

Wonga Mania™

BANANA ECONOMY

1片经济周期圆盘·58张资产卡·13张专业行卡
14张事件卡·21张全球性卡·15张信托基金卡·5张保险卡
5张银行卡·1张分数卡·1粒骰子·1颗经济硬币



设置游戏

经济周期盘(Economic Board)

这个游戏圆盘分成两个部分:

- **收入轨道(外圈):** 代表着你所拥有的资产带给你赚取的盈利或损失。这里也是放置经济硬币的地方。
- **价钱区域(内圈):** 代表着股票和房地产的买价及售价。

这个圆盘有两个不同的难度级别。一面有着单一的收入轨道是**初级版**, 而另一面有着多位数的收入轨道是**升级版**。

市场卡片 (Market)

可在这抽取新卡牌的地方。如市场的卡片不足, 玩家可以丢弃的卡片洗牌并置入回市场。

经济硬币 (Economic Token)

硬币的所在地方代表着当下的收入和该回合资产的价钱。最后一名玩家可以决定硬币的起点。

生产骰子(Productivity Die)

在每一轮开始前, **主席**会转动骰子。主席就是第一位玩家。随着骰子的数目顺时针移动经济硬币。

最新消息(Breaking News)

从市场中打开四张卡。玩家可以在这里换取(交易行动)机会卡, 或者与无市场换取。如有一张被抽取, 立即从市场打开另一张卡来更换。



信托基金 (Trust Fund)

将信托基金的卡摆放在中间。玩家可以使用8(W)来购买一个信托基金。当第一位玩家积累了3个信托基金出现时, 也代表着游戏即将结束。

玩家活动范围

银行卡/符号指南(Bank)

银行卡将会存放叫“Wonga”的游戏金钱。

- **银行:** 列出了一系列你能在每轮中能做的行动。你也可以将新得到的卡片, 面向下方, 放在银行卡下。所有放在银行卡下方的卡片都代表你的金钱, 也称为(W)。
- **资本:** 每位玩家将有3(W)作为开始资本。



保险卡 (Insurance)

将保险卡摆放在中间。可以使用1(W)来购买1张保险卡。它的功能就是可以抵消有(W)符号的卡片效应。每张保险卡的功能只能延续两轮, 在两轮后或被启用后, 此卡将会无效。

机会卡 (Opportunity)

玩家手持的卡片都是机会。每位玩家都会手持4张卡片作为开始。没有限制你可以持卡的数量。

- 1 启用卡的费用
- 2 代表此卡额外效应的符号
- 3 卡片效果的描述



当一张卡片标明资产类别时, 它会影响所有具有该符号的卡片。例如: 在银行家卡上表明的“债券”符号, 将会影响所有具有债券符号的卡片: 债券、垃圾债券和可转换债券。

房地产: 🏠 股票: 📈 债券: 🏦

已购买的资产 (Invested Assets)

将已购买的资产面向上摆放在你的前面。

- 1 卡片的名称
- 2 资产的类别: 房地产、股票或债券
- 3 资产的买价及售价
- 4 每一轮赚取的收入
- 5 战术性资产的特殊效果



准备游戏

1. 准备好市场

摆放经济周期圆盘、信托基金卡、保险卡及市场卡片在中间。从市场中打开4张卡片并摆放在经济圆盘的旁边。这些都会是最新消息的卡片。选择第一位玩家(最近吃过香蕉的玩家),而这位玩家将成为主席。

2. 准备好玩家区域

每位玩家将得到一张银行卡,从市场抽取三张卡片,并将它们面向下,放在银行卡的下面。放在银行卡下面的卡片便是你的金钱,也称为《旺家》(W)。每位玩家抽取4张卡并将它变成手卡。这些手持的卡片被称为机会(O)并且在游戏中可以通过金钱被启用。

3. 准备开始!

游戏还没开始前,每位玩家可以更换最多4张(O)卡。最后一位玩家可以跟随自己的选择摆放经济硬币的位置。主席将会转动骰子(D)及随着骰子的数目移动经济硬币的位置。游戏正式开始!

OPPS! 哎呀!



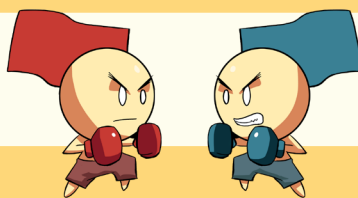
具有(香蕉)符号的卡片,可以不管是不是轮到该玩家,该玩家都可以随时启用它。当你启用这张卡片时,请大声喊出“OPPS!”，才能启用。如有两张Opps!同时启用,后启用的卡片效果将会抵消前一张卡片的效果。

游戏胜出

获得最高分数的玩家将在游戏中胜出。

如有一位玩家成功积累了三个信托基金,游戏将会在这一回合结束。游戏会在最后一位玩家完成他的行动后宣布结束。游戏结束后,每位玩家须根据分数卡计算自己的得分。如果出现平局,较后出牌的玩家将会获胜。

没被启用的机会卡将不被计分。



游戏中 (每一轮,每位玩家都会进行两个阶段)

