

國立臺灣師範大學文學院臺灣史研究所

專業實務報告

Graduate Institute of Taiwan History

College of Liberal Arts

National Taiwan Normal University

Professional Practice Report

來到清朝的臺灣當總理

—清代臺灣社會與文史桌遊的設計

A History Board Game: Immigrant and Society
in Taiwan of the Qing Empire

鄭力瑜

Cheng, Li-yu

指導教授：陳志豪 博士

Advisor : Chen, Zhi-hao, Ph.D.

中華民國 111 年 2 月

Feb 2022

謝 辭

時間總是跑得比想像中的快，六個學期晃眼即逝。

首先要感謝指導老師—陳志豪老師。老師的督促與糾正，讓我這位理科出身，卻因職場需求而被臺灣史所吸引的人來說，猶如歷經一場震撼教育般地思維蛻變。從最基礎的歷史材料運用，到後期的歷史轉譯延伸，理解在大時代背景下各種論述所秉持的立場，也理解這些立場可能帶來的思維風向，進而搭建出現在我們所看到的臺灣史。而我便在這些形形色色的思維中，依靠陳老師的引導，發現了我的研究主題。還要感謝兩位口試委員，謝仕淵老師和林展立老師，在百忙之中撥冗審閱我的論文，亦提供許多寶貴意見，讓我於後續修正，與未來進行推廣方面擁有更多的勇氣和動力。

另外也要感謝所有參與協助測試研究主題的人員，奕瑄、育慧、蕙羽、士鳴、以綦、昀叡、爰南、宥惟、冠維、哲榕、竣元，和 2Plus 的兩位夥伴，還有北政觀點社的社團同學們，因為有大家的熱情測試，提供了眾多的想法和回饋，使得這個研究主題從三五好友共同較勁，也能略微調整後，即有機會走進多人教室，具備培養新世代公民素養的可能。感謝在研究所就讀過程中，一直提供寶貴意見的學姊鈺琪、學長惠耀、俊諺和士鳴，還有總是分享美食以補充腦汁的同學姿妤。同時，感謝范燕秋老師，帶領我走入日治時期的臺灣醫療；感謝許佩賢老師，推動我認識日治時期的庶民生活，這些總總積累，都是激發我對於清代基層社會想像的助力；以及深深感謝工作上的老夥伴們，昶宙與權泰，謝謝你們在各方面的協助，讓我得以順利完成學業。

最後，感謝我的父母，和人生中最重要的一半招穎，謝謝包容我的任性報考與就讀，也謝謝在最後論文完成階段時，幾乎扛下所有的家事，使我無後顧之憂地一路衝到最後。論文會有寫完的一天，但是學習卻沒有終點，希冀未來的自己，謹記在學期間沉浸於臺灣史的眾多感動，並將這些感動，繼續傳遞給更多對臺灣史有興趣的朋友們。

鄭力瑜 謹誌

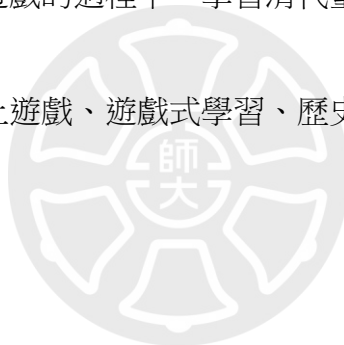
中華民國 111 年 1 月

摘 要

清代臺灣的總理，是位不領官府薪水，卻得協助官方管理地方秩序的基層社會領導人物。總理的權力包含組織壯丁，維持村莊秩序，或募資籌款，建設公共設施，以及配合官府偵查犯罪、緝捕犯人等，清代總理可說是清代政府與民間之間的溝通橋樑。

本研究主旨希冀透過總理一職背後所展現的社會境況與統治需求，以了解清代臺灣基層社會的運作模式，和臺灣先民們在清代生活的真實樣貌，並透過桌上遊戲的方式，以「成為總理」為遊戲獲勝目標，藉由地圖圖板、遊戲配件和史料轉譯後的遊戲規則，重現清代臺灣基層社會的土地開墾、分類械鬥、修築水利設施和建設信仰中心等民間發展過程。在遊戲中，採用長時間軸的方式，呈現出歷史人、事、物在時間上的連續過程，使遊戲參與者們體驗臺灣先民面對的生活困境和各種人生抉擇，並從遊戲的過程中，學習清代臺灣史的關鍵知識。

關鍵字：清代、總理、桌上遊戲、遊戲式學習、歷史教育



Abstract

Zongli in Taiwan of the Qing Dynasty was an unofficial grassroots social leader. They did not receive government salaries but had the authority to manage public affairs. The power of Zongli includes organizing villagers keeping security, fundraising for public facilities, and following commands of government agencies to investigate crimes and arrest criminals.

This thesis, a board game, attempts to help people know Taiwan society how works in the historical situation and the need for governance during the Qing. In this game, the game goal is to become a Zongli with map boards, accessories, and rules translated from historical materials, to reproduce reclaiming lands, classification battles, irrigation facilities, and establishing faith centers. The game was designed in a long-term view to show the continuous historical process being affected by people, events, and stuff. Game players can sketch out the processes of Taiwan society development and realize the determination of Taiwan ancestors.

Keywords: Qing Dynasty, Zongli, board game, game-based learning, history education



目 次

第一章 緒論.....	1
第一節 研究動機與問題意識.....	1
第二節 研究回顧.....	3
第三節 研究方法.....	11
第二章 為什麼要來到清代臺灣當總理.....	13
第一節 清代臺灣總理制度的形成.....	13
第二節 總理與地方社會的公共事務.....	21
第三節 總理作為桌遊設計的核心.....	26
第三章 由歷史轉譯的遊戲機制.....	28
第一節 遊戲配件.....	28
第二節 遊戲準備.....	38
第三節 遊戲流程.....	39
第四節 遊戲目標與任務條件.....	45
第四章 遊戲機制與歷史脈絡.....	47
第一節 地圖的歷史脈絡.....	47
第二節 角色卡的歷史脈絡.....	56
第三節 運勢卡的歷史脈絡.....	59
第四節 任務卡的歷史脈絡.....	80
第五節 執行動作的歷史脈絡.....	84
第五章 測試與結論.....	88
第一節 測試與回饋.....	88
第二節 結論與建議.....	90
參考文獻.....	92
附 錄.....	100

表 次

表 1-1	遊戲機制簡介	2
表 1-2	臺科大團隊研究成果	8
表 1-3	2015 年至 2021 年與臺灣史相關的桌遊	10
表 2-1	總理職務類型	16
表 3-1	地圖各區域面積	28
表 3-2	地圖各地區面積	29
表 3-3	指示物一覽	31
表 3-4	人丁指示物各數值的數量	32
表 3-5	兵丁各數值的數量	32
表 3-6	信仰中心等級	33
表 3-7	錢幣各數值的數量	33
表 3-8	牌卡一覽（測試用牌卡照）	34
表 3-9	角色卡一覽	35
表 3-10	運勢卡一覽	36
表 3-11	建議使用的地圖數量	38
表 3-12	角色順序一覽	39
表 3-13	各角色的初始資源	40
表 4-1	地圖亮度調整前後	48
表 4-2	清代漢人繪製的彩色臺灣全圖	49
表 4-3	〈臺灣地里圖〉的寫景式符號	50
表 4-4	〈臺灣地里圖〉的西方堡壘外觀	51
表 4-5	〈臺灣地里圖〉的軍事建築	52
表 4-6	〈臺灣地里圖〉臺灣本島西部各區營、塘、汛數量	53
表 4-7	〈臺灣地里圖〉地圖圖板之註解	54
表 4-8	〈臺灣地里圖〉區域說明	55

表 4-9	〈荷蘭時代的臺灣番社戶口表〉1656 年鳳山八社	57
表 4-10	「地震來襲」卡面文案	60
表 4-11	清代臺灣西部風水災頻率表	61
表 4-12	「颱風肆虐」卡面文案	61
表 4-13	「洪水氾濫」卡面文案	62
表 4-14	「海水倒灌」卡面文案	63
表 4-15	「旱災歉收」卡面文案	64
表 4-16	「山林遇襲」卡面文案	66
表 4-17	「海盜攻擊」卡面文案	67
表 4-18	各研究者認知的民變次數	68
表 4-19	「遭遇民變」卡面文案	68
表 4-20	「遭遇械鬥」卡面文案	70
表 4-21	「強佔土地」卡面文案	71
表 4-22	「強徵勞役」卡面文案	72
表 4-23	「課餉繁重」卡面文案	73
表 4-24	「清丈土地」卡面文案	73
表 4-25	「響應捐賑」卡面文案	74
表 4-26	「豁免賦稅」卡面文案	76
表 4-27	「水土不服」卡面文案	77
表 4-28	「瘟疫流行」卡面文案	77
表 4-29	「義民協助」卡面文案	78
表 4-30	「五穀豐收」卡面文案	79
表 4-31	「國泰民安」卡面文案	79
表 4-32	官隘、民隘類型一覽	82
表 4-33	行郊經費來源	83
表 5-1	臺科大研究與本研究遊戲行為之關聯	88
表 5-2	測試日期	89

圖 次

圖 1-1 桌遊〈快打中國〉	9
圖 1-2 桌遊〈覺·擇—傷痕二二八〉	9
圖 2-1 清代總理充舉流程	19
圖 2-2 清代總理被地方罷黜流程	20
圖 3-1 遊戲地圖〈臺灣地里圖〉	30
圖 3-2 角色卡卡面資訊說明	34
圖 3-3 運勢卡卡面資訊說明	35
圖 3-4 任務卡卡面資訊說明	37
圖 3-5 墾照卡卡面資訊說明	37
圖 3-6 航行使用的方向骰	38
圖 3-7 遊戲流程	39
圖 3-8 決策行動	41
圖 3-9 開墾土地	41
圖 3-10 團練壯丁	42
圖 3-11 分類械鬥	42
圖 3-12 水利設施	43
圖 3-13 信仰中心	43
圖 4-1 文獻中的墾照與遊戲中的墾照卡對照一覽	81
圖 5-1 測試過程	90

附 錄

附錄 1	指示物說明簡表.....	101
附錄 2	決策行動簡表.....	104
附錄 3	遊戲任務簡表.....	107
附錄 4	遊戲幫手卡 I.....	108
附錄 5	遊戲幫手卡 II.....	109
附錄 6	遊戲地圖圖板.....	110



第一章 緒論

第一節 研究動機與問題意識

歷史教學現場的困境，常因年代久遠而不具可視性的歷史場景，僅能透過講述式教學和街道導覽，往往不易引起活動參與者的學習動機。本研究希望透過桌上遊戲（以下簡稱桌遊）的操作，採遊戲式學習帶領遊戲參與者（以下簡稱參與者）進入清代臺灣社會，於桌遊內擔任清代臺灣民間領袖的角色，從墾拓荒地的「墾戶」，到管理聯庄組織的「總理」，探索清代臺灣社會環境，並在遊戲機制中體驗歷史事件對清代臺灣人民的各種影響。

在高中歷史課本中提到清領時期康熙年間，臺灣土地的開墾權多由民間共同出資或獨資，向官府申請開荒，經官府勘查無誤，發給「墾照」後准予開墾，而承領墾照者便稱為「墾戶」。所以一般民眾多了解「墾戶」的歷史背景，但是管理聯庄組織的「總理」，卻因屬於地方推舉的民間領袖，非官方任派，而幾乎不出現在傳統的教科書中，於是一般民眾對此稱呼知之甚少。

「總理」一詞，大約自十九世紀初期開始出現（嘉慶時期），在地方官府檔案或民間契約文書、碑刻等史料上，都能見到總理一職的記載，為推動地方公共事務的重要領導人士。對於擔任「總理」的地方鄉紳，官方會給予代表總理身分的專屬曉諭和總理戳記，雖然總理不隸屬於清代官職，但總理必須以無給職方式協助官方約束鄉民，擁有官方認可的鄉庄治理權力。由戴炎輝的研究中可發現清代鄉庄的行政制度與推派總理的關聯性，亦能從林玉茹和鄭威聖的研究裡，憑藉總理這個角色探究清代臺灣的社會縮影。¹

從墾戶到總理，是一段漫長的歷史過程，但市面上現有的臺灣史類桌遊，多以單一歷史事件作為遊戲主題，未以較長的時間軸縱觀歷史連續性。²例如描述清領時代林爽文事件的《追追追，爽文哪裡去》、體驗日治時期的《臺北大轟炸》和《高雄大轟炸》，以及記誦 89 個指標性臺灣史事件的《走過·臺灣 2.0》等。這些桌遊雖然運用歷史事件搭起遊戲舞台，也許具備啟蒙的教育功能，但缺少歷史敘事中重要的歷史解釋（Historical Explanation）或因果關係（Causality），無法呈現人事物在時間上連續不斷的運動過程，使參與者無法理解歷史結構不可分割的特殊性質。

¹ 鄭威聖，《鄉賢與土豪：清代臺灣街庄總理與地方社會》（新北：花木蘭文化事業有限公司，2014），頁 51-59。

² 截至 2021 年 10 月 30 日止，臺灣桌遊界尚未推出以一個朝代長度為時間軸的桌遊。

就筆者所見的桌遊主題類型，根據桌遊界指標性網站 Board Game Geek (BGG)，其將桌遊細分為 84 種遊戲內容、182 種遊戲機制，³其中，遊戲機制可再簡略分成合作型、表達型、運氣型、交易型、競價型、風險管理型、行動點數分配型、手牌管理型、放置型、競速型和記憶型等十一種類型。⁴本研究成果所完成的桌遊，將以合作型、風險管理型和行動點數分配型為主要遊戲機制，試圖透過清代臺灣地圖〈臺灣地里圖〉和《古契書》、《淡新檔案》為原始材料，讓參與者從清朝康熙領臺以後到出現地方總理的兩百一十二年歲月中，於臺灣古地圖上，體驗土地開墾、壯丁建置和商業經營等，是為主要影響聚落變化的清代臺灣社會運作核心。

表 1-1 遊戲機制簡介

序	機制類型	說明
1	合作型	參與者（可為部分或全體）為同一陣線，共同勝利為目的。
2	表達型	參與者藉由繪畫、口述或肢體語言等動作進行遊戲。
3	運氣型	參與者透過骰子、輪盤、抽牌等隨機行為為遊戲進行方式。
4	交易型	多位參與者經由花費手上的金錢，購買或交換手上的物資。
5	競價型	利用競價方式，參與者取得對自己有利的物資。
6	風險管理型	每位參與者所做的決定，會互相影響最終結果。
7	行動點數分配型	當行動次數有限制時，參與者須決定如何分配自己的行動。
8	手牌管理型	參與者需使用手上的卡牌進行遊戲動作。
9	放置型	參與者將配件放置於板塊上，會產生特殊的遊戲效果。
10	競速型	在賽道上，最先抵達終點的參與者獲勝。
11	記憶型	參與者透過記憶力，排列（包含排除）相似或相異的特徵。

資料來源：梁林輝、葉文俊、黃幹知，《棋玩旅程》（香港：策馬文創有限公司，2017），頁 27-30。
（筆者整理）

³ Board Game Geek (BGG) 網站，由 Scott Alden 和 Derk Solko 成立於 2000 年 1 月，介紹超過十萬種以上的桌遊，並且針對各款桌遊進行評分。由於遊戲機制和類型會不斷增加，此處所列數據為 2020/10/18 計算之結果。網址：<https://boardgamegeek.com/>，瀏覽日期：2020/10/18。

⁴ 梁林輝、葉文俊、黃幹知，《棋玩旅程》（香港：策馬文創有限公司，2017），頁 27-30。

第二節 研究回顧

一、先行研究回顧

歷史的結構乃是空間、人物與事件的集合。設計歷史類桌遊時，設計者需建構遊戲中的歷史結構，明訂參與者的獲勝條件，讓參與者了解遊戲空間的背景後，藉由遊戲人物的特質，依循歷史事件產生遊戲行為，滿足遊戲的獲勝條件。遊戲背景、人物特質和遊戲行為，皆可透過先行研究，建立起最初的遊戲原型。

（一）遊戲背景：臺灣聚落的島民群像

開始本研究的桌遊之前，必須先理解生活在清代臺灣的漢人、原住民間的社會關係與歷史脈絡。在不同族群的研究上，代表性的相關研究如下。

（1）漢人移民與社會

在此議題的研究上，陳其南的《臺灣的傳統中國社會》，首先開始解釋清代臺灣移民社會的樣貌，並提出移民來臺逐漸「土著化」的觀點，說明移民社會經過移墾、衝突等過程後，漸漸形成族群融合且定著於臺灣的情形。⁵劉翠溶〈漢人拓墾與聚落之形成：臺灣環境變遷之起始〉，則繪製出「漢人在臺拓墾示意圖」，以不同的符號，在地圖上標記十七世紀前到清領時期漢人開拓土地面積的相對變化，⁶構築出遊戲空間所需的歷史背景。

施添福的《清代在台漢人的祖籍分布和原鄉生活方式》一書，依據日治時期的人口資料，建立臺灣住民的祖籍分布情形，並重新解釋移民在臺選擇定居地的過程，係有受到原鄉生活經驗的影響。⁷李文良的《清代南臺灣的移墾與「客家」社會》一書，指出粵東移民來臺後，受限於入籍法規等問題，一方面與閩籍移民形成租佃關係，經營米穀貿易；另一方面則透過協助官方平定動亂等過程，積極向官府爭取入籍臺灣的權益。⁸粵東移民也在這段歷史過程中，建立自我的族群認同。

近來，柯志明的《熟番與奸民：清代臺灣的治理部署與抗爭政治》提及清帝國統治的「經權之變」，為依據地方管理需求，適時變換的統治方針。⁹在討論族群政策時，可從民變事件中，留意到清代臺灣移民社會發展出的民間集團組織，

