

Wonga Mania™

BANANA ECONOMY

1片經濟周期圓盤 • 58張資產卡 • 13張專業行卡
14張事件卡 • 21張全球性卡 • 15張信託基金卡 • 5張保險卡
5張銀行卡 • 1張分數卡 • 1粒骰子 • 1顆經濟硬幣



設置遊戲

經濟周期盤 (Economic Board)

這個遊戲圓盤分成兩個部分：

- 收入軌道 (外圈)：代表著你所擁有的資產帶給你賺取的盈利或損失。這裡也是放置經濟硬幣的地方。
- 價錢區域 (內圈)：代表著股票和房地產的買價及售價。

這個圓盤有兩個不同的難度級別。一面有著單一的收入軌道是初級版，而另一面有著多位數的收入軌道是升級版。

生產骰子 (Productivity Die)

在每一輪開始前，主席會轉動骰子。主席就是第一位玩家。隨著骰子的數目順時針移動經濟硬幣。

最新消息 (Breaking News)

從市場中打開四張卡。玩家可以在此這裡換取 (交易行動) 機會卡，或者與無市場換取。如有一張被抽取，立即從市場打開另一張卡來更換。

銀行卡/符號指南 (Bank)

銀行卡將會存放叫“Wonga”的遊戲金錢。

- 銀行：列出了一系列你能在每輪中能做的行動。你也可以將新得到的卡片，面向下方，放在銀行卡下。所有放在銀行卡下方的卡片都代表你的金錢，也稱為 (W)。
- 資本：每位玩家將有3(W)作為開始資本。

機會卡 (Opportunity)

玩家手持的卡片都是機會。每位玩家都會手持4張卡片作為開始。沒有限制你可以持卡的數量。

- 1 用卡的費用
- 2 代表此卡額外效應的符號
- 3 卡片效果的描述



玩家活動範圍



市場卡片 (Market)

可在這抽取新卡牌的地方。如市場的卡片不足，玩家可以將丟棄的卡片洗牌並置入回市場。

經濟硬幣 (Economic Token)

硬幣的所在地方代表著當下的收入和該回合資產的價錢。最後一名玩家可以決定硬幣的起點。



信託基金 (Trust Fund)

將信託基金的卡擺放在中間。玩家可以使使用8(W)來購買一個信託基金。當第一位玩家積累了3個信託基金出現時，也代表著遊戲即將結束。

保險卡 (Insurance)

將保險卡擺放在中間。可以使用1(W)來購買1張保險卡。它的功能就是可以抵消有符號的卡片效應。每張保險卡的功能只能延續兩輪，在兩輪後或被用後，此卡將會無效。

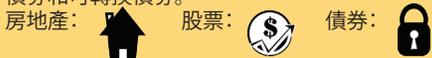
已購買的資產 (Invested Assets)

將已購買的資產面向上擺放在你的前面。

- 1 卡片的名稱
- 2 資產的類別：房地產、股票或債券
- 3 資產的買價及售價
- 4 每一輪賺取的收入
- 5 戰術性資產的特殊效果



當一張卡片標明資產類別時，它會影響所有具有該符號的卡片。例如：在銀行家卡上表明的“債券”符號，將會影響所有具有債券符號的卡片：債券、垃圾債券和可轉換債券。



準備遊戲

1. 準備好市場

擺放經濟周期圓盤、信託基金卡、保險卡及市場卡片在中間。從市場中打開4張卡片並擺放在經濟圓盤的旁邊。這些都會是最新消息的卡片。選擇第一位玩家(最近吃過香蕉的玩家),而這位玩家將成為主席。

2. 準備好玩家區域

每位玩家將得到一張銀行卡,從市場抽取三張卡片,並將它們面向下,放在銀行卡的下面。放在銀行卡下面的卡片便是你的金錢,也稱為《旺家》(W)。每位玩家抽取4張卡並將它變成手卡。這些手持的卡片被稱為機會(O)並且在遊戲中可以通過金錢被(⊗)用。

3. 準備開始!

遊戲還沒開始前,每位玩家可以更換最多4張(O)卡。最後一位玩家可以跟隨自己的選擇擺放經濟硬幣的位置。主席將會轉動骰子(P)及隨著骰子的數目移動經濟硬幣的位置。遊戲正式開始!

OPPS! 哎呀!



