

「錢」所未見—利用臺灣錢幣設計以日治時期貨幣為主的桌遊

摘要

現在大家所使用的大多是方便的電子貨幣，久而久之用紙印刷的券幣會慢慢的走向沒落，所以我想藉由這次獨立研究了解台灣不同時期的券幣，其中日治時代昭和時期是第一個發明千元紙鈔的時期，所以利用日治時期的券幣設計一套桌遊，讓玩家可以認識當時的券幣及了解當時臺灣的生活樣貌。

壹、研究動機

因為五年級的研究法是做「了解台灣從古至今錢幣的變化」，所以就說六年級獨立研究做和錢有關的應該會比較輕鬆，至於選擇用日治時期為背景是因為，日治時期的錢幣中比較為多元，我也較感興趣。

貳、研究目的

- 1.了解臺灣日治時期的錢
- 2.了解如何設計一套桌遊
- 3.利用臺灣日治時期的錢幣來設計一套桌遊

參、研究問題

- 1.日治時期錢幣有哪些種類？
- 2.日治時期錢幣如何流通方式？
- 3.以前貨幣流通方式會有什麼影響？
- 4.一個吸引人的桌遊該具備什麼特色？

肆、文獻資料

一.日治時期的券幣

日治時期為西元1895年至1945年間由大日本帝國統治臺灣的時期，在當時發行的券幣共有七種，分別為:金券、銀券、甲券、乙券、改造券、台灣印刷券、台灣背書券及印幣。

其中，昭和時期的幣券面額有壹元、伍元、拾元、百元券，當時印刷及製紙技術進步，臺灣銀行為防止偽造、變造，於昭和8年（西元1933年）起陸續發行新版臺灣銀行券，共有壹圓、五圓、拾圓及百圓券四種面額；昭和17年（西元1942年）再度改版，共有壹圓、五圓及拾圓三種面額。

五圓券（昭和9年）：



十圓券（昭和7年）：



百元券（昭和12年）：



千元券（昭和20年）：



二.日治時期的生活樣貌

日治時期日本將明治維新後的現代化生活方式搬移到台灣來，讓當時的臺灣人民也能體驗到便利的生活，以下為日治時期，當時臺灣的生活樣貌。

- 1.休閒娛樂活動：**歌舞伎、傳統藝能、三味線（樂器）、音樂，寺社的祭禮等，還有看電影、讀書、黑膠唱片，幾乎以傳統活動為中心。
- 2.飲食文化：**西方餐館出現在港口城鎮，並且肉類飲餐得到了恢復。文明時期，西方繁榮的趨勢，牛肉罐和壽喜燒等菜餚很受歡迎。從明治時代末期開始，餐飲習慣的西化進程也在不斷發展。牛肉鍋和三種西餐的主要特點是它們接受從國外傳入的飲餐飲文化作為日本料理。在1955年代的高增長時期，低溫運輸和冰箱逐漸普及，不僅新鮮的肉，魚和蔬菜，而且加工的肉類產品和乳製品也可立即獲得。天然氣已經普及，需要火力發電的烹飪也已經普及。在昭和時代，便民餐飲品，家庭餐館和便利店出現了，日式餐飲品有了新的發展，並一直延續到今天。
- 3.引進不同飲食文化：**日本統治臺灣時，引進了和食（日本飲食）、洋食（西洋飲食），和引進、改良農作物、家畜、水產品種，豐富臺灣飲食文化。臺灣在清末開港後，已有西洋飲食。日治時期引進西方近代文明如：咖啡、冰淇淋、紅茶等在臺灣成為了時髦的西洋飲食。為了區分日本料理和臺灣自己的料理因此有了臺灣料理一詞。日治時期的臺灣料理最早以閩

菜為主流，後來「酒家菜」高級宴客料理興起，已經融入日本料理的臺灣料理又再引進川菜、粵菜等。

三、設計桌遊的要點介紹

設計一套完整的桌上遊戲需要包含五點：**遊戲的目的、流程、勝負判定、結束定義、關鍵點**。

1.遊戲目的：遊戲如何獲勝，在玩什麼?如何判定勝負。

2.流程：先理解遊戲進行的「步驟」，再理解當中的「選項」。

有些遊戲只有一、二個選項，是屬於較好上手的入門遊戲。

3.判定：(舉例、結果都是判定)

