



添馬公園

攤位 4: (大字) 保羅飛翔 駿達全球 (小字) Gateway to 2027 FIDA 無人機足球世界杯

攤位 5: (大字) 保羅機甲隊・攜手創未來 (小字) 亞洲 STEAM 教育協會 X 智元機械人 (SA)

攤位規則：

PK比賽區 (6m×3m×3m)

參與者需要在攤位內操控無人機足球進入指定球門。球門為圓形，位於展板上，參與者需要操控無人機足球穿過球門。根據球門的大小不同，每個球門的得分也不同。每次容許4人同時進行遊戲。

Justice = 5 分

Honor = 3分

Truth = 2分

Virtue = 2分

Fida比賽區 (8m×4m×3m)

參與者需要在攤位內操控無人機進行每局5人vs 5人，歷時3分鐘的足球比賽，贏取寶石。打和平分寶石，不設12碼。每次容許10人同時進行遊戲。

派獎機制:

PK比賽區 (6m×3m×3m)

- 10分以上，勝出每人得5粒寶石。10分以下負方每人得2粒寶石。

Fida比賽區 (8m×4m×3m)

- 勝方各得10粒寶石

- 平手各得5粒寶石
- 負方各得2粒寶石

攤位 6 – 7 西瓜 Paul (SA)

攤位規則：

遊戲要求參與者使用提供的西瓜球擊倒6個有聖保羅6個社的顏色的鋁罐。如果參與者用西瓜球擊倒最少3個，則視為成功。

派獎機制:

- 擊倒0個罐頭能獲得兩粒寶石
- 擊倒1至2個罐頭能獲得五粒寶石
- 擊倒3個或以上罐頭能獲得10粒寶石
- 完全擊倒能有額外10粒

攤位 8 175終極秒殺 (AA)

攤位規則：

參與者準備好之後，自己按鈕開啓計時器，準確按停在指定秒數得獎。

派獎機制:

- 17.5000 得寶石50粒
- 17.50XX 得寶石5粒
- 17.5XXX 得寶石2粒

攤位 10 保羅萬里 (PSPTA)

攤位規則：

所有參與者將手握U型槽，一字排開，背對裁判。等待裁判的開始信號，裁判會在適當時機發出指令。組員依次將球傳送至下一位成員的U型槽內。在傳球過程中，組員必須快速移動至隊尾，準備接力。若球在傳遞過程中掉落，所有組員須原地重新開始。

派獎機制:

- 1分鐘內完成運輸，組員各得5粒寶石
- 未能於1分鐘內完成運輸，組員各得2粒寶石

攤位 11 麻雀過3關 (AA)

攤位規則：

(1) 每局1分鐘時限，不能用眼看，只能靠手摸。

派獎機制:

(1)

第一關: 成功摸出首5隻牌得5粒寶石，並可挑戰下一關。成功摸出3隻有2粒寶石。

第二關:

成功摸出餘下5隻牌得5粒寶石，並可挑戰下一關Jackpot。成功摸出3隻有2粒寶石。

第三關: 30秒時限，把5隻牌排好，反牌叫「自摸，St

Paul」，如字面順序為「聖保羅書院」，即獲100粒寶石Jackpot。

(2)

17.5秒內徒手把米放入容器，準確得175克者獲寶石20粒，差距在15克內得5粒，差距在30克內得2粒

攤位 12 Red Cross Youth Unit 39 - 保羅仔識人道 (SPC Red Cross)

攤位規則：

根據指示卡上的題目射擊不正確的答案

派獎機制:

- 用 10+枚槍彈打擊所有目標獲得 2 粒寶石
- 用 8-10 枚槍彈打擊所有目標獲得 5 粒寶石
- 用 6-7 枚槍彈打擊所有目標獲得 8 粒寶石
- 用 5 枚或以下槍彈打擊所有目標獲得 10 粒寶石

攤位 13 速度疊杯 (PSPTA)

攤位規則：

所有參與者桌上均有 6

個塑料杯，面對裁判。等待裁判的開始信號，裁判會在適當時機發出指令。參加者需要在限制時間內搭建一個金字塔形狀的疊杯結構。底層三個-藍色，中層兩個-白色，頂層一個-

紅色，完成金字塔後，參加者需要迅速將杯子從金字塔形式恢復成一個直立的形狀（

單一棟)。一棟的顏色次序須由上而下 – 紅 > 白 > 藍 > 白 > 藍 > 藍。一旦完成，參加者須高舉手以示完成。

派獎機制:

