

齊研



期貨時代

Tab & Quit

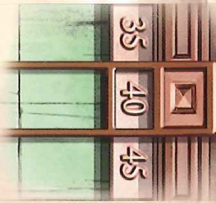
遊戲配件

A 遊戲盤	1 張	E 玩家捐獻板塊	5 張
B 市場價格標示	6 個	F 股票卡	60 張
C 牌架	5 個	G 鈔票	1 疊
D 市場卡	54 張	H 起始玩家代表物	

遊戲準備

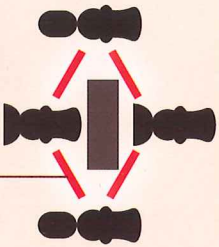
步驟一

將 **A** 遊戲盤打開放在桌子中間，並依顏色將 **B** 市場價格標示放在對應的價格軌道上面價值 **40** 的位置（遊戲盤上有特別標示出來）



步驟二

每兩位玩家的中間放一支 **C** 牌架（如右圖所示）讓每位玩家可以看見自己左右兩邊牌架上面的卡片。



步驟三

將 **54** 張 **D** 市場卡洗牌，每位玩家發 **8** 張，並放到自己 **左手邊** 的牌架上展開。剩餘市場卡放到一旁，之後的遊戲中會使用。

步驟四

每位玩家拿一張 **E** 捐獻板塊放在面前，中央用來擺放捐獻金錢作為紀錄，四邊有 **1.2.3.4** 的區域是用來紀錄回合之中捐助的股票，每回合只能放一張股票。

步驟五

將 **60** 張 **F** 股票卡依照種類分為六疊，放在遊戲盤旁邊備用。

步驟六

將 **G** 鈔票依照種類分為七種，放在遊戲盤旁邊當作銀行備用，每人領取 **300** 元遊戲起始金額。

步驟七

由最年輕的玩家領取 **H** 起始玩家代表物之後開始遊戲。



研習

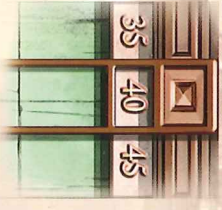
TWO PLUS
2plus.com.tw

期貨時代

Hub & Gut

游戏配件

- A 游戏盘 1 张
- B 市场价格标示 6 个
- C 牌架 5 个
- D 市场卡 54 张
- E 玩家捐献板块 5 张
- F 股票卡 60 张
- G 钞票 1 叠
- H 起始玩家代表物

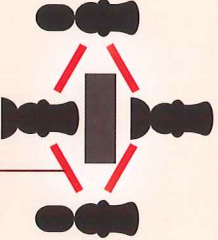


步骤一]

将 **A** 游戏盘打开放在桌子中间，并依颜色将 **B** 市场价值标示放在对应的价格轨道上面价值 **40** 的位置（游戏盘上有特别标示出来）

步骤二]

每两位玩家的中间放一支 **C** 牌架（如右图所示）让每位玩家可以看见自己左右两边牌架上面的卡片。



步骤三]

将54张 **D** 市场卡洗牌，每位玩家发八张，并放到自己 **左手边** 的牌架上展开。剩余市场卡放到一旁，之后的游戏中会使用。

步骤四]

每位玩家拿一张 **E** 捐献板块放在面前，中央用来摆放捐献金钱作为纪录，四边有1.2.3.4的区域是用来纪录回合之中捐助的股票，每回合只能放一张股票。

步骤五]

将60张 **F** 股票卡依照种类分为六叠，放在游戏盘旁边备用。

游戏准备



步骤六]

将 **G** 钞票依照种类分为七种，放在游戏盘旁边当作银行备用，每人领取 **300元** 游戏起始金额。

步骤七]

