組別名稱：青龍組、朱雀組、白虎組、玄武組、騰蛇組。

(四)遊戲路線如下：





青龍組：1→2→3→4→5→6→7

朱雀組：1→3→4→5→6→2→7

白虎組：1→4→5→6→2→3→7

玄武組：1→5→6→2→3→4→7

騰蛇組：1→6→2→3→4→5→7

(五) 人數配置

1. 玩家分配：預計 21 名（7 人一組，可分三組）
2. 工作人員分配遊戲進行時，由各關關主 7 名、機動組 3 名、服務台 1 名、活動協助 5 名(共 16 名)
3. 關卡關主分配

關卡	關 主
第一關(未知的壁畫)	吳鑑倫
第二關(掌握時機)	李世軒
第三關(傳情畫意)	林育賢
第四關(走過文學路)	黃薪翰
第五關(作曲家的填空題)	蘇晨凱
第六關(王爺吞瘟藥)	陳思豪
特別關(普濟大殿堂)	鄭光閔

壹拾參、遊戲&故事大綱

一、遊戲前述

(一) 主 講 人：蘇晨凱

(二) 地 點：普濟殿廟旁空地

(三) 歷史故事：

以前府城有一隻鳳凰，當時的古人為了不讓鳳凰飛走於是把普濟殿道路闢成蜘蛛網，故有八卦蜘蛛網的稱號。但現代人卻漸漸忘了這個八卦蜘蛛網陣的故事，當時留下來的封印也逐漸變弱，來到了現今我們為了把這隻帶來好運的鳳凰留下來，必須把這個蜘蛛網的古地圖碎片找齊，完成八卦蜘蛛網陣的封印不讓牠飛走。

(四) 遊戲故事：

奉天承運，皇帝詔曰：「玉皇大帝聽聞位於普濟殿堂附近藏有傳說中的寶藏，去找回來吧！」於是指派當地的池府王爺去找回這寶藏，而池王爺祇有養了3隻神獸，分別是青龍、朱雀及白虎，為了想測試看看這三隻神獸誰比較厲害，所以決定帶著牠們一起穿越時空，來到凡間尋找寶藏的下落。

(五) 活動規則：

1. 遊戲總共有6個關卡，外加1個特別關。
2. 六個關卡都有不同拼圖碎片，共15片，必須將拼圖碎片收集齊全才行。
3. 六關遊戲都闖關完後，需前進到特別關完成指定任務，得到提示後，把傳說中的寶箱找出來，並帶回至關卡處，才算遊戲結束。
4. 積分制度則以蓋章制為主，遊戲結束後，依最終印章數的多寡決定本次排名。

(六) 初始道具：拼圖底板

二、第一關：未知的壁畫(起始點)

(一) 關 主：吳鑑倫

(二) 地 點：普濟殿廟旁空地

(三) 歷史故事：

1. 在這幅壁畫裡面包含了很多這間廟的歷史跟文化，壁畫作者是許荷西老師。
2. 這位老師為了畫這幅壁畫這輩子第一次站在神桌前，拿香問池王爺，接下來要開始動工，問神明有沒有什麼意見要指導。
3. 當時翻譯的師兄說，池王爺有5個字希望老師遵守「笑、知恩、惜福」，用這5個字來做，他就可以保佑做畫的過程順利。
4. 這5個字其實很難表現，所以後來老師自己思考之後，便將這5個字當成他在做這件作品的時候對自身的規範，而不是他要在畫裡面表現出這5個字。

(四) 遊戲故事：

來到凡間之後，他們來到了未知的神殿，神殿旁有一幅不知名的壁畫，壁畫中有一個長得跟池王爺很像的人物，池王爺點了點頭，已經知道了壁畫上的所有意思，而祂想知道神獸們是不是也知道答案，所以想給祂們做一點小測試，看誰答對的最多，代表那隻神獸最了解他。

經過剛剛的測試之後，神獸們都覺得自己比較厲害，所以決定各自分頭替池王爺尋找寶藏，神獸們都很有自信自己會是最快找到的那一個，所以神獸們繼續他們的旅程，那池王爺也在暗中觀察你們喔~加油!

