

# 金融桌遊融入投資理財課程



樹德科技大學 金融管理系 林豐騰老師

# 主講人學經歷

林豐騰 博士

樹德科技大學金融管理系

學歷：台灣大學財務金融博士

中興大學行銷碩士

台灣大學經濟學士

台南一中

經歷：元培科技大學財務金融系 專任講師

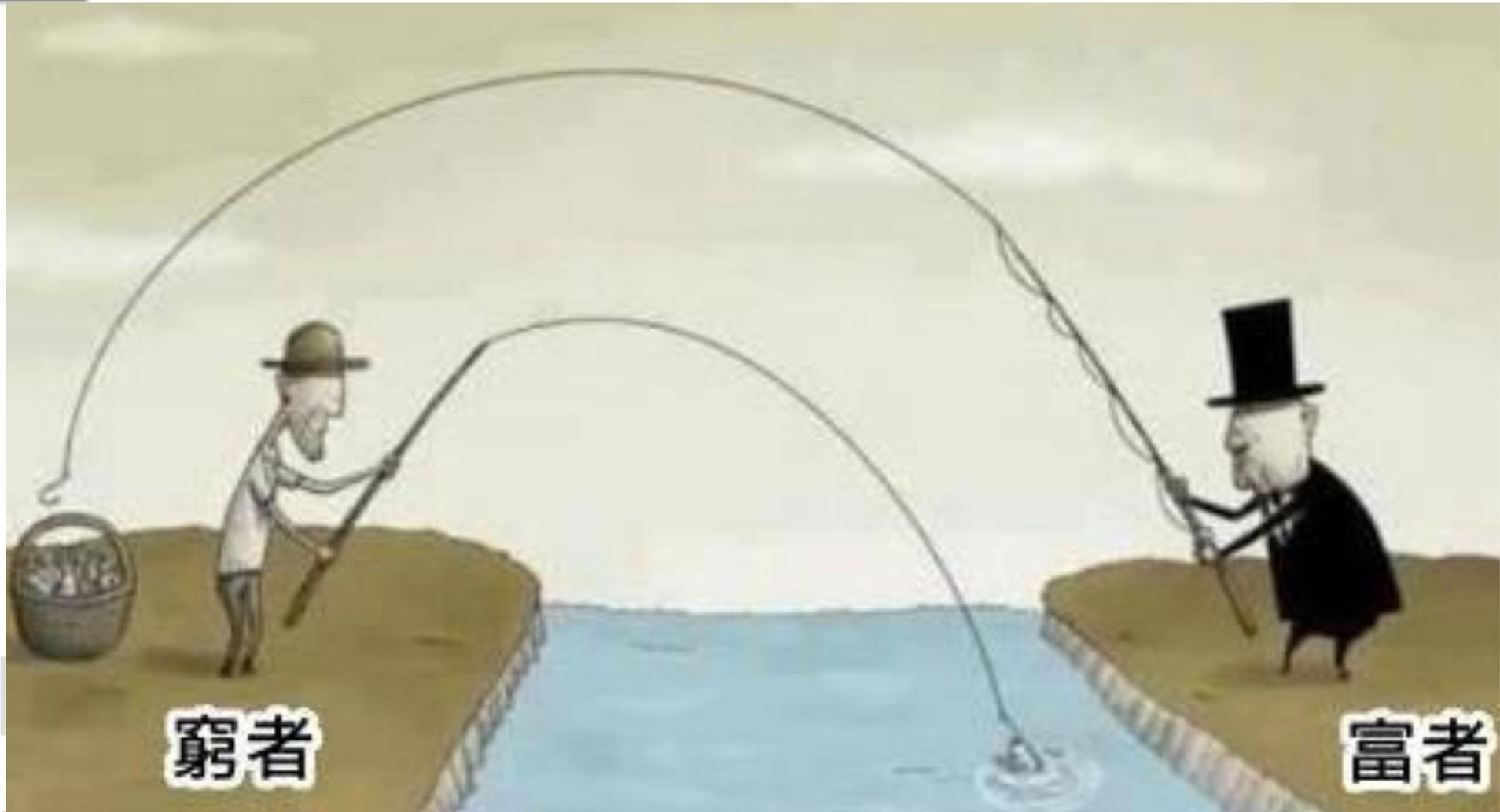
三商美邦人壽 業務襄理

中興大學行銷系 研究員

專長：金融保險行銷、投資組合管理、

保險與風險管理

實務經驗：具四年以上金融產業界實務經驗



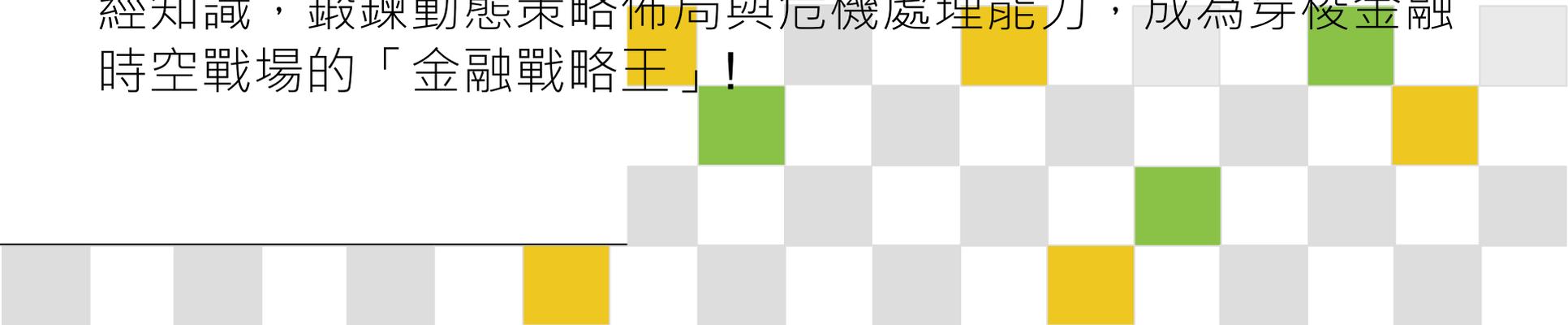


# 金融戰略王遊戲精神

玩家扮演基金經理人或者企業經理人，模擬全球資本市場的真實情況進行投資獲利

過程中玩家動態調整資產配置比重，以面對蘊含五大風險因素之各種金融事件對股票、債券、外匯、原物料、房地產五大資本市場的衝擊

盡可能獲得投資報酬或降低損失，從模擬遊戲中累積全球財經知識，鍛鍊動態策略佈局與危機處理能力，成為穿梭金融時空戰場的「金融戰略王」！



# 五大資本市場

商品類別	獲利來源	風險性	預期報酬率
股票	股利 + 資本利得	極高	全球市場平均股利發放率6-8%
債券	<small>房地產五大資本市場的衝擊</small> 債息、操作利得和匯兌收益	低	全球債券平均配息率2-6%
房地產	租金收益或房價上漲	高	受低利率影響，租金收益率接近債券利率
原物料	價格上漲	極高	暴漲暴跌
外匯	利率與匯兌收益	高	不一定



# 台股長期走勢



- 投資的法則告訴我們，不要盲目跟風，別人追逐時可能正是你決定要退出的時候，這就是市場法則下的反向操作。
- 人總會有恐懼和貪婪，只不過在別人貪婪的時候我們恐懼，在別人恐懼的時候我們貪婪