第一阶段:发薪日 (每位玩家需要提取薪水及从他们资产所获得的收入)

1 从市场抽取2(W)作为薪水并将它放在银行卡下。

2 根据收入轨道,从拥有的资产中计算赚取或损失的(W)。

经济硬币所在收入轨道的那一格就代表了从拥有的资产中赚取或损失的(W)。

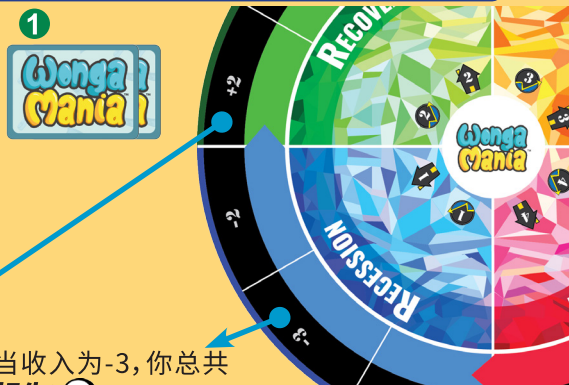
(备注:收入轨道代表的数目只会影响股票(\$)和房地产(房子),对债券(锁)是毫无影响的,除非另有说明。不论任何经济状况,债券通常给予拥有者赚取1(W)。

例如:你拥有一个股票,一个房地产和一个债券。



2a 当收入为+2时,你总共赚取了7(W):
+2(W) 从股票
+2(W) 从房地产
+1(W) 从债券
+2(W) 从薪水

2b 当收入为-3,你总共损失3(W):
-3(W) 从股票
-3(W) 从房地产
+1(W) 从债券
+2(W) 从薪水



重要提示:

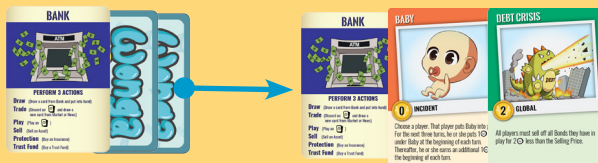
- 在初级版的经济周期圆盘中,股票及房地产类收入相同。
- 在升级版中,股票及房地产类收入皆不相同,并且你需要分开参照股票(\$)及房地产(房子)的收入。

第二阶段：采取行动 (每位玩家须根据以下列出的六个行动中，采取最多三个行动)

玩家可以选择不采取任何行动。玩家也可以采取三个同样的行动，例如：出售3个资产。

1. 抽取：从银行里抽取一张卡片

玩家可以从银行里抽取一张卡片并放在手中来增添自己的。玩家不能选择抽取的卡片。

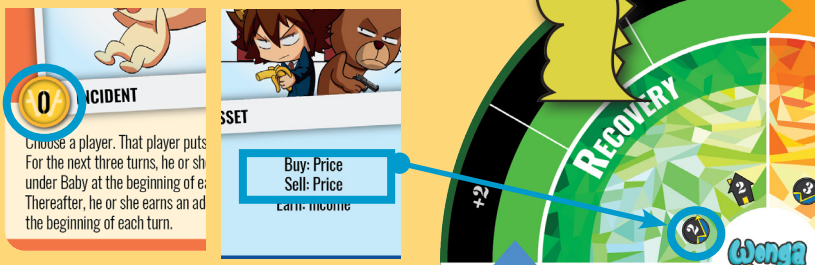


2. 交易：更换一张机会卡

玩家可以丢弃一张自己不满意的，从市场随意抽取一张，又或者从已打开的最新消息中更换。如最新消息有一张被抽取，立即从市场打开另一张卡来更换。

3. 使用：启用一张机会卡

玩家可以随意启用任何一张资产、专业性、事件或全球性的卡片，并付上启用金额。股票及房地产的价值将取决于经济硬币所在的位置。比如：当经济硬币放置在经济复苏期，每个股票将需以2来购买。一旦购买，将资产向上摆放在你的面前。



4. 出售：出售一个资产

玩家其中一个可采取的行动是出售一个债券、股票或房地产。资产的价值将取决于经济硬币所在位置所标下的价格。每个资产的出售将视为不同的行动。比如：如果经济硬币放置在经济停滞期，每个股票将可以以4出售。一旦出售，将资产丢弃。

5. 保护：购买一张保险卡

玩家可以购买保险卡来保护自己免受可受保的事件带来的伤害。每位玩家只能拥有一张保险卡。每张保险卡只能维持两轮，两轮后或被启用后，将被丢弃。当你拥有保险卡时，遭到可受保的事件时，必须启用保险卡，你不能选择不启用。

6. 信托基金：购买一个信托基金

玩家可以以8购买一个信托基金。一旦购买，信托基金不能被转换回。当你宣布破产时，你的信托基金不会受影响。

破产了!