每一個動作、結果，都需要判定，是否可以出牌、得幾分，都是屬於判定。判定，也是說明書中篇幅最多，較複雜的部份。

4.結束：觸發什麼條件，遊戲會結束，進入計分階段，判斷誰獲得最後勝利。以此順序理解說明書、遊戲，多數遊戲都不會有問題。

遊戲是要設計玩家行為，透過規則和玩家的動作設計不同局面，讓玩家面對條件限制中做出選擇、行動、決策。從每一次的行動獲取小小優勢，累積到最後的勝利。

5.關鍵點：

(1) 局面，遊戲帶給玩家的挑戰和難題。局面可分為遊戲本身造成、玩家行動造成遊戲、玩家共同造成。

(2) 行動，玩家可做的事、玩家必須做的事情。另外行動也和玩家的順位有關。

(3) 獎勵，是玩家行動後的所得到的回報，這往往會讓玩家有強烈的成就感，也能夠讓玩家更投入在遊戲中。不過遊戲中沒得到獎勵就算是一種懲罰了，所以不必在扣分。

綜合以上資料，可以知道設計一套完整的桌遊需要遊戲目的、流程、判定、結束，而關鍵點的局面、行動、獎勵則可以增進這套桌遊。

伍、桌遊設計歷程

利用日治時期的生活型態設計一套桌上遊戲，並參考大富翁，把時代背景改成日治時期，並分成不同職業，每個職業所獲得的薪資不同，所以娛樂活動和支出也不同（是否要支出、要支出多少，為玩家自己決定）

(一)遊戲設定規則如下:

1.遊戲人數：4～7

2.遊戲內容物：

(1)遊戲圖板-正方形版36格（2大格 32小格)(不同角色的格子)

(2)角色代表物×6

(3)房屋代表物×8

(4)錢（五元、十元、百元、千元）

(5)骰子

(6)身分卡（銀行×1 – NPC）（攤販×2、平民×2、警察×2）

(7)機會卡（含彩券卡）×10

(8)任務卡×7

(9)工作證×2

(10)商店卡×4

(11)房屋卡×4

(12)購買證明

(13)籤(抽獎用)

3.遊戲規則

1. 將遊戲版圖打開放平，任務、機會卡放置適當位置，玩家各取代表物放置起點區，並抽取身分和各拿1000元的紙券作為本錢。其餘紙券及房屋代表物、商店卡、購買證明歸銀行保管，工作證則由攤販保管(罰款一律繳給銀行)。
2. 開始時，玩家自行決定順序（骰之前可選骰一顆或兩顆），骰到幾就走幾步，每格有不同的事件，走完一圈回到起點時，可領取100元。
3. 停留未購買土地時，可依規定價格購買（500元），取得房屋或商店卡公開置於面前桌上。停留於被人購買產業上時，依規定付予過路費40元。
4. 每位玩家最多只能買一間房，攤販只能買一間商店，且一位攤販只能招募一位平民
5. 任何人至機會時，應翻閱卡片一張，並須按照卡片上的規定行動，卡片於閱後必須置於原組卡片底下。
6. 買了東西後會獲得一張發票（攤販開的商店除外），發票下方有數字，當全部人手中共有5張以上的發票後時即可開啟抽獎活動，當抽到的數字是你發票上的數字，那就可以去銀行領獎。（抽獎前會先抽出獎金金額）
7. 當和警察在同格時，警察要求要看身份卡時必須給警察看。警察只有在和此人同格並領取到「查戶口」任務時才可執行。當有人抽到機會卡「賭博」時，警察會無條件領取任務，不管抽角色是什麼都會被通緝（一圈內有效）。若被抓到抽到賭博的人出局，若警察沒抓到則警察扣50元。
8. 有玩家負債時該名玩家出局。當遊戲中剩2人時，遊戲結束，由完成任務並且錢最多的人獲勝。

9. 每位玩家最多只能買一間房，攤販只能買一間商店，且一位攤販只能招募一位平民

4. 角色個別規則

(1) 平民，任務：找到穩定的工作、買房。必須要去商店工作，不過在商家打工所賺的錢和穩定性都沒有攤販的好。當走到商家時，若要工作，必須要骰子骰到六。

(2) 警察，任務：管理治安、買房、賺500元。走到有畫任務圖示的格子要抽一個任務，必須在一圈內完成，沒完成扣10元，完成加30元。

(3) 攤販：買器具、開商店並賺到100元、招募到平民。攤販可以去商店買自己需要的東西（各一）。若買餐車，攤販移動時餐車也會跟著移動，其他玩家和攤販在同一格時必須給攤販15元。