⁵ 陳其南，《臺灣的傳統中國社會》（臺北：允晨文化實業股份有限公司，1987），頁 151-180。

⁶ 劉翠溶，〈漢人拓墾與聚落之形成：臺灣環境變遷之起始〉，《積漸所至：中國環境史論文集》（臺北：中央研究院經濟研究所，1995），頁 297。

⁷ 施添福，《清代在台漢人的祖籍分布和原鄉生活方式》（臺北：國史館台灣文獻館，1999），頁 127-150。

⁸ 李文良，《清代南臺灣的移墾與「客家」社會（1680-1790）》（臺北：國立臺灣大學出版中心，2019），頁 23-36、頁 187-213。

⁹ 柯志明，《熟番與奸民：清代臺灣的治理部署與抗爭政治（上冊）》（臺北：國立臺灣大學出版中心，2021），頁 19-24。

視為與官府分化政策的抗爭表現。¹⁰

由以上的研究可知，清代華南移民來臺定居後，不僅建立起清代臺灣農墾活動的基礎，也逐漸透過競爭、合作的過程，形成臺灣社會的樣貌，進而推動歷史的發展。所以，本遊戲將以移民社會的競合變化，作為遊戲背景的基礎。

（2）熟番與原住民社會

臺灣原住民社會形成甚早，但本遊戲以清代作為時間斷限，故相關討論集中於清代的族群分類與政治意義。在此一議題中，相關代表性研究如邵式伯（John Robert Shepherd）《臺灣的邊疆治理與政治經濟》一書，勾勒出清帝國將臺灣收入版圖的統治政策，釐清過往「消極／積極」治臺的誤解。同時，邵式伯也從統治性的角度，指出清帝國將原住民族分為生、熟番，以熟番作為政策合作的籠絡對象，建立對臺灣的統治。換言之，清代臺灣出現的生、熟番族群分類，背後實為國家統治的政策規劃，而非文化或族群上的差異。若要運用原住民族群成為遊戲中的一部分，需要先考慮這個角色背後所涉及的政策問題。

柯志明的《番頭家—清代臺灣族群政治與熟番地權》一書，則延續邵式伯的討論，更細緻指出十八世紀中葉以後，清帝國如何透過安排熟番守邊等方式，讓熟番成為邊防武力，以此作為熟番阻隔漢人與生番的族群政策。¹¹由此可知，熟番族群的政策問題，往往涉及清帝國對於漢人與原住民（生、熟番）關係的統治方針。

鄧津華（Emma Jinhua Teng）《臺灣的想像地理：中國殖民旅遊書寫與圖像（1683-1895）》，從圖像資料與殖民主義的角度，指出清帝國對於臺灣的想像建構，特別是對於原住民族群從分類隔離到「開山撫番」的轉變，是將原住民納入帝國臣民的過程。¹²這說明原住民族（特別是熟番），與漢人同樣作為帝國統治體系下的臣民，應可一同納入遊戲人物的設計。

透過前述研究，原住民與漢人移民於清帝國眼中具有各自的定位，這些人群亦是擔綱清代臺灣基層社會的重要角色。所以設計遊戲時，勢必考量原住民與漢人移民於歷史上所代表的涵義，作為遊戲人物配置數值時的參考。

（二）人物特質：總理與鄉庄制度的研究

本研究具備遊戲背景後，便能細看生活在島上的人物特質。為了具體操作遊戲，在清代臺灣歷史人物的相關研究中，本研究關注的是地方鄉職人員的角色，

¹⁰ 柯志明，《熟番與奸民：清代臺灣的治理部署與抗爭政治（上冊）》（臺北：國立臺灣大學出版中心，2021），頁 24-36。

¹¹ 柯志明，《番頭家—清代臺灣族群政治與熟番地權》（臺北：中央研究院社會學研究所，2001），頁 153-169。

¹² 鄧津華著、楊雅婷譯，《臺灣的想像地理：中國殖民旅遊書寫與圖像（1683-1895）》（臺北：國立臺灣大學出版中心，2018），頁 97-119、頁 243-273。

而非特定的歷史人物。其中，身為地方鄉職人員的「總理」，是清代臺灣鄉治秩序中的重要頭人之一。根據史料記載，這個職位的角色必須具備誠實、謹慎、勤勞、正直、忠厚……等，並有家有室，有正當職業，家境富裕，兼具名望才學，等人物特質方能勝任。因此，接下來的相關研究，主要以總理研究為說明與討論。

首先，戴炎輝《清代臺灣之鄉治》係應用清代地方政府檔案—《淡新檔案》，全面盤點清代各鄉職人員的推舉過程、職能……等，為本研究在遊戲設計上，最主要的參考文獻。例如，在總理的討論上，戴炎輝指出總理一職，需經過選舉人的保舉流程，由官府驗充，發給曉諭和戳記，以示官方代表的公信力；總理統轄的行政範圍大小不一，範圍可從一庄、數庄到一堡不等，工作內容包括約束街庄人民，維持社會秩序，且增進街庄公共福利，例如建橋鋪路，或設立義塾、義塚、義渡等；總理亦與官方差役共同辦理事務，例如團練壯丁、偵查犯罪、追捕人犯等司法警察事務。¹³這些職務內容，應可成為建構遊戲規則的重要鷹架。

艾馬克（Mark A Allee）的《十九世紀的北部臺灣：晚清中國的法律與地方社會》，從《淡新檔案》的案件分析清代臺灣的法律制度，同時說明鄉職人員在司法訴訟、地方秩序維持等事務上的重要意義。¹⁴吳俊瑩的〈由斥革總理看十九世紀北臺灣地方菁英與官府的權力互動〉指出，官府利用「斥革」與「復充」的權力，試圖連結與控制總理背後的廣大人脈，使官府政令得以下達，確實掌握與治理地方。¹⁵可見總理平時於地方的影響力之大，亦使得累積聲望、增強地方影響力為遊戲必經過程。

此外，總理職權的崛起，在於地方基層管理制度從「保甲制度」轉變為「清庄聯甲」。清朝入關以來，行「保甲制」為地方基層組織，憑藉十戶為一牌、十牌為一甲、十甲為一保的結構，以戶籍為基本的方式進行地方管理，將無籍游民和犯罪逃匿者皆送交官府。鄭威聖《鄉賢與土豪：清代臺灣鄉庄總理與地方社會》一書，即從保甲制度日漸失去制約地方能力的角度，說明在原本已設立的地保之外，增設總董（總理、董事），期望由總董協助地保的狀態下，使地保於稽查地方人口、維持治安時更有效率。¹⁶

地保稽查地方人口的「保甲制度」，在陳孔立《清代臺灣移民社會研究》中，推估 1764 至 1840 年間（乾隆到道光年間）在臺無籍游民的總數，達臺灣人口總數的二至三成。¹⁷面對因眾多游民所帶來的治安問題，李信成〈清代宜蘭的「保

¹³ 戴炎輝，《清代的鄉治》（臺北：聯經出版事業股份有限公司出版事業股份有限公司，1979），頁 20-23、頁 30-33。

¹⁴ 艾馬克著、王興安譯，《十九世紀的北部臺灣：晚清中國的法律與地方社會》（臺北：新自然主義，2003），頁 289-290。

¹⁵ 吳俊瑩，〈由斥革總理看十九世紀北臺灣地方菁英與官府的權力互動〉，《政大史粹》8 期（臺北：政大歷史學系，2005），頁 57。

¹⁶ 鄭威聖，《鄉賢與土豪：清代臺灣鄉庄總理與地方社會》（新北：花木蘭文化事業有限公司，2014），頁 27-37。

¹⁷ 陳孔立，《清代臺灣移民社會研究》（北京：九州出版社，2003），頁 139。

甲」與「清庄聯甲」之研究〉指出臺灣官府責令地方總理團練壯丁，聯合數個自然庄重新形成一甲，使地方聯庄具備共同防盜、維持治安的機能。¹⁸由此可見，民間領袖必須先累積資產才能團練壯丁，維護地方治安，進而累積聲望取得官府認可，成為一個地區的總理。

（三）遊戲行為：鄉職人員與公共事務

值得注意的是，清代地方士紳與鄉職人員，皆積極參與地方公共事務，包含經濟性的土地開發、商業貿易與宗教性的祭祀活動等，以建立地方領導的地位。例如，吳學明在《金廣福墾隘研究》一書中，提到北埔等庄推舉總理的過程，可見墾戶的共有需求會直接影響地方鄉職的選任，顯示總理在地方進行墾務的過程中，實屬國家與社會間的重要橋樑。¹⁹後續，吳學明在〈清末北臺灣民間安全體系的建構〉一文內，注意到械鬥、涉外戰爭等歷史中，鄉職人員與地方士紳合作，建構和維持民間秩序，甚至跨越聚落動員，共同團結守護地方利益。²⁰

林玉茹的〈閩粵關係與街莊組織的變遷—以清代臺灣吞霄街為中心的討論〉一文，也從吞霄十三莊的案例中，指出約從十七世紀末（康熙中葉以降）即有漢人在此地開墾，且因吞霄港的建立，使周圍聚落成為集散貨物的商業服務網絡，形成一個街庄共同體，地方人士與總理便在吞霄街的公廟慈惠宮開會議事和處理公務，使市街成為地方組織的權力中心。²¹鄭威聖在《鄉賢與土豪：清代臺灣街庄總理與地方社會》提到科舉仕紳尚未崛起之前，鄉庄社會多由地方豪強領導，往往已是事業有成的墾戶、地主、商人或具有威望的菁英人士，且積極投入地方建設的總理，亦會被當地民眾稱為「鄉賢」。²²

綜合先行研究所呈現的遊戲背景、人物特質和遊戲行為，再歸納關鍵細節為遊戲機制，便可進行歷史轉譯，讓參與者體驗清代臺灣移墾社會的連續性發展過程，還能深入歷史事件中的因果關係，感受歷史結構的完整樣貌。

二、歷史研究與桌遊

歷史教學現場的困境，往往流於形式上的學習，所以在教學活動設計中需引發學習者的動機與熱情，以學習者為中心，進一步讓學習者投入專注力，產生內在動機與認知歷程產生聯結，這恰好也是十二年國教全人教育精神的自發、互動、

¹⁸ 李信成，〈清代宜蘭的「保甲」與「清庄聯甲」之研究〉，《興大人文學報》43期（臺中：國立中興大學文學院，2009），頁231-233。

¹⁹ 吳學明，《金廣福墾隘研究（上）》（新竹：新竹縣立文化中心，2000），頁154-155。

²⁰ 吳學明，〈清末北臺灣民間安全體系的建構〉，《秉筆治史：賴澤涵教授八秩壽慶論文集》（臺北：秀威資訊科技，2020），頁19-47。

²¹ 林玉茹，〈閩粵關係與街莊組織的變遷—以清代臺灣吞霄街為中心的討論〉，《曹永和先生八十壽慶論文集》（臺北：樂學書局，2001），頁82-85、頁90-95。

²² 鄭威聖，《鄉賢與土豪：清代臺灣街庄總理與地方社會》（新北：花木蘭文化事業有限公司，2014），頁64-69。

共好和 108 課綱追求的自主行動、社會參與、溝通互動。²³

歷史教學，並不是要求學生記住歷史年代、事件名稱和其排列順序，而是要培養學生的「時序思考」，使學生具備解釋歷史起因與探究事件之間關聯性的能力。²⁴本研究嘗試從課堂上已逐漸累積的片段知識(內在認知，Intrinsic Cognitive)，藉由研究中所規劃的知識內容和遊戲規則(外在認知，Extraneous Cognitive)，與學習者進行連結，形成層次網絡模型(Hierarchical Network Model)，使學習者專注於學習內容的認知處理與基模建構，提升理解歷史因果關係的學習效率(增生認知，Germane Cognitive)。²⁵而講究時間序和邏輯的歷史知識，如何有效率的與學習者進行連結？遊戲化(Gamification)，是一種有效率的連結方法。

「遊戲化」指的是使用遊戲元素在非遊戲的體驗中滿足參與者的需求，並激勵參與者持續專注指定內容。²⁶「遊戲化」一詞，自 2010 年起透過兩位美國遊戲設計師，傑西·謝爾(Jesse Schell)的《遊戲設計藝術》²⁷與簡·麥戈尼格爾(Jane McGonigal)的《遊戲改變世界，讓現實更美好》²⁸中紛紛介紹遊戲化的應用與重要性。當兩位遊戲設計師陸續站上 Ted Talk 舞臺宣揚遊戲化的理念後，²⁹此詞便廣泛運用在商業與教學之中。³⁰

遊戲化後的教學活動，亦可稱為「遊戲式學習(Game-based learning, GBL)」。

³¹「遊戲式學習」乃運用遊戲促進學習，提升學習者的互動性和正向競爭情境，

²³ 資料來源：教育部全球資訊網，網址：<https://12basic.edu.tw/12about-3-1.php>，瀏覽日期：2020/10/31。

²⁴ 林慈淑，《歷史，要教什麼？—英、美歷史教育的爭議》(臺北：臺灣學生書局，2010)，頁 318。

²⁵ 卓曉園、詹士宜、楊智全，〈認知負荷理論之外在認知負荷影響學習障礙學生有效學習之初探〉，《中華民國特殊教育學會年刊》(臺北：中華民國特殊教育學會，2014)，頁 342。

²⁶ 本段為譯文，其「遊戲化」定義的原文為「In gamification, elements familiar in games are used to satisfy player needs, to increase the experience and to motivate users to make sustainable use of the particular content.」Alexander Pfeiffer, Stephen Bezzina, Nikolaus König and Simone Kriglstein,〈Beyond Classical Gamification: In- and Around-Game Gamification for Education〉，發表於 19th European Conference on e-Learning ECEL 2020 Proceedings, 2020 年 10 月 28 日至 30 日，頁 416。

²⁷ 《遊戲設計藝術(The Art of Game Design: A Book of Lenses)》出版於 2014 年，簡體中文版亦在童年推出。

²⁸ 《遊戲改變世界，讓現實更美好(Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World)》，出版於 2010 年；繁體中譯本則在 2016 年推出。

²⁹ 傑西·謝爾(Jesse Schell)的 Ted Talk：
https://www.ted.com/talks/jesse_schell_when_games_invalidate_real_life。

簡·麥戈尼格爾(Jane McGonigal)的 Ted Talk：
https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world。

³⁰ Kai Huotari、Juho Hamari，〈Defining Gamification - A Service Marketing Perspective〉，Defining Gamification - A Service Marketing Perspective, 2012，頁 1。

³¹ 遊戲式學習(Game-based learning, GBL)，早年泛指遊戲化的多媒體教學，包含影像和線上遊戲。Nor Azan Mat Zin，〈Game based learning model for history courseware: A preliminary analysis〉，發表於 Conference: Information Technology, 2008. ITSIM 2008. International Symposium on Volume: 1, 2008 年 9 月。

保持自發性的學習動機。³²桌遊，便是遊戲式學習的輔助道具，如今已常運用於各種教學情境中。例如，臺科大微翻轉迷你教育遊戲團隊(以下簡稱臺科大團隊)對於遊戲式學習的研究成果，便以自由度、控制感、不確定性、新奇感與成就感作為引發內在動機和思考的元素，激發參與者於遊戲內知識的好奇，同時在遊戲中給予任務目標的回饋，增強參與者的心流反應，希冀參與者達到專注且忘我的遊戲體驗。³³

表 1-2 臺科大團隊研究成果

研究成果	說明
自由度	給予玩家思考的空間。
控制感	玩家具備主導性、操控性。
不確定性	玩家無法預期劇情或結果。
新奇感	驅動玩家的好奇心和誘發玩家繼續遊戲的動機。
成就感	玩家完成任務或挑戰的心理狀態。

資料來源：侯惠澤，《知識主題桌上遊戲設計》(臺北：臺科大圖書股份有限公司，2018)，頁 26-27。(筆者整理)

在「臺灣博碩士論文知識加值系統」網站裡，以「桌遊」為關鍵詞的論文，共有 465 筆資料(截至 2021/11/1)。最早出現與桌遊相關的前三篇論文，分別為 1997 年〈萬用的電腦網路桌遊系統之設計〉，³⁴2006 年〈快樂學習・真愛高雄—以「認識高雄」為遊戲式學習的創作〉，³⁵2008 年〈地方文化意象應用在桌遊的設計研究—以利嘉社區為例〉，³⁶三篇中就有兩篇論文以地方史作為桌遊的遊戲腳本，可見歷史與桌遊的結合，是歷史教學者普遍性採用的教學方式之一。

針對桌遊於歷史教學的幫助性，像是董家琳〈國中歷史課應用桌遊對學生學習動機之影響〉的研究為自製桌遊「快打中國」，設計多張遊戲卡片，每張卡片上皆寫了與八年級下學期歷史教育相關的清代史之相關地點、人物或歷史事件名稱；進行方式為遊戲初始時，所有卡片皆為覆蓋狀態，當同學輪流翻開一張卡片，只要桌上出現的卡片們互有關聯，例如「鴉片戰爭」和「割讓香港」同時出現，同學需要動手拍向有關聯的卡片以獲取分數。董家琳提到此款「快打中國」對學

³² 侯惠澤，《遊戲式學習》(臺北：親子天下，2016)，頁 107、頁 129。

³³ 侯惠澤，《遊戲式學習：啟動自學 x 喜樂協作，一起玩中學！》(臺北：親子天下，2016)，頁 122-131。

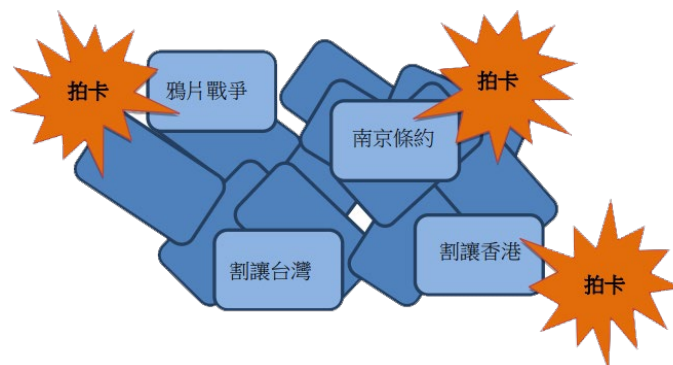
³⁴ 葉憶萍，〈萬用的電腦網路桌遊系統之設計〉，(新竹：國立交通大學資訊工程學系碩士論文，1997)。

