

《旺家滿貫：香蕉經濟》的經濟學

I. 香蕉共和國 (Banana Republic) — 美帝國主義歷史

經濟學：香蕉共和國指的是一個貧窮落後，政府機構貪污嚴重，依靠大量出口單一大宗產品的第三世界經濟體。香蕉共和國最初被用來形容加勒比海的洪都拉斯(Honduras)。美國大型公司通過香蕉貿易，獲得了能夠影響洪都拉斯的政治和經濟的能力。2007年的全球金融危機和“大而不倒”企業的崛起，導致這詞彙在現代變得廣泛的使用。這局面指的是現代個體，企業變太過強大，以至於它們能夠影響國家政治。

遊戲中：遊戲讓玩家在香蕉共和國扮演強精英人士，用國際卡牌的形式，掌控一家有能力影響政府政策的企業去增加自己的投資利益。

II. 經濟周期 - 復甦期、成長期、停滯期和蕭條期

經濟學：經濟周期，又稱商業周期，是指國家經歷繁榮和蕭條循環的過程。縱觀人類的整個歷史，這個循環在所有文明和每個經濟模式中都是一致的。這可能與人性有關：當時代發展好的時候，人就會變得懶散和自滿；當時代是發展不好的時候，人就會努力工作，並力爭上游。社會總是經歷著各種發展好和發展不好的階段。因此，經濟周期通常分為4個不同的階段：蕭條、復甦、成長和停滯。

《復甦期》：這是經濟從蕭條中開始復甦的階段。在經濟蕭條時期，弱勢的企業不能繼續存活而破產關閉，這使得更多的資源和市場份額流向了存活下來的企業。大量失業人口、空置的房地產和低利率，導致生存的企業現在能夠利用廉價資源，迅速地擴大市場的份額。隨著企業反映出更好的盈利增長，股市趨向將強勁反彈。與此同時，人民就業改善以及企業利潤的提高而創造的財富，使人民和企業開始以低成本購買空置房產，從而導致房地產市場逐步回升。

《成長期》：隨著經濟增長，造成就業機會和資產增值，人民也變得更加富裕，對商品和服務的需求也將開始增長，而導致通貨膨脹。投資者將尋找新企業和新技术來投資，從而促使當時看起來最有潛力的行業迅速擴張，並導致股票和房地產價值加速上升。政府將開始擔憂通貨膨脹對財富的侵蝕，並開始收緊貨幣供應，最常見的是通過調高利率或增加稅收。

《停滯期》：隨著政府和企業過度投資不切實際的項目，對生產性產業過度投資的現象將開始體現。由於預計需求將放緩，產量過剩的行業將開始裁員和關閉工廠，以提高其企業盈利。另一方面，在這個週期內政府將利率或稅率提高到最高點，企業和個人現在既受到收入停滯的壓力，也受到較高的稅收和融資成本的擠壓。由於利潤下降，股市將開始下跌；同時，房價和租金增加也將停滯。現在需要一個臨界點來戳破在繁榮時期形成的泡沫，而恐懼和驚慌將把經濟推向蕭條期。

《蕭條期》：在一個國家經濟活動下降的時候，通常會看到企業破產、高失業率以及人民對那些在繁榮時期推動國家經濟的行業的信心崩塌。股市將迅速下跌，房地產租金和銷售價格也都開始出現更大幅度的下跌。這也是政府或政黨最有可能被推翻的時期，極有可能導致騷亂、社會動盪和內戰的發生。經濟復甦通常發生在資源能自由地重新分配到另一個領域或行業，而這些領域或行業將成為經濟的新驅動力。

遊戲中：在《旺家滿貫》，你必須藉助經濟周期對各種資產的價格和收益的影響。遊戲中的骰子代表著國家生產的能力，也是將經濟從一個階段轉移到另一個階段的關鍵驅動因素。生產骰子不同的數值代表了國家生產的商品和服務的數量和生產率隨時時間不同的變化。