具有(🍌)符號的卡片,可以不管是不是輪到該玩家,該玩家都可以隨時(⊗)用它。當你(⊗)用這張卡片時,請大聲喊出“OPPS!” ,才能(⊗)用。如有兩張Opps! 同時(⊗)用,後(⊗)用的卡片效果將會抵消前一張卡片的效果。

遊戲勝出

獲得最高分數的玩家將在遊戲中勝出。

如有一位玩家成功積累了三個信託基金,遊戲將會在這一回合結束。遊戲會在最後一位玩家完成他的行動後宣布結束。遊戲結束後,每位玩家根據分數卡計算自己的得分。如果出現平局,較後出牌的玩家將會獲勝。

沒被(⊗)用的機會卡將不被計分。



遊戲中 (每一輪,每位玩家都會進行兩個階段)

第一階段:發薪日 (每位玩家需要提取薪水及從他們資產所獲得的收入)

1 從市場抽取2(W)作為薪水並將它放在銀行卡下。

2 根據收入軌道,從擁有的資產中計算賺取或損失的(W)。經濟硬幣所在收入軌道的那一格就代表了從擁有的資產中賺取或損失的(W)。(備註:收入軌道代表的數目只會影響股票(\$)和房地產(🏠),對債券(🔒)是毫無影響的,除非另有說明。不論任何經濟狀況,債券通常給予擁有者賺取1(W)。

例如:你擁有一個股票,一個房地產和一個債券。



2a 當收入為+2時,你總共賺取了7(W):
+2(W) 從股票
+2(W) 從房地產
+1(W) 從債券
+2(W) 從薪水

2b 當收入為-3,你總共損失3(W):
-3(W) 從股票
-3(W) 從房地產
+1(W) 從債券
+2(W) 從薪水



重要提示:

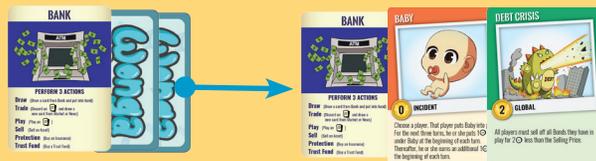
- 在初級版的經濟周期圓盤中,股票及房地產類收入相同。
- 在升(⊗)版中,股票及房地(⊗)類收入皆不相同,並且你需要分開參照股票(\$)及房地產(🏠)的收入。

第二階段：採取行動 (每位玩家鬚根據以下列出的六個行動中，採取最多三個行動)

玩家可以選擇不採取任何行動。玩家也可以採取三個同樣的行動，例如：出售3個資產。

1. 抽取：從銀行里抽取一張卡片

玩家可以從銀行里抽取一張卡片並放在手中來增添自己的。玩家不能選擇抽取的卡片。



2. 交易：更換一張機會卡

玩家可以丟棄一張自己不滿意的，從市場隨意抽取一張，又或者從已打開的最新消息中更換。如最新消息有一張被抽取，立即從市場打開另一張卡來更換。

3. 使用：用一張機會卡

玩家可以隨意用任何一張資產、專業性、事件或全球性的卡片，並付上用金額。股票及房地產的價將取決於經濟硬幣所在的位置。比如：當經濟硬幣放置在經濟復甦期，每個股票將需以2來購買。一旦購買，將資產向上擺放在你的面前。



4. 出售：出售一個資產

玩家其中一個可採取的行動是出售一個債券、股票或房地產。資產的價將取決於經濟硬幣所在位置所標下的價格。每個資產的出售將視為不同的行動。比如：如果經濟硬幣放置在經濟停滯期，每個股票將可以以4出售。一旦出售，將資產丟棄。

5. 保護：購買一張保險卡

玩家可以購買保險卡來保護自己免受可受保的事件帶來的傷害。每位玩家只能擁有一張保險卡。每張保險卡只能維持兩輪，兩輪後或被用後，將被丟棄。當你擁有保險卡時，遭到可受保的事件時，必須用保險卡，你不能選擇不用。

6. 信託基金：購買一個信託基金

玩家可以以8購買一個信託基金。一旦購買，信託基金不能被轉換回。當你宣布破產時，你的信託基金不會受影響。

破產了!

當玩家沒有足來償還所欠的銀額，玩家將被迫以當時經濟硬幣所在位置的價格出售他的資產。如果該玩家出售完所有擁有的資產，依然不足償還所欠的債務，玩家就會宣布破產。當破產時，玩家須：

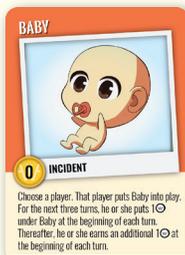
- 丟棄所有卡。
- 丟棄所有被用的卡片 (例如：解僱卡、加薪卡、保險卡等等)，但不包括信託基金和嬰兒卡。
- 下一輪一切返回正常，從市場抽取2為薪水和2。



特別效應的卡 (需補充說明的卡片)



當離婚卡被用時，家庭的財產將被均分及付贍養費。如果被選中的玩家，手上沒有持有任何卡，他將不需要轉移卡給用這張卡的玩家。這張卡只能在第二輪後被用。



嬰兒卡是逼迫一名玩家在接下來3輪中用1來培育一名嬰兒。嬰兒會在三輪後慢慢長大，並開始回饋培育者1。那些用來培育嬰兒的錢將會置放在這張卡下。這張卡如在早期使用，將會受益擁有者，反之將會在後期帶有拖緩作用。