³⁵ 陳佳志，〈快樂學習・真愛高雄—以「認識高雄」為遊戲式學習的創作〉，(高雄：國立高雄師範大學視覺設計學系碩士論文，2006)。

³⁶ 馬志堅，〈地方文化意象應用在桌遊的設計研究—以利嘉社區為例〉，(臺東：國立臺東大學美術產業在職進修專班碩士論文，2008)。

生學習產生影響，使學生更願意投入教學活動，延續學生的學習意願和幫助學生啟動自主學習的驅力。³⁷

圖 1-1 桌遊〈快打中國〉



圖片來源：董家琳，〈國中歷史課應用桌遊對學生學習動機之影響〉，〈臺中：國立中興大學教師專業發展研究所碩士論文，2017〉，頁 87。

許雅柔〈【覺·擇—傷痕二二八】之桌遊創作〉則是運用桌上角色扮演遊戲（Tabletop Role Playing Game，TRPG），引領國中生進入「二二八事件」史實情境。透過二二八事件時間軸的大型地圖和骰子，由同學擲骰決定前進的步數和遭遇的事件，並藉由角色扮演的形式，思考與討論如何應對所遭遇之事件，在班級裡自主發展在極權主義下可能的社會樣態。許雅柔認為這樣的桌遊創作的確有效幫助學生學習換位思考，亦可將此思考方式衍伸到其他社會議題中。³⁸

圖 1-2 桌遊〈覺·擇—傷痕二二八〉



圖片來源：許雅柔，〈覺·擇——傷痕二二八〉，〈臺北：國立臺灣師範大學臺灣史研究所碩士論文，2020〉，頁 112。

³⁷ 董家琳，〈國中歷史課應用桌遊對學生學習動機之影響〉，〈臺中：國立中興大學教師專業發展研究所碩士論文，2017〉。

³⁸ 許雅柔，〈覺·擇——傷痕二二八〉，〈臺北：國立臺灣師範大學臺灣史研究所碩士論文，2020〉。

除了配合課綱而見於課堂的歷史桌遊外，坊間亦有各式與臺灣史相關的桌遊。以歷史斷代來看，市面上的桌遊所帶來的臺灣史年代，從史前時代、荷西時期一直到戰後解嚴，多採單一歷史事件或產業主題為遊戲主軸，將文獻史料轉譯成遊戲圖像或故事敘述，輔以多重遊戲機制，嘗試展現出多樣化的臺灣文化內涵。這些遊戲對於認識單一歷史事件，能帶來一些新的體驗與思考，而這也是本研究的參考基礎之一。相關的桌遊產品，茲整理如表 1-3 說明。

表 1-3 2015 年至 2021 年與臺灣史相關的桌遊

序	出版年	桌遊名稱	遊戲背景	遊戲與歷史材料的關聯	遊戲機制類型
1	2021	航海霸權	荷西時期	以荷西時期西方人士所繪製的臺灣印象作為遊戲卡牌	運氣型、交易型
2	2020	天火基隆 (台北大空襲擴充包)	日治時期 美軍轟炸基隆	以口述歷史為藍本，建構遊戲任務	合作型、運氣型、行動點數分配型
3	2019	高雄大空襲	日治時期 美軍轟炸高雄	以口述歷史為藍本，建構遊戲任務	合作型、運氣型、行動點數分配型
4	2019	北城百畫帖	日治時期臺北城的架空故事	以昭和時期《大台北鳥瞰圖》作為遊戲圖板	運氣型、風險管理型
5	2019	台灣製茶錄	清領時期與日治時期	介紹從清代到日治時期的臺灣製茶名人	行動點數分配型、放置型
6	2019	追追追， 爽文哪裡去	清領時期 林爽文事變	根據歷史文本所呈現出林爽文部隊的最後去向，作為遊戲主軸	合作型、運氣型
7	2018	蘭陽歷險記	宜蘭人文景點	介紹從古至今的宜蘭歷史名人與景點	運氣型、手牌管理型
8	2017	台北大空襲	日治時期 美軍轟炸臺北	以口述歷史為藍本，建構遊戲任務	合作型、運氣型、行動點數分配型
9	2017	史前歷險記	新石器時期	介紹卑南、大坌坑的古物與文化	運氣型、行動點數分配型
10	2016	走過·臺灣 2.0	荷西時期到戰後解嚴	按照年代排序出臺灣歷史事件	手牌管理型、記憶型
11	2016	美麗島風雲 III：內戰	戰後解嚴	藉由黨派元素與相關新聞事件進行遊戲設計	風險管理型、行動點數分配型
12	2015	翻轉大稻埕	日治時期 大稻埕茶行發展	使用大稻埕茶行發展大事紀作為遊戲卡牌	運氣型、行動點數分配型

資料來源：筆者參考各集資平台和桌遊出版社的發行資訊進行彙整。

第三節 研究方法

為擺脫過去歷史類型的桌遊設計，多以課堂需求為設計核心，例如遊戲時間需短於課堂時間長度，和具備先備知識才能進行遊戲，使得這些設計良善的桌遊無法離開教室，甚為可惜。

本研究預期藉由大量史料和先行研究，重新歸納原住民、先住民和外來移民會遭遇的困境與社會關係的連結，以及清廷推出的各種政策於民間帶來的影響，融合遊戲機制中的合作、運氣、交易、風險管理、行動點數分配等，打造屬於清代臺灣的策略型桌遊，提供學生、一般民眾，甚至是對歷史有興趣的人，藉由遊戲過程體驗清代臺灣基層社會，與先民們曾面對的生活困境，進而理解引發歷史事件的能動性（Agency）。

以下，採三點說明本研究中所用的參考資料和遊戲設計間的關聯性。

一、先行研究與參與者角色

本研究採用清代臺灣歷史為遊戲背景，透過族群關係的研究成果，於參與者角色的設定上，呈現原住民和漢人移民群像的本質。例如柯志明的《番頭家—清代臺灣族群政治與熟番地權》中提到關於番漢地權的問題，藉此延伸為參與者扮演原住民角色時，可獲得優先選擇土地和配置武力的優勢，而漢人移民則可依據登臺的先後順序，模擬掌握數量不等的資源、金錢和人力的民庄業主，在臺進行開墾拓荒、設隘防守等建設經營的行為。³⁹

從簡炯仁的《屏東平原平埔族之研究》，也可得知鳳山八社的稻作農耕產量，遠自荷蘭時代即有餘裕向外供給，實屬道地的稻作農耕民族，而後來的粵籍客民更是利用治埤鑿圳的技巧，開墾出農耕發達的六堆地區。⁴⁰這類型的研究成果，皆奠定往後參與者於遊戲中決策行動的基石。

二、史料與遊戲配件

本研究預期藉由各類型史料，建構遊戲中的各式配件，以運勢卡和任務卡為例。運勢卡期望呈現清代臺灣歷史中曾被史料記載的天災、動亂與祥瑞，而任務卡是引導參與者了解遊戲方式，體驗歷史脈絡，進而轉化為遊戲行為。

例如運勢卡中會出現臺灣人最熟悉的「地震」，而震度的不同，亦為清朝臺灣人帶來程度不等的傷害，這些地震紀錄便會透過文字的方式，以「地動」二字呈現於如《臺灣府志》、《諸羅縣志》、《鳳山縣志》等地方志內。但災害並不會只

³⁹ 柯志明，《番頭家—清代臺灣族群政治與熟番地權》（臺北：中央研究院社會學研究所，2001），頁 63-84。

⁴⁰ 簡炯仁，《屏東平原平埔族之研究》（臺北：稻鄉出版社，2006），頁 153-186。

限於地震，例如描述颱風的「海風大作，飄失船隻人口」，⁴¹或是形容旱災的「又值亢旱，禾稻失收」⁴²等這類重大災情，致使人財損失，或牽涉到民間無法負擔稅賦時，便有奏摺指示「淹斃人口亦按口給銀殮埋」⁴³，或「蠲免兩年田賦」等⁴⁴急難補助，皆可藉由遊戲中隨機抽取的運勢卡，真實反映出清代百姓生活的樣貌。

任務卡則依據史料記述，透過遊戲行為重現歷史過程。例如，在《大臺北古契字集》中曾記載「通事瑪琠、擺接社土目茅保琠…向墾海山庄業主張廣惠出本，就伊界內潭底等庄開築埤圳」，⁴⁵新莊地區的原住民與鄰近的樹林地區業主合作，開築埤圳，灌溉田園，其陳述內容可挪用至角色行為、任務事件和任務效果，藉由參與者完成任務卡上的任務時，即能再造歷史情境。

三、歷史事件與時間軸

因本研究不限於清代的時間軸順序，但要呈現整個清代臺灣史中曾經發生過的歷史事件，故所用的史料範圍涵蓋宮中檔奏摺、地方志、淡新檔案、碑文和古契書，且對照各時期的臺灣輿圖，找出最適合遊戲中使用的古地圖，作為參與者開墾土地有所依據的遊戲圖板。

另外在本研究中，考量類似的名詞會隨時間而有變化，造成遊戲進行時的認知負荷，所以將部分名詞重新進行調整與說明。例如，因應行政區的改制，造成地名異動，故選擇古地圖上所標示的地名為主要呈現資訊，並且於遊戲中加註說明歷史時間軸上的名稱變化。

除了一手史料，本研究也採納各種相關文獻和論著，進行整理、解讀和分析後，全文以文字詮釋為主，輔以量表和簡單的圖片設計，彙整出適合使用的遊戲元素與遊戲章程，將真實史料、歷史脈絡轉譯成遊戲決策行為，以遊戲化角度探究清代臺灣兩百餘年的基層社會發展。

⁴¹ 尹全海編，《中央政府賑濟臺灣文獻·清代卷》（臺北：崧燁文化，2018），頁 22。

⁴² 臺灣銀行經濟研究室，《清經世文編選錄》（臺北：台灣銀行，1968），頁 61-62。

⁴³ 尹全海編，《中央政府賑濟臺灣文獻·清代卷》（臺北：崧燁文化，2018），頁 126-127。

⁴⁴ 國立故宮博物院，《宮中檔乾隆朝奏摺 v.67》（台北市：國立故宮博物院，1982 年，影印本），頁 366-369。

⁴⁵ 高賢治，《大臺北古契字集》（臺北：臺北市文獻會，2000），頁 442-444。

第二章 為什麼要來到清代臺灣當總理

本研究選擇「總理」作為貫穿桌遊的主軸，因為總理是清代臺灣鄉職的重要角色，負責協助官府維持社會秩序，可視為國家與社會之間的橋樑，故以總理作為遊戲目標。

清代臺灣社會的總理係屬鄉職，並非縣級行政的正式編制人員，而是在保甲制度的基礎上，由地方社會推舉產生的鄉職人員。⁴⁶由於總理是由地方社會推舉產生，故多活躍於地方公共事務，無論是官府的行政事務或是地方的紛爭調停、公共建設，都能見到總理的身影。⁴⁷以下，本章即依照前人研究成果與相關史料記述，說明清代總理參與公共事務的情形，同時以此鋪述清代華南移民定居臺灣以後的社會發展。

第一節 清代臺灣總理制度的形成

清代臺灣總理一職的出現，約為十九世紀初期。根據碑文〈嚴禁惡丐強索潑擾磅記〉，可知嘉慶時期臺灣社會已有總理、董事等鄉職人員的設置，且總理、董事皆有維持社會秩序的職責。

一、總理制度的出現

從清領臺至十八世紀末（乾隆末年），縣一級以下的地方治理，官方倚靠的是保甲制度中的保甲人員，由其負責地方治安與基層政務。保甲制度，以二級制為戶口管理方式，採十家為一甲、十甲為一保，有地保（又稱保長、鄉保、鄉長）領之。⁴⁸但因臺灣島上墾地四處星散，墾戶亦逐墾地而居，並未處處形成大型街肆，可能一兩戶比鄰而居，周圍盡皆田園，造成保甲制度「十家為一甲」的基礎單位幅遠遼闊，管理困難，加上土匪盜賊橫行、民變械鬥四起，十九世紀後（嘉慶初年），清代官員認為保甲制度已難約束社會秩序，故於嘉慶道光年間，額外增設總理、董事、庄正、庄副等鄉職（史料上常以「總董庄正副」示之），協助地保稽查地方事務，而這也導致保甲制度中的地保權力漸漸被削弱，由總理等鄉職人員取代，總理遂成為代表官府治理地方的重要人員。⁴⁹

⁴⁶ 戴炎輝，《清代臺灣之鄉治》（臺北：聯經出版事業股份有限公司，1979），頁 18-29。

⁴⁷ 鄭威聖，《鄉賢與土豪：清代臺灣街庄總理與地方社會》（新北：花木蘭文化事業有限公司文化，2014），頁 59-69。

⁴⁸ 鄭威聖，《鄉賢與土豪：清代臺灣街庄總理與地方社會》（新北：花木蘭文化事業有限公司文化，2014），頁 28。

⁴⁹ 鄭威聖，《鄉賢與土豪：清代臺灣街庄總理與地方社會》（新北：花木蘭文化事業有限公司文化，2014），頁 28-31、頁 39。

關於總理一職的出現年代，目前從碑文〈嚴禁惡丐強索潑擾磅記〉約於十九世紀初臺灣南部的地方社會，便有總理一職的設置：

爾等務須遵守本分，嗣後如遇民間婚娶以及喜慶喪祭一切事宜，悉聽施給，不得強索，亦不許住宿各處廟宇廊亭、散向人家炒乞鬧索飯食等情；倘有違禁不遵，許該鄉保、總董以及被害指名扭解赴縣，以憑審究，不稍寬貸，各宜凜遵。毋違。特示。⁵⁰

1804 年（嘉慶 9 年），鳳山縣知縣翟灝發出諭示，明訂乞丐的索討規則，禁止藉由露宿廟宇等地方公共建築的手段，向民眾強行乞討。同時，要求總理等地方鄉職人員，憑此規則管理乞丐，若有不依循規則者，便扭送縣府究治。⁵¹從此篇碑文中得見官府對於總理工作職掌的熟悉，並且可指揮總理協助保甲人員完成政策命令，這也更進一步顯示十九世紀初，臺灣各級廳縣應皆開始編設總董庄正副等鄉職人員，協助保甲人員來維持地方秩序。以 1830 年（道光 10 年），按察使銜福建臺灣道平慶出巡時發生的事情為例：

本年應臣出巡之期，于正月十一日，自郡起程，先往南路鳳山縣地方；十四日，仍回至郡城；十九日開印後，赴北路嘉義縣、彰化縣、淡水廳一帶周歷，巡閱各廳、縣所屬地方，辦理清莊，及偏查保甲事宜，俱為認真，各莊所設總理、董事、族正、族副等，經臣沿途接見，詢以如何約束庄家，盤詰匪徒，亦尚能按照舊章辦理，逐一對答明晰。間有一、二年力衰邁者，當即飭交該管廳、縣斥革更換。⁵²

依循他的出巡足跡，從臺灣縣（今臺南）出發，先到鳳山，再轉去彰化、淡水後返回臺灣縣，可見「各莊所設總理、董事、族正、族副」等鄉職人員遍及全臺。加上官府對於鄉職人員的存在似乎已習以為常，因為敘述中呈現出他知道總理等人，已身負「約束庄家，盤詰匪徒」的職務，還清楚地指出「該管廳、縣」為具有任免總理權限的行政機關。透過這些陳述，像是總理的管轄區域、遍布範圍、工作職務和權責管理單位等，可知於社會基層的總理制度與官府清晰的政治連結。

⁵⁰ 何培夫主編／林文睿監修，《臺灣地區現存碑碣圖誌高雄市·高雄縣篇》（臺北：國立中央圖書館臺灣分館，1995 年，初版），頁 67。

⁵¹ 《嚴禁惡丐強索潑擾磅記》碑目前位於高雄市梓官區公所附近。資料來源：臺灣記憶網站，網址：<https://tm.ncl.edu.tw/storymap?sid=4>，瀏覽日期：2021/12/24。

⁵² 中國第一歷史檔案館、海峽兩岸出版交流中心，《明清宮藏臺灣檔案匯編 v.152》（北京：九州出版社，2009），頁 205-210。

二、總理的職務

1836 年（道光 16 年）淡水廳同知婁雲所頒布的〈庄規四則〉，則對總理一職有更具體的說明，茲節錄如下：

各庄向設總理、董事、庄正、庄副，官給札諭戳記約束庄眾，不許爭鬥滋事、搶擄為匪，不遵者稟官拏究。或官有查辦事件，諭到該庄，總董等據實稟覆，准蓋戳記免由代書，以達下情……總董庄正副宜力行清庄之法，以除匪類……該庄總董庄正副通計庄中歲產所入之數，或十分而取其一中之半，以歸公所……庄中不法子弟，該庄總董庄正副固當預行約束。……經官訪聞，或被控票拘者，該庄總董庄正副務當督帶親丁協差拏送到案，不許徇縱庇匿……各庄總董庄正副責任大端，無非約束庄眾，和睦鄉鄰之事。果能約束有方，所管庄內並無爭鬥竊劫搶擄及佔地抗租毀焚等事，一年以上給予功牌，三年以上給予匾額，以示獎勸。⁵³

這段記載說明，總理是依照「庄」的安排設置，各庄皆須設置總理、董事、庄正、庄副等鄉職人員來維護庄內秩序，配合官府查辦公務，同時官府也會發給曉諭（紙本公文）、戳記（印章），作為總理證明身分的官方文件。⁵⁴其中，總理最重要的工作，在於維持地方安定，例如歹人行惡，總理要帶人緝捕後送交官府，不可藏匿犯人或放縱罪行；若總理的管理績效優良，官府還會額外給予功牌和匾額等獎勵；由於總理不支領官府薪資，而其管理地方所需支用，則仰賴地方捐籌資金，或是處理事件時收取饋送或規費。⁵⁵