由最年轻的玩家领取 **H** 起始玩家代表物之后开始游戏。

期貨時代

Hab & Gut

天晉

TWO PLUS
2 PLUS CONTINUED

游戏进行

游戏分为上下半场，上下半场各四个回合，每回合依序经历两个阶段：

1. 股票阶段。
2. 价格波动阶段。

股票阶段

从起始玩家开始顺时针轮流，依序执行下列动作：

- A. 选择是否买或卖股票。（**不能同时买和卖**）
- B. 选择是否放一张股票在捐献板上。（**每次只能一张**）
- C. 顺时针换下一位玩家。

● **购买股票：** 玩家每次可以购买1~3张股票（不需要是同一种股票），每张支付游戏盘上标示的货物价格后，从备用区拿到玩家前面，面朝下放着。

（**注意！！不能购买价格为零的股票**）

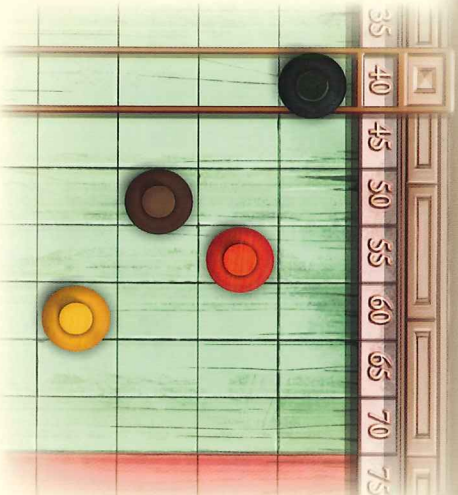
● **贩卖股票：** 玩家每次可以从自己面前贩卖1~3张股票（不需要是同一种股票），将股票放回备用区，并从银行领取对应游戏盘上目前货物价格的金额。

● 捐献板上的股票直到每个半场结束时才会卖出，卖出的金额会放在捐献板的中央纪录，所得不算玩家的资金，游戏结束时，捐献板上金额最少的玩家，无论手上资金多寡都会直接视为淘汰。

● 每位玩家进行过一次股票阶段的动作，就会进入**价格波动阶段**。

买或卖股票范例

如右图，此时购买或者贩卖股票，则煤炭价格为40元，小麦的价格为55元，咖啡价格为50元，玉米的价格为60元，依照贩卖的张数乘以价格（最多三张股票）。假设假设现在购买两张小麦及一张玉米，则须支付 $55 \times 2 + 60 \times 1 = 170$ 元。



捐献

每个半场，玩家只有四次捐献机会，所以在整个游戏中只有八次股票依序放在捐献板的四周，在**每个半场结束时**才会换成金钱。金钱放在捐献板的中间作纪录。



期貨時代

Hab & Gut
Quit

和研

TWO PLUS
21HRS. COFFEE TV

遊戲進行

遊戲分為上下半場，上下半場各四個回合，每回合依序經歷兩個階段：

1. 股票階段。
2. 價格波動階段。

股票階段

從起始玩家開始順時針輪流，依序執行下列動作：

- A. 選擇是否買或賣股票。（**不能同時買和賣**）
- B. 選擇是否放一張股票在捐獻板上。（**每次只能一張**）
- C. 順時針換下一位玩家。

● **購買股票**：玩家每次可以購買1~3張股票（不需要是同一种股票），每張支付遊戲盤上標示的貨物價格後，從備用區拿到玩家前面，面朝下放著。

（**注意！！不能購買價格為零的股票**）

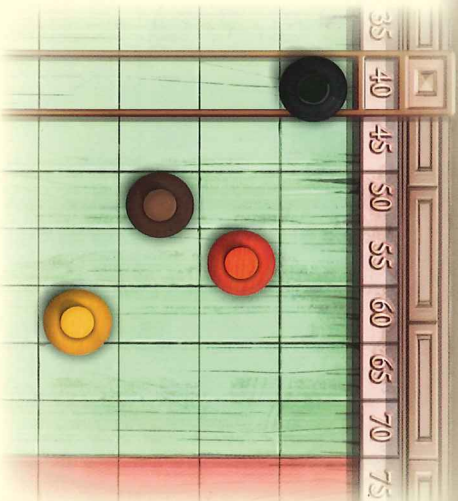
● **販賣股票**：玩家每次可以從自己面前販賣1~3張股票（不需要是同一种股票），將股票放回備用區，並從銀行領取對應遊戲盤上目前貨物價格的金額。

● **捐獻板上的股票**直到每個半場結束時才會賣出，賣出的金額會放在捐獻板的中央紀錄，所得不算玩家的資金，遊戲結束時，捐獻板上金額最少的玩家，無論手上資金多寡都會直接視為淘汰。

● 每位玩家進行過一次股票階段的動作，就會進入價格波動階段。

買或賣股票範例

如右圖，此時購買或者販賣股票，則煤炭價格為40元，小麥的價格為55元，咖啡價格為50元，玉米的價格為60元，依照販賣的張數乘以價格（最多三張股票）。
假設現在購買兩張小麥及一張玉米，則必須支付 $55 \times 2 + 60 \times 1 = 170$ 元。