III. 股市 – 公司控股權

經濟學：股票(又稱股權)是指一家公司的所有權，而投資者通常投資於一家公司，希望從其生產商品和服務所產生的利潤中分得一杯羹。一隻股票在繁榮的經濟中往往表現良好，在蕭條時期表現不佳。然而，並非所有的公司都會在經濟衰退階段遭受嚴重的損失。提供運輸、食品和電信等基本商品和服務的公司將繼續在經濟蕭條期表現良好。這些公司普遍上被稱為消費者常用品股票，與其他股相比，通常有較高的股息。不熟悉其他資產類別的投資者可傾向於利用這類股票作為防禦經濟衰退階段帶來的負面影響。以此對比，快速增長行業的公司如科技或生物科技，通常被稱為成長型股票。因為這些公司因為需要資金來資助他們的研究，從而保持在創新領域的前端，所以這些公司通常只發放很少的股息。因此，新的突破性產品的開發可以輕易地把這些公司的股票推向高點，而這些公司的成長往往標誌著當時的經濟周期。90年代科技繁榮時期幫助了軟件和互聯網公司的股價盤盤上升。

遊戲中：在《旺家滿貫》，股票一般從復蘇到停滯階段表現良好，並在經濟蕭條時期短期內表現極差。高股息股票和成長股票的操作機制類似於現實生活中的股票。高股息股票在遊戲中提供更多的收入來緩衝經濟蕭條的影響。另一方面，在合適的時間點購買成長股票，加上運氣，可賺取客觀的回報。

IV. 房地產 – 地點、地點及地點！

經濟學：房地產(又稱為不動產)是用於描述作為住宅、商業或工業用途的土地和建築物的通用術語。它與食物、水源和運輸一起被視為基本需求，是任何國家都不可缺少的生產要素。股票是每隻股票給予相同的分紅和投票權，但是房地產的價格會有較大的不同，儘管是由同一個開發商開發。其中，投資者對於房產可能有特別的情感、而房產價格也可能會受到文化、歷史或宗教方面的影響。這會造成房地產的價值比股票難以評估，不能像投資股票和投資普通商品一樣。一般來說，房地產市場和股票市場在長期投資內通常遵循相同的趨勢。主要區別在於，房地產不像股票那樣輕易的交易，所以股票市場在短期的價格波動會比房地產的價格來的大。如果投資者追求的是短期的回報，比起投資在房地產，投資在股市會有比較高的回報率。

遊戲中：在升級版圓盤上，因為房地產比較難以買賣以及對市場較慢的反應，房地產市場的波動性比股票市場要小。土地投資可算是在房地產類別中比較高風險的投資。主要原因是因為土地投資通常不會有租金的收入，而且需要被開發，才能體現出土地的價值。比起其他的房地產投資項目，土地投資的在資本增長回報通常是最高。土地的價格升幅在於附近城市的發展速度有多快。假如城市的經濟增長緩慢而沒有需要城市擴張，土地的價值可能會長時期的維持現狀。

V. 債券 – 固定收益投資

經濟學：債券通常由政府和公司發行，是一種向大眾借款的行為票據，承諾在到期日償還全部借款，並在貸款期間支付固定利息。與股票相比，債券被認為是風險較低的資產。這是因為當公司宣布破產時，債券持有人將擁有處理公司資產的第一優先權，而股票投資者則享有第二優先權。這導致債券持有人在公司破產的情況下收回部分資本的可能性更高。從收入的角度來看，公司和政府有義務支付債權人利息，不管實體的收入狀況如何，使債券的收入比股票和房地產更能被預測。最後，作為一種債務工具，即使債券的價值在債券發行時間和到期日之間在公開市場上有所波動，債券投資者也會得到全額投資。這使得債券成為經濟蕭條和經濟危機期間的首選投資，因為評級較高的公司和政府將在經濟蕭條和經濟危機期間繼續履行付款付息義務，而經濟活動的下降將削弱股票和房地產的資產價值、租金和股息收入。然而，基於發行機構的信用價值，債券的等級也有所不同，通常是A評級政府和公司提供經濟蕭條保護。信用等級低的公司將在經濟衰退期間可能無法償還資金給他們的投資者，而這些債券通常被稱為垃圾債券。