根據戴炎輝的研究指出，總理職務的類型可分為自治和官治兩種，其差異為前者屬於地區內的自發性任務，以鄉庄內的人事關係為主；後者屬於官方派給的政策性任務，尤其後者若拒不執行或完成不力，有可能會遭到官府主動罷黜。

⁵³ 艾馬克著、王興安譯，《十九世紀的北部臺灣：晚清中國的法律與地方社會》（臺北：新自然主義，2003），頁 289-290。

⁵⁴ 鄭威聖，《鄉賢與土豪：清代臺灣街庄總理與地方社會》（新北：花木蘭文化事業有限公司文化，2014），頁 51-55。

⁵⁵ 戴炎輝，《清代臺灣之鄉治》（臺北：聯經出版事業股份有限公司，1979），頁 33-34。

表 2-1 總理職務類型

職務類型	責任項目	
自治	地方治安	約束庄民、維持秩序
		調停處理
		巡邏防衛
	促進福利	興修公共設施
官治	行政	編造保甲及戶口
		設隘防番
		清庄聯甲
		團練壯丁
		清賦（清丈土地、清理賦課）
	司法	捕犯解案、稟報命盜重案

資料來源：戴炎輝，《清代臺灣之鄉治》（臺北：聯經出版事業股份有限公司，1979），頁 30-32。

三、總理的推舉與罷黜

《淡新檔案》中被推舉為總理者，多為性格誠實謹慎，並有家有室，對於公共事務熟練，為地方眾人所信服者。當地方需要新總理時，會歷經「保舉」和「驗充」兩階段，方才是地方官府所認可可處理地方政務的總理。

「保舉」，意為一或多位地方人士推舉具備擔任總理資格的被舉人，並且出具文書「保結狀」向官府擔保。若是被舉人同意擔任總理一職，則會寫下文書「任充結狀」，表示出任意願，同時承諾遵守官府指令，保固地方。⁵⁶

當官府收到這兩份文書後，會進行「驗充」。官府會派遣差役對被舉人調查，如果被舉人的資格符合，則會傳被舉人到縣府訊驗。被舉人會在縣府「開庭審訊」，相當於如今的面試與縣令進行問答；問答結束後，縣令會當場宣布是否獲任，獲任者會取得該縣令所發給的曉諭和戳記，以茲身份證明；所以，當前後任縣令交接時，曉諭和戳記亦會隨之進行更換。⁵⁷

總理的任期長度並無明文規定的年限，所以擔任總理後，想要卸任的方式有兩種，一種是「退辦」，像是死亡、移居境外等，告知官府事由後，地方逕行重新保舉；另一種則是「斥革」，由官府判定或民間呈情總理的不適任後，官府將總理進行革職，吊銷曉諭和戳記。⁵⁸

總理職務的轉移過程，若是遇到比較負責任的總理，職務交接過程會很順利。例如 1872 年（同治 11 年）竹南一保中港頭份（今苗栗竹南、頭份）的總理，因為年紀大了，想要回到老家安養天年，所以在退職前便邀請鄉紳、耆老、地主、

⁵⁶ 戴炎輝，《清代臺灣之鄉治》（臺北：聯經出版事業股份有限公司，1979），頁 24-26。

⁵⁷ 戴炎輝，《清代臺灣之鄉治》（臺北：聯經出版事業股份有限公司，1979），頁 27-28。

⁵⁸ 戴炎輝，《清代臺灣之鄉治》（臺北：聯經出版事業股份有限公司，1979），頁 29-30。

商舖等地方人士推舉新任人選。

邀集該庄紳耆，業佃、舖各戶人等，設席妥議，當眾遴選得監生謝煥光一名，為人誠寔，有家有室，平日在庄，亦有出為排解息事，眾所悅服，堪以承接。

59

地方人士共同推舉出接替人選後，老總理在文書中向官府描述被舉人的背景條件，然後稟請保結狀和任充結狀，完成保舉階段，準備進入驗充階段。既然有交接順利的，也有交接過程不順遂，甚至幾年內就被人舉發而被斥革的。例如 1867 年 1 月（同治 5 年 12 月），竹南二保銅鑼灣（今苗栗銅鑼）的地方人士上書官府，表示當地的原任總理曾福隆，因為年紀大了，體力無法勝任總理一職，同時還搬家到其他地方居住，造成沒有總理即時處理地方事務。加上近期常有無賴流氓結黨橫行，影響地方治安，所以附近幾個村庄的地方人士，已經共同推舉對公務熟練的李滄玉為新任總理，且開始執行總理職務，調解庄中紛爭，已得到庄民們的認可。因此，在這個時候上書官府，並附上保結狀和任充結狀，希望讓這位新總理獲得曉諭和戳記。

曾福隆身充總理，乃在官人役，果有移居別處，何以不先稟請另舉接充，竟然來去自由，以致役缺懸曠，所稟果否屬實，並李滄玉果否堪以頂充，候分別飭查，提驗察查。⁶⁰

官府當然無法忍受這種脫離管控的事情發生，便措詞嚴厲地表示怎麼可以放任總理隨意離開管轄地，還有李滄玉是否適任仍待驗充以後才能決定云云。雖然官府態度強硬，但在 1867 年 2 月（同治 6 年 1 月），仍通過李滄玉的驗充，發給曉諭和戳記，並訓示李滄玉要奉公守法，勤勞於鄉庄治理。⁶¹

不過，這位總理在 1871 年 8 月（同治 10 年 7 月），遭到北右營分駐銅鑼灣汛把總李宏發的舉發，要求淡水分府斥革李滄玉。舉發內容先是指李滄玉恐嚇鄉民、顛倒是非，後是控其子依仗父親的總理身份，於鄉里間聯合他人勒索錢財之實。經過多月官府傳訊和調查，於同年 12 月（農曆 11 月），官府派遣差役前往李滄玉所在處，「原領諭戳，剋日吊齊，稟繳赴轅，以憑核銷」，拿回和銷毀當時所發給的曉諭和戳記，完成斥革的行政流程。⁶²

而約在 1796 至 1843 年間（嘉慶初年至道光 22 年），擔任吞霄街總理的鄭媽觀（今苗栗通霄），其卸任過程則更為「傳奇」。鄭媽觀任職總理四十多年間，曾

⁵⁹ 《淡新檔案》，檔案編號 12214.1。

⁶⁰ 《淡新檔案》，檔案編號 12206。

⁶¹ 《淡新檔案》，檔案編號 12206.5。

⁶² 《淡新檔案》，檔案編號 12206.12、12206.13。

被斥革兩次後又復任兩次，但第三次斥革的時候，卻發生以下的記述：

速吊已革總理鄭媽觀戳記，限五日內稟繳察銷。

官府以非常急促的期限，取回鄭媽觀的曉諭和戳記，且在完成斥革流程後，其他街庄總理、鄉正、通事、土目和舖戶等不同背景的地方人士，亦聯名上書請求官府復任鄭媽觀，並提到：

惟鄭媽觀承當是任四十餘年，三退三舉，無喜無愠，不忮不求，身雖粵籍，素不袒親，乃閩人所心悅而誠服也。

每次費用已財為地方好事，脩橋造路，倡首捐緣，起蓋天后宮，脩（修）理壽公祠，設立南和隘，防番禦賊。

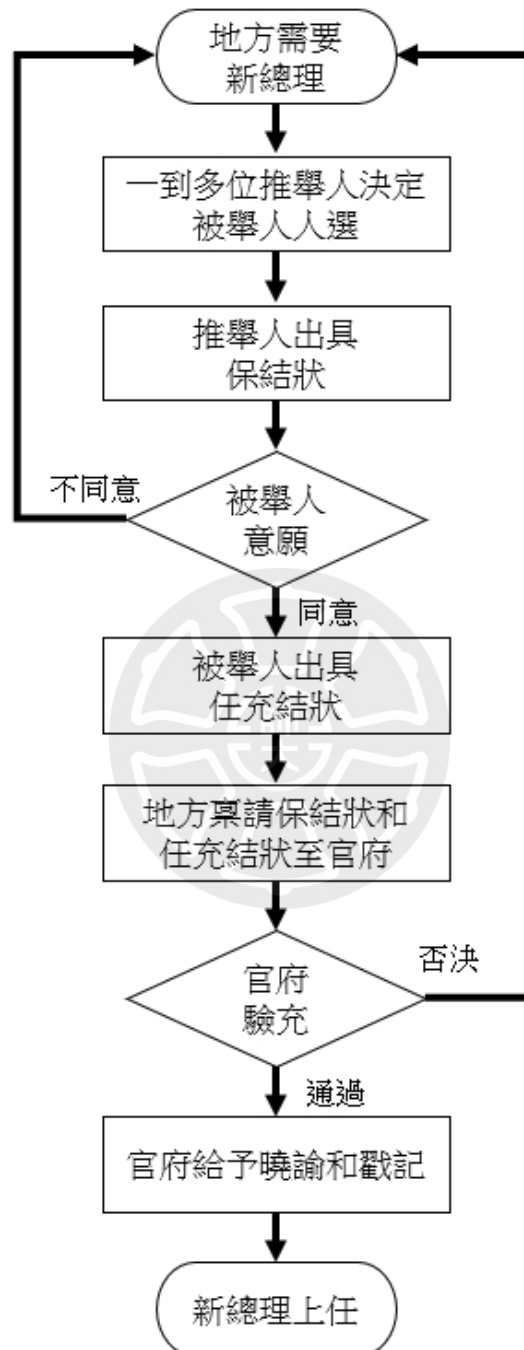
請求文書中描寫鄭媽觀於地方事務上的秉公處理和樂善好施，不論哪個祖籍的庄民，皆共同認可鄭媽觀的行為處事，間接表示其人在地方的影響深厚。即便這次聯民者眾，但官府仍以堅決的態度回覆：

鄭媽觀誤公斥革，應另舉妥人接辦，不可飾詞混請復充。

可見這次斥革起因為「耽誤公事」，與地方呈情而罷黜的情況不同，是由縣官主動進行斥革，才會在行政決定上十分堅定。⁶³

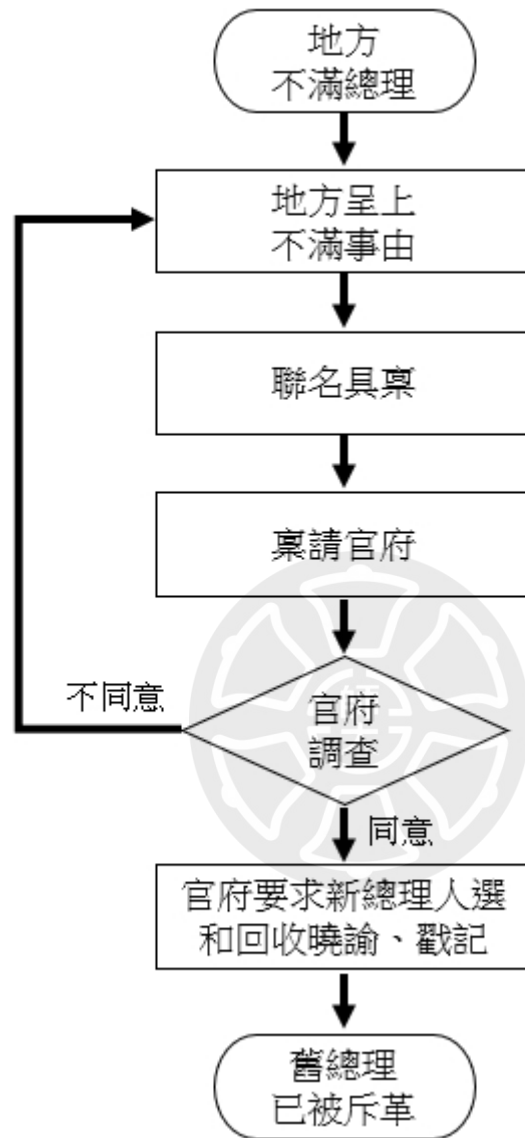
⁶³ 《淡新檔案》，檔案編號 12203.2、12203.4。

圖 2-1 清代總理充舉流程



資料來源：戴炎輝，《清代臺灣之鄉治》（臺北：聯經出版事業股份有限公司，1979），頁 24-29。
（筆者繪製）

圖 2-2 清代總理被地方罷黜流程



資料來源：吳俊瑩，〈由斥革總理看十九世紀北臺灣地方菁英與官府的權力互動〉，《政大史粹》8 期（臺北：政大歷史學系，2005），頁 57。（筆者繪製）

第二節 總理與地方社會的公共事務

清代臺灣社會中，廣泛使用「總理」一詞稱呼總掌管理者，例如總掌管理廟方事務的村廟總理、監造村里工事的工程總理等。這些總理所管之範圍往往只有一廟之地，或一時推舉，待臨時性公務消失後，總理身份即會消失。例如 1825 年臺灣知府方傳綏為修築鳳山舊城時，曾有記載：

乃選紳士黃化鯉、吳尚新、黃名標、劉伊仲等為城工總理，分門鳩工，不經胥役。⁶⁴

方傳綏選出幾位當地仕紳為「城工總理」，類型偏向是專案性質的總掌管理，按所分配的城門各自招工，不用民間進行徭役。而本研究中所提之總理，並非上述所言之臨時組織的管理人員，乃是常態存在於里保區域下，協助地方政務的街庄型總理。⁶⁵

能夠成為街庄型總理者，大多是「老成富裕，且兼有名望才學，熟悉地方事務之人」，可視為鄉里基層組織上的領導人物，其出身亦是「地方富有或有力之家」。⁶⁶本研究根據前述「表 2-1 總理職務類型」，其類型約分為 10 種責任項目，透過這些項目，了解街庄型總理的社會行為，進而理解地方富有或有力之家所帶來的影響條件，再選擇適合的項目，將之投射於遊戲規則之中。以下便根據責任項目，從史料敘述內探究形成總理所需的特色和條件。

一、約束庄民、維持秩序

上節所提及的「庄規四則」中，曾反覆強調總理要維持村庄秩序一事，肇因於當時臺灣社會環境有三大患：盜賊、械鬥和謀逆。⁶⁷三大患的起因，有部分是因為遊民造謠生事，使得社會人心浮動進而引發衝突所致。1833 年（道光 13 年）閩浙總督程祖洛的奏摺中，便曾提及當時妖言四起，無賴遊民煽動人心，是臺灣禍亂的起因，但也表示禍亂得以鎮壓，全靠總理、董事行令禁止，並以嘉義縣笨港鎮為例：

⁶⁴ 姚瑩，《東槎紀略》（臺北：臺灣銀行，1957），頁 5-7。

⁶⁵ 鄭威聖，《鄉賢與土豪：清代臺灣街庄總理與地方社會》（新北：花木蘭文化事業有限公司文化，2014），頁 39。

⁶⁶ 蔡淵黎，〈清代臺灣的社會領導階層（一六八四—一八九五）〉，（臺北：國立臺灣師範大學歷史研究所碩士論文，1980），頁 77-78。

⁶⁷ 姚瑩、臺灣銀行經濟研究室編，《中復堂選集 v.1》（臺北：臺灣銀行，1960），頁 39-41。

即上年逆匪窺伺笨港鎮，該處總理林西泰等聯約各莊，不准妄動，眾志成城，三戰三捷，嘉義縣境內，惟該處得保完善，此其明證。⁶⁸

嘉義縣笨港鎮的多位總理，於張丙事件中命令庄民不准參與，團結一致，使得該區域在事件結束後，受害最少。可見總理需身負地方聲望、號召能力，方能在禍亂來臨時，促使庄民團結致志。

二、調停處理

當庄內有各種小型糾紛時，根據庄規，往往會由總理公人進行第一步調解。⁶⁹像是 1879 年（光緒 5 年），一起竹北二保⁷⁰的原住民殺人事件，起因於冒充墾戶的連日昌勒索原住民，激起原住民怒意，造成原住民侵擾，房舍被燬，無辜墾民被殺。而這些被害者家屬在事件結束後，沒有獲得任何賠償，是故聯名上書官府，請求公道。在官府審問的過程中，連日昌才道出當地總理曾經的協調內容，茲列如下：

總理潘連陞理處，認賠佛銀七十元，登交定銀貳元，餘限十一月中備交清白，源不得已允從。不料至期向討，突起不良，意圖僥吞，置之度外。⁷¹

當地總理於事發後曾要求連日昌付銀賠償被害者家屬，連日昌也同意這個處置，但是臨到付款日期，連日昌卻心生貪念，沒有賠付，亦因此引發後續被害者家屬討伐一事。雖然這起紛爭牽涉人命，但當時總理在連日昌和被害者家屬間取得協調，採銀錢賠償方式，試圖平息兩造糾紛。

三、巡邏防衛

巡邏防衛，防衛的對象是原住民和土匪賊盜，尤其冬季來臨時，竊盜搶劫，發生頻率更甚以往，所以「冬防」實屬地方重要大事。例如 1883 年（光緒 9 年）的竹南四保大甲街（約今臺中大甲一帶），已經有一位總理蔡廷瑞，但是地方人士認為只有一位總理不足以應付冬防一事，於是上書官府請求增加一位總理，並且在文書上寫著：

大甲土宇備極彈丸，公事尤甚浩繁，而且淡彰交界冬防一切，辦理更不可無人，誠恐蔡廷瑞一人難以分身。⁷²

⁶⁸ 臺灣銀行經濟研究室，《臺案彙錄甲集 v.2》（臺北：臺灣銀行，1959），頁 106-123。

⁶⁹ 《淡新檔案》，檔案編號 12303.2。

⁷⁰ 竹北二保大約位於如今桃園縣大園區以南至新竹縣新豐鄉之間。

⁷¹ 《淡新檔案》，檔案編號 17321.1。

⁷² 《淡新檔案》，檔案編號 12222.1。

由此看來，冬防事務繁重，需總理親自多方籌措和協調，方能達到冬防的目的和效果。

四、興修公共設施

位於鄉庄的公共設施，以促進庄民福利為主，例如渡口、善堂、學堂、義塚、水利設施和道觀廟宇等。當公共設施需要籌建或營運費用時，街庄型總理會因此與地方商家進行周旋。以 1805 年（嘉慶 10 年）的雞籠慶安宮（今基隆媽祖廟），籌措宮內管理費用為例：