捐獻

每個半場，玩家只有四次捐獻機會，所以在整個遊戲中只有八次捐獻時機，每一回合捐獻的股票會依序放在捐獻板的四周，在每個半場結束時才會換成金錢。兌換的金錢放在捐獻板的中間作紀錄。



价格波动阶段

从本回合的起始玩家开始顺时针依序进行以下动作：

- 从自己左边和右边的牌架各打一张市场卡。（一共两张）
 - 依据打出的市场卡数值增减货物的价格。（第二张数值减半）
 - 顺时针换下一位玩家。
- 市场卡必须从两边牌架各打出一张，不能从一个牌架上打出两张。
 - 第一张打出市场卡数值不变，第二张打出的市场卡数值减半。价格最高为250元，最低为0元，价格至多只会停留在这两个数值，不会超出。
 - 当每位玩家进行过价格波动阶段，则此回合结束。顺时针将起始玩家代表物交给下一位玩家，从他开始进行新的回合的股票阶段。

上半场结束

- 当牌架上的8张市场卡都打完了（四回合），上半场结束。
- 所有玩家将捐献板的所有股票依照目前的价格兑换成现金，将兑换的现金放在捐献板的中间。这些金钱不能在游戏过程中使用，只会游戏结束时用来检查是否被淘汰。
 - 将所有市场卡洗牌，每位玩家发入八张，并放到左手边的牌架上。开始下半场。（下半场流程与上半场相同）。

游戏结束

- 下半场结束的时候，游戏结束。
- 所有玩家将捐献板上的股票依照目前价值兑换成现金并放在捐献板上。
 - 所有玩家将手上的股票依目前价值兑换成现金。

结算

- 捐献板上金钱最少的玩家被淘汰，金额平手时，平手玩家同时淘汰。
- 手上现金最多的玩家获得游戏胜利，平手时玩家共同获胜。

价格波动范例



版权资讯



2Plus 游戏设计工作室
10049 台北市北平东路16号12楼之一
www.2plus.com.tw
886+2-77255002
2plusgame@gmail.com

游戏设计：Carlo A. Rossi
美术插画、设计：蔡诗偉
美术编辑：吴沛倫
游戏编辑：徐嘉壕

價格波動階段

從本回合的起始玩家開始順時針依序進行以下動作：

- 從自己左邊和右邊的牌架各打一張市場卡。（一共兩張）
 - 依據打出的市場卡數值增減貨物的價格。（第二張數值減半）
 - 順時針換下一位玩家。
- 市場卡必須從兩邊牌架各打出一張，不能從一個牌架上打出兩張。
 - 第一張打出市場卡數值不變，第二張打出的市場卡數值減半。
 - 價格最高為250元，最低為0元，價格至多只會停留在這兩個數值，不會超出。
 - 當每位玩家進行過價格波動階段，則此回合結束。順時針將起始玩家代表物交給下一位玩家，從他開始進行新的回合的股票階段。

上半場結束

- 當牌架上的8張市場卡都打完了（四回合），上半場結束。
- 所有玩家将捐獻板的所有股票依照目前的價格兌換成現金，將兌換的現金放在捐獻板的中間。這些金錢不能在遊戲過程中使用，只會用在遊戲結束時用來檢查是否被淘汰。
- 將所有市場卡洗牌，每位玩家發入一張，並放到左手邊的牌架上。開始下半場。（下半場流程與上半場相同）

遊戲結束

- 下半場結束的時候，遊戲結束。
- 所有玩家将捐獻板上的股票依照目前價值兌換成現金並放在捐獻板上。
- 所有玩家将手上的股票依目前價值兌換成現金。

結算

- 捐獻板上金錢最少的玩家被淘汰，金額平時時，平手玩家同時淘汰。
- 手上現金最多的玩家獲得遊戲勝利，平時時玩家共同獲勝。

價格波動範例



上圖玩家選擇自己右邊的牌架打出第一張市場卡（小麥-4），這張市場卡讓小麥的價格下跌了四格，然後從左邊牌架打出第二張市場卡（咖啡+6），因為是第二張市場卡，波動數值減半，讓咖啡的價格上漲三格。這些波動都在卡片打出之後直接在遊戲盤上移動市場價格標示來記錄。

版權資訊



2Plus 遊戲設計工作室
10049 台北市北平東路16號12樓之一
www.2plus.com.tw
886+2-77255002
2plusgame@gmail.com

遊戲設計：Carlo A. Rossi
美術插畫、設計：蔡詩偉
美術編輯：吳沛倫
遊戲編輯：徐嘉壕