

# FORMOSA TEA 台灣製茶錄

## 中文規則書

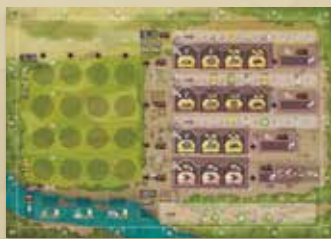
自 19 世紀起，由於台灣山區環境適合茶葉生長，加上英國蘇格蘭商人杜德引進精製技術，以「Formosa Tea」為名的烏龍茶開始外銷到歐美市場，從此開啟台灣茶業的發展。

在《台灣製茶錄》中，玩家扮演茶園主人，經歷台灣百年的製茶歷史，製作茶葉供應給溯溪而上、由洋行派來的貨船，開拓內銷市場，提升各種製茶技術，獲得聲望；遊戲結束時，擁有最高聲望的玩家獲得勝利。



## 遊戲配件

### • 遊戲圖板 × 1



### • 玩家圖板 × 4



### • 天氣卡 × 4



### • 製茶技能片 × 16

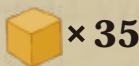


### • 行動獎勵片 × 12



(外銷片 × 8，推進製程片 × 4)

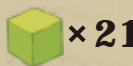
### • 烏龍茶茶菁方塊 × 35



### • 紅茶茶菁方塊 × 28



### • 綠茶茶菁方塊 × 21



### • 玩家指示物 × 20



(4 種顏色各 5 個)

### • 袋子 × 1



### • 花苞圓片 × 16



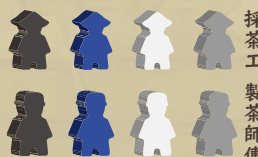
(黃 × 6，紅 × 5，綠 × 5)

### • 100/200 分 × 4 指示物



(4 種顏色各 1 個)

### • 工人指示物 × 20



① 採茶工與製茶師傅差異：只有製茶師傅能執行製茶，其餘行動兩種工人指示物皆能執行。

(採茶工 × 8，4 種顏色各 2 個，製茶師傅 × 12，4 種顏色各 3 個)

### • 歷史事件牌 × 11



### • 商人牌 × 28



### • 人物牌 × 7



### • 起始玩家 × 1 指示物



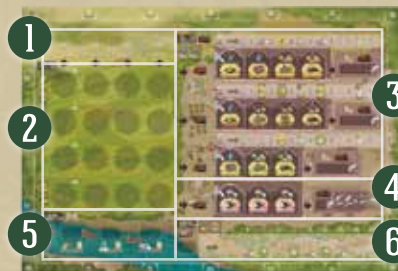
### • 每輪指示物 × 6



### • 中文規則書 × 1

### • 英文規則書 × 1

## 遊戲圖板介紹



### ① 天氣卡

每張天氣卡顯示的水量，等於該直排下所有茶菁的含水量。

### ② 茶樹區

每 1 橫排茶樹分別對應 4 種不同的製茶製程，從上到下，第 1 橫排對應烏龍茶製程，第 2 橫排對應紅茶製程，第 3 橫排對應綠茶製程，第 4 橫排對應花茶製程；若玩家放置工人到茶樹區採茶時，該茶樹對應製程上的所有製茶師傅會推進製程。