……議建慶安宮內外兩廟，崇祀天上聖母……僧實清苦，無所舉出糧……幸嘉慶十年間，雞籠社土目麻已力、毛少翁社通事翁麗水、總理吳長與該處商民等公議，凡茅店營生者，年應納地基銀貳元、搭廠捕魚者，應納地基銀壹元，愿將基租一概充入慶安宮，為香燈、齋糧諸費……⁷³

因為慶安宮內沒有任何額外經費，造成常駐宮內的僧侶饗飧不飽，於是當地的原住民土目、漢人通事和總理共同商議，協請媽祖廟周邊商家與漁夫，繳納銀元作為香油費用。在這個案例中，總理因應地方需求而出面與各方討論，最後訂下籌款方式，使慶安宮得以長久運作，成為當地的重要信仰中心。

五、編造保甲及戶口

總理乃為熟悉地方事務者，當官府需要了解地方人口時，便會命令總理造冊，徹查地方人口。例如 1873 年（同治 11 年），同時期有多位總理繳交戶口清冊，試舉如下：

竹北二保中崙崁頭厝等庄總理黃錫蘭稟……緣蒙憲諭，通飭所轄地方編聯保甲，逐細查造牌甲清冊，稟繳備查，以緝盜安良等因。奉此，蘭遵諭已將保內地方所有民居戶口，造具清冊，理合夾稟呈送。⁷⁴

金包里保總理簡秀茂……該茂遵即在於該保內街庄，無論紳商僧道，一律挨戶稽查，每十戶為一牌，舉立牌首一人，造具花名、年歲、籍貫、經業，並婦老幼丁口清冊，茂不敢疏忽稍有遲延。⁷⁵

⁷³ 黃美英等編，《凱達格蘭族古文書彙編》（臺北：臺臺北立文化中心，1996），頁 218。

⁷⁴ 《淡新檔案》，檔案編號 12403.2。

⁷⁵ 《淡新檔案》，檔案編號 12403.5。

雞籠街總理何拱辰董事王家齊總理何拱辰、董事王家齊等，為遵諭保甲將竣，清冊稟繳察核事。⁷⁶

從地理範圍來看，當時是淡水分府下令轄下總理皆須編造保甲名冊，也讓北臺灣的各地總理投入清查地方人口的行政事務上。

六、設隘防番

清領前期的國家統治力量不強，漢民大多自組武力對抗原住民的威脅，往往會設置隘點進行防衛。1790 年（乾隆 55 年）前，由官府補助設立的隘防，稱為官隘，但往後設立的隘防，不論是否有官府補助，在方志中一律稱為民隘。⁷⁷即使在臺漢民人口數越來越多，可開墾的土地越來越少，但不表示已經開墾的土地不會受到原住民的侵擾，受到原住民侵擾的墾地，可能會因此無法如常耕作，導致無法繳交一定數量的田賦，因此申請廢墾復隘。

情因中湧等庄為番匪滋擾，貽累地方。爰是，眾庄總董，紳耆籌議章程，呈請 憲示，飭銷廢墾諭，著成復隘防守，保護佃耕，就地招佃，備資建隘墾取丁糧等因。⁷⁸

例如 1858 年（咸豐 8 年），中庄和三角湧庄（今桃園大溪和新北三峽），數次受到原住民的攻擊，無法繼續開墾以繳交足夠的田賦，拖累地方，所以各庄總董、仕紳、耆老等呈情廢除墾照，將這個地方恢復隘點，進行防守，並已備妥資金建隘等云云。此事件中顯示出各庄總理具有聯合其他地方人士的動員能力，設隘防番，共同維護地方利益。

七、清庄聯甲

清庄聯甲，由數个村莊形成的保衛地方組織，清查庄內遊民人口，防範遊民擾亂社會秩序，於清末是很重要維護地方治安的政策。1874 年（同治 12 年），淡水分府陳為傳諭要求各鄉業戶、墾戶、頭人、隘首暨總理、鄉保、庄正副和耆老等，立刻協商清庄聯甲的章程辦法，還特別說明清庄聯甲的定義：

原以敦守望相助之義，若無盜賊，則輪流巡查，協力防範，一遇盜警，則鄉鄰救護，齊心兜拿，果能寔在奉行，自見地方安靖，搶劫永息。

⁷⁶ 《淡新檔案》，檔案編號 12403.3。

⁷⁷ 陳志豪，〈清帝國的邊疆治理及其土地制度：以新竹頭前溪中上游地區為例（1790-1895）〉，國立臺灣大學文學院歷史學系博士論文，2012，頁 5。

⁷⁸ 高賢治，《大臺北古契字二集》（臺北：臺北市文獻會，2002），頁 502-503。

現在只據三灣通事黃鎮疆等稟送聯庄規約前來，雖未盡善，而較之他處並未稟送者，似乎稍勝，亟應一體仿照辦理，以衛閭閻，合行票飭。⁷⁹

公文中指出只有三灣一處（今苗栗三灣）送來聯庄規約，雖然不盡完善，但比那些沒有遞交者好，因此強烈要求尚未繳交章程辦法的地方，應火速商議，籌設經費，確實辦理清庄聯甲。為了因應清庄聯甲的政令，總理要有與地方人士溝通協調、籌措募款和編列經費的能力。

八、團練壯丁

先前曾提到清代臺灣的動亂連年，素有「三年一小反，五年一大反」之惡名。⁸⁰為防範各種亂事，各村庄團練壯丁，對內維護村庄治安，對外抵禦賊匪侵略，也會響應官府，機動調派壯丁。例如 1840 年代（道光年間）的鴉片戰爭，為防範英軍艦隊襲擊臺灣各港口，福建臺灣總兵達洪阿、福建臺灣道姚瑩便曾在奏摺中提到：

各莊總董頭人團練壯丁，自一二百名至七八百名不等，通計二廳四縣，團練壯勇一萬三千餘人，預備一旦有警，半以守莊，半出廳候調用。⁸¹

官方欲借用總理的鄉庄力量，陳述各庄武力皆以百人起跳，全臺各地壯丁總數達一萬三千多人，足見全臺各地皆有具備號召能力的總理，總理們平日亦勤於團練庄內壯丁、調派壯丁參與公務，才能隨官府命令及時調用庄內壯丁。

九、清賦（清丈土地、清理賦課）

清賦，為清代官方推動的土地改革政策，在不增加農民負擔的情況下，讓田賦具有自給自足的能力，主要內容包括清丈土地和清理賦課（改革租約），影響範圍遍及全臺。總理在這項政策中，為輔助性角色，協助官方丈量土地，和計算土地所需繳交的田賦須為幾何，像在 1881 年（同治 13 年）的〈新竹縣各戶呈報田園甲數科陞供耗冊〉所提到：

據竹北一保總理張陳恩、庄正彭德豐開報，樹杞林新墾戶金惠成新開草埔成熟田一段，坐落樹杞林界內山窩溪墘下，除山坑未墾成熟不計外，呈報已墾熟田六十八甲六分，查淡屬應陞正供，照同安下沙則例，每田一甲應科陞供谷……⁸²

⁷⁹ 《淡新檔案》，檔案編號 12301.8。

⁸⁰ 徐宗幹，《斯未信齋文編》（臺北：臺灣銀行，1960 年），頁 66-71。

⁸¹ 中國第一歷史檔案館，《鴉片戰爭檔案史料 v.2》（天津：天津古籍出版社，1992），頁 481-483。

⁸² 《淡新檔案》，13203.1。

由竹北一保⁸³的總理協助新墾戶說明土地位址和範圍面積，並且說明依據何種法規，所以新墾戶應繳納為數多少的田賦等，顯現出總理對於地方土地、賦稅政策的掌握程度。

十、捕犯解案、稟報命盜重案

總理對於庄內的口角糾紛，可自行協調排除，但是遇到重大爭鬥或命案時，則由官府下達命令後，總理隨命令而動作。像是在 1876 年（光緒 2 年）的〈淡水廳現押人犯實在名數案申清冊稿〉，便曾提及有位總理抓獲竊賊，在交送官府的过程中被同夥劫走，慶幸後續再度逮捕。⁸⁴還有像是 1891 年（光緒 17 年），竹北二保大溪墘等庄的總理劉兆榮，收到一紙公文，命令他前往調查佃戶曾阿其、謝阿傳為了不繳地租，所以憤而毀壞地主徐景雲的灌溉大坡一事。經過調查後，總理劉兆榮回覆如下：

榮遵即到伯公崗莊，勘明徐景雲原舊灌田大坡被毀屬實，惟巡其被破之水，攔入曾阿虎、謝阿傳等坡內，詢及曾、謝兩姓，據說未曾有毀，只欠六成大租。而徐景雲直指係曾、謝兩姓恨控毀破，現水攔入伊坡，鑿鑿可証。⁸⁵

從回覆中得知，大坡被毀是事實，但有嫌疑身分的佃戶表示並未挾怨破壞，單純積欠地租，而地主則是提出各種證據，表示佃戶將大坡破壞後，把水引入到他們的田園之中，造成地主的利益受損等等。總理雖然不具備判案資格，但在刑事與民事案件中，仍需具備收集證據、訪問兩造雙方的偵訊能力。

第三節 總理作為桌遊設計的核心

本研究中「成為總理」，乃是遊戲最終目標。而從前兩小節的研究中獲知因為總理職務的需求，不領薪的總理勢多出身為「地方富有或有力之家」，因為這些領導人士需要手握財富，具有聲望和號召能力，熟悉地方事務，方能維護庄內秩序，完成官府所派給的行政任務。

在清代，欲在臺灣帶領家族躋身「社會領導階層」，通常有兩種途徑，一種是身負功名者，包含軍功和科舉功名，如彰化地區的施世榜家族；另外一種，則是本研究中所重視不具任官資格的地主、富商和儒士。⁸⁶

根據前述種種的研究，撇除操作上較為細節的調停糾紛、編列戶口、逮捕嫌

⁸³ 竹北一保大約位於如今新竹市以北至桃園縣之間。

⁸⁴ 《淡新檔案》，31202.9。

⁸⁵ 《淡新檔案》，22221.21。

⁸⁶ 蔡淵契，〈清代臺灣的社會領導階層（一六八四—一八九五）〉，（臺北：國立臺灣師範大學歷史研究所碩士論文，1980），頁 72-75。

犯，以及無法具體呈現政策效果的清丈土地、清理稅賦，筆者選擇採用地主、富商或儒士等在成為總理前，其常用累積財富和聲望的手段，例如開墾土地、巡邏防衛、興修公共設施、設隘防番、團練壯丁等項目，將之融入桌遊規則，不論參與者擔任的角色為原住民、先住民或是後續抵臺的移民，皆可逐步體驗成為墾戶、成為隘首、加入行郊到累積聲望等清代臺灣基層社會的領導人生活，同時在不斷重複的遊戲行為和不同的行動決策中，逐漸邁向「成為總理」的遊戲目標。

本研究預計透過地圖圖板、指示物和卡牌等遊戲配件，跨越時空限制，使參與者們得以與臺灣先祖們共同經歷曾經的歷史現場。但縱覽兩百餘年的清代臺灣史，來自不同祖籍的移墾鄉團名稱與行政區因改制而造成名稱的變化，其資訊細節會增加參與者的認知負荷，降低遊戲體驗的樂趣。故本研究中的部分名詞，仍得適度的調整，以加速參與者沉浸遊戲情境的腳步。

例如，參與者於桌遊中將扮演各種在臺灣土地上生活的原住民或祖籍不同的移民，但天災與人禍並不因祖籍或血緣的不同而有差別性的對待。所以，本研究中的角色名稱，不採取常見於研究文獻中依據祖籍或語言所識別的「閩籍移民」、「泉州移民」或「福佬客」等名稱。本研究在設計上，一律將各籍移民統稱為「移民」，僅以到達臺灣的時間先後，再區分為「剛抵臺的移民」和「待出發的移民」。至於影響臺灣深遠，文獻中所謂的「番民」，則稱為「原住民」。其他如明鄭所遺留的部屬，或早於荷西時期即來到臺灣墾荒的先民，暫稱呼為「先住民」。

還有在歷史事件中常成為議事場所的宮廟，其祭祀對象眾多，有媽祖、三山國王、開漳聖王、保儀大夫等，加上原住民的信仰系統與漢民不同，所以在本研究中便以「信仰中心」一詞代表清代臺灣的信仰場所。

另外，本研究中面對史實上多次改制的行政區時，亦僅強調臺灣西半部的行政區與對應的早期地名，例如現在的臺南，清代稱為「臺灣」；「彰化」的早期地名，則稱為「半線」；至於 1875 年才出現的行政區乃是「恆春縣」，在此之前被稱為「浪嶠」。⁸⁷ 為了避免參與者既有的先備知識，與遊戲內所提供的資訊產生混淆或困惑，故在本研究中會於明顯處加註，說明清代臺灣行政區於時間軸上的名稱變化。

接下來，將介紹地圖圖板、指示物和卡牌等遊戲配件，於桌遊中的各自用途，並在後續章節提供遊戲配件的文史轉譯說明。

⁸⁷ 浪嶠，在史料中亦被稱為「琅嶠」、「郎嶠」、「瑯嶠」、「郎嶠」。由於本研究使用的古地圖〈臺灣地里圖〉標示為「浪嶠」，故在本研究中便以浪嶠稱之。

第三章 由歷史轉譯的遊戲機制

第一節 遊戲配件

本研究中的遊戲配件，可分為地圖圖板、各種指示物和各種牌卡等三項。

一、地圖圖板

地圖圖板（以下簡稱「地圖」）為收藏便利，採用 6 塊 A4 尺寸的紙板⁸⁸組成等比縮小的〈臺灣地里圖〉⁸⁹。依據地圖上所提供的訊息，地圖每 2 塊可形成一組地理區域，共分成 3 組，第一組為淡水和半線，第二組為諸羅和臺灣，以及第三組為鳳山和浪嶠。

此地圖上另繪製 6 邊形的白色虛線格，視為遊戲時會使用的土地板塊（以下簡稱「土地」），共 65 格，包含兵力人丁置放區 1 格，沿海地區（具備藍線的區域）有 12 格，山地地區（紫線之後的區域）有 14 格，平地地區有 16 格，海洋地區有 22 格。其中海洋地區有 1 格為「航行起始點」，只要參與者的角色為「待出發的移民」，其角色指示物皆從此處開始移動。

表 3-1 地圖各區域面積

地圖組	區域位置	板塊數	陸地板塊數
1	淡水	11	6
	半線	11	7
2	諸羅	11	7
	臺灣	16	11
3	鳳山	9	6
	浪嶠	7	6
小計		65	43

⁸⁸ A4 尺寸為 29.7 x 21 公分，採長邊朝上的方式放置，組成總長度 89.1 x 42 公分的遊戲地圖。

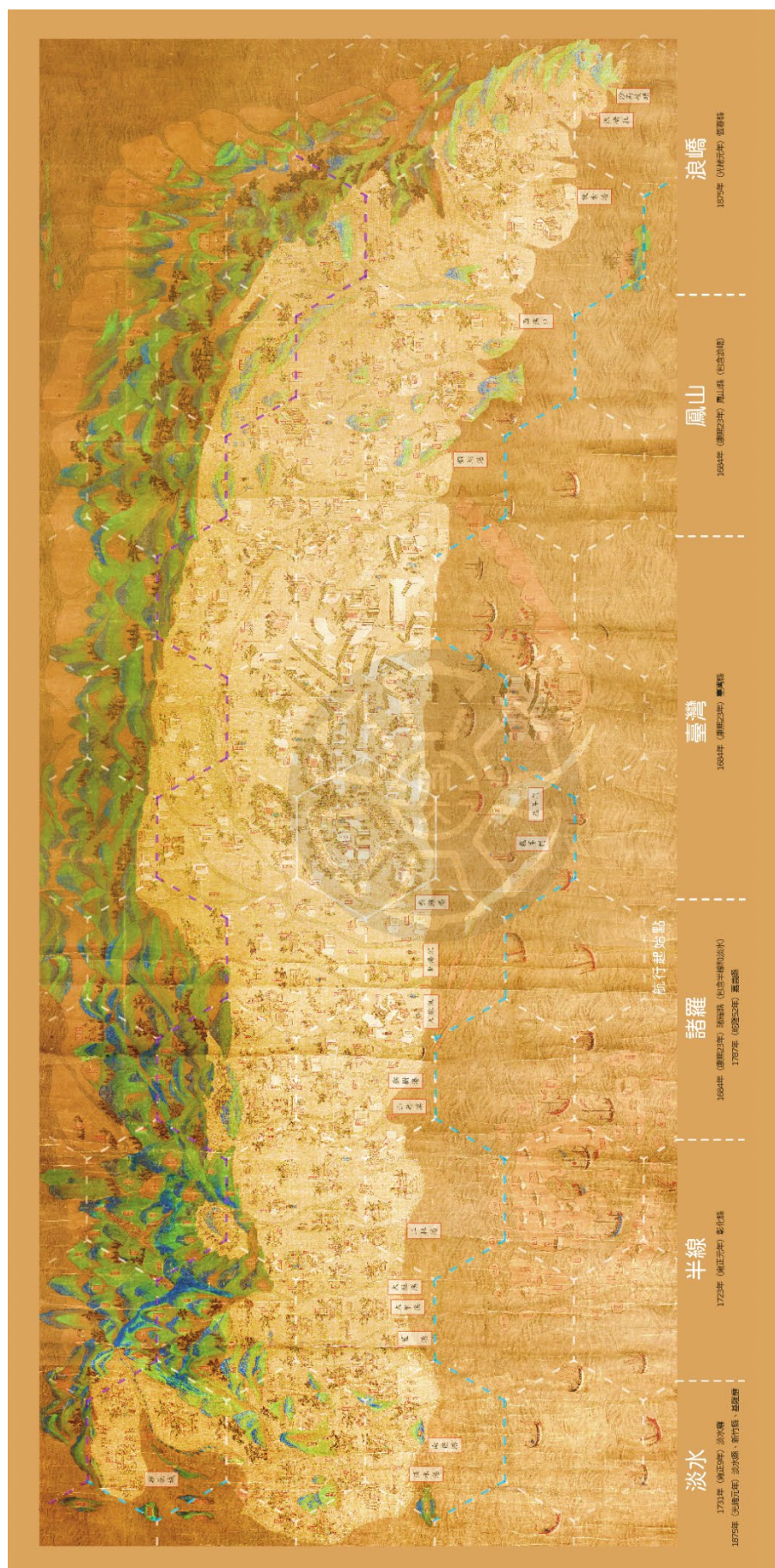
⁸⁹ 〈臺灣地里圖〉原尺寸為 109 x 280 公分，繪製者不明，推測此圖出現於 1684 年以後（清康熙中期），現原件收藏於美國國會圖書館內。資料來源：數位方輿網站，網址：https://digitalatlas.asdc.sinica.edu.tw/map_detail.jsp?id=A103000059，瀏覽日期：2020/12/1。