# 介紹遊戲配件



金融市場地圖 1 張



槓桿籌碼配置盤 4 張



配置盤貼紙 4 張



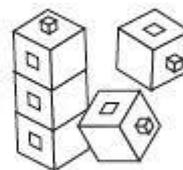
籌碼 60 枚



骰子 2 顆



玩家棋子 4 個



公司建築物 25 顆



紙鈔 160 張



事件卡 25 張



特殊卡 11 張

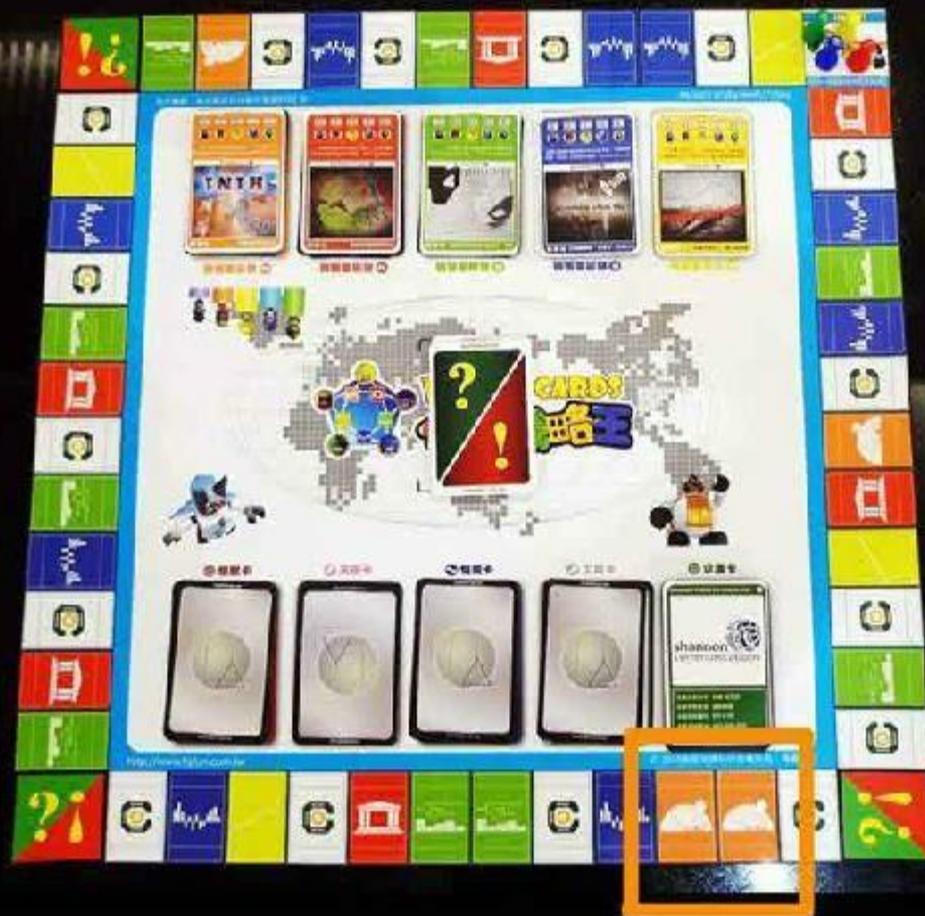


機會命運卡 17 張



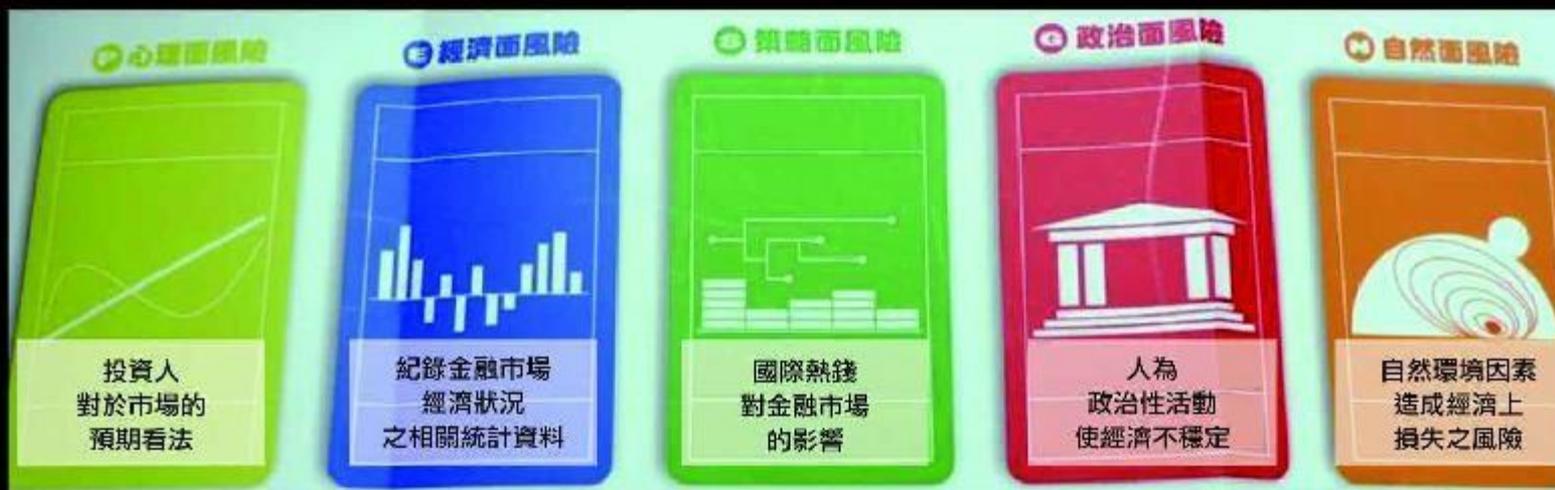
企業卡 16 張

# 金融市場地圖



每邊 13 格，代表一季，全部共 52 格，代表一年的 52 週  
各種風險的分佈依照真實市場的運作，如颶風出現夏秋交界

# 遊戲風險事件



五大風險因素：心理面 / 經濟面 / 策略面 / 政治面 / 自然面

# 五大資產



© 2010 勤益和耀科技發展有限公司 <http://www.fqfun.com.tw>

標準普爾全球  
1200 指數

巴克萊綜合  
債券指數

德意志銀行  
全球貨幣指數

標準普爾  
高盛商品指數

全球  
不動產指數

五大資產： 股市 / 債市 / 匯市 / 原物料 / 房地產

# 概念



概念圍繞兩大主軸：五大資產與五大風險因素，  
五大風險影響五大資產的流動

# 卡片介紹1



## 1 事件卡名稱

事件卡為當週影響全球金融市場最鉅之五大關鍵頭條新聞，由鉅融資本管理財工團隊自全球5000條財經新聞中精選而得。