### ③ 毛茶製程

毛茶製程是指將採收的茶菁透過各種處理方式變成毛茶的製作流程，遊戲中有 3 種毛茶製程，分別為烏龍茶、紅茶與綠茶，經過這些製程所製作出來的茶稱為毛茶或是初製茶。

### ④ 花茶製程

遊戲中，玩家會使用毛茶作為茶胚，製程中加入花苞圓片，進行窰花。

### ⑤ 外銷 ⑥ 內銷

END 代表遊戲最後結算。

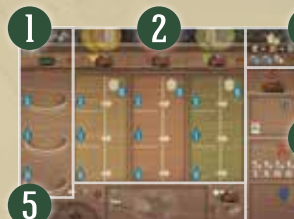


製茶技術軌

製程軌

## 玩家圖板介紹

玩家圖板上，每個區域代表茶菁方塊在製茶流程中的進展：



### ① 茶籃

代表剛採收的茶菁。

### ② 製茶廠

代表正在進行製作的茶葉，每個格子分別代表每個方塊的狀態。

### ③ 倉庫

代表不同品質的毛茶。

### ④ 評鑑

### ⑤ 花茶廠

## 商人牌介紹



正面

背面

### ① 製茶技術軌加分圖示

### ② 需求

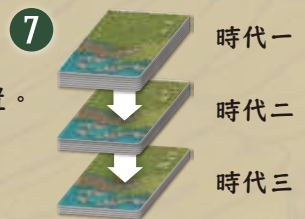
### ③ 各種品質茶葉的獎勵分數

### ④ 時期

# 設置



- 1 將主圖板放在桌子中央，依玩家人數使用對應數量的花苞圓片，2、3 人局使用 12 個花苞圓片（黃色 × 5，紅色 × 4，綠色 × 3），4 人局使用全部的花苞圓片；擺放時，隨機放在遊戲圖板上的茶樹格上，2、3 人局時，**最左邊直排茶樹不使用**。
- 2 將所有茶菁放入袋子，從袋子中隨機抽出茶菁方塊，放在花苞圓片上，直到每個花苞圓片上有 3 個方塊。
- 3 將所有天氣片隨機放在主圖板天氣軌上。
- 4 將行動獎勵片與製茶技能片放在遊戲圖板旁，成為供應區。
- 5 將 5 個自己顏色的玩家指示物分別放在分數軌、內銷軌與 3 條製茶技術軌 0 的位置。
- 6 每位玩家拿取 1 片玩家圖板與 5 個工人指示物。
- 7 將商人牌依牌背分時期洗勻，依照時期順序，由時代三的商人牌開始面朝下擺放，依序面朝下擺放時代二、時代一的商人牌，形成商人牌庫。
- 8 從商人牌庫依序翻牌，打開的商人牌排到遊戲圖板旁，從上到下成為 4 張牌，再補牌到每橫列有 3 張商人牌，作為訂單區。
- 9 將歷史事件牌洗勻，依照玩家人數 2 / 3 / 4 人，隨機抽出 6 / 5 / 4 張，依照年代先後順序擺放在遊戲圖板右側，其餘歷史事件牌本場遊戲不使用；將每個回合指示物依照年代從數字 1 開始，擺放到每張歷史事件牌上。
- 10 2 人局：每位玩家將 1 個製茶師傅放到第 2、3 張歷史事件牌間，第 3 輪開始前，每位玩家收回自己的製茶師傅，之後遊戲可以使用；3 / 4 人局：每位玩家將 1 個製茶師傅移除遊戲，遊戲不使用。
- 11 最近有喝茶的玩家，擔任**起始玩家**，起始玩家獲得起始玩家指示物，遊戲以順時鐘進行。
- 12 每位玩家從袋中隨機抽出 2 個茶菁方塊，放到玩家圖板上茶籃 1 水量的格子上。  
進階設置：改為從起始玩家開始，每位玩家從 2 個不同的茶樹格各拿取 1 個茶菁方塊，並依照天氣卡上顯示的水量，將茶菁方塊放置到玩家圖板上對應水量的茶籃上。
- 13 進階設置：使用人物牌，首先隨機抽出張數為玩家人數加一的人物牌並打開，從最後一位玩家開始選擇，逆時針方向進行，直到所有玩家持有一張人物牌。



# 遊戲流程

依照玩家人數，遊戲會進行數輪，在 2 / 3 / 4 人局時，遊戲共進行 6 / 5 / 4 輪  
每輪共有 2 個階段：工作階段、準備階段，依照順序進行。

## 工作階段

從起始玩家開始，玩家回合時，玩家能選擇以下 5 種行動其中一種執行。

❗ 注意：規則中的「工人」代表製茶師傅與採茶工

### 壹 採茶菁並推進製程

#### 1. 採茶菁

放 1 個工人到一個沒有工人的茶樹格上，並拿取上面一種顏色的所有茶菁方塊、或不同顏色的茶菁各拿 1 個方塊，例如，茶樹上有 2 個綠色方塊與 1 個黃色方塊時，玩家能選擇拿取 2 個綠色方塊，或是綠色、黃色方塊各 1 個；玩家能不拿茶菁方塊。

依照該列最上方的天氣卡所顯示水量，將茶菁放到玩家圖板上的茶籃區，依照水量放到對應的茶籃格上，例如，若茶菁所在茶樹上方的天氣卡顯示 2 水滴，則將所有拿取的茶菁放在顯示 2 水滴的茶籃格上。

