



專利大戰桌遊的創生



胡書慈^{*}

壹、前 言

在科技飛速發展的時代，商場如戰場，而「專利」正是這場戰爭中最強大的武器與盾牌。為了讓艱澀的智慧財產權知識走出教科書，變得生動且觸手可及，社團法人中華民國專利師公會精心策劃與發行，一套結合策略、法律攻防與商業布局的桌上遊戲——「專利大戰」應運而生。

貳、創生緣起：從摸索到進化，用遊戲打開專利的大門

「專利師」是一個在科技與法律交會點上至關重要的角色，但在大眾眼中，這卻是一個相對神秘且冷門的行業。對於大多數的大學生而言，除非在就學過程中曾經接觸過專利，否則往往覺得「專利」距離遙遠、甚至完全不認識專利。這種距離感，使得許多年輕人才在職涯探索的黃金時期，錯過了認識這個充滿挑戰與前景領域的機會。

為了跨越這道鴻溝，公會過去數年曾試圖舉辦「大專院校專利檢索比賽」，但我們發現「專利檢索」的高專業門檻，容易讓非相關背景的學生望而卻步。這讓我們深刻反思：如果要吸引一張白紙般的學生，我們需要的不是「考驗」，而是「體

DOI : 10.53106/22184562202601006402

收稿日：2025年12月1日

* 詠晟專利事務所所長。

驗」。於是，我們決定轉換賽道，選擇了「桌遊」作為新的溝通媒介。

一、從初試啼聲到遍地開花：兩年的改版升級之路

這一場變革始於2024年，由公會的「發明及新型實務委員會」主責辦理。當時，委員會大膽嘗試創作出初版的「專利大戰」桌遊，並在台北舉辦了一場結合「深耕課程」與「桌遊比賽」的一日活動。雖然是初試啼聲，但這種寓教於樂的形式獲得了參賽學生熱烈的迴響，我們也從第一線的實戰中，收集了許多寶貴的玩家回饋與改進建議。

承接這股動能，2025年由「權利維護委員會」正式接棒。團隊吸納了前一年的經驗，對遊戲機制進行了細膩的改良與優化，推出了更具策略深度與耐玩性的「進化版」的「專利大戰」，並展現決心進行大量印製。

不僅遊戲升級，推廣規模也隨之擴大。我們將原本僅在台北的活動，拓展為北、中、南三地的巡迴賽事。透過在各地舉辦深耕課程與初賽，讓全台灣的大學生都有機會接觸專利知識，最後再將各地的菁英匯聚於台北進行總決賽。在此也特別感謝在兩屆專利大戰桌遊比賽中，來義務擔任裁判的每位專利師¹，沒有這些專利師的協助，這兩屆的比賽無法順利完成。

二、遊戲核心：唯有專利，才能守護創新

透過這兩年的耕耘與推廣，我們希望將一個核心概念深深植入每一位玩家的心中：

在商業世界裡，單純靠研發產品並販售，雖然可以賺錢，但若缺乏專利的武裝，這份獲利將脆弱不堪。透過「專利大戰」這套桌遊的模擬，玩家將深刻體會到「專利」、「商標」的強大威力——它不僅能為產品帶來額外的價值加成，更是保護自家心血的堅實盾牌；而當競爭對手試圖踏入相同領域瓜分市場時，手中的專利

¹ 專利大戰桌遊比賽裁判名單（依姓名筆劃排序）：王大緯、江明照、余宗學、吳俊億、吳嘉敏、李志勛、李佳儒、李春霖、林明璇、林殷如、邱柏評、施宣仰、柯凱繼、胡世銘、胡書慈、張庭瑋、許文亭、麥智德、黃敏雯、楊杰凱、董詩凡、莊名字、劉沁瑋、劉宛育、劉育彬、陳仕勳、蔡程毅、鄒恩崙、蕭泥玲、蘇銳。



及商標將轉化為致命的武器，讓玩家能主動發起訴訟箝制對手，展現真正的商場宰制力。

這不僅是一款遊戲，更是公會向年輕世代遞出的一張邀請函，邀請大家一同在歡笑與策略中，探索專利的精彩世界。

參、遊戲玩法：打造堅不可摧的專利帝國²

「專利大戰」將帶領玩家經歷一場驚心動魄的商業戰役。玩家將扮演一家科技公司的決策者，手握有限的資金，在競爭激烈的藍海中尋求生存與擴張。遊戲的進程，恰恰反映了企業從技術研發到市場制霸的關鍵階段。