- 能夠完成塑料直立的形狀，得5粒寶石
- 未能完成者得2粒寶石

攤位 14「保」袋球 (PSPTA)

攤位規則：

參與者輪流將豆袋投向目標木板上的洞中，以考驗手眼協調能力。

豆袋成功投入洞中*：得 3 分。

豆袋停留在木板上*：得 1 分。

豆袋掉落在地上*：得 0 分。

每隊投擲三次（如家長+小朋友），直到其中一隊達到或超過 5 分。投擲時，玩家可以嘗試撞開對方的豆袋，以阻止對方得分。當任一隊伍在一輪結束後的總分達到或超過 5 分，該隊伍即為勝利者。若投擲三次後仍未能取得5分，則以分數高者勝出。

派獎機制:

- 勝方各得5粒寶石
- 負方各得2粒寶石

攤位 15保羅過三關(PSPTA)

攤位規則：

需要兩隊參加者，每隊最多六人，每隊代表兩種符號，每個符號有三個。參加者於起點開始，輪流跑向九宮格，並將手上的符號放在空格上。每隊每次只有一個參加者可以行動，在自己的回合中選擇一個空格進行標記。一旦在某個空格內畫上符號，就不能再改變該格的標記。最後一位參加者完成後，將由第一位參加者接替，如此類推。當某隊參加者成功在同一行、同一列或對角線上連成三個相同的符號時獲勝。

派獎機制:

- 勝方各得5粒寶石
- 負方各得2粒寶石

攤位 16 保羅層層疊 (PSPTA)

攤位規則：

參加者分為小組，每組須輪流將其中一件積木從塔中取出，並疊高到最高位置。注意不可提取最頂層的積木。當任何一位參加者未能將積木取出或將塔推倒，遊戲結束。

派獎機制:

- 勝方各得5粒寶石
- 負方各得2粒寶石

攤位 17 保羅穿雲箭 (PSPTA)

攤位規則：

所有參加者將排隊，並抽取三張問題紙，參加者需要在目標版上找出相關的答案。每位參加者將獲得箭支（如4-6支），並需要將箭支射向目標版上的答案。參加者須在指定的發射區域內進行瞄準，並在安全的情況下發射箭矢。當參加者能夠將箭支射向目標板，並選答兩道問題，遊戲結束。

答案包括：

1851 - 聖保羅書院創校年份

175 – 175周年慶典

校徽中央: 打開的書 -

令人想起聖經，聖經是打開給所有人去讀的。打開的書也提供知識，而獲取知識正是上學的目的。

校訓：「寅畏上主是為智之本」

小學位於：域多利道777號

派獎機制:

- 完成兩題可得5粒寶石
- 未能完成得2粒寶石

攤位 18 彩虹175 (SA)

攤位規則：

遊戲分數以累積方法計算。每人會有七枚金幣，有20秒的遊戲時間。玩家須把金幣一枚一枚地投向彩虹板上，停留在沒有觸碰界線的區域則為之得分

- 範圍最細的區域值175分

- 第二細的區域值100分
- 第二大的區域值50分
- 最大的區域值25分

派獎機制:

- 累積分數175或以上為之成功，能獲得20粒寶石
- 累積分數為100分能獲得10粒寶石
- 累積分數50分能獲得5粒寶石
- 零至25分能獲得2粒寶石

攤位 19 般咸道之柱 (SA)

攤位規則：

此遊戲講求反應和協調力。玩家須按着機器隨機的順序，把掉下的鐵柱接着。握緊鐵柱後可丟到地上，去接下一支柱。

派獎機制:

接到8支棒為之成功 能獲得20粒寶石 完全接到會有額外10粒寶石 總數30

5至7支棒會有10粒

2至4支棒會有5粒

0支棒會有2粒

攤位 20 SPC手鐘挑戰 (AA)

攤位規則：

每節45秒，參加者要利用木槌，按指示敲擊手鐘，奏出指定音樂段落。

派獎機制:

- 奏少於5次失誤，得5粒寶石。
- 多於5次失誤，得2粒寶石。

中山公園

攤位 30 紀念品換領處

大會兌換規則：

- 50粒寶石 >>> 1級臂章
- 100 粒寶石 >>> 1級臂章+2級臂章
- 175 粒寶石 >>> 1級臂章+2級臂章+3級臂章

- 1個臂章 >>> 細獎
- 2個臂章 >>> 中獎
- 集齊所有臂章 >>>大獎

- 5個CP印章 >>> 特別獎

免責聲明：

遊戲攤位只供「保羅人·樂前行」步行籌款活動參加者(穿著大會T 恤者)使用。

遊戲攤位寶石及臂帶，送完即止。如有任何規則或秩序的爭議，攤位負責人有最終決定權。

攤位 32 保羅拼拼樂 (PTA)

攤位規則：

參加者自行選出不同級數有關聖保羅書院的拼圖，挑戰成功後便得到相應寶石。

派獎機制:

- 初級 - 8塊拼圖 (1粒寶石)
- 中級 - 16塊拼圖 (2粒寶石)
- 高級 - 24塊拼圖 (3粒寶石)
- 另外，每位參加者完成後亦得到小禮物乙份，送完即止。

攤位 33 保羅神射手 (PTA)

攤位規則：

每位參加者有 5 個球。以手將球拋向布幕上的圓圈洞口，每拋中一個洞口計 1 分，不設負分。

派獎機制:

- 總分 1-2 分 得禮物一份
- 總分 3 分或以上 得禮物兩份
- 安慰獎：凡參與遊戲者均可獲寶石2粒作安慰獎。

攤位 34 運我籃傲 (SA)

攤位規則：

把提供的代幣投進機器。把籃球射進框。分數達到最後一關為之勝出。

派獎機制:

- 160分或以上能獲得20粒寶石
- 100分或以上能獲得10粒寶石
- 60分或以上能獲得5粒寶石
- 30分以上能獲得2粒寶石

攤位 39 校慶推啤酒 (AA)

攤位規則：

滑滑的仿 Bar 枱面遊戲板上，有標示不同校慶年的 LOGO 得分區，參加者須把啤酒杯推進 175 周年校慶 LOGO 得分區內。

派獎機制:

- 參加者如能把啤酒杯推進175周年校慶LOGO得分區內，而杯不觸線不墜落，得jackpot寶石50粒。
- 杯停在165-170 周年校慶，得5粒寶石。
- 杯停在155-160 周年校慶，得2粒寶石。
- 杯墜落，得不到寶石。

攤位 40 保羅對對碰 (AA)

攤位規則：

5 對卡片上印有不同聖保羅相關的事物，參加者有 15 秒觀察卡片排列組合，並須通過記憶力翻轉卡片配對。

派獎機制:

成功配對5對，得10粒寶石

成功配對3-4對，得5粒寶石

成功配對1-2對，得2粒寶石

未能成功配對，得不到寶石。

攤位 41 保羅風火輪 (PSPTA)

攤位規則：

每隊有 6 至 8 位參加者，每位須撐起指定的風火輪道具。所有參加者在裁判指示下進入比賽場地，準備就緒。裁判發出比賽通知後，運動員須保持一致的步伐向終點進發。參加者須於 1 分鐘內走到終點。

派獎機制:

- 2 分鐘內走到終點，各得 5 粒寶石
- 未能於 2 分鐘內走到終點，各得 2 粒寶石

攤位 42 天際騎士障礙賽 (Future Flyers - SkyRiders Game Show (AA)

攤位規則：

遊戲分為兩階段：參加者先於「模擬飛行區」練習操控技巧，再進入「遊戲挑戰區」進行障礙賽！

在「模擬飛行區」內，玩家可以：

- 熟悉無人機基本操作
- 練習穿越障礙
- 為接下來的挑戰做好準備

在「遊戲挑戰區」內，主持人會抽出多條多項選擇題。參加者須操控無人機在完全圍封的安全網籠競技場內:

1. 在指定起飛點起飛
2. 完成障礙賽道：繞場完成一圈
3. 完成指定動作：按接力順序，每位隊員飛越與答案相對應的障礙。例如答案為 **BCAD** 時：
 - 第一位隊員飛越 **B** 障礙
 - 第二位隊員飛越 **C** 障礙
 - 第三位隊員飛越 **A** 障礙
 - 第四位隊員飛越 **D** 障礙
4. 降落：在指定降落點安全降落
5. 交棒：將遙控器交給下一位隊友

派獎機制:

- 成功在指定時間內完成指定障礙並答對指定數量的問題 → 獲得4-10粒寶石
- 未能完成障礙或無人機墜落 → 獲得 2粒寶石（鼓勵參與獎）