玩家拿走茶樹格上最後 1 個茶菁時，若該茶樹格上有花苞圓片時，能一併拿取，放到玩家圖板旁。



❗ 注意：茶籃內的茶菁方塊總和上限是 6 個方塊；若超過上限，玩家能從茶樹少拿方塊

❗ 注意：規則中的「工人」代表製茶師傅與採茶工

#### 2. 推進製程

計算與該茶樹同橫排茶樹上的工人數，然後同橫排的製程上所有製茶師傅必須推進製程，玩家能選擇以下 2 種推進方式執行其中 1 種：

1. 每位製茶師傅推進製程格子數等同於工人數，並依序執行每個經過的製程格能力。



2. 或是，將製茶師傅移到製程軌最後一格的完成茶葉區上，不執行經過的製程格能力。



❗ 注意：若製茶師傅推進到完成茶葉區時，不會再繼續推進

❗ 注意：有製茶師傅在該製程上的所有玩家，從回合玩家開始，會以順時針方向依序移動他們的製茶師傅

### 貳 製茶

遊戲圖版上有 4 條製程，從上到下，前三條分別是烏龍茶、紅茶與綠茶的毛茶製程，使用採收的茶菁來製作；第四條是花茶製程，使用已完成的茶葉來製作花茶。

#### 1. 製作毛茶

放 1 個製茶師傅到遊戲圖版上一條製程的第一個格子，將玩家圖板茶籃上的所有該茶種的茶菁，從茶籃移到玩家圖板上製茶廠上對應茶種的區域，並依照水份放到對應的格子，並執行製茶師傅所在的製程能力。



❗ 注意：所有製茶廠內的方塊，代表一批製作中的茶

若方塊位在聞香杯，代表此方塊有足夠的香氣且水量為 0



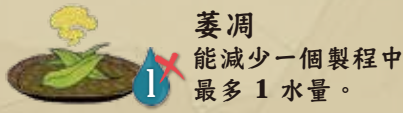
## 製作花茶

放 1 個製茶師傅到遊戲圖板的第 4 條製程上的第一個格子上，從玩家圖板倉庫上，選擇一種茶葉，將 1 到 6 個方塊，移到製茶廠的花茶區，並執行製茶師傅所在的製程能力；能使用任意品質的茶葉方塊。



❗ 注意：製程格上能有 1 個以上的製茶師傅；遊戲圖板上的每種製程，玩家每次只能有 1 個製茶師傅。

## 製程能力說明



**萎凋**  
能減少一個製程中最多 1 水量。



**殺菁**  
能減少一個製程中最多 2 水量。



**揉捻**  
能移動 1 個水量為 1 的方塊，到右側聞香杯格。



**發酵**  
能移動 1 個水量為 2 的方塊，到右側聞香杯格。



**乾燥**  
能移動 2 個水量為 0 的方塊，到右側聞香杯格。



**窠花**  
能放置 1 個花苞圓片到個人圖板上的花茶製茶廠上。

## 2. 製茶獎勵

若本次製茶的茶菁總數 3 / 5 個以上時，玩家能提升該茶種製茶技術 1 / 2 格，例如，玩家本次製作 4 個紅茶茶菁，能推進紅茶技術軌上的玩家指示物 1 格，並能立刻執行技術軌上的獎勵。

### 製茶技能獎勵片

每條製茶技術軌上有不同的製茶技能片，當玩家指示物到達該格時能獲得，並在該回合使用。

在玩家回合中，玩家能使用製茶技能片，將 1 個製茶技能片放到要使用的製程上，依照技能片圖示執行後，該製茶技能片留在該製程上，每個製程最多使用 2 個製茶技能片；完成茶葉後，拿回使用的技能片，能在之後遊戲繼續使用。

## 製茶技術軌說明



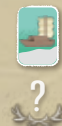
獲得對應圖示的製茶技能片。  
(於 P7 說明)



獲得對應圖示的行動獎勵片。  
(於 P8 說明)