(4) 銀行：沒有任務，由猜拳猜贏的人擔任，主要工作是付錢、找錢。

5. 任務說明：

- 思想取締，三圈內完成，和一半以上的玩家同格一次。完成後獎勵50元，沒完成也不會有罰則。
- 查戶口，二圈內完成，和二個玩家同格，並要求看身分證。完成後獎勵30元，沒完成扣10元。
- 檢視衛生，單圈內完成，走到任意二間商店。完成後獎勵30元，沒完成扣10元。
- 交通違規，要等到警察和抽到機會卡的人同格並罰100元（給銀行）後才能離開此格，不過只有單圈有效。
- 賭博，警察會追你，若被追上（和警察同格）則抽到機會卡的出局，警察領取100元，若沒追上則警查扣50元，不過只有單圈有效。

陸、桌遊试玩與回饋



- 日期：113.12.17
- 人數：4人
- 遊玩角色：平民、警察、銀行、攤販
- 试玩40分鐘後，玩家給予的遊玩回饋：
 - 1.各角色的錢太難賺。
 - 2.機會、任務卡太少。
 - 3.商店太少間，攤販買所需用品有很困難
 - 4.遊戲步調太慢，建議改用兩個骰子
 - 5.建議用自己製作的代表物
 - 6.建議讓每個角色都有自己代表的格子
- 嘗試改變：
 - 1.增加可以賺錢的機會卡、不同角色的工作所賺的錢。
 - 2.增加機會和任務卡。
 - 3.增加遊戲圖板上商店的格子。
 - 4.改用兩個骰子，讓玩家在骰之前可以選擇是否要用兩個骰子
 - 5.用3D列印印出上面有日圓標記的圓柱體，並上色，作為角色代表物。
 - 6.新增不同的格子，不過目前還無法做到讓每個角色都有代表格。

第二次試玩與回饋

● 日期：114.3.18

● 人數：4人

● 遊玩角色：平民、警察、銀行、攤販、無業遊民、警長

● 試玩30分鐘後，玩家給予的遊玩回饋：

1. 遊戲步調太慢，建議讓負債的玩家出局。
2. 可以新增多一點無業遊民的任務
3. 可以在累積抽到兩張或三張沒中獎彩券時，補助那人100元。
4. 身分一下便可識破，就沒有查戶口的必要。
5. 應要有約束買房和商店的規則，否則有錢人就可以買全部的房子，導致其餘玩家無法完成任務。
6. 錢不好收集 以致沒人買東西，建議初始錢多一點。
7. 任務過於困難，建議解釋每個任務如何達成。
8. 房子、商店代表物無區分，無法分辨擁有者。
9. 代表物、錢太多太像無法分清楚。
- 10.空地及任務領取地太少。
- 11.機會卡的金錢起伏太大，建議去除10000元獎金，真的太多了(改1000以內)
- 12.有些看不懂,細節要邊玩才能邊了解

● 嘗試改變：第1.2.5.6.7.11項

1. 增加規則讓負債玩家出局。
2. 替除掉警長和無業遊民
3. 不修改
4. 不修改
5. 新增規則，每位玩家最多只能買二間房子或商店
6. 將初始錢新增至1000元，且將走完一圈時所領取錢提升到100元。
7. 解釋每個任務的完成方式
8. 不修改
9. 不修改
- 10.不修改
- 11.將機會卡中的一萬元拿掉
- 12.不修改

柒、結論

- 1.日治時代昭和時期的的幣券面額有壹元、伍元、拾元、百元、千元券。
- 2.設計一套完整的桌上遊戲需要包含五點:遊戲的目的、流程、勝負判定、結束定義，以及關鍵點：選擇、行動、決策。
- 3.以日治時期當背景及當時的貨幣設計一套桌遊，目的讓玩家可以從遊戲過程中認識當時的生活情境，桌遊說明書詳見「附件1」。