## 3 卡片類型

⚔ 雙劍，代表攻擊力

🛡 盾牌，代表防禦力

## 4 卡片類型

代碼	!	⚡	🔧	👹	👼	🌐
意義	事件卡	情境卡	工具卡	怪獸卡	天使卡	公司卡
顏色	依風險因素	深藍色	灰色	紅色	粉紅色	深綠色

## 5 事件卡圖片

藉由圖片描繪新聞事件，玩家可由圖片的構圖與人物組成掌握重點訊息。

## 2 卡片等級

代表該一事件對當週資本市場的重要性，依序為A、K、Q、J、T，如同撲克牌的同花順。亦即當週最重要之5大事件排序，但僅是當週事件重要性的比較級。A、K、Q級卡片通常反應當週市場的狀況，其中Q級事件卡比較吊詭，當金融市場上發生其他事件時，Q級事件卡可能會被推翻；J與T級卡則是反映潛在的長期投資機會與風險。

## 7 卡片花色

該一事件對資本市場機會與風險的總評，依據衝擊指數加總分成紅心、方塊、梅花、黑桃等四種花色。

♥	♦	♣	♠
25 ~ 13	12 ~ 0	(-1) ~ (-12)	(-13) ~ (-25)

# 卡片介紹2



## 6 風險因素

為事件卡獨有，共分為五大風險因素

代碼	Psychology	Economic	Strategy	Geopolitical	Nature
意義	心理面	經濟面	策略面	地緣政治面	自然環境面
顏色	黃色	藍色	綠色	紅色	橘色

進階說明參考網址：[http://gdaa.morgenstern.com.tw/gdaa-olympiad\\_origin.html](http://gdaa.morgenstern.com.tw/gdaa-olympiad_origin.html)