当玩家没有足够来偿还所欠的银额，玩家将被迫以当时经济硬币所在位置的价格出售他的资产。如果该玩家出售完所有拥有的资产，依然不足偿还所欠的债务，玩家就会宣布破产。当破产时，玩家须：

- 丢弃所有卡。
- 丢弃所有被启用的卡片（例如：解雇卡、加薪卡、保险卡等等），但不包括信托基金和婴儿卡。
- 下一轮一切返回正常，从市场抽取2为薪水和2。



特别效应的卡 (需补充说明的卡片)



当离婚卡被启用时，家庭的财产将被均分及付赡养费。如果被选中的玩家，手上没有持有任何卡，他将不需要转移卡给启用这张卡的玩家。这张卡只能在第二轮后被启用。



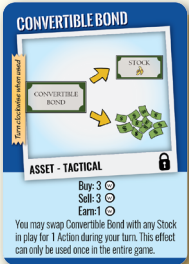
婴儿卡是逼迫一名玩家在接下来3轮中用1来培育一名婴儿。婴儿会在三轮后慢慢长大，并开始回馈培育者1。那些用来培育婴儿的钱将会置放在这张卡下。这张卡如在早期使用，将会受益拥有者，反之将会在后期带有拖缓作用。



企业家的效用只有在 转动后, 改变转动的数字。如果转动骰子的玩家已经采取其他的行动, 这张卡不会有任何效用。这张卡只会对那些需转动骰子的卡片带来影响, 比如: 政治家、新科技和政府救援。



政治家的效用是可以随时更换主席从而带来扰乱作用。新任主席将掌管 及在他/她那一轮之前转动它。如果这张卡在上一任主席转动 前启用, 他/她将不能转动 。



可转换债券是在让玩家可以在他那一轮中, 与另一名玩家所拥有的任何一张股票中进行转换。将可转换债券卡转移给你选中的股票拥有者。一旦这个效用被启用, 接收到可转换债券的玩家不能再使用此效用。



成长型股票的售价是经济硬币所在位置的价格乘以那一轮骰子的数值。假如现在经济硬币放置在经济停滞期 (售价为4) 和骰子 数值为3, 那么玩家可以以12W(3x4)来出售这张成长型股票。价格是取决于预先存的 数值。玩家不能转动 来决定出售价。

游戏变化 (一旦你了解游戏的规则, 你可以从这部分来定制游戏难度)

学徒性级别: 家庭型

(初级版: 适合家庭和新手。建议2-3位玩家)

去除较偏于经济及策略概念的卡片来符合家庭趣味为主的设置。这个变化可以让较为年轻的玩家及新手容易明白基本的经济周期, 以及不同的经济周期如何影响不同的资产类别。事件性的卡片也会让玩家了解他们现实生活中可能会遇到的个人理财问题。

- 去除全球性卡
- 去除专业性卡的经济学家
- 去除战略性资产
- 分别从股票、房地产及债券类去除4张

策略性级别 (初级版: 建议2-4位玩家)

这个游戏变化是去除大部分“索取”(破坏性)卡片。这个可以减少因个人事件, 比如婴儿卡、离婚卡和生病卡带来的伤害, 导致友谊破灭和生气的氛围。

- 去除事件卡
- 分别从股票、房地产及债券类去除4张
- 不能购买保险卡

高阶性级别 (升级版: 建议2-5位玩家)

这个游戏变化将会把游戏延长至1小时的斗乱。玩家将会体验到不同的经济条件和旺家满贯提供的不同卡片组合。游戏的开端稍微落后的玩家在这个游戏变化中会有较好的机会翻盘。

- 使用升级版的圆盘
- 信托基金需以10W来购买。

快速开始规则

1. 将初级版经济周期圆盘摆在中央及打开4张卡片放在圆盘一旁。
2. 最后一位玩家可以随意摆放经济硬币在任何一个经济周期格子。
3. 每位玩家拿一张银行卡, 从市场抽取3张卡片, 并将卡片面向下放置在银行卡下。这个是你的金钱(Wonga W)。
4. 每位玩家从市场抽取4张卡片, 并将其打开, 用手拿着(机会卡)。
5. 在游戏开始前, 第一位玩家(主席)转动骰子 转动骰子及根据骰子的数值移动经济硬币。主席在每一轮开始前必须转动骰子。
6. 每一轮, 玩家须:
 - 抽取2W作为薪水
 - 他/她所拥有的资产赚取或损失的W
 - 采取3个行动(可依据银行卡上列出的行动)
7. 当有一位玩家积累了3个信托基金和最后一位玩家完成了他/她的行动, 游戏宣布结束。

感谢名单:

游戏设计师: Xeo Lye

游戏插画家: Andy Choo

平面设计师: Wong Chun Xi & Made Lidya

游戏研发: Steve Ng, Sam Chang, Yvonne

Lai, Chia Chong You, Ashley Woo, Jaslyn

Lim & Shawn Chan

中文翻译: Victoria Lee, Hu Dongmei

特别感谢

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

第二版旺家满贯属新加坡产品。

规则手册·2.0版本

旺家满贯所有权均属于Capital Gains Studios Pte. Ltd.

版权所有 侵权必究 © 2016 -2019

如需观看说明视频来了解游戏玩法, 请浏览我们的网页:

WWW.CAPITALGAINSGROUP.COM