表 3-2 地圖各地區面積

地區名稱	板塊數
臺灣鎮	1
沿海	12
山地	14
平地	16
海洋	22
小計	65



圖 3-1 遊戲地圖〈臺灣地里圖〉

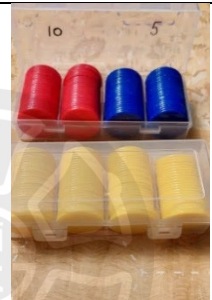


圖片來源：數位方輿，網址：https://digitalatlas.asdc.sinica.edu.tw/map_detail.jsp?id=A1030000059，瀏覽日期：2020/10/1。

二、指示物

指示物部分有 7 種，分別為角色指示物、田產指示物、人丁指示物、兵丁指示物、水利設施指示物、信仰中心指示物和錢幣指示物。

表 3-3 指示物一覽

角色指示物	田產指示物	人丁指示物	兵丁指示物
			
水利設施指示物	信仰中心指示物	錢幣指示物	
			

角色指示物有 6 種顏色，數量皆為 1 個。參與者可任選自己喜歡的顏色，代表參與者在地圖上進行移動。部分遊戲機制，需角色指示物抵達指定地區才能觸發，例如角色指示物需前進至山地地區，滿足特定條件便能解開「成為隘勇」的任務。

田產指示物（以下簡稱「田產」）有 6 種顏色，對應角色指示物的顏色，形狀為 1 公分的正方塊，數量各 40 個。田產象徵著土地上的各種作物或勞動產出，可能是種植水稻或剝製鹿皮，也可能是開採礦石或修建房屋。在本研究中為了簡化臺灣物產豐饒所衍生的產業複雜性，故以田產代表所有於臺灣土地上的經濟作物和商業行為，所以當田產放置於土地上時，表示此處已被開墾。

人丁指示物，造型如人形，在本研究中具備多種象徵意義，既表示隘勇、壯丁的攻擊值與防禦值，又代表開墾土地時的移墾鄉團和聚落人口。為了便利參與者在地圖上配置人丁指示物和隱匿人丁指示物的代表數值，每枚人丁指示物底部皆有數字，有 0、1、2、3、5、10、15 等 7 種代表不同人丁數或武力值或防禦值的數字。

表 3-4 人丁指示物各數值的數量

人丁指示物數值	數量
0	12
1	42
2	36
3	30
5	30
10	20
15	20
小計	190

兵丁指示物（以下簡稱「兵丁」）造型如同人丁指示物，但指示物上會有額外的特殊標記，數量為 10 個，於遊戲開始時即放置於地圖上唯一實線的土地內（地圖上的「臺灣鎮」）。本研究，兵丁代表的是官方對處理糾紛的態度，因各兵丁的數值從 0 到 15 不等，數值 0 表示告官不理，而 15 為官方積極處理。

表 3-5 兵丁各數值的數量

兵丁指示物數值	數量
0	4
1	1
2	1
3	1
5	1
10	1
15	1
小計	10

水利設施指示物（以下簡稱「水利設施」）的造型為透明方形塑膠片，為模擬常見水圳採凹式造型，數量為 20 個。其實在清領時期臺灣的水利設施，計有陂、塘、埤、圳等多種樣態，於本研究中難以一一呈現這些樣態的具體作用和細節，故以「水利設施」統稱之，其作用為增進糧產、促進經濟的整體代表。

信仰中心指示物（以下簡稱「信仰中心」）有 6 種顏色，對應角色指示物的顏色，形狀為一小屋狀，小屋具有堆疊的功能，數量為各 20 個。本研究中的角色有原住民、先住民和各地移民，每一個角色的信仰皆不同，有祖靈、媽祖、三山國王、開漳聖王、保儀大夫等，因此本研究以「信仰中心」的概念來形塑深入臺灣社會結構的各種民間信仰。信仰中心是本研究中唯一可升級的指示物，透過小屋堆疊顯示不同等級的信仰中心，且依據等級不同而有不同回饋。

表 3-6 信仰中心等級

1 級	2 級	3 級
		

錢幣指示物（以下簡稱「錢幣」，單位為「金」）分為 3 種，1 金、5 金和 10 金，作為購買、建設或交易時使用的貨幣。獲取方式除可透過參與者間的交易外，主要於收成結算時，參與者根據土地上的田產數量換算成收成金額，1 個田產為 1 金。另外，亦可能從運勢卡上獲取或減少手中的錢幣。

表 3-7 錢幣各數值的數量

錢幣數值	數量
1	100
5	50
10	50
小計	200

三、牌卡

牌卡共有角色卡、運勢卡、任務卡和墾照卡等 4 種。

表 3-8 牌卡一覽（測試用牌卡照）

角色卡	運勢卡	任務卡	墾照卡

角色卡共有四種類型，共 6 張。角色卡類型分別代表自有官方紀錄以來，即顯示在臺灣生活的原住民；不知何時至臺灣已開墾多年，但仍保有漢人習慣的先住民；可能是偷渡、隨軍或持照渡臺而剛抵達臺灣沿海地區的移民；還有在外地領取合法墾照，正手握資源，準備出發前往墾地的移民。

由於清代移墾鄉團多以祖籍群分，例如閩籍移民、粵籍移民、漳州移民、泉州移民等，為避免眾多祖籍名詞增加參與者閱讀文字時的認知負荷，故以「移民」統稱所有從原鄉前來臺灣的人士或家族。同時，移民角色卡佔總角色卡數量的一半，於本研究中呈現清代臺灣乃屬於外來移民為主的移墾社會。

角色卡的卡面資訊記載出牌順序、初始資源和角色起始點，協助參與者在遊戲初始時進行資源配置。

圖 3-2 角色卡卡面資訊說明



表 3-9 角色卡一覽

名稱	數量	特色
原住民	1	祖上即在臺生活者。
先住民	1	已在臺墾拓數年者。
剛抵臺的移民	2	剛抵臺灣，手握資金。
待出發的移民	2	尚未抵臺，手握墾號。

運勢卡則有天災、人禍、政策、健康和其他等五種類型。天災類型下再細分地震來襲、颱風肆虐、海水倒灌、洪水氾濫和旱災歉收等，曾頻繁出現於臺灣的五種不同類別的災難事件。人禍類型有山林遇襲、海盜攻擊、遭遇民變、遭遇械鬥和強佔土地等，以官方紀錄顯示臺灣人民曾遭遇的五種不同類別的治安問題。政策類型下有強徵勞役、課餉繁重、清丈土地、響應捐賑和豁免稅金等五種不同類別的統治策略。健康類型以瘟疫流行和水土不服為主，凸顯外來移民身處瘴癘之地的生活困境。其他類型包含義民協助、五穀豐收和國泰民安，其中的國泰平安，表示該次收成結算不會有任何田產或人丁增減情況產生，象徵臺灣島上的平順年代。

圖 3-3 運勢卡卡面資訊說明

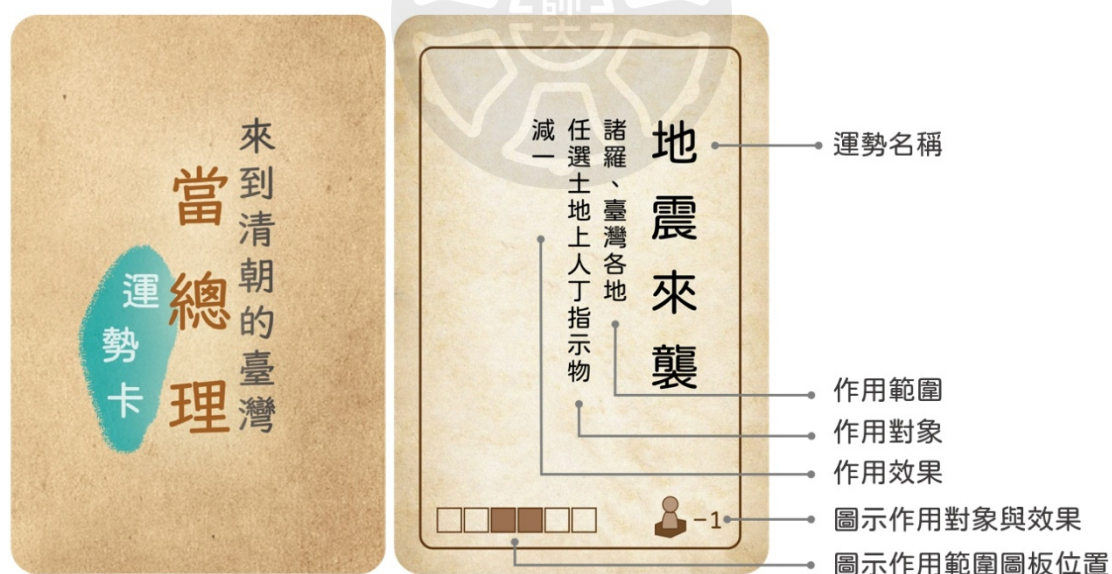


表 3-10 運勢卡一覽

序	類型	項目	數量	適用角色	作用範圍	作用效果	作用對象
1	天災	地震來襲	5	全體	部分區域	減少	地上人丁指示物
2		颱風肆虐	5	全體	部分區域	減少	田產
3		洪水氾濫	5	全體	部分區域	減少	水利設施
4		海水倒灌	3	全體	沿海地區	減少	地上人丁指示物
5		旱災歉收	5	全體	部分區域	減少	錢幣
6	人禍	山林遇襲	5	全體	山地地區	減少	田產
7		海盜攻擊	5	全體	沿海地區	減少	錢幣
8		遭遇民變	5	全體	半線以南	減少	田產
9		遭遇械鬥	5	全體	鳳山以北	減少	錢幣
10		強佔土地	5	原住民	全臺各區	減少	田產
11	政策	強徵勞役	5	原住民	全臺各區	減少	手中人丁指示物
12		課餉繁重	5	原住民	全臺各區	減少	錢幣
13		清丈土地	5	全體	全臺各區	增加	墾照
						減少	錢幣
14		響應捐賑	4	完成郊商 任務者	全臺各區	減少	錢幣
15		豁免賦稅	4	完成墾戶 任務者	全臺各區	持平	錢幣
16	健康	水土不服	5	移民	全臺各區	減少	手中人丁指示物
17		瘟疫流行	5	全體	部分區域	減少	手中人丁指示物
18	其他	義民協助	4	完成聲望 任務者	全臺各區	增加	手中人丁指示物
19		五穀豐收	5	全體	部分區域	增加	錢幣
20		國泰民安	10	全體	全臺各區	無	無

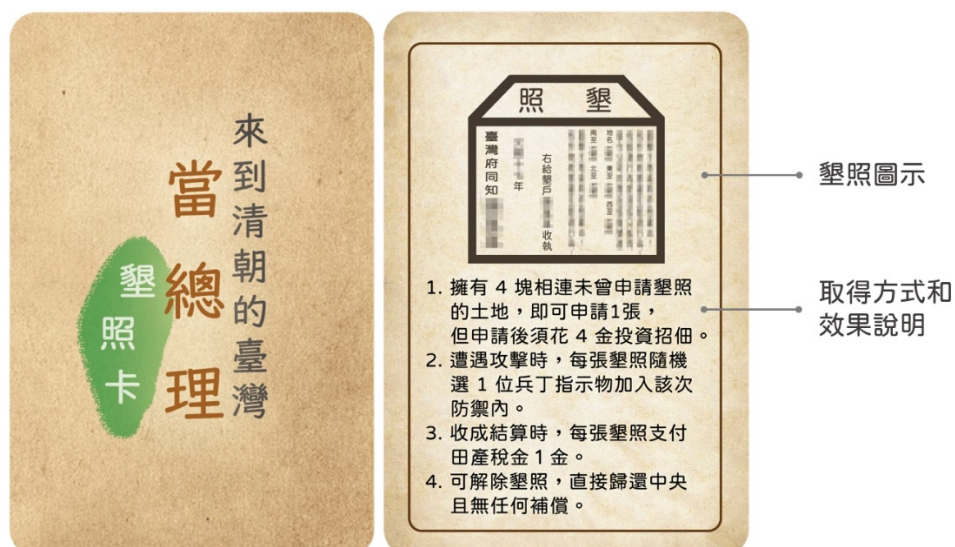
任務卡有五種類型，每種類型各 6 張。任務卡類型分別為成為墾戶、成為隘首、成為郊商、累積聲望和成為總理等，其作用在於說明完成任務的條件和完成任務後的加乘效果，除了方便參與者閱讀任務條件，亦可透過任務卡的擺放方向，提醒參與者是否完成該項任務。

圖 3-4 任務卡卡面資訊說明



墾照卡（以下簡稱墾照）屬於開墾土地後的延伸配件，共有 10 張。參與者取得墾照，表示參與者完成開墾 4 塊相連土地，並獲得官方認可。持有墾照的參與者，可在遭遇械鬥或攻擊時請求官方兵丁協助；但沒有墾照的參與者，是無法請兵丁協助。當參與者的土地沒有 4 塊相連，可以放棄持有墾照，將墾照歸還於中央處即可。

圖 3-5 墾照卡卡面資訊說明



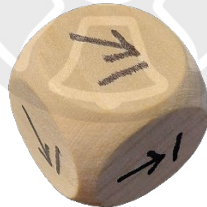
第二節 遊戲準備

首先將地圖排出臺灣西部形狀。若人數為 2 或 3 人，可任選地圖一組；若人數為 4 或 5 人，可任選相鄰地圖兩組；若人數為 6 人，請使用所有的地圖。根據本次所使用的地圖，將之對應地圖位置的運勢卡找出來後各自洗勻，隨機抽出 10 張，牌面向下放置於地圖旁，其他卡放在遠處，本次遊戲不使用。若參與者人數超過 4 人以上，請將航行使用的方向骰準備好。

表 3-11 建議使用的地圖數量

地圖組	地理位置	適用於參與者總數
1	淡水	2 人至 4 人
	半線	
2	諸羅	2 人至 6 人
	臺灣	
3	鳳山	2 人至 4 人
	浪嶠	

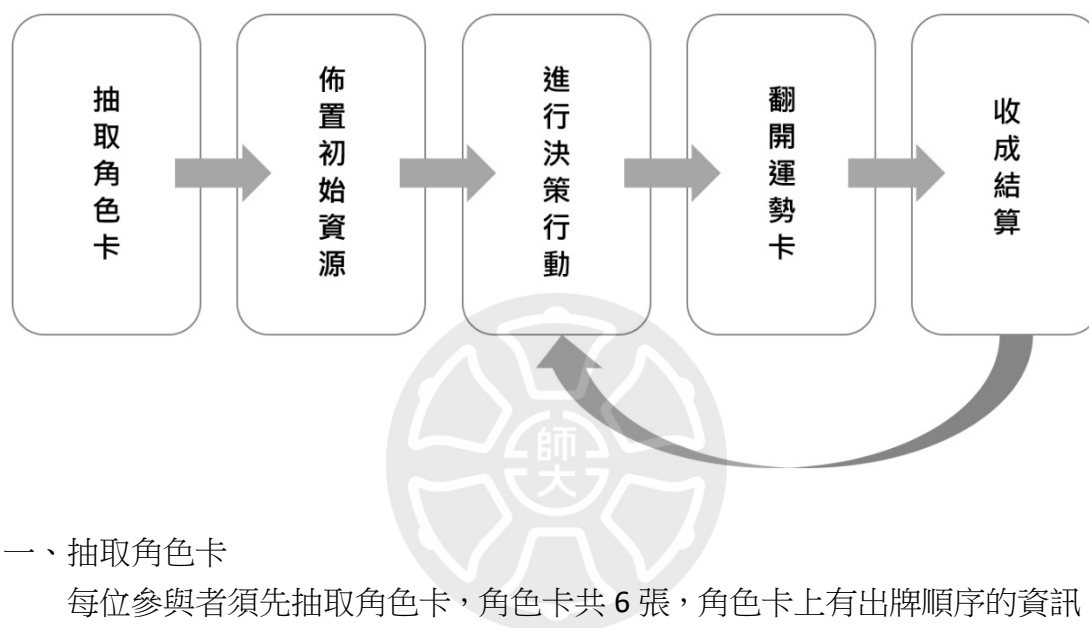
圖 3-6 航行使用的方向骰



第三節 遊戲流程

遊戲流程分為抽取角色卡、佈置初始資源、進行決策行動、翻開運勢卡和收成結算等五階段。每位參與者依照抽取的角色卡完成初始資源布置，按角色卡的順序進行遊戲，於回合中從 6 個決策行動裡選擇執行 1 個。當所有參與者完成各自的決策行動後，便翻開運勢卡與進行收成結算，並且此三個流程重複循環至第一位總理誕生，或運勢卡翻完後，遊戲即宣告結束。