## 8 卡片簡述

以簡短文字闡述卡片新聞事件，同時卡片知識庫中亦有全面的解析，讓玩家更深入瞭解金融市場情勢。

## 9 金融五寶

金融五寶：代表五大資本市場由左至右依序為股市(S)、債市(B)、匯市(X)、資源物料市場(C)、房市(R)。

## 10 衝擊指數

衝擊指數的範圍為【-5~+5】，且衝擊指數不等於當週資產的漲跌幅，而是評估該事件對五大資產可能帶來的機會(0~+5)與風險(-5~-1)的量化參考。

機會與風險通常會有醞釀期，使用者可以透過每週提供的財經塔羅牌探知資本市場脈絡，也可以將不同時間尺度之衝擊指數數字加總後配合財經塔羅牌，作為長短期投資的斟酌參考。

註：遊戲之結構設計所援引之財務工程導向市場模擬機制，亦支援台灣期貨信託基金之風控機制設計。



# 遊戲第一階段

◎遊戲第一階段：  
金融戰略時空地圖冒險遊戲  
**(玩家扮演基金或企業經理人V. S.  
國際金融局勢)**

所有事件卡抽完後，第一階段結束。並清算所有玩家資產。



## 【第一階段 - 金融戰略地圖時空冒險遊戲規則】



遊戲中，每個玩家都是基金經理人或企業經理人



每個玩家持有一個配置盤 + 同色玩偶，與籌碼 10 枚



1 億元紙鈔：5 千萬 x1、1 千萬 x2、5 百萬 x5、1 百萬 x5



1. 玩家輪流擲骰子，由擲出點數最高的玩家，順時鐘開始遊戲。



2. 評估風險對資產之衝擊，分配籌碼於配置盤上



3. 由起點擲骰子前進，兩顆骰子點數加總為前進格數



BIS發布「大蕭條」的風險報告

The Great Depression

BISO

經濟面風險因素

2007年6月29日，國際清算銀行（BIS）發佈風險報告，警告1930年代的經濟大蕭條恐重演。

-5 +5 -5 -5 -5

3-4-20070629-01-0001

每個玩家手上最多擁有五張卡，到第六張時，須歸還一張卡給金融戰略銀行。

\* 此五張卡含四種特殊卡，但不含企業卡！

i 走到事件卡上，同時玩家保留此卡



BIS發布「大蕭條」的風險報告

The Great Depression

BIS

E 經濟面風險因素

2007年6月29日，國際清算銀行（BIS）發佈風險報告，警告1930年代的經濟大蕭條恐重演。

-5	+5	-5	-5	-5

●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●
●●●●●	●●●●●	●●●●●		
	●●●●●	●●●●●		
	●●●●●			

$$(-5)*2+(5)*4+(-5)*2+(-5)*1+(-5)*1=-10$$

# 解釋一下



## 事件卡分數計算範例：



卡片最下方之數字列顯示風險事件對各資產之衝擊指數

如玩家遭遇到「投資銀行雷曼兄弟破產」攻擊，且玩家之槓桿籌碼配置情形如下：



則玩家的損益為風險事件對各資產之衝擊指數乘以各資產之配置槓桿籌碼數之加總： $(-5) \times 1 + (-3) \times 3 + (-4) \times 2 + (-5) \times 3 + (-5) \times 1 = -5 - 9 - 8 - 15 - 5 = -42$

每一單位為 100 萬元，因此玩家之資產配置組合遭遇此一事件必須支付損失金額 4 千 2 百萬元  $(-42 \times 100 \text{ 萬})$  給金融戰略銀行 (Market Maker)。反之，若是結算為正，則玩家向金融戰略銀行領取獲利金額。



BIS發布「大蕭條」的風險報告

The Great Depression

BIS

經濟面風險因素

2007年6月29日，國際清算銀行（BIS）發佈風險報告，警告1930年代的經濟大蕭條恐重演。

-5	+5	-5	-5	-5

10070629-01-0001

S	B	X	C	R
●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●
●●●●●	●●●●●	●●●●●		
●●●●●	●●●●●			
●●●●●				