遊戲中：《旺家滿貫》遊戲中有3種債券。一般債券，指的是A級投資級債券，它提供穩定的收入，在經濟蕭條期間不受影響。與此同時，垃圾債券將在經濟蕭條期間造成投資損失。一般而言，債券視為一種安全的投資，但歷史上也有不少債券市場嚴重虧損的事件(例如：2007年全球金融危機)。在遊戲中，這些事件將被反映在少數幾張卡片中，與股票和房地產相比，這些卡片會對債券產生負面影響。

VI. 資產配置 – 多元化投資或重點投資？

經濟學：資產配置涉及將投資組合劃分為不同的資產類別，如股票、債券、現金和房地產。通過在投資組合中包含在不同市場條件下上下波動的投资回報的資產類別，投資者可以避免重大損失。歷史上，三大資產類別的回報率並沒有出現過同時上升和下降的情況。一個資產類別表現良好的時候通常會是另一個資產類別的回報一般或者不佳的時候。通過投資一個以上的資產類別，你將減少損失的風險，你的投資組合的整體投資回報將會比較平穩。如果一個資產類別的投資回報下降，你將能夠用另一個資產類別中將對更好的投資回報來抵消你在該資產類別中的損失。

遊戲中：遊戲《大富翁》中，贏得遊戲的基本策略是盡快積累更多的房地產。和《大富翁》不同，《旺家滿貫》不會僅僅因為囤積股票和房地產等資產而獎勵玩家。即使你身邊的其他玩家現在擁有更多的股票和房地產，也並不一定意味著他們領先。事實上，在經濟蕭條期間毅然持有大量資產將是災難性的，如果投資者沒有持有足夠的現金或其他流動資產如無風險債券，可能會導致他們面臨破產。就像現實世界一樣，許多擁有高薪工作和多處房產的人，一旦經濟蕭條來臨，有時可能會陷入困境。他們無法償還他們所擁有的多處房產的抵押貸款，將被迫以低於理想的價格出售。

VII. 政府對經濟周期的管理

經濟學：經濟周期和繁榮/蕭條情景是經濟進步演變的重要組成部分，各國政府的目的是盡量減少繁榮/蕭條週期極端階段的影響，以防止國內動亂。縱觀歷史，戰爭、政變和革命往往是由於經濟衰退而引發的，可能會導致國家分裂或面臨鄰國入侵的風險。一個失業率或通貨膨脹率過高的社會往往會導致一個生活不滿的人口，這對於執政的政治領袖來說通常是壞消息。因此，任何政府的主要經濟目標之一是管理經濟周期成長和蕭條階段的極端，在經濟周期好的時候要謹慎，壞的時候要奢華。為了管理經濟周期，各國政府採取了兩項主要政策：財政政策和貨幣政策。

財政政策：財政政策是利用稅收和政府支出對經濟進行管理。稅可以採取多種形式，如個人所得稅、增值稅、房產和物業稅、公司所得稅、進出口稅、路稅等。政府調高或者調低稅率，來對各別經濟領域進行通脹以及通縮的調控。在政府支出方面，政府可以通過增添基礎設施建設、現金支付或增加公務員人數來增加支出。為了減少支出，政府可以消減福利，將國家資產私有化以籌集現金，或者重組政府機構以提高公共服務的成本效益。

貨幣政策：貨幣政策是對貨幣供應的管理，通常由國家中央銀行通過利率調整來實現。貨幣政策的目標是控制企業和個人獲得現金消費或投資的便利程度。貨幣供應管理的其他方式是通過控制銀行存款準備金率、管理外匯波動或實行量化寬鬆。貨幣政策的目標是控制國家的通貨膨脹，但近年來，由於黨派政治，許多發達經濟體無法啟動適當的財政政策，中央銀行通過貨幣政策穩定了2007年全球金融危機造成的負面影響。

遊戲中：有一些全球性卡牌可以讓你操縱利率和稅收政策，以及泡沫破裂政策，這些政策對經濟周期的各個階段產生了巨大的影響。這些卡片還反映了它們在現實生活中對資產類別的影響。例如：利率變動影響債券價值，利率上升，債券價格就會下降，反之亦然。

