

# 台大美食地圖

## 遊戲說明書

一、遊戲時間:1hr30min

二、遊戲背景:每個小隊都是飢腸轆轆的台大生，一旦一個小隊到達任一家商家，就能把商家吃垮並占為己有獲得商家的經營權，每家商家都會有各自的資本額，加上各小隊擁有的資金，就是小隊擁有的資產，為了讓小隊資產日益壯大，唯一的方式就是不斷取得商家經營權及搶奪他隊的經營權。

三、遊戲說明

1. 遊戲地圖: 以台大為中心，周圍共計75家商店

地圖連結:

<https://www.google.com/maps/d/edit?mid=1B8SspqhZ4m7xpqm2f3PSrnqPgBD0Vkbc&usp=sharing>

編號與店家對應表:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1z8az4HswMboa-SW4Oz-w-JiLgHjPy2uQskm8psPmj-k/edit?usp=sharing>

2. 小隊初始資金: \$3,000,000

3. 初始設定地點: 初始地點為小隊起始點，第一次移動前不可與該商家交易。初始地點編號為 59、60、61、63、68、69、71、73，已事先抽籤決定各小隊初始地點。

4. 商家資訊: 系統中點擊各個商家會顯示商家資本額、實際交易金額、交易次數及上季盈餘，各小隊可以依照表中所提供的資訊，推測各商家的潛力，進而決定是否進行交易。當遊戲進行到 0:20、0:45、1:10會更新一次資本額及初始交易金額，但交易次數不會歸零。實際交易金額會隨著交易次數增加而提高。

5. 移動方式: 小隊擬定移動策略後，由系統計算移動時間，計時期間小隊可能必須執行指定任務，任務執行完畢才可進行交易及下次移動，若任務執行完畢還有剩餘的移動時間，可討論接下來的交易策略及移動策略。

以下連結提供各商家間的移動時間:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1U5Ciggg8byyuV43Nh9mJLaAAAtEwTwdmMDMqstoMiZto/edit?usp=sharing>



小隊	初始商家
1	61
2	71
3	69
4	59
5	73
6	68
7	60
8	63



6. 任務: 移動前的所在商家會提供小隊一個任務, 小隊必須在移動時間內完成任務, 若未於移動時間內完成, 則必須於抵達下一個地點後持續完成任務才能進行交易或下一次的移動。第一次移動無須執行任務。策略ig官方帳戶隨時會發布各小隊執行任務的過程。

ig官方帳戶請搜尋: **climastrategy**

7. 交易方式: 選定交易商家後, 點選系統中的購買鍵, 即完成一次交易, 在完成交易之後, 該商家120秒內將不被再交易。

8. 商家倒閉: 有些商家可能因經營不善或其他人為因素會於遊戲過程中倒閉, 此時該商家的持有者將失去持有該商家的資本, 真是一大損失啊! 倒閉店家可能於策略ig官方帳戶公布或由交易中心統一公布。

ig官方帳戶請搜尋: **climastrategy**

9. 盈餘獲取方式: 當遊戲進行到 0:06、0:12、0:20、0:30、0:40、0:50、1:00、1:10、1:20、1:30時, 會發放盈餘, 此時系統會統計各小隊即時持有的商家並計算其盈餘, 發放至各小隊的資金中。

10. 盈餘加乘計算: **收集指定商圈或同類型商家可獲得盈餘加乘**

- (1) 溫州商圈: 13,14,15,21,22,24,25,26,28  
(獲得任5家商家之經營權小隊總盈餘收取1.3倍)
- (2) 師大商圈: 12,16,38,39,40,41,52  
(獲得任4家商家之經營權小隊總盈餘收取1.2倍)
- (3) 118商圈: 48,50,53,54,55  
(獲得任3家商家之經營權小隊總盈餘收取1.1倍)
- (4) 公館商圈: 60,61,63,69,71,72,73  
(獲得任3家商家之經營權小隊總盈餘收取1.1倍)
- (5) 速食類型的商家: 8,29,31,59  
(獲得任2家商家之經營權小隊總盈餘收取1.3倍)
- (6) 星巴克: 34,75  
(獲得2家商家之經營權小隊總盈餘收取1.3倍)
- (7) 咖哩類型的商家: 30,44,45  
(獲得3家商家之經營權小隊總盈餘收取1.4倍)
- (8) 拉麵類型的商家: 16,61  
(獲得2家商家之經營權小隊總盈餘收取1.3倍)
- (9) 火鍋類型的商家: 5,12,17,27,71,72  
(獲得3家商家之經營權小隊總盈餘收取1.4倍)
- (10) 冰店類型的商家: 2,21,24,60,64  
(獲得3家商家之經營權總盈餘收取1.4倍)
- (11) 獲得第67號商家之經營權小隊總盈餘收取1.3倍
- (12) 獲得第68號商家之經營權小隊總盈餘收取1.2倍

11. 最終統計方式: 遊戲結束後會統計各小隊即時持有的店家, 並將其資本加總, 最後再加上手頭上的資金後即為小隊所持有的財產, 財產愈多者名次愈高。

#### 四、實際進行例子(示範小隊為第1小隊)

1. 遊戲初始資金為\$3,000,000
2. 抽籤抽到起始點為5號商家
3. 討論後決定前往8號商家, 移動時間為3.8分鐘, 初始點無移動任務
4. 移動過程中, 討論接下來的移動策略, 以及是否購買8號商家
5. 抵達8號商家後, 小隊決定購買, 按下購買按鍵, 8號商家120秒內不會再被交易
6. 完成購買程序後, 可開始進行下一次的移動, 此時, 已從8號商家獲得下一次的移動任務
7. 討論後決定前往15號商家, 移動時間為1.1分鐘, 移動過程中必須執行從8號商家獲得的移動任務, 同時也可討論接下來的移動策略及收購策略
8. ...重複執行5~7
9. 交易中心宣布收取盈餘, 盈餘將直接匯入小隊資金中
10. 交易中心宣布新版商家資訊(資本額、交易金額), 此時移動時間不暫停且目的地不得做更改
11. 隊員從IG上查看發現16號商家倒閉, 此時正前往16號商家, 不可更改目的地且移動時間照算, 抵達16號商家後才能繼續下一個目的地的移動, 此時因16號商家已倒閉, 因此沒有移動任務
12. 隊員從IG上查看發現8號商家倒閉, 此時第1小隊為該商家持有者, 經營該商家的資產將遭到銀行沒收
13. ...重複執行5~10
14. 收取最後一次盈餘後遊戲結束, 並計算小隊資產(資金+持有商家當時之資本額)