捌、參考資料

- 1.中央銀行券幣數位博物館113.09.19<https://museum.cbc.gov.tw/web/zh-tw>
- 2.設計桌遊的方法
113.09.19<https://vocus.cc/article/64241e2ffd8978000118c90e>
- 3.典藏寶庫－昭和時期錢幣
113.09.20<https://museum.cbc.gov.tw/collection/list/3/21>
- 4.昭和時期的娛樂活動
113.10.03<https://taronews.tw/2019/08/20/431164/>

附件一：桌遊說明書

「臺灣錢幣桌遊」

遊戲人數：4～7人

遊戲時間：40分鐘以上

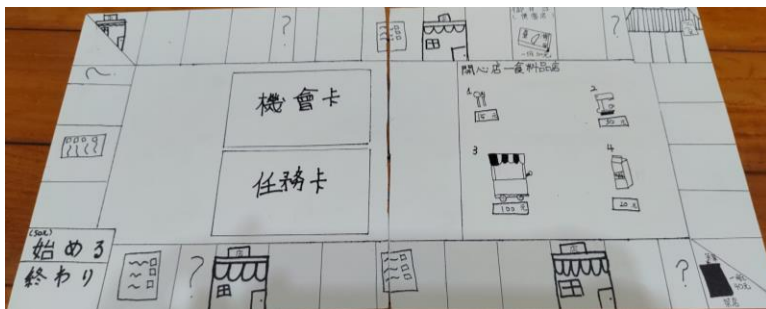
適合年齡：8歲以上

遊戲簡介：「臺灣錢幣桌遊」是一套利用日治時期的生活型態設計的桌上遊戲。靈感來自大富翁，將玩家分成不同職業，每個職業獲得的薪資和支出都不大一樣

遊戲目標：將卡牌上的任務完成，並賺取最多的錢，成為日治時期的有錢人。

遊戲內容物

(1)遊戲圖板-正方形版36格（4大格 32小格）(+不同角色的格子)



(2)角色代表物×8



(3)房屋、商店代表物×8



(4)錢（五元、十元、百元、千元）



(5)骰子



(6)身分卡（銀行x1 - NPC）（攤販x2、平民x2、警察x2、無業遊民x1、警長x1）



(7)機會卡（含彩券卡）x10



(8)任務卡x7



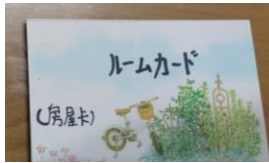
(9)工作證x2



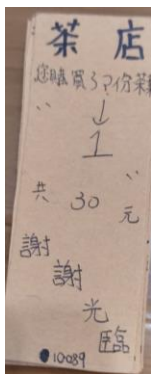
(10)商店卡x4



(11)房屋卡×4



(12)購買證明



(13)籤(抽獎用)



遊玩前準備

- 將遊戲版圖打開放平，任務、機會卡放置適當位置，將二顆骰子和玩家各自的代表物放置起點區。
- 抽取自己的身分和各拿1000元的紙券作為本錢。

四人玩：全部角色各一。

五人玩：攤販×1、平民×1、警察×2、銀行×1。

六人玩：攤販×2、平民×2、警察×1、銀行×1。

七人玩：全部角色。

- 工作證由攤販保管

- 其餘紙券及房屋代表物、商店卡、購買證明歸銀行保管。

遊戲規則

- (1)將遊戲版圖打開放平，商店代表物機會卡放置適當位置，玩家各取代表物放置起點區，並抽取自己的身分和各拿1000元的紙券作為本錢。
- (2)其餘紙券及房屋代表物、商店卡、購買證明歸銀行保管。所得稅及罰款，一律繳給銀行，而工作證則由攤販保管。
- (3)開始時，由年紀最小的開始擲骰子（骰之前可選則要骰一顆或兩顆），骰到幾就走幾步，每格有不同的事件，走完一圈回到起點時，可領取100元。
- (4)買房子或商店。停留未購買土地時，可依規定價格購買（500元），取得房屋或商店卡公開置於面前桌上。如停留於被人購買產業上時，依規定付予過路費40元。
- (5)任何人至機會時，應翻閱卡片一張，並須按照卡片上的規定行動，卡片於閱後必須置於原組卡片底下。
- (6)一位攤販只能招募一位平民。且每位玩家最多只能買一間房，攤販只能買一間商店。
- (7)當買了東西後商店會給你一張發票（攤販開的商店除外），發票下方有一串數字，當全部人手中共有5張以上的發票後時即可開啟抽獎活動，當抽到的數字是你發票上的數字，那就可以去銀行領獎。
（抽獎前會先抽出獎金金額）
- (8)當和警察在同格時，警察要求要看身份卡時必須給警察看。警察不得隨意要求民眾展示身分證，只有在和此人同格並領取到「查戶口」任務時才可執行。