VIII. 地理政治風險 – 天災人禍

經濟學：地理政治風險是指政治和地理風險對投資組合可能產生的投資風險。政治風險的一個例子是，2016年英國“退歐”投票意想不到的民意測驗結果，以及1973年贖罪日戰爭(Yom Kippur War)期間中東國家緊張局勢的爆發，導致油價飆升。地理風險最常被稱為自然災害，如地震、海嘯或颶風，2011年日本東北大地震和海嘯造成了現代史上最嚴重的經濟損失。這些風險可能導致受這些事件影響的股票和房地產出現意外損失，並且這些事件往往沒有早期跡象去允許投資者拋售並抵補風險。

遊戲中：自然災害、政治動盪和政府法規（如土地重新劃分），都在《旺家滿貫》被考慮進去：這些因素對遊戲玩家你和經濟都會產生重大影響。

IX. 個人風險管理-事故、疾病和嬰兒

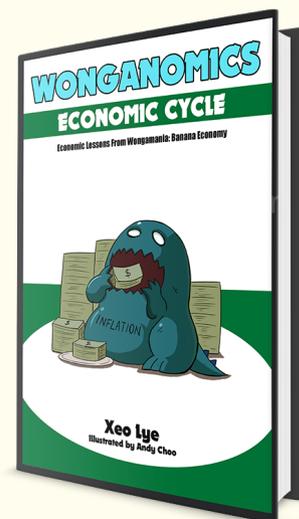
經濟學：個人風險管理是指因過早死亡、殘疾或疾病而造成的經濟損失。經濟損失可能是因為收入者的死亡或殘疾，使你、你的家庭或你的企業在經濟上沒有保障。還有其他可能擾亂個人財富積累過程的風險，包括裁員、離婚或意外的新生兒。這些風險可以通過充足的應急現金或使用風險管理產品（保險）來管理。

遊戲中：《旺家滿貫》允許玩家購買保險，每兩輪玩家可以購買一次小額保險，可以保護自己免受可受保的事件帶來的傷害，如危重疾病。然而，毫不奇怪，許多玩家從來沒有考慮使用保險卡，直到一些事故發生。一旦發生這種情況，玩家，尤其是那些有更多資產需要保護的玩家，就開始定期購買保險。這提醒了我們，在現實生活中保險的重要性。其他不受保的風險則要求你留出應急現金，這樣你就不需要出售盈利性資產來為應對這些意外事件。

X. 信託基金 — 為下一代留下遺產

經濟學：信託基金是由各種旨在向個人或組織提供福利的由各種不同資產組成的基金。設立信託基金是為了向個人(通常是兒女或孫兒女)或組織(如慈善機構或其他非營利組織)提供財政安全保障。信託基金可以包含現金、股票、債券、房地產或其他類型的金融產品，通常由一組專業管理經理管理，以確保信託基金的資產得到保存並實現其財務目標。設立信託基金的方法有很多，其中之一就是設立一個不可撤銷的信託基金。不可撤銷信託是指未經受益人許可不得修改或終止的基金。設保人若將資產轉入信託後，實際上去除了對資產和信託的所有權。但是，信託基金所有權的去除，允許信託基金內的資產在商業失敗或破產的情況下免受債權人的保護。信託基金經常被用作遺產規劃的一種形式，以便為後代保存家庭資產。

遊戲中：《旺家滿貫》中獲勝的方法是建立3個信託基金，為你自己和家人創造持久的遺產。與現實世界的機制類似，遊戲中的信託基金也免於破產事件影響。



這篇遊戲說明指南是對《Wonganomics》中可以找到的內容總結。

《Wonganomics》是《旺家滿貫：香蕉經濟》的遊戲設計師賴文崧（Xeo Lye）編寫的一本免費電子書，旨在幫助人們更多地了解《旺家滿貫：香蕉經濟》背後的經濟學。立即瀏覽我們的網站下載免費的電子書。



WWW.CAPITALGAINSGROUP.COM

Wonganomics is copyright © 2016 -2019 of Capital Gains Studios Pte Ltd.
Capital Gains Studio Pte Ltd | info@capitalgainsgroup.com