一、卡牌類型介紹

在正式投入市場廝殺之前，你必須先熟悉手中的「商戰軍火庫」。遊戲中設計了多種不同功能的卡牌，它們分別代表了企業經營中的不同面向：

(一)資產牌

這是遊戲中最核心的卡牌，分為「產品卡」與「權利卡」。

1.產品卡

代表公司研發出的具體商品，是獲取資金的主要來源。

² 遊戲完整規則介紹，<https://sites.google.com/view/patent-war/>，最後瀏覽日：2025年12月1日。



2. 權利卡

代表對應的專利權及商標權。它能與產品結合，為產品提供法律保護，並提升產品的市場價值。



(二) 輿情牌

商場如戰場，除了埋頭研發，你還需要應對多變的局勢。

1. 證據卡

發動訴訟戰的彈藥。當你想控告對手侵權時，必須蒐集足夠的證據；當你想防禦對手的攻擊時，也需要架構充足的防禦工事。



2. 事件卡與功能卡

模擬市場中的突發狀況或特殊策略，能在關鍵時刻扭轉局勢。



(三) 資金代幣

代表公司的現金流。無論是研發產品、申請專利商標、還是進行訴訟，都需要消耗資金；而遊戲的最終勝利指標之一，也是比拚誰能累積最雄厚的資本。

二、策略布局：產品與權利的虛實整合

熟悉了卡牌之後，遊戲正式進入核心的決策階段。在「專利大戰」中，玩家並

不僅僅是製造產品的工廠，更是運籌帷幄的布局者。你手中的「資產牌」包含了「產品」（實體）與「權利」（無形）兩種資產，而如何打出這兩種牌，決定了你的競爭力。

資深的玩家深知，單純打出「產品卡」雖能快速獲取現金流，但在這險惡的商場中無異於裸奔。因此，最穩健的策略往往是同步布局，在推出產品的同時，或是在極短的時間內，務必為其配置對應的「權利卡」。

一旦完成了「產品+權利」的完全體布局，你將獲得三大優勢，這也是本遊戲最想傳達給玩家的核心概念：

(一) 價值加成 (Value)

專利和商標就是身價，擁有專利和商標保護的產品，在每回合結束的營收上將獲得顯著的加成，也可以搶奪遊戲結束時的成就分數。這模擬了現實中，專利和商標能賦予產品獨占性與溢價能力，為企業創造超額利潤。

(二) 防禦壁壘 (Defense)

商場沒有僥倖，裸奔的產品極易受到攻擊而下架，但擁有「權利卡」護體的產品，則如同穿上了盔甲，能有效抵禦對手的惡意騷擾，確保你的心血結晶穩健生存。

(三) 箝制手段 (Offense)

最好的防守就是攻擊，當你握有專利權及商標權時，你就不再只是被動挨打的一方。若對手試圖踏入相同的技術領域分一杯羹，你手中的專利及商標將轉化為致命的武器，讓你隨時有權發動訴訟箝制對手，展現真正的商場宰制力。

三、終極攻防：雙軌訴訟戰

有了產品與專利只是基礎，如何運用手中的籌碼擊倒對手，才是贏家的關鍵。當局勢進入白熱化，玩家將體驗到《專利大戰》最刺激的環節，這是一場包含「侵權」與「撤銷」的雙軌戰爭。

在遊戲中，你必須透過「輿情牌」運籌帷幄，蒐集足夠的「證據卡」。這些證據是你發動攻擊的彈藥，而你可以自由選擇將其運用在以下兩種戰場：



(一)侵權訴訟

當你擁有專利權，而對手踏入你的技術領域時，你可以發起侵權訴訟。這是直接打擊對手獲利能力的手段，侵權訴訟一旦發起且獲得勝利，對手將付出慘痛的代價。遊戲忠實還原了專利訴訟的兩種主要後果，這往往是逆轉勝負的關鍵：

1.損害賠償

直接掠奪對手的資金代幣，削弱其現金流，讓對方陷入財務危機。

2.排除侵害

這是最殘酷的手段，你可以強制要求對手將侵權的熱銷產品「下架」（在遊戲中即為棄掉產品卡）。這意味著對手先前的研發心血將付諸流水，徹底阻斷其獲利來源，讓你在市場上獨霸一方。