任意技術提升 1 格。



遊戲最後，每張已完成的商人牌能獲得如圖示上顯示的加分。

## 完成茶葉並評鑑

在完成茶葉區的製茶師傅，代表完成茶葉，依照下列順序進行：

### 1. 取回製茶師傅

取回在完成茶葉區的 1 個製茶師傅；本輪可使用該工人。

### 2. 評鑑品質

依照玩家圖板上的評鑑標準，從左到右，若有滿足條件，即獲得該評價，並獲得聞香杯獎勵。



## 品質說明



**劣**  
若本批茶葉的水量大於等於 3 時，即為劣等茶。

**良**  
若本批茶葉的水量等於 0 時，且至少有 2 個聞香杯圖示時，即為優等茶，並依照聞香杯數量 3 / 4 / 5 / 6 個，立即獲得 3 / 6 / 10 / 15 分數聞香杯獎勵。

**普**  
若不滿足以上條件，則是普通茶。

### 3. 將茶葉從製茶廠移到倉庫

完成評鑑的茶葉，將本批茶移入對應品質的倉庫中，可用來外銷、內銷與製作花茶。

#### 完成花茶

完成花茶會依照香氣值計分，並提升該茶種的製茶技術 1 格  
製程格上的花苞圓片的香氣值，計算方式如下：

花苞圓片的顏色與茶葉顏色相同時，每個圓片等於 2 點香氣值。



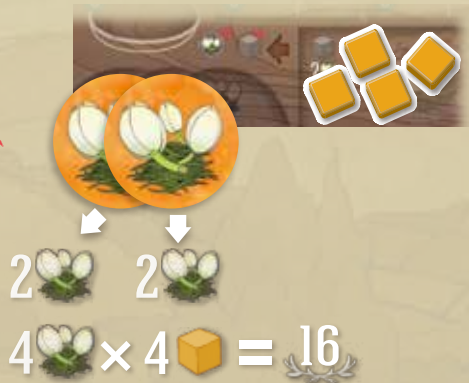
花苞圓片的顏色與茶葉顏色不同時，每個圓片等於 1 點香氣值。



每個花茶製程格上的方塊獲得香氣值總和的分數，

例如，香氣值等於 4 時，每個方塊獲得 4 分。

計分後，將方塊退還到袋子內，使用的花苞圓片移出遊戲。



### 肆 外銷

放 1 工人到任一個沒有自己工人的外銷格上，從第一排商人牌中，選擇 1 張商人牌，支付牌上所需的茶葉，執行外銷動作，並依照本次茶葉品質獲得對應的分數。



#### 商人牌獎勵說明



良 / 普  
獲得分數，並保留該張商人牌到玩家圖板旁。



劣  
獲得分數，將該張商人牌放到商人牌庫底。

#### 獎勵行動

若玩家執行外銷後，依照行動格圖示，能獲得推進任意製程 1 格、推進任意技術軌 1 格、或是拿取 1 次茶菁的獎勵。

#### 補充商人牌

玩家回合結束時，每列沒有 3 張商人牌的牌列，從牌庫翻開新的商人牌，放到該列最後面，直到該列有 3 張商人牌為止；牌庫用完時，不需補牌。



### 伍 內銷

放 1 個工人到內銷格上，玩家能選擇支付 2 個相同茶葉，並移動玩家指示物在內銷軌前進 2 格；或是支付 3 個不同的茶葉前進 3 格；內銷格沒有工人數限制。

玩家指示物經過的格子有任意製茶技術提升 1 格，玩家能立刻執行、或是依照圖示獲得行動獎勵片。

內銷軌上的獎勵分數，會在遊戲最後結算。



## 略過本輪行動

若玩家無法派出工人或是完成茶葉取回工人時，該玩家將略過工作階段；當所有玩家選擇略過，則工作階段結束。

## 準備階段

依照以下行動順序執行。

### 1. 推進製程

計算每排茶樹上的工人數，同橫排的製程上所有製茶師傅必須推進製程，推進格子數等同於工人數，製茶師傅會執行最後所在的製程格能力，略過的製程格能力不會執行。

例如，第一橫排茶樹上共有 3 名工人，烏龍茶製程上的所有製茶師傅，必須推進製程 3 格，執行其製茶師傅最後所在的製程格能力。



### 2. 執行歷史事件牌效果

從起始玩家開始，所有玩家依序執行本輪歷史事件牌效果，並移除該牌上的回合指示物。

### 3. 取回工人

除了在茶廠製程上的製茶師傅外，收回其餘的工人。



### 4. 調整天氣卡

將所有天氣卡向推左 1 格，拿起最左邊的天氣卡，翻面並放到最右邊的天氣格上。

### 5. 生長茶葉

從袋子隨機抽出茶菁，將茶菁放到所有未滿 3 個茶菁的茶樹格上，從最右直排的茶樹開始，若該直排的天氣卡水滴是 0 / 1 / 2 時，補充 1 / 1 / 2 個茶菁，直到該茶樹格上有 3 個茶菁方塊。若袋中沒有茶菁，則不需補充。