(五) 遊戲規則：

1. 每組會各有一張池王爺壁畫答題紙，而旁邊會有幾個選項代碼，請在填空中填入正確的代碼，限時 2 分鐘，五題答案每答對一題就給一個紅點，全對可給五個紅點。
2. 正確答案公布後，會有搶答時間，每答對一題再加一個紅點。
3. 最終以紅點最多的組別獲得 3 個印章，依序遞減。

(六) 遊戲獎勵：拼圖碎片×3。

三、 第二關：掌握時機

(一) 關 主：李世軒

(二) 地 點：善德堂前停車棚

(三) 遊戲故事：

聽說府城內藏有尋找寶藏的重要線索，所以小神獸走了很長很長的路來到府城的城外，但是卻遇到了一個城門的看守者擋住他們的去路，才知道在以前商人來府城做生意的路途非常遙遠，只要錯過城門開的時間就必須先在城外的普濟殿住宿一晚，隔天再進府城做生意。所以你們現在猶如是商人一樣，想要進城就必須通過看守者的考驗，才能進城去尋找線索。

(四) 遊戲規則：

1. 首先，玩家必須先抽出情境卡，並且完成指定情境卡的任務，每個情境卡任務都會和時間牌卡有關。
2. 若每組玩家有半數以上成功，獲得 2 個印章，否則，獲得 1 個印章。

(五) 遊戲獎勵：拼圖碎片×2。

四、 第三關：傳情畫意

(一) 關 主：林育賢

(二) 地 點：蔡草如故居

(三) 歷史故事：

蔡草如先生是當地知名的畫家，以前就住在這個地方。早期以廟宇彩繪為主，中晚年

著重傳統民俗畫作與膠彩畫藝術還有傳統水墨畫創新的延續推展，普濟殿周圍的畫，有許多都是出自於蔡草如畫的，舉例來說普濟殿的門神還有許多廟的門神都是。

(四) 遊戲故事：

小神獸在尋寶的路途上，發現有一個人正在畫畫，原來那個人就是蔡草如先生，只是蔡草如先生聽不懂小神獸再說甚麼，但聰明的小神獸馬上想到用畫畫的方式，來問一下蔡草如先生知不知道寶藏的下落，所以你們要協助小神獸畫出可以讓蔡草如先生了解的畫。

(五) 遊戲規則：

1. 待會你們七個人排好先後順序成一列，除了第一個人之外其他六人背對著我。我會請第一個人抽題目，並給第一個人 1 分鐘的時間畫圖。
2. 時間到後我會請第二個人轉身看 10 秒的時間，接著請第二個人自行畫 15 秒，接著依序下去。
3. 最後一個人需要猜前一個人畫的答案是什麼。
4. 初階：8 分鐘答五題，(對五題三分、三題兩分、一題一分)(分=印章)

關卡題目難度(五題)：

1 字>2 字>2 字>3 字>4 字(動物>物品&食物>動物>物品&食物>成語)= 提示

進階版：7 分鐘內答題數(題目隨機)

(六) 遊戲獎勵：拼圖碎片×3。

五、第四關：走過文學路

(一) 關 主：黃薪翰

(二) 地 點：葉石濤文學之路

(三) 歷史故事：

葉石濤先生是我們台南著名的文學家，他很多作品都是以我們台南周遭的場域來進行寫作，還有他以前住在蝸牛巷，每天都用走的前往立人國小教書，都是走這條路，所以這裡也被稱為葉石濤文學之路。

(四) 遊戲故事：

小神獸走進了一條小路，發現有一個人邊騎著腳踏車邊向他打招呼，原來那個人就是著名文學家葉石濤老師，所以向前請教葉石濤老師有沒有寶藏的線索，但葉石濤老師正在苦惱新的故事內容，要小神獸幫忙想想看有沒有好的想法，幫忙完成故事之後才會給小神獸寶藏的線索。

(五) 遊戲規則：

1. 每組抽取一張「結局卡」、數張「人物卡」、「情境卡」、「地點卡」…。
2. 經各組討論後在紙上寫出一個符合邏輯的故事並且結局要跟拿到的結局卡一樣。（手上拿到的人物卡、情境卡也都要出現。）
3. 完成故事，完成小說後，可先得一個印章。
4. 等所有遊戲結束後，要跟大家講述自己創作的故事，最好的組別有額外獎勵。

遊戲獎勵：拼圖碎片×3。

六、第五關：作曲家的填空題

(一) 關 主：蘇晨凱

(二) 地 點：許石故居

(三) 歷史故事：

許石先生是台灣著名的作曲家，他以前就住在這裡，他創作了很多好聽的台語歌，像《安平追想曲》、《鑼聲若響》都是他創作的歌。許石年輕時在日本學音樂是非常辛苦，寒暑假要到北海道送牛奶報紙打工，為了要與日本內地同學並駕齊驅所以凌晨都會跑馬拉松鍛鍊自己的體力

(四) 遊戲故事：

小神獸在尋寶的過程中，突然聽到耳邊傳來美妙的樂聲，於是就跟著音樂的方向前進，探了一下發現，原來是台灣著名的作曲家許石先生，並想詢問一下他有沒有寶藏的下聞，但是許石先生想知道誰最懂他，所以你們要答對他出的題目，才能讓許石先生願意告訴你們寶藏的線索。