圖 3-7 遊戲流程



一、抽取角色卡

每位參與者須先抽取角色卡，角色卡共 6 張，角色卡上有出牌順序的資訊，參與者須按照出牌順序輪流進行遊戲。

表 3-12 角色順序一覽

出牌順序	角色卡名稱	適用於參與者總數
1	原住民	2 人
2	先住民	2 人
3	剛抵臺的移民	3 人
4	待出發的移民	4 人
5	剛抵臺的移民	5 人
6	待出發的移民	6 人

二、佈置初始資源

在遊戲開始之初，不同角色擁有不同資源，而角色選擇土地佈置田產的順序，亦按照角色卡上的順序輪流進行。第一位挑選土地佈置田產的為原住民，可佔有 4 塊相連的土地，方式為放置 6 個田產於 4 塊相連的土地上，以及可放置 10 位

人丁於土地上進行守衛（亦可不放），身上不具備錢幣。第二位則是先住民，可佔有 2 塊相連的土地，並有 5 個田產和 5 位人丁，身上有 5 金。

順序為第三、五位是剛抵臺的移民，沒有地、沒有田產，但是身上有 10 金和 10 位人丁，登臺地點僅能選沿海地區。第四、六位是待出發的移民，持有墾照和身上有 5 金，且須透過扔擲骰子，依據骰子上的箭頭方向，進行海上移動才能抵達沿海地區，最慢於第三回合強迫登至鄰近的土地，且一登臺即可佈置 4 個田產於 4 塊相連的土地上，無視角色指示物的位置。若待出發的移民於前兩回合未順利登陸，則每回合可領 5 金做為登陸失敗的補償。

遊戲中人丁指示物底部的數字，可依照參與者的需求進行搭配，唯獨人丁數總和，必須滿足初始資源中各角色所持有的人丁數。

接著從運勢卡選出符合本次遊戲地圖區域位置的卡片，例如只使用諸羅、臺灣地區的地圖圖板，那就挑出對應的運勢卡。運勢卡中的國泰民安卡為全區域可使用，請務必將之放入對應的運勢卡中。洗牌後從中選出 10 張，卡面向下疊好放置，其他運勢卡則放置一旁，本回合不使用。

可將五張任務卡打橫放置在每位參與者面前，以供參與者隨時確認任務內容，待完成任務後可豎直放置。

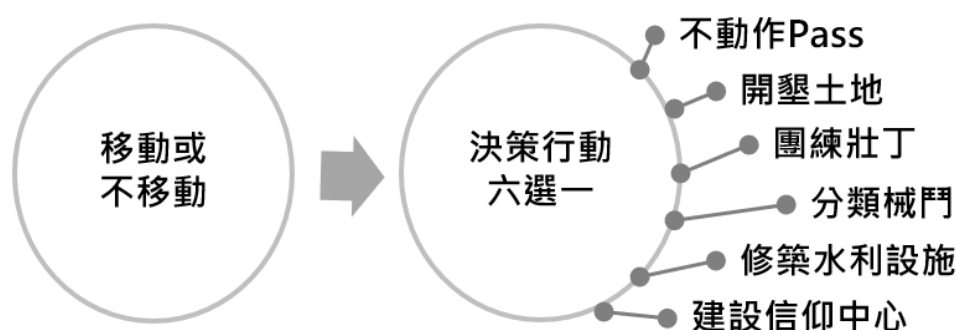
表 3-13 各角色的初始資源

序	角色	初始資源				
		土地	田產	人丁	錢幣	墾照
1	原住民	4	6	10	0	0
2	先住民	2	4	6	5	0
3	剛抵臺的移民	0	0	10	10	0
4	待出發的移民	4（抵臺後）	4	4	5	1
5	剛抵臺的移民	0	0	10	10	0
6	待出發的移民	4（抵臺後）	4	4	5	1

三、進行決策行動

每個角色可按照自己的策略移動或留在原地開墾土地或團練壯丁，亦可選擇建設信仰中心或修築水利設施。每回合需進行 2 個步驟，並在步驟二時，從 6 個決策中選擇其中 1 項完成決策行動。

圖 3-8 決策行動



(一) 步驟一：移動

移動或留在原地。於平地和山區移動，最多可移動 2 步；若於沿海和海洋地區移動，最多可移動 5 步。須留意在海洋移動，僅能於沿海地區進行停靠上岸。

(二) 步驟二：決策

甲、不進行決策

角色指示物不執行任何動作。

乙、開墾土地

開墾土地方式為田產放置於土地上，便是完成開墾土地。每個田產需花費 1 金購買，沒有限制購買數量。參與者首次開墾新土地，其角色指示物須在該土地上，並且放置參與者專屬的田產，方完成開墾土地；但若是已完成開墾的土地，參與者可無視角色指示物的位置，購置田產或販售土地上的田產予中央市場或其他參與者。

例如，參與者已開墾某山地地區，但角色指示物前進至沿海地區準備第一次開墾而購置田產於沿海地區時，亦可同時購置田產於某山地地區。

另外，每塊土地上的田產最多 5 個（包含其他參與者的），且田產無法進行囤積，購買或搶佔後需立即放置在已開墾的土地上；若無已開墾的土地可供放置，只能販售田產。每個田產在中央市場上的價值為 1 金。

圖 3-9 開墾土地



田產不具備任何防禦值，參與者可對其他參與者的田產發動攻擊，有機會將對方的田產轉換成自己的。參與者發動攻擊和土地防禦方式可參照「丁、分類械鬥」。

丙、團練壯丁

團練壯丁為在已開墾的土地上放置人丁指示物，防禦家園。每位人丁購入價格為 1 金，若購買 3 位人丁則付 3 金，可取 1 位數值為 3 的人丁指示物，或是根據手上的人丁指示物重新安排人丁數值。參與者購置人丁時數量不限，可即時放置人丁指示物和管理所有參與者開墾土地上的人丁，無視角色指示物的位置，亦可持續囤積於手中。

每塊土地最多容納 5 枚人丁指示物，參與者手中最多持有 6 位人丁指示物。如果新增人丁無法進行指示物的兌換或沒有可放置指示物的土地，須放棄新增的人丁。人丁購入後無法交易，但可能因為運勢卡或械鬥的影響而有增員或減員的情況。

開墾者可配置其開墾土地上的人丁數。若一塊土地上有多位開墾者，則這些開墾者都可以進行人丁數配置，所有土地上的人丁皆以保衛該塊土地為首要目標，不分由哪位開墾者進行配置。

丁、分類械鬥

分類械鬥為角色指示物行進至欲進行械鬥的土地上，攻擊方從手上取出欲參與攻擊的人丁數（可多枚人丁指示物），與防禦方土地上的人丁數、信仰中心、水利設施與墾照張數所衍生出的兵丁等防禦數值總和相比大小，數字大者為勝。

若攻擊方欲攻擊只有田產的土地，可將角色指示物移動至該土地後，先準備好 1 或多枚人丁指示物，再從田產擁有者的防禦方手上任選 1 或多枚人丁指示物，進行底部數字相比，例如攻擊方選了 3 枚人丁指示物進行攻擊，則表示防禦方亦要被選出 3 枚人丁指示物進行防禦。攻擊方勝，則可處置該土地上的田產。

當防禦方持有墾照的時候，每 1 張墾照代表可從臺灣鎮任選 1 位兵丁加入自己，與手中或土地上的人丁數共同計算防禦值。防禦情境結束後，此兵丁須回歸至臺灣鎮的土地。沒有墾照的參與者，無法使用兵丁進行防禦。

攻擊方若為勝者，可處理發生戰鬥時該土地上的田產。其處理方式可部分或全部轉換成勝者的田產，再將田產留在原地或移轉至其他勝者所開墾的土地上，亦可直接販售田產予中央市場或其他參

圖 3-10 團練壯丁



圖 3-11 分類械鬥



與者，也可以直接移除田產。

勝者的人丁數減去敗者的人丁數，即為本次戰鬥中勝者手上所剩餘的人丁數。

戊、修築水利設施

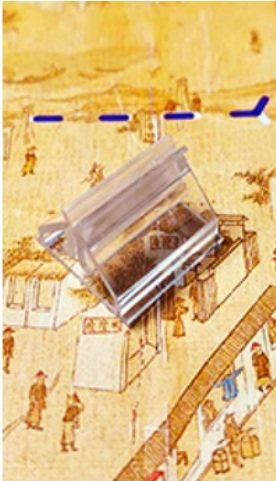
參與者在土地上修築水利設施，可增加田產收入。參與者選擇修築水利設施時，需決定灌溉範圍，最多可灌溉 4 塊相鄰的土地，且灌溉的土地不限於參與者所開墾或尚未開墾的土地。

修築第一座水利設施需花費 8 金，每多灌溉 1 塊土地，即多增設 1 座水利設施，該設施要價為 2 金，最多花費 14 金。當有參與者欲修築水利設施時，可藉由決定灌溉範圍之行為，邀請其他參與者共同分擔修築水利設施的費用。

每座水利設施的防禦值為 1 位人丁。當遭遇械鬥時，為最後被攻擊的對象。例如土地上有 2 位人丁和 1 座水利設施，該土地合計為 3 位人丁防禦。若擁有水利設施的防禦方在攻擊時落敗，則水利設施視為被破壞，須移除水利設施。

每塊土地上只能有 1 座水利設施，修築後即無法異動，但會因天災和械鬥而被移除。與水利設施於相同土地上的所有田產，在收成結算時以兩倍計算。

圖 3-12 水利設施



己、建設信仰中心

無視土地是否開墾，參與者可在同一塊土地土地上同時建設多座信仰中心或將之升級，同時最多建設 3 座 3 級信仰中心。建設信仰中心時，角色指示物需移動至欲建設信仰中心的土地上，花費 2 金即可建設完成 1 級信仰中心。建設完成後，參與者手中會增加 1 位人丁，可於該回合放置於土地上或收於手中。

當角色指示物位在有信仰中心的土地上時，參與者可為任何 1 座信仰中心進行升級。每次升級需耗費 8 金，最多可同時升級 3 座信仰中心，最多升級到 3 級。

升級第 1 次，成為 2 級信仰中心時，視信仰中心所在土地有多少田產（包含其他參與者的田產），即增加多少人丁；升級第二次，成為 3 級信仰中心時，視信仰中心附近有多少已開墾的鄰近土地（包含其他參與者開墾的土地），即增加多少人丁。例如，具有 3 個田產的土地上，有 1 座參與者 A 的 1 級信仰中心，參與者 B 可在參與者 A 的 1 級信仰中心上蓋 2 級信仰中心，且參與者 B 手中會增加 3 位人丁；當參與者 C 接續蓋好 3 級信仰中心時，此土地附近

圖 3-13 信仰中心



有 4 塊其他參與者所開墾的土地，故參與者 C 可獲得 4 位人丁。

同一土地上最多有 3 座信仰中心。當土地遭遇攻擊時，每一等級的信仰中心防禦值為 1 位人丁，1 級信仰中心防禦值為 1 位人丁，2 級信仰中心防禦值為 2 位人丁，依此類推，且為優先被攻擊的對象。例如攻擊方持有 8 位人丁進行攻擊，防禦方土地上有 3 間 2 級信仰中心，3 位人丁防禦，則防禦方實際的防禦人丁數量為 9，故此場械鬥中攻擊方失敗，防禦方勝利，而防禦方的信仰中心皆被移除，僅剩餘 1 位人丁。信仰中心建設後無法做任何異動，但運勢卡或械鬥可以摧毀。

四、翻開運勢卡

翻開 10 張正面朝下的運勢卡最上面的那一張，並且閱讀運勢卡上所帶來的指定範圍與影響，且按照該影響增減田產、錢幣或人丁。若出現天災型運勢卡，造成參與者土地上的田產只剩下 3 個或以下，可向中央政府領取撫恤金 3 金。

待這 10 張運勢卡翻完，即宣告結束本次遊戲。

五、收成結算

翻開運勢卡後，進行收成結算。收成結算時，每個土地上的田產獲益皆為 1 金，土地上有水利設施的田產則為兩倍計算，位於沿海地區的田產亦是兩倍計算。

如果已完成前置任務，亦須計算任務卡上所提及的效果。

第四節 遊戲目標與任務條件

遊戲目標為最早成為總理的參與者獲勝。雖然遊戲目標為成為總理，但成為總理之前尚有其他階段性任務，不分完成順序，須至少完成兩個前置任務才能「成為總理」。本研究中的遊戲前置任務共有四個，分別為「成為墾戶」、「成為隘首」、「成為郊商」和「累積聲望」。

第一個前置任務為「成為墾戶」。當參與者擁有 4 塊已開墾的相連土地，取得墾照後，付出 4 金視為投資招佃，即完成「成為墾戶」的任務。「成為墾戶」者於每回合收成結算時，每張墾照皆要付 1 金為田產稅金。只要滿足 4 塊土地相連的條件，墾照可多次申請，但已申請過的土地不得重複申請。

當土地被其他參與者攻擊時，持有墾照的參與者可從地圖上臺灣鎮之處，每張墾照可隨機拿取 1 位兵丁，兵丁數值與原有的人丁數值相加，作為該次攻擊時土地上的防禦值；若有 2 張墾照則可拿取 2 位兵丁，依此類推。該次攻擊結束後，兵丁須歸返至臺灣鎮。

第二個前置任務為「成為隘首」。參與者手上持有的人丁數（不包含已放置在土地上的人丁）達 10 人以上，並且角色指示物移動至山地區塊，即完成「成為隘首」的任務。完成「成為隘首」者，每回合收成結算時，可領取 2 金。

第三個前置任務為「成為郊商」。當參與者的土地上有 20 個田產，手上錢幣有 30 金時，需花費 10 金加入郊行「成為郊商」。成為郊商後，位於沿海地區的田產價格，於收成結算時為兩倍計算。

第四個前置任務為「累積聲望」。「累積聲望」須完成兩種地圖上的建設，其一是建設 1 座 2 級信仰中心，其二是修築 1 座經過屬於參與者 4 塊土地的水利設施，即完成「累積聲望」的任務。參與者於每回合同時最多建設 3 座 3 級信仰中心，不過亦可與其他參與者合作建設信仰中心。水利設施部分亦同，能與其他參與者共同開發水利設施和開墾土地。完成任務後，往後每雇用 3 位人丁得減免 1 金，雇用 6 位減免 2 金，依此類推。

最後，欲達成「成為總理」的遊戲目標，參與者須完成上述任務任 2 個，且其開墾的土地必須有其他參與者的田產或信仰中心，其總數達 30 個（包含自己的田產與信仰中心），並支付 30 金。第一位完成者，即為本回合勝利者，遊戲即宣告結束。

參與者完成任務後可放置一張任務卡於自己手邊，協助參與者了解各任務所產生的效果，且完成任務的行為不列入每位參與者的決策行動內，可隨時完成任務，完成後於該回合收成結算時，直接發揮任務效果。



第四章 遊戲機制與歷史脈絡

本研究以「成為總理」作為最終也是最重要的遊戲任務。每位參與者在遊戲過程內產生的遊戲行為，乃是經由各歷史文本和先行研究的論述歸納後進行設計，試以各種任務引導，讓參與者扮演原住民、先住民和移民等不同角色。

這些角色各自擁有不同的初始資源與起始地點，於〈臺灣地里圖〉上移動角色指示物，逐步施行經營策略。隨著遊戲的進行，參與者可在未閱讀歷史文本或學術文章等不具備清代的先備知識下，即可體驗臺灣人於清領初期殖墾的情境，感受臺灣這塊土地從邊疆的移墾社會到中土權力的延伸，進而看見當今的互利共生、文化包容的社會結構。

接下來，便以歷史文本和研究論述，說明遊戲中所使用的各物件其背後的歷史脈絡。

第一節 地圖的歷史脈絡

本研究採用的〈臺灣地里圖〉，其繪製者不詳，製圖年代推測為 1684 年清康熙中期以後，原幅尺寸為 109 x 280 公分，長寬比為 1：2，採左為北、上為東的橫軸式山水畫作，材質為絹本，由美國漢學家恆慕義博士在就職美國國會圖書館期間，於 1930 年購入的第 10 號地圖。⁹⁰現原件典藏於美國國會圖書館中。⁹¹

收藏於美國國會圖書館的數位化檔案為原件拍攝，且拍攝時即將原件分成 4 個部位，進行 4 次拍攝，產生出 4 張相片，且地圖顏色偏暗且模糊，造成地圖上的資訊識別不易；而中央研究院臺灣史研究所所建置的網站「數位方輿」，則是將美國國會圖書館的 4 張相片拼合於單一檔案，進行數位修復，提高地圖亮度和顏色飽和度，增加地圖的易讀性。⁹²

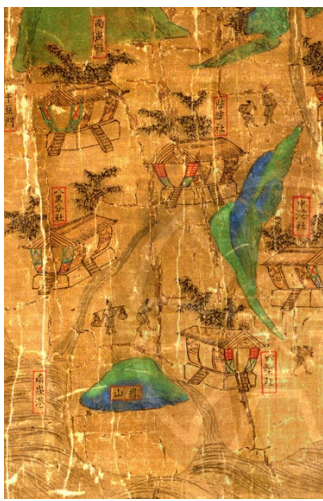
⁹⁰ 恆慕義 Hummel, Arthur W. (Arthur William), Sr., 1884 年出生於美國，於 1912 年前往日本教英文，1914 年至北京學漢語，隔年遷居至中國山西汾州（今山西汾陽），在一間男子中學教受英文和擔任行政職，直到 1927 年因為戰亂而返美。因他在華期間收藏許多中國古硬幣和老地圖，故返美後受邀入職美國國會圖書館，直到 1954 年退休。Edwin G. Beal and Janet F. Beal, 〈Arthur W. Hummel (1884-1975)〉, 《The Journal of Asian Studies》Vol. 35, No. 2 (America: Association for Asian Studies, 1976), 頁 265-273。

⁹¹ 網站：美國國會圖書館，網址：<https://lccn.loc.gov/gm71005037>，瀏覽日期：2020/12/1。

⁹² 網站：數位方輿，網址：https://digitalatlas.asdc.sinica.edu.tw/map_detail.jsp?id=A103000059，瀏覽日期：2020/10/1。