### 6. 決定起始玩家

本輪起始玩家将起始玩家指示物交給左手邊玩家，該玩家将担任下轮的起始玩家。

## 行動片說明

玩家回合內，玩家能使用任意數量的行動獎勵片與製茶技能片。

### 行動獎勵片

使用後退回到供應區；當回合獲得時，能立即使用。



立刻外銷一次，能完成  
訂單區中任意商人牌。



推進製程 1 格，並執行製  
程效果，可執行 2 次。

## 製茶技能片



減少 2 水量。



能移動 1 個水量為 1 的方塊，到右側聞香杯格。



能移動 1 個水量為 2 的方塊，到右側聞香杯格。



能移動 2 個水量為 0 的方塊，到右側聞香杯格。

## 遊戲結束

當執行最後一輪的歷史事件牌效果後，遊戲結束，

## 遊戲計分

遊戲結束後，加上下述項目的分數，分數最多的玩家獲勝。



內銷軌上的獎勵分



技術軌上的獎勵分



歷史事件牌獎勵分

## 其他介紹

### 事件卡說明



集資限定圖示

**1865 茶葉輸出** - 外銷 1 個烏龍茶葉，烏龍技術 +1

\* 同治 4 年，《淡水關明記》內，記載著茶葉輸出之記錄，是為台茶輸出之始。

**1867 杜德收購烏龍運銷澳** - 外銷 1 個烏龍茶葉，獲得 2 分，烏龍技術 +1

\* 同治 6 年，商人約翰杜德 (John Dodd)，收購台灣烏龍毛茶，運銷至澳門。

**1868 設立烏龍茶精製廠** - 烏龍製程推進 1 格 / 烏龍技術 +1

\* 同治 7 年，約翰杜德於艋舺設立烏龍茶精緻廠。

**1869 台灣烏龍茶直銷美國** - 外銷 1 個烏龍茶葉，獲得 6 分，烏龍技術 +1

\* 同治 8 年，約翰杜德以「Formosa Tea」之名，將台灣烏龍茶直銷美國，開啟台灣茶葉外銷之路。

**1874 台灣發展包花茶廠** - 花茶製程推進 1 格，執行 2 次

\* 同治 13 年，台灣最早製造包花茶的廠家成立，以福州薰花法製造花茶。

**1889 組織茶郊永和興** - 遊戲結束：最多商人牌 5 分，平手時同分

\* 光緒 15 年，「茶郊永和興」成立，以維護台茶的市場秩序與茶葉品質，亦是台北市茶商業同業公會之前身。

**1903 成立製茶試驗場** - 最低技術 +1，遊戲結束：每 2 個技術格 1 分

\* 明治 36 年，台灣總督府於桃園廳設置製茶試驗場，掌管製茶及茶樹栽培之試驗業務。

**1916 成立包種茶製茶研究中心** - 任意技術 +1，遊戲結束：烏龍技術最高 6 分，次高 3 分，平手時同分

\* 於南港大坑棧，成立「包種茶製茶研究中心」，聘任魏靜時擔任教師進行台茶改進工作。

**1925 引進紅茶適製品種—阿薩姆** - 遊戲結束：紅茶技術最高 6 分，次高 3 分，平手時同分

\* 日本政府引進印度「阿薩姆品系」紅茶，於魚池鄉栽種，之後送至倫敦茶葉拍賣市場，獲取高度評價。

**1936 成立魚池紅茶試驗支所** - 紅茶商人牌最多的玩家，獲得 5 分，平手時同分

\* 由新井耕吉郎協助成立魚池紅茶試驗支所，做為專責研發紅茶的戰略基地。



**1939 第二次世界大戰** - 所有玩家選擇 1 條技術軌退後 2 格，不執行獎勵，退後時會退回製茶技能片

\* 受到第二次世界大戰影響，部分茶園改種糧食作物，茶園人力外移，致使台茶大量減產。

**1964 引進綠茶適製品種—藪北種** - 綠茶商人牌最多的玩家，獲得 5 分，平手時同分

\* 茶業改良場徐英祥從日本引進著名的綠茶適製品種「藪北種」，綠茶的外銷量開始超越紅茶。