(五) 遊戲規則：

1. 關主下達問題後，玩家必須跑到指定地點拿回答案卡折返回來給關主，關主為玩家解

答後，如果是正確答案則換棒接續答題，如答錯則必須折返回去重新找正確答案，時間內答題越多分數越多。

題目：

- (1) 許石是著名的 A 畫家 B 音樂家 C 文學家。
- (2) 許石年輕時曾經到哪個國家學習音樂 A 美國 B 日本 C 韓國。
- (3) 許石有名的創作有 A 安平追想曲 B 鑼聲若響 C 家後 D 朋友 BANG 不見。
- (4) 安平追想曲歌詞裡”身穿花紅長洋裝 風吹金髮思情郎”這句是指誰 A 金小姐 B 王小姐 C 聖傑石。
- (5) 請把安平追想曲的”啊！不知初戀心茫茫”這句歌詞找出來 A 啊！不知初戀心茫茫 B 阿！不知初幾要吃素阿 C 阿！不知初戀加悲哀。
- (6) 鑼聲若響是以台灣船員與誰分別的心情角度下去描述的 A 船員與母親 B 船員與愛人 C 船員與朋友。
- (7) 歌要唱的好，氣要足，丹田要夠力，請上前拿 3 個氣球 並成功吹起來。

(六) 遊戲獎勵：拼圖碎片×2。

七、 第六關：王爺吞瘟藥

(一) 關 主：陳思豪

(二) 地 點：共善堂

(三) 歷史故事：

在很久很久以前池王爺還未成神之前，有一日玉皇大帝覺得凡間人口眾多，把世界搞得烏煙瘴氣，寸草不生，最終決定派遣使者到人間揮灑瘟藥，降低人口。好不巧，這消息被我們的池王爺聽到，池王爺不忍心人間受苦，趁者使者不注意時，一把吞了瘟藥，以解救蒼生。

(四) 遊戲故事：

小神獸在尋寶的路途上，發現有位使者正奉玉皇大帝的旨意打算再度散播瘟藥，但是使者這次所使用瘟藥的量實在太多了，池王爺一個人阻止不了全部，所以趕緊叫小神獸幫助他一起阻止瘟藥散播出去，以免讓人間受苦。

(五) 遊戲規則：

1. 遠處地上擺 20 種卡牌。十種不同背景顏色的王爺公，十種不同背景顏色的瘟藥。
2. 玩家從 a 點跑到 b 點翻取兩張牌，背景顏色一樣並且是王爺公配上瘟藥，拿到後跑回來，換下一個去找。
3. 找到 3 組王爺依分數決定印章數。

(六) 遊戲獎勵：拼圖碎片×2。

八、特別關：普濟大殿堂

(一) 關主：鄭光閔

(二) 地點：普濟殿廟前空地

(三) 遊戲故事：

小神獸經過千辛萬苦，終於把拼圖的碎片都蒐集完成了，祂來到普濟大殿堂，聽說田都元帥知道寶藏藏在哪裡，但是田都元帥並不打算直接講寶藏的地點，牠是一個很喜歡看演戲的神，所以你們必須要用表演的方式來取悅田都元帥，只要祂一高興就會透露出寶藏的地點。

(四) 遊戲規則：

1. 六個關卡結束後，需回來挑戰最終特別關來取得寶藏的線索。
2. 首先選出猜題者兩位、表演者四位。
3. 關主會給四位表演者一個寶箱藏匿的地點提示，要以比手畫腳的方式來表演提示的內容，猜題者須猜中答案後，才能一起去尋找寶藏。
4. 寶藏找到後，玩家須把寶箱帶回關卡處，玩家會給予開鎖鑰匙，成功打開寶箱才算遊戲結束。

(五) 遊戲獎勵：寶箱×1。

九、遊戲尾聲

(一) 主講人：吳鑑倫、黃薪翰、陳思豪、蘇晨凱

(二) 地點：普濟殿廟旁空地

(三) 故事結尾：

1. 玉皇大帝得知找到寶藏非常的高興，所以答應池王爺以後不再凡間散播瘟藥了。
2. 而池王爺為了慶祝寶藏順利的找到，所以決定舉辦一個 Party，邀請神獸們一同分享他們的文學故事。(走過文學路 創作故事比賽)
3. 當然，派對最少不了的就是音樂，神獸們就用音樂來互相交流一下吧!(我是奏曲家 音樂演奏比賽)
4. 因為神獸們尋寶立大功，所以池王爺決定要給神獸們一個大驚喜。頒獎~

(四) 最終道具：蜘蛛網鳳凰拼圖