企業家的效用只有在 P 轉動後，改變轉動的數字。如果轉動骰子的玩家已經採取其他的行動，這張卡不會有任何效用。這張卡只會對那些需轉動骰子的卡片帶來影響，比如：政治家、新科技和政府救援。



政治家的效用是可以隨時更換主席從而帶來擾亂作用。新任主席將掌管 P 及在他/她那一輪之前轉動它。如果這張卡在上一任主席轉動 P 前 X 用，他/她將不能轉動 P 。



可轉換債券是在讓玩家可以在他那一輪中，與另一名玩家所擁有的任何一張股票中進行轉換。將可轉換債券卡轉移給你選中的股票擁有者。一旦這個效用被 X 用，接收到可轉換債券的玩家不能再使用此效用。



成長型股票的售價是經濟硬幣所在位置的價格乘以那一輪骰子的數 X 。假如現在經濟硬幣放置在經濟停滯期（售價為4）和骰子 P 數 X 為3，那麼玩家可以以 12W (3×4) 來出售這張成長型股票。價格是取決於預先存的 P 數 X 。玩家不能轉動 P 來決定出售價。

遊戲變化

（一旦你了解遊戲的規則，你可以從這部分來定制遊戲難度）

學徒性級別：家庭型

（初級版：適合家庭和新手。建議2-3位玩家）

去除較偏於經濟及策略概念的卡片來符合家庭趣味為主的遊戲設置。這個變化可以讓較為年輕的玩家及新手容易明白基本的經濟周期，以及不同的經濟周期如何影響不同的資產類別。事件性的卡片也會讓玩家了解他們現實生活中可能會遇到的個人理財問題。

- 去除全球性卡
- 去除專業性卡的經濟學家
- 去除戰略性資產
- 分別從股票、房地產及債券類去除4張

策略性級別（初級版：建議2-4位玩家）

這個遊戲變化是去除大部分“索取”（破壞性）卡片。這個可以減少因個人事件，比如嬰兒卡、離婚卡和生病卡帶來的傷害，導致友誼破滅和生氣的氣氛。

- 去除事件卡
- 分別從股票、房地產及債券類去除4張
- 不能購買保險卡

高階性級別（升級版：建議2-5位玩家）

這個遊戲變化將會把遊戲延長至1小時的鬥亂。玩家將會體驗到不同的經濟條件和旺家滿貫提供的不同卡片組合。遊戲的開端稍微落後的玩家在這個遊戲變化中會有較好的機會翻盤。

- 使用升級版的圓盤
- 信託基金需以10 W 來購買。

快速開始規則

1. 將初級版經濟周期圓盤擺在中央及打開4張卡片放在圓盤一旁。
2. 最後一位玩家可以隨意擺放經濟硬幣在任何一個經濟周期格子。
3. 每位玩家拿一張銀行卡，從市場抽取3張卡片，並將卡片面向下放置在銀行卡下。這個是你的金錢 (Wonga W)。
4. 每位玩家從市場抽取4張卡片，並將其打開，用手拿著（機會卡 O ）。
5. 在遊戲開始前，第一位玩家（主席）轉動骰子 P 轉動骰子及根據骰子的數 X 移動經濟硬幣。主席在每一輪開始前必須轉動骰子。
6. 每一輪，玩家須：
 - 抽取2 W 作為薪水
 - 他/她所擁有的資產賺取或損失的 W
 - 採取3個行動（可依據銀行卡上列出的行動）
7. 當有一位玩家積累了3個信託基金和最後一位玩家完成了他/她的行動，遊戲宣布結束。

如需觀看說明視頻來了解遊戲玩法，請瀏覽我們的網頁：

WWW.CAPITALGAINSGROUP.COM

感謝名單

遊戲設計師：Xeo Lye

遊戲插畫家：Andy Choo

平面設計師：Wong Chun Xi & Made Lidya

遊戲研發：Steve Ng, Sam Chang, Yvonne

Lai, Chia Chong You, Ashley Woo, Jaslyn

Lim & Shawn Chan

中文翻譯：Victoria Lee, Hu Dongmei

特別感謝

Alvin Chow, Dominic Huang, Ben Tan, Lim Peng Tatt, Wu Quan Wei, Jeffrey Lim, Jonathan Quek, Timothy Ho, Teow Loo Shuin, Victor Ng, Eddie Ching, Pamela Tan, Mark Lee, Andy Ng, Aw Xiu Xing, Fiona Cher, Rei Cheong 及所有Kickstarter支持者。



Capital Gains Studio

第二版旺家滿貫屬新加坡產品。

規則手冊2.0版本

旺家滿貫所有權均屬於Capital Gains Studios Pte. Ltd.

版權擁有 侵權必究 © 2016 -2019