$$(-5)*2+(5)*4+(-5)*2+(-5)*1+(-5)*1=-10$$



一單位為一百萬，因此必須支付金融戰略銀行一千萬  
反之，若結果數字為正，則金融戰略銀行支付玩家金額



若停留在某種風險因素，牌卡已被抽光，則繼續擲骰子前進。



ii. 走到無人的企業卡



可依一千萬定價銀行向購買一家公司，或放棄購買





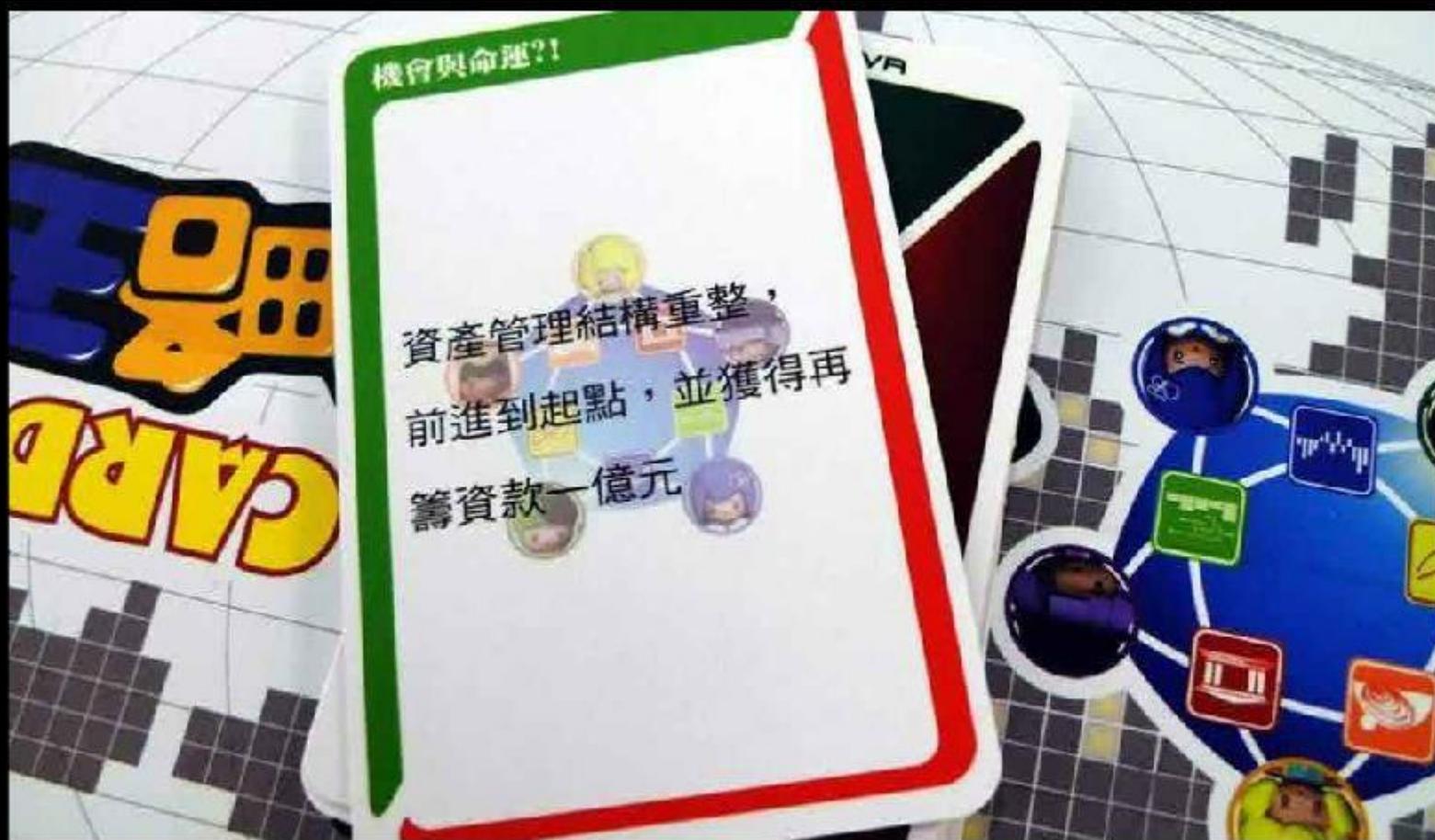
若購買企業，玩家同時獲得一枚額外的籌碼加入配置



vi. 再次走向原點，代表新年度籌資成功，從銀行獲得一億



v. 走到機會 / 命運卡



抽取機會 / 命運卡堆中的第一張，並依照卡片指示行動



依照卡片指示行動，抽取情境卡一張



天使卡

情境卡

工具卡

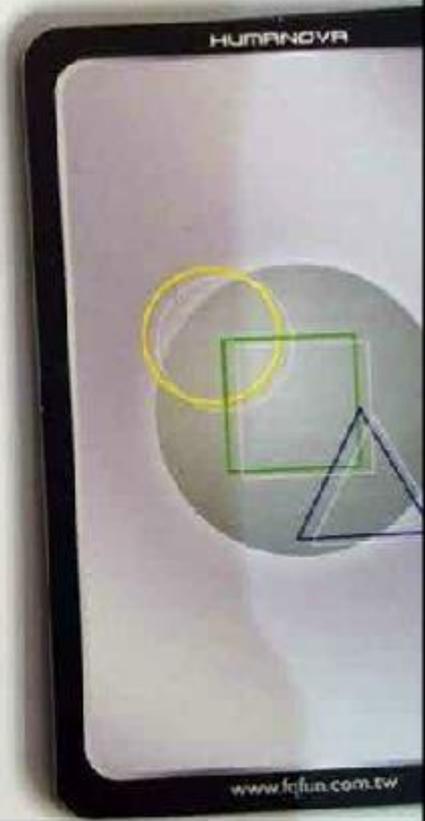


全球資本市場趨勢循環 (IM-EM cycle)

EM: Emerging Markets 新興市場  
IM: Industrial Markets 工業國家  
全球資金流大約每隔4~7年會流向新興市場  
或是工業國家其中之一

特殊效果:  
\*使IM公司樓層數量X2, EM公司樓層數量減半  
\*對戰PK時可一次攻擊所有玩家

www.fcfun.com.tw



依照卡片指示行動，抽取情境卡一張

## 卡片 種類



怪獸卡：通常指的是市場上大的系統性風險

PK 對戰時，可以加強攻擊力道



科技創新與產業革命

Industrial Revolution

「科技創新與產業革命」代表生產方式進步，當經濟發展到達瓶頸，創新能提高生產效率、提升產品品質，改善人類生活。所以創新是經濟成長的動力，例如18世紀的第一次工業革命。

