

淡新檔案

義倉與地方社會小遊戲

李鎧揚

遊戲背景：

同治 6 年淡水廳同知嚴金清受到上級交辦，必須在地方設置「義倉」，一方面達到上級所希望的「興養教化」功效，也可以在飢荒發生時發揮作用。這次嚴金清規劃的白米數量高達 50,000 石，成為地方上的大事。在地方熱心公益的士紳協調下，主動認捐了 20,000 石白米，而剩下的 30,000 石米則必須交給其他地方士紳處理。顏金清把這些事情交給 5 位他認為可靠的士紳，吩咐他們每人需要認捐一定的米穀上繳官府。

單位說明：

一、傳統中國度量衡單位換算

傳統中國容量單位採取十進位方式，依序分乘、石、斗、升、合、勺、撮。也就是說，1 石為 10 斗，1 斗為 10 升。佃農在繳交米穀給就是以約定好的價格來繳交穀物。在繳交穀物後，若要換算為可以食用的米，米穀必須再經過碾米精緻的程序，大體上 1 石米穀可能 0.5 石白米，一米二穀是當時最普遍的換算方法。但如果米的品質比較不好，可能也會有一米三穀的情況。本遊戲中一律以一米二穀來計算。

表一 傳統中國計量單位

單位	數量	備註
乘	1	
石	10	收繳米穀普遍使用單位
斗	100	販售時常用單位
升	1,000	販售時常用單位

合	10,000	
勺	100,000	
撮	1,000,000	

二、遊戲前的設定機制

1. 米穀保存的說明

古代沒有現代化的冷藏保存設備，米穀保存是相當困難事情，加上台灣又是一個地震與颱風都不算罕見的地方，稍有不小就容易造成米穀損失。在氣候與保管條件各種因素影響下，很容易產生損失，由於這一次的米穀派捐行動並沒有要新建官舍倉庫，而是要將米穀交由認捐的民眾各自保管。本遊戲假定淡水廳要求地方自行設置了 5 個存放米穀的地方。每個地方需要保管 6,000 石白米或 12,000 石米穀。本遊戲將扮演籌措米穀的士紳，向地方上攤派米穀的過程，同時在官方要求下存放米穀，並定期接受檢驗，在最後一次檢驗時分出勝負。

二、米穀換算規定

「表二」是當時清代台灣北部白米的價格，購買白米的玩家需要每一筆交易需要多花費百分之十的錢作為耗損，兩人的在這五位士紳當中，每一位士紳要籌措 6,000 石白米或購買 12,000 石米穀，白米或米穀可混合購買。只要數量有達到即可。

表二：同治年間台灣北部市場上白米販售價格（米店買米價格）

項目	平均每石價格	春夏季每石價格（米賤）	秋冬季每石價格（米貴）	購買 6,000 石所需花費
白米	2.3 元	2 元	2.5 元	13,800 元

備註：官方要求購買的白米一定要上等米。購買白米必須增加一成的準備量作為耗損，也就是每一筆交易要多花百分之十的錢。

五位士紳角色：

1. 潘澄漢：在地方上擔任紳董，擁有一定人脈，口才更是其優勢。
2. 邱殿安：擔任總理，嫻熟於地方行政事務，辦事有效率是其特色。
3. 姜殿邦、姜紹祖（兩人設定為一組）：兩人為祖孫，姜殿邦為「金廣福」墾首姜秀鑾長子，因軍功授封五品頂戴。青年才俊，但限於年紀仍屬青澀，但因為家族在地方勢力龐大，人脈上大大加分。
4. 黃雲中：與原住民有好，為原漢之間橋樑，人脈與口才皆屬上乘。
5. 陳如海：有監生功名，口才也相當優秀，但人脈普通。

（因姜殿邦 1870 年去世，姜榮華並未出現在實際檔案上，故讓姜殿邦、姜紹祖列為同一組人選）

表三 個人特色與技能

姓名	功名數值	人脈數值	口才數值	各自財產
潘澄漢	100(紳董)	150	300	10000 元
邱殿安	100(紳董)	200	300	10000 元
姜殿邦、姜紹祖祖孫	90(北埔姜家)	300	100	10000 元
黃雲中	150(土目)	200	200	10000 元
陳如海	200(監生)	100	300	10000 元

備註：每一種技能數值 1 可以獲得 50 石米穀。

三、遊戲說明

勞苦的派捐：每位士紳要分別到三個街庄向村民分派米穀。第一個地方是「愛面子街」（100 位村民），第二個地方是「靠關係庄」，第三個是「虎爛社」。遊戲方式採用「打地鼠」方式，由電腦亂數出現「民眾（地鼠）」，利用按鍵操控，每一次遊戲有 120 秒時間，民眾會隨機從家中外出，發現他們時要趕快去跟他們對話（點選一次就可以得到米穀），前 80 秒速度普通，後 40 秒民眾出現速度快一倍。

但是遊戲中要亂數設計出「窮鬼」，如果不小心按到「窮鬼」，將會扣除 25 石米穀（代表米穀被窮鬼要走）。當各自的數值用玩後或時間到了遊戲就結束。如果結算後不夠米穀數量，則要用自己的財產去賠償。每一次玩家可選擇一名角色，其餘四名則以電腦亂數跑出結果。每一人跑完全部三個街庄為一回合，遊戲總共二回合，結束一個街庄的流程後可去一次米店，也可選擇不去。第一回合去米店，一石是 2.3 元，第二回合去，一石是 2 元。第三回合去一石是 2.5 元。

表四 遊戲場景介紹（在清代台灣北部的街庄）

村莊名稱	特性	屬性	特殊限制
愛面子街	村民愛好面子，因此利用功名灘派米穀有相成效果。功名最大者擔任村長。	以「功名」數值點擊的話最後數值可以乘以 1.2。	以「人脈」數值點擊的話最後數值可以乘以 0.8。
靠關係庄	村內有一名言：「有關係就沒關係，沒關係就有關係」，最有關係者擔任村長。	以「人脈」數值點擊的話最後數值可以乘以 1.5。	以「口才」數值點擊的話最後數值可以乘以 0.9。
虎爛庄	村內最喜歡吹噓，每一年均舉辦吹牛大賽，獲勝者擔任村長。	以「口才」數值點擊的話最後數值可以乘以 1.5。	以「功名」數值點擊的話最後數值可以乘以 1.2。

備註：士紳每到一個村莊後會損失 100 元，但去米店買米不會有任何損失。在村莊內取得的一定是「穀」，只有到米店買的才是白米。

四、補充說明：

1. 玩家在一開始可以根據自己的財產，先到米店去購買白米，每石為 2.3 元，若遊戲結束後才去購買白米，則 1 石需要花費 2.85 元。

2. 黃雲中因為和平埔熟識，受到信任，遊戲最後可獲得原住民資助 500 元。
3. 姜紹祖可獲得家族奧援，最後剩餘錢可自動增加百分之五。
4. 陳如海因具有監生功能，只要籌措 57,00 石白米或 11400 石米穀就能完成任務，電腦會自動幫其補滿米穀。
5. 潘朝漢與陳朝綱二人善於唬爛，因此在「唬爛庄」可多進行一次遊戲，但難度需要加倍（例如村民出現速度加快，或遊戲時間只有 30 秒）。

經過四回合的遊戲後，故事場景會來到光緒二十年左右新竹縣地方上會發生一次災荒，在葉意深的要求下開倉震災，所以保存方式若是採取米穀者，則需碾製成白米，要另外加上百分之五的耗損。持有米穀最多者將會獲得「例貢生」頭銜。在清代獲得頭銜功名者，得免除部分差役。