**1999 台灣培育紅茶適製品種—紅玉** - 遊戲結束：紅茶技術最高的玩家推進內銷軌 1 格，平手時皆執行

\* 茶業改良場以緬甸大葉種與台灣野生山茶人工育種而成，香氣中帶有淡淡的薄荷與肉桂香，現為台灣紅茶之指標性品種。

# 人物牌能力說明



集資限定圖示



## 王水錦

起始烏龍技術 +1，外銷時，若訂單含有烏龍茶時，額外獲得等同烏龍技術的分數。

台灣包種茶的產製推手之一，為「文山式製造法」的改良人。與魏靜時共同受聘於「包種茶講習會」講授製茶技術，但因年邁且雙目失明而婉拒。



## 新井耕吉郎

起始紅茶技術 +1，工作階段時，若推進紅茶製程內的製茶師傅，能額外推進 1 次製程。

日本群馬縣人，於 1926 年來台，1936 至南投魚池協助成立紅茶試驗支所，建造全台唯一錫蘭式紅茶廠，畢生奉獻給台灣紅茶產業，被尊稱為「台灣紅茶之父」。



## 魏靜時

起始烏龍技術 +1，完成花茶時，每個花苞額外獲得 1 香氣。

台灣包種茶的產製推手之一，創造「南港式製造法」。日本政府於 1921 年透過「包種茶講習會」推廣此製程至全台，奠定台灣製茶技術的深厚基礎。



## 吳振鐸

採茶菁時，能從其他任意茶樹上額外獲得 1 茶菁。

福建省福安人，於 1947 年來台，為茶改場首位場長，一生致力於台灣茶推廣，從茶改場整治、製程改良到茶樹選育都貢獻良多，奠定近代台灣茶產業的發展脈絡。



## 約翰·杜德

外銷時，可完成任意商人牌，並推進任意製程 1 格。

英國蘇格蘭籍商人，1867 年設立寶順洋行，而後創建全台首座烏龍茶精製廠，外銷至美國且廣受好評，成功開拓台茶外銷市場，被尊稱為「台灣烏龍茶之父」。



## 徐英祥

起始綠茶製茶技術 +1，評鑑茶葉時，聞香杯獎勵分數加倍計算。

桃園縣楊梅鎮人，在茶改場自技工到研究員，全心投入茶葉製程改良，編寫許多台茶研究的書籍，更在台、日兩國茶文化交流上扮演著領頭羊的角色。



## 李春生

茶籃上限 +2，外銷時，每張已完成的商人牌，額外獲得 1 分。

台北大稻埕仕商，台北大稻埕仕商，1866 年受聘為寶順洋行買辦，引進福建安溪茶苗，並延請廈門與福州製茶師來台，積極投身於台灣茶產業的經營，被尊稱為「台灣茶葉之父」。



## 羅伯特·郁和

起始擁有 3 個茶菁；採茶菁時，可拿取同一茶樹格上的任意數量茶菁。

英國外交官、博物學家，曾於 1860 年代在台灣北部考察，以專文報告台灣發展茶葉的潛力，隨著淡水開港通商，為接下來百餘年的台茶外銷榮景揭開序幕。

## 感謝

Eros，老頭，Smoox，周老大，柚子，Combo Kang，洪三益，桌遊菜鳥，獨孤威，蔡麥麥，Sky 汪汪，Romain，BGD 中部桌遊設計交流測試，王柏舟，白詩淵，蘇怡梅，陳柏勳，



SOSO  
GAMES

品名：台灣製茶錄 Formosa Tea | 作者：高竹嵐 | 編輯：蔡惠強、徐文豪  
插畫：山米 | 題字：洪禎蔚 | 平面：黃鈺雯 | 英文規則：陳建村 | 校稿：江潔立 | 顧問：郭峻堯  
主要材質：紙、木頭 | 適用年齡：12 歲以上

艸艸設計有限公司 (委製商及版權所有) | SOSO STUDIO COMPANY LIMITED  
www.sosostudio.com / info@sosostudio.com  
台北市中山區長安東路二段50號四樓之三 | TEL: +886(0)2-2567-3389

© 2019 Soso Studio Made in Taiwan