(二)撤銷訴訟

攻擊對手的專利權或商標權，當對手的專利權或商標權像路障一樣擋住你的財路，或者你想瓦解對方的防禦壁壘時，你可以發起撤銷訴訟。

1.專利或商標無效

透過提出前案證據，證明對手的專利不具備新穎性或進步性、或證明對手的商標不應獲准。若訴訟成功，對手的「權利卡」將被強制棄置。

2.戰略意義

一旦專利被撤銷，對手的產品將瞬間回到「裸奔」狀態，失去所有保護與價值加成。這不僅能為你掃除市場障礙，更能讓對手暴露在隨時可能被攻擊的風險中。

四、運籌帷幄：功能卡的戰術運用

除了基礎的產品研發與訴訟，遊戲中還設計了多種模擬真實專利實務的「功能卡」。這些卡牌往往具有扭轉戰局的關鍵效果，分為「收益增幅」與「特殊攻防」兩大類：

(一)四大領域的收益加倍

遊戲中針對四種不同的技術領域，設計了對應的特殊成就卡。當你的產品獲得這些殊榮時，該產品的回合收益將直接翻倍，是快速拉開資金差距的關鍵：

1. 標準必要專利

象徵你的電子產品成為了產業標準，無人能繞過，獲利能力驚人。

2. 專利權期間延長

模擬生技產品因法規取得的延長保護，帶來更長久的超額利潤。

3. 工業標準

代表機械產品的規格獲得廣泛採用，成為市場主流。

4. 設計大賞

象徵外觀產品獲得極高評價（如紅點設計獎），大幅提升產品附加價值。

(二)反托拉斯

當某位玩家過度壟斷單一技術領域時，這張卡就是制衡強者的「核武器」。模擬政府介入進行反壟斷調查，強制玩家拆解其資產（遊戲中以放棄部分權利卡來呈現），能有效削弱領先者的優勢，讓落後的玩家有翻盤的機會。

(三)交互授權

商場上沒有永遠的敵人，當雙方僵持不下時，這張卡能促成「和解」。透過互相授權專利權及商標權，不僅能化解可能產生的訴訟危機，甚至能創造雙贏的局面，將原本的肅殺之氣轉化為合作利潤。

(四)臨時禁制令

這是一張極具攻擊性的快攻牌，在現實世界中，你可以先發制人，在訴訟判決確定之前，要求法院禁止對手販售商品，在遊戲中則同樣達到讓對手暫時無法獲得收益的效果，這能立即切斷對手的現金流，在對方最脆弱的時候給予致命一擊。



(五)第三人意見

防患於未然的高級技巧。這張卡允許你在對手申請專利的過程中，向審查單位提出不利證據（先前技術），若操作得當，在現實世界中可以直接讓對手的專利申請案「胎死腹中」，在遊戲中則是直接將對手剛布局的權利卡，無須經過撤銷訴訟就直接移除，從源頭阻止對手建立專利壁壘。

五、結算階段：商業帝國的王者加冕

當遊戲達到指定回合數，激烈的商戰即告落幕，進入最終結算。此時，勝利的判定並非單純比較誰手上的錢最多，而是考驗誰能建立布局最完整的「商業帝國」。

最終分數由「計分成就卡」與「現金資產」兩部分組成：

(一)計分成就卡

這是遊戲中最主要的分數來源，旨在獎勵在特定領域取得領導地位的玩家，也鼓勵玩家在遊戲過程中透過訴訟或功能卡的手段來爭取在特定領域獲得領先地位。

1.多角化經營

玩家必須在四個技術領域皆有研發產品，即玩家圖板上布局有全部四種領域的產品卡，玩家將獲得90分的成就分數（全遊戲最高成就分）。這是所有企業夢寐以求的聖杯，它象徵你的企業不再侷限於單一領域，而是成為了橫跨各產業的超級巨頭。由於分數極高，往往只要達成此成就，便能一舉奠定勝基。

2.產品霸主

結算時，將檢視四大技術領域（生醫、電子、機械、設計）中分別擁有最多「產品卡」的玩家，將獲得高、低不等的成就分數。

3.權利巨擘

同樣地，在四種權利卡類別（發明專利、新型專利、設計專利、商標）中，擁有最多「權利卡」的玩家，也能獲得高、低不等的成就分數。

(二)現金資產換算比例

現金資產換算比例為每5元資金代幣僅能換取1分。這是一個精心設計的低換算率，遊戲鼓勵玩家在過程中大膽投資，將手中的資金轉化為「產品卡」與「權利卡」，而不是當一個死守現金的守財奴。因為唯有將資本投入研發與保護，才能在成就卡的比拚中脫穎而出，贏得最終勝利。

(三)勝利條件

將上述成就卡分數與現金換算分數加總，總分最高者即為本場「專利大戰」的最終贏家！

肆、支持專業，共享樂趣

為了推廣智慧財產權教育，「專利大戰」最初採數位PNP（Print and Play）形式公開，展現了開放與分享的精神。而今年為了讓玩家能獲得更精緻的遊玩體驗，免去自行列印裁切的繁瑣，專利師公會也正式推出了實體精裝版本³。

「專利大戰」不僅是專利師公會的心血結晶，更是一座連結大眾與專利世界的橋樑，我們深信，最好的推廣不是單向的講授，而是雙向的體驗，透過每一次的產業佈局與訴訟攻防，艱澀的法條轉化為鮮活的戰術，讓玩家在遊戲過程中潛移默化地理解「智慧財產權」不再只是教科書上的文字，而是保護創新、創造價值的核心商業觀念。

期待這套遊戲能在校園與社會中激起漣漪，不僅讓普羅大眾具備正確的專利意識，更能成為一顆種子，啟發年輕學子對這個行業的嚮往，為台灣的專利實務界注入新血。無論您是專利從業者、學生，還是單純喜愛策略遊戲的玩家，都歡迎加入這場戰局，在「談笑間，強虜灰飛煙滅」的快感中，看見專利的真正價值！

³ 可透過捐款公會獲贈實體版「專利大戰」，詳情請洽專利師公會。