特殊效果：  
使流動性風險怪獸卡攻擊力X5 失效

11 # # 20100401 02 0004

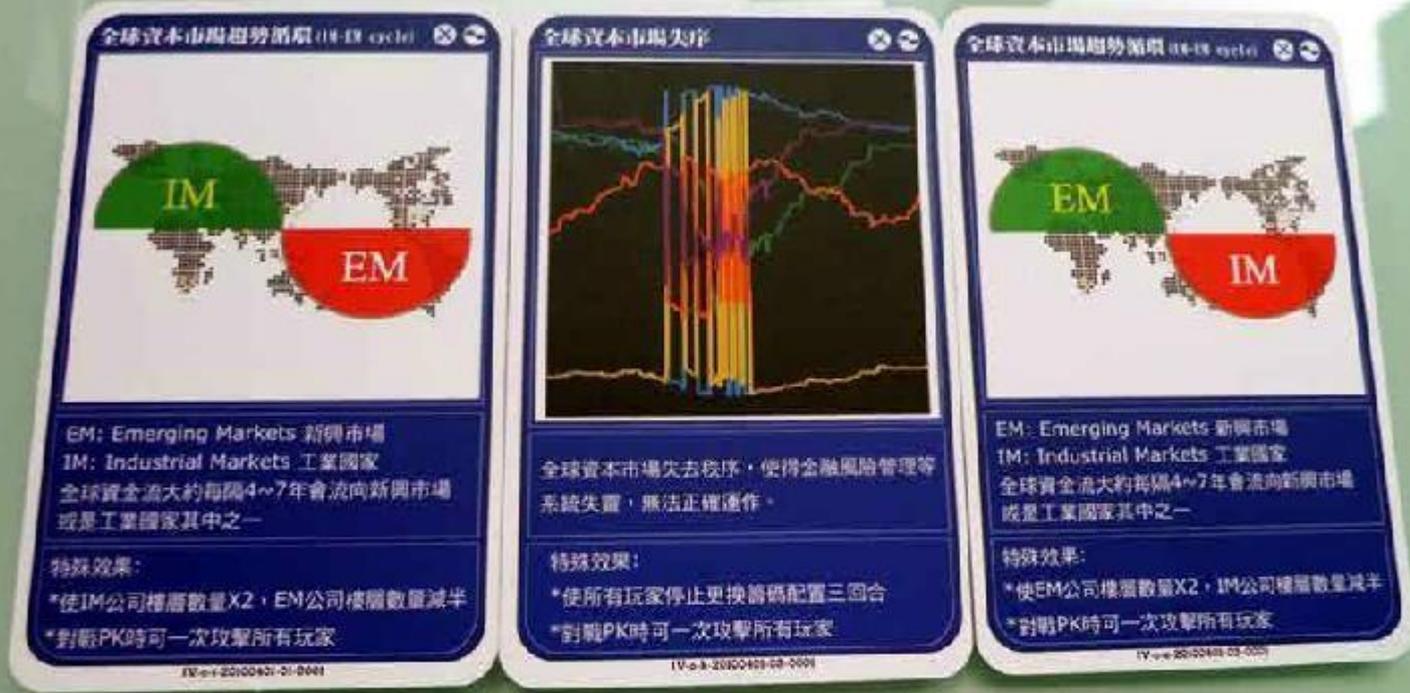
政治革新與社會結構變遷

當一國政治體制與社會結構由封閉走向開放，資訊與資本流動更加便利與迅速，帶動經濟快速發展。「開放的社會結構」是一國經濟發展的重要背景條件，如1990年代初期的東歐民主化運動。

特殊效果：  
使流動性風險怪獸卡攻擊力X5 失效

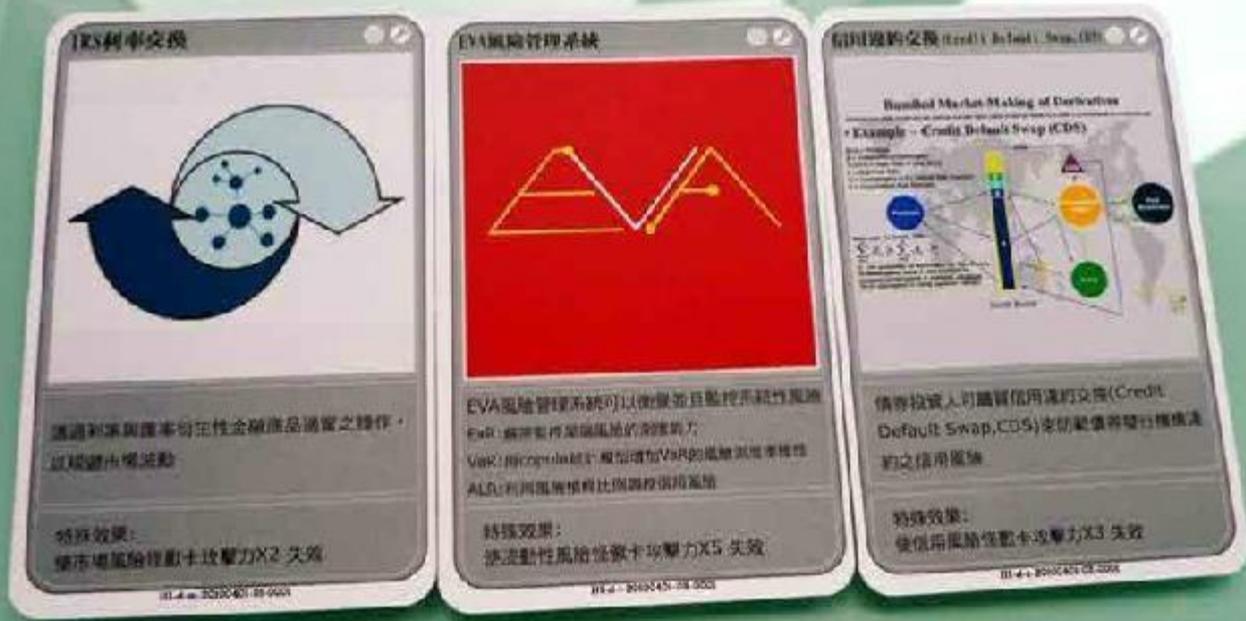
11 # # 20100401 01 0004

天使卡：重要的政策革新或科技創新  
PK 對戰時，可以攻擊防禦



情境卡：指工業國家與新興市場的資金循環。

PK 對戰時，可以攻擊所有玩家



工具卡：衍生性金融商品及風險管理系統。  
PK 對戰時，可以解除怪獸卡之攻擊



## 遊戲第二階段

◎**遊戲第二階段：**

**玩家模擬市場攻防PK對戰遊戲  
(國際投機秃鷹V. S. 企業或國家  
護盤者)**

◎**兩階段遊戲結束，贏得最多資  
金者即成為遊戲贏家—  
「金融戰略王」！**



Thank You!