- (9)當遊戲有玩家負債時該名玩家出局。遊戲中剩2人時，遊戲結束，由完成任務並且錢最多的人獲勝。

角色個別規則

- (1)平民，任務：找到穩定的工作、買房。必須要去商店工作，不過在商家打工所賺的錢和穩定性都沒有攤販的好。當走到商家時，若要工作，必須要骰子骰到六。
- (2)警察，任務：管理治安、買房、賺500元。走到有畫任務圖示的格子要抽一個任務。
- (3)攤販：買器具、開商店並賺到100元、招募到平民。攤販可以去商店買自己需要的東西（各一）。若買餐車，攤販移動時餐車也會跟著移動，其他玩家和攤販在同一格時必須給攤販15元。
- (4)銀行：沒有任務，由猜拳猜贏的人擔任，主要工作是付錢、找錢。

任務說明：

- 思想取締，三圈內完成，和一半以上的玩家同格一次。完成後獎勵50元，沒完成也不會有罰則。
- 查戶口，二圈內完成，和二個玩家同格，並要求看身分證。完成後獎勵30元，沒完成扣10元。
- 檢視衛生，單圈內完成，走到任意二間商店。完成後獎勵30元，沒完成扣10元。
- 交通違規，要等到警察和抽到機會卡的人同格並罰100元（給銀行）後才能離開此格，不過只有單圈有效。
- 賭博，警察會追你，若被追上（和警察同格）則抽到機會卡的出局，警察領取100元，若沒追上則警查扣50元，不過只有單圈有效。

附件二：玩家試玩回饋表單

「臺灣錢幣桌遊」 遊玩回饋 * 表示必填問題 電子郵件 * ☐ 在我的回覆中記錄以下電子郵件地址：may10292400@gmail.com 你的名字是... * 您的回答
您所試玩的角色是... * ☐ 平名 ☐ 攤販 ☐ 警察 ☐ 無業遊名 ☐ 警長 ☐ 銀行

說明書、規則

請問此桌遊的**說明書**是否能幫您快速理解規則？ *

	1	2	3	4	5	
難以理解	☐	☐	☐	☐	☐	淺顯易懂

請問您認為此桌遊的**說明書**有哪些部分需要改進？

您的回答

請問您認為此桌遊的**規則**有哪些部分需要改進？

您的回答

卡牌、圖板

您對於「臺灣錢幣桌遊」裡的**卡牌設計**感受如何？ *

	1	2	3	4	5	
非常不好	☐	☐	☐	☐	☐	非常好

請問您覺得本桌遊**人物**哪些需要改進？ *

- ☐ 平名
- ☐ 攤販
- ☐ 警察
- ☐ 無業遊名
- ☐ 警長
- ☐ 銀行
- ☐ 無

您對於「臺灣錢幣桌遊」裡的**圖板設計**感受如何？ *

	1	2	3	4	5	
非常不好	☐	☐	☐	☐	☐	非常好

您對於「臺灣錢幣桌遊」裡的**遊戲背景**設定感受如何？ *

	1	2	3	4	5	
非常不好	☐	☐	☐	☐	☐	非常好

關於上述問題請您具體說說如何改進？

您的回答

請問您覺得此桌遊... *

- ☐ 非常好玩
- ☐ 好玩
- ☐ 普通
- ☐ 不好玩
- ☐ 非常不好玩

承上題，請問您為何覺得此遊戲好玩？

承上題，請問您覺得此遊戲哪裡好玩？ *

☐ 說明書易懂

☐ 遊戲背景有趣

☐ 卡牌、人物設計

☐ 遊戲規則

☐ 其他： _____

承上題，請問您為何覺得此遊戲普通？

承上題，請問您覺得此遊戲哪裡普通？ *

☐ 說明書易懂

☐ 遊戲背景有趣

☐ 卡牌、人物設計

☐ 遊戲規則

☐ 其他： _____

感謝回饋

謝謝