由於〈臺灣地里圖〉原尺寸過大，不適合作為桌遊地圖，但縮小地圖時又希望可保留地圖文字的閱讀性，故筆者採用接近原尺寸的長寬比，以接近 1：3 的比例縮小地圖，將地圖尺寸修改為 85 x 37 公分，並加上說明行政區域的邊框，令圖板尺寸為 89.1 x 42 公分（為 6 張 A4 尺寸）。在製作圖板的過程中，筆者亦發現雖然中研院臺史所已經進行數位化修復，但在輸出後的顏色仍偏暗，不易辨識地圖細節，故將亮度進行調整。除了修正亮度，筆者同時依據地圖，放大各河口處的名稱，以供參與者體驗桌遊的過程中可快速瀏覽地圖資訊。

表 4-1 地圖亮度調整前後

調整前	調整後
	

有關〈臺灣地里圖〉的先行研究資料闕如，但地圖呈現的因素不外乎三種：政治、文化和區域發展。⁹³以筆者曾經參考其他清代漢人繪製的彩色臺灣全圖為例，像是〈艾渾、羅剎、臺灣、內蒙古之圖〉、〈臺灣府汛塘圖〉、〈臺灣汛塘望寮圖〉、〈康熙臺灣輿圖〉、〈雍正臺灣輿圖〉、〈乾隆臺灣地圖〉、〈臺灣里堡圖〉、〈臺灣前後山全圖〉等，在地圖上多呈現軍事據點和人口較多的聚落，尤其十八世紀中期以後，地圖上開始增註原住民聚落數量和歸順清代的年代，顯現出臺灣島上那清帝國中土權力的延伸與落實。

⁹³ 夏黎明，〈清代台灣地圖演變史〉（臺北：知書房出版社，1996），頁 6。

表 4-2 清代漢人繪製的彩色臺灣全圖

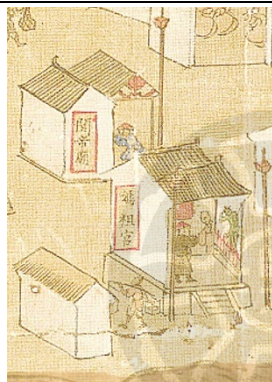
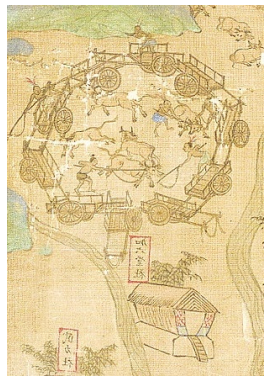
推測繪製年代	朝代	名稱	尺寸（公分）	內容
1684 年以後	康熙	臺灣地里圖	109 x 280	展現一府三縣的衙署、營盤和汛塘的節點，並且註記部分生番的生活習慣。
1697-1722	康熙	艾渾、羅剎、臺灣、內蒙古之圖	55 x 585	此為四張一組的組圖。其中有兩張為描繪臺灣和澎湖的地圖，但十分簡略。
1699-1704	康熙	臺灣輿圖	69 x 565	描繪一府三縣的衙署、營盤和汛塘的節點。
1723-1735	雍正	臺灣圖附澎湖群島	63 x 772	側重表達一府四縣之山川、官署、防汛和庄社。
1735-1759	雍正至乾隆	臺灣府汛塘圖	31 x 438	註記各汛塘兵丁員額、道路里程，以及原住民聚落數目及歸順清代的年代。
1756-1759	乾隆	臺灣地圖	46 x 667	呈現全臺山川形勢、道路里程、塘汛和駐防等資訊。
1820-1829	嘉慶至道光	臺灣里堡圖	40.4 x 248	詳細記載坊、里、庄、社等基層行政單位，並繪出海上群島與船隻。
1880	光緒	臺灣前後山全圖	60 x 108	詳列二府八縣四廳和周邊島嶼的分布情況。

資料來源：網站：數位方輿，網址：<https://digitalatlas.asdc.sinica.edu.tw/index.jsp>，

瀏覽日期：2020/12/1。賴明珠，〈圖之內外—清代臺灣輿圖的多重意涵〉，《臺灣美術》114 期（臺北：國立台灣美術館，2018），頁 6-17。

根據夏黎明的研究，〈臺灣地里圖〉採用的是橫軸式山水畫法，此種橫軸式地圖常見於康熙年代的臺灣地圖，也因清代領臺初期的漢人多活躍於臺灣西半側，採用此呈現方式可將漢人罕至的臺灣東部屏除於主要視覺外。⁹⁴山水畫法以逼真的寫景式符號為特色，對於熟悉的區域具有較多的描繪，如實反應當代的人文景觀，例如住所、宮廟、街道、營盤，或是描繪民俗風情，像是驅牛車獵鹿的原住民，或是行走於臺江內海的海牛車，還有註記原住民習慣的文字等，當然也有受限於筆者手邊的資料不足，無法說明地圖上那原住民將牛車圍成一圈後，在圈內趕牛的習俗，這部分仍有待後人接續研究。

表 4-3 〈臺灣地里圖〉的寫景式符號

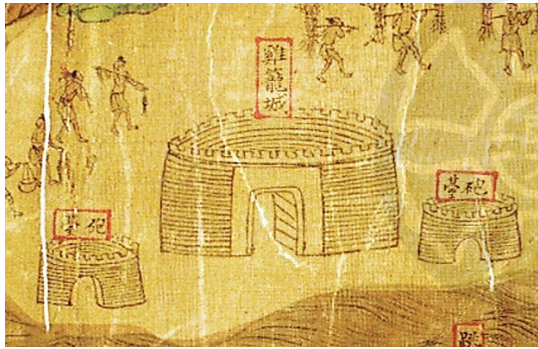
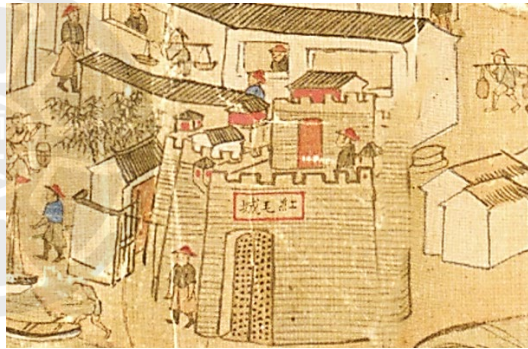
住所	宮廟	街道	營盤
			
驅牛車獵鹿	海牛車	註記文字	牛車圍圈
			

⁹⁴ 夏黎明，〈清代台灣地圖演變史〉（臺北：知書房出版社，1996），頁 73-76。

山水畫法還有另一個特色，便是將熟悉的區域繪製得較大，以容納更多社會文化的細節。⁹⁵透過筆者在地圖上增添的六角形土地板塊，計算臺灣本島的陸地板塊數量，臺灣縣佔有 11 塊，達全島土地面積 25%，可見繪圖當時的清廷，已對臺灣縣有著高度掌握。

地圖上還有許多細節，包含北部區域中最北端的建築為雞籠城，外型為西班牙時期的堡壘，堡壘兩側還各繪有炮臺一座，與同樣屬於西方堡壘的荷蘭時期紅毛城，兩座堡壘的外觀便有明顯的不同。而地圖上各類官署是辨別年代的最佳參考物，從北至南有諸羅縣衙、臺灣縣衙、臺灣府衙、臺廈道和鳳山縣衙，而最北的武備機構為半線汛（今彰化），最南為南路營分防東港汛（今屏東），位於此兩汛間的重要營盤則有臺灣鎮、左營、中營和右營，同時在紅毛城處亦駐有水師營。

表 4-4 〈臺灣地里圖〉的西方堡壘外觀

雞籠城	紅毛城
	

施琅自 1683 年（康熙 22 年）取得臺灣後，在臺分設十營，扣除水師營和澎湖營，在臺陸兵數為 5,000 人，並設有位列正二品官的總兵一職。往後還有五次增兵，使駐守臺灣的最多兵力數約 14,000 名，同時這些兵力會視防戍需求做出調整。例如，陸上賊亂四起時便增加陸兵數量，但為了維持總兵力數不變，便對水師兵力進行縮減，像是 1805 年（嘉慶 10 年）的水師兵力，甚至不及陸師的五成。⁹⁶

臺灣鎮的營制有 5 種，分別為：標、協、營、汛、塘，在地圖上可以看見顯示為標、營、汛、塘等 4 種建物，其中最常見的汛、塘，乃是基層軍官與兵丁的戍衛單位。「汛」由千總、把總等基層軍官帶數十名兵丁，負責守衛地方和具備

⁹⁵ 林惠娟、許嘉讚，《臺灣地圖一百年繪製與典藏發展史》（臺北：南天書局，2011），頁 55。

⁹⁶ 許雪姬，《清代的臺灣綠營》（臺北：中央研究院近代史研究所，1987），頁 2-21。

戰時預警的功能；而「塘」則多是五至十位不等的兵丁駐守，平常的工作包含解送犯人、緝捕盜賊、傳遞公文和興建工事，遇戰時才會依命令合營作戰。⁹⁷

表 4-5 〈臺灣地里圖〉的軍事建築

臺灣鎮	標	營
		
汛		塘
		

⁹⁷ 許雪姬，《清代的臺灣綠營》（臺北：中央研究院近代史研究所，1987），頁 21-29、頁 317-319。

表 4-6 〈臺灣地里圖〉臺灣本島西部各區營、塘、汛數量

地圖區域	類別	數量	名稱
淡水	營	0	地圖顯示此處無漢人聚落，需待 1718 年（康熙 57 年）設北路淡水營都司，才有兵丁 500 名、戰船 6 隻輪調駐守於淡水和雞籠。 ⁹⁸
	汛	0	
	塘	0	
半線	營	0	—
	汛	2	半線汛、斗六門汛
	塘	4	他里霧塘、大武郡塘、西螺塘、斗六門塘
諸羅	營	1	北路營
	汛	7	溪口汛、新港汛、大線汛、水師中營分防蚊港汛、鐵線橋汛、下加冬汛、笨港汛
	塘	5	新港塘、烏松塘、急水溪塘、諸羅山塘、加溜灣塘
臺灣	營	4	左營、臺灣鎮、中營、右營
	汛	5	桶盤棧汛、右營汛、右營中港崗汛、中營舊社汛、大目降汛
	塘	13	頭棧塘、白面牛稠塘、保大西塘、山川基塘、半路店塘、土地塘、崁上塘、內菜園、長興塘、大灣塘、鯽魚潭塘、大橋塘、小橋塘
鳳山	營	2	南路營盤、水師右營分防
	汛	4	岐後汛、觀音山汛、崗山汛、南路營分防東港汛
	塘	0	—
浪嶠	營	0	地圖顯示為無漢人聚落，需待 1875 年（光緒元年）設置恆春縣後，方有大營盤 1 處、營盤 6 處、碉堡 17 處和兵丁 500 人。 ⁹⁹
	汛	0	
	塘	0	

資料來源：筆者整理。

⁹⁸ 許雪姬，《清代的臺灣綠營》（臺北：中央研究院近代史研究所，1987），頁 23。

⁹⁹ 伊能嘉矩著、吳密察譯，《臺灣地名辭書》（臺北：遠足文化事業有限公司，2021），頁 452。

分辨此幅地圖所繪製的臺灣島年代，其最大的特徵便是諸羅縣署的位置。根據周鍾瑄《諸羅縣志》〈封域志〉的記載：

二十三年，設縣治於諸羅山，因以命名…置縣後，以民少番多，距郡遼遠，縣署、北路參將營皆在開化里佳里興，離縣治南八十里。四十三年奉文：文武職官俱移歸諸羅山，縣治始定。¹⁰⁰

原預定縣署於諸羅山社一帶，但因認為那裡漢人少、原住民多，加上與軍營相距甚遠，故將縣署改設立於北路營附近，位於開化里、佳里興一帶。透過伊能嘉矩《臺灣地名辭書》中提及的「佳里興堡」，更能確定其位置於麻荳下方（地圖上標記為「芝荳社」）。¹⁰¹而諸羅縣署要至 1704 年（康熙 43 年）後，才正式遷移至諸羅山社的位置，所以可見此幅地圖所描繪的年代是 1704 年之前的臺灣島。

既已得知地圖的年代，為了符合當時的行政區劃分，參考洪聖英在《話說康熙臺灣輿圖》一書中將輿圖依行政區進行切割的方式，¹⁰²於遊戲地圖設計時，亦將〈臺灣地里圖〉分割成 6 個區域，從地圖左側至右依序為淡水、半線、諸羅、臺灣、鳳山和浪嶠，並在區域下方增加後續行政區演變的註解，以期讓參與者模擬清領初期開臺先祖們抵臺時所認知的臺灣樣貌。

表 4-7 〈臺灣地里圖〉地圖圖板之註解

地圖區域	隸屬官署	註解
淡水	諸羅縣署	1731 年（雍正 9 年）淡水廳 1875 年（光緒元年）淡水縣、新竹縣、基隆廳
半線		1723 年（雍正元年）彰化縣
諸羅		1684 年（康熙 23 年）諸羅縣 1787 年（乾隆 52 年）嘉義縣
臺灣	臺灣縣署	1684 年（康熙 23 年）臺灣縣
鳳山	鳳山縣署	1684 年（康熙 23 年）鳳山縣
浪嶠		1875 年（光緒元年）恆春縣

¹⁰⁰ 周鍾瑄，《諸羅縣志》卷 12（臺北：行政院文化建設委員會，2004），頁 75-76。

¹⁰¹ 伊能嘉矩著、吳密察譯，《臺灣地名辭書》（臺北：遠足文化事業有限公司，2021），頁 337。

¹⁰² 洪聖英，《話說康熙臺灣輿圖》（臺北：聯經出版事業公司，2002），頁 35-36。

表 4-8 〈臺灣地里圖〉區域說明

地圖區域	說明
淡水	淡水河入海之處即淡水港，其內港分為北溪和南溪，北溪為基隆溪支流，南溪為大嵵崁和新店溪，沿岸水深，可泊舟楫。
半線	「半線」一詞，出於佔居此處的平埔番族 Boabosa 部落 Poasoa 社的音譯字，因朱一貴之亂後（1721 年，康熙 60 年）為治理需要，於 1723 年（雍正元年）增設彰化縣，具有「顯彰皇化」之意。
諸羅	「諸羅」一詞，出於佔居此處的平埔番族 Loa 部落 Tsurosen（或 Tirozen）社的音譯字。1704 年（康熙 60 年）就諸羅山莊（山社）建木柵為城，1734 年（雍正 12 年）設立諸羅山堡，1787 年（乾隆 52 年）因城中士民於林爽文事變時固守諸羅縣城，故皇帝嘉獎其忠義，故改諸羅為「嘉義」。
臺灣	荷治時期與鄭氏時代已經形成街市，來臺之人皆於大井頭登岸，並在朱一貴之亂後，於 1723 年（雍正元年）建木柵為城，四方共設 7 門，為後來城郭的原型。
鳳山	「鳳山」一詞源於地理特徵，其山形若鳳冠，旁有二小峰如飛鳳展翅，便以此為名。
浪嶠	「浪嶠」為地名 Lonkio 的音譯字，另有郎嶠、瑯嶠等同音異字，屬排灣族佔據處。此區域在朱一貴事件後，清廷以此處為極邊藏奸區域，將之明定為禁區，成為三不管地帶。因 1874 年（同治 13 年）發生牡丹社事件，便在隔年設縣積極管理，並以當地氣候四季如春的特色，命名為「恆春縣」。

資料來源：伊能嘉矩著、吳密察譯，《臺灣地名辭書》（臺北：遠足文化事業有限公司，2021），頁 105-109、頁 238-245、頁 315-320、頁 350-358、頁 425-426、頁 447-454。

此外，為了讓參與者更快區別地圖上的「山區」和「沿海」，筆者分別使用紫色和藍色虛線進行標記。紫色虛線代表的是山地與平地的界線，亦是暗指以土牛溝為界，劃分原住民與漢人活動範圍且貫通全臺的紫線番界。¹⁰³而藍色虛線則是標記可停船之河港口，像是郁永河於《裨海紀遊》中曾提及進入鹿耳門後須停船檢驗，還要換搭小船與海牛車方能抵岸，無法搭乘大船臨靠臺灣縣。¹⁰⁴

由於本研究偏向清代臺灣的移民行為和經濟發展終至成為總理，故選擇以臺灣島西部為主的本地圖，並在視覺上降低澎湖（地圖上設有水師營）、噶瑪蘭（地圖上已有三朝社，筆者推測應為三貂社）與後山番社圖文資訊的明亮度，讓參與者專注於臺灣西部的圖像語言。

第二節 角色卡的歷史脈絡

角色卡配合參與者人數，共計 6 張，包含原住民 1 張、先住民 1 張、剛抵臺的移民 2 張、待出發的移民 2 張。遊戲中透過出卡順序，展現原住民、先住民和墾殖移民等在臺的時間序。

角色為原住民者，甫登場即有經濟生產力的土地與人丁浩繁的景象。¹⁰⁵以鳳山八社為例，鳳山八社為鳳山南邊的八個原住民聚落，分別是大澤機社、塔樓社、阿猴社、上淡水社、下淡水社、力力社、茄藤社和放索社，其社名最早出現於 1685 年蔣毓英修纂的《臺灣府志》，並在 1747 年范咸的《重修臺灣府志》中註記為熟番。¹⁰⁶根據荷蘭時代的統計，1656 年的漢人人口數約 18,730 人，¹⁰⁷而僅鳳山八社的原住民總人數便接近 9,000 人（表 4-9）。

¹⁰³ 施添福，〈清代台灣竹塹地區的土牛溝和區域發展——一個歷史地理學的研究〉，《台灣史論文精選（上）》（臺北：玉山社出版公司，1996），頁 157-160。

¹⁰⁴ 郁永河，楊龢之譯注，《裨海紀遊——遇見 300 年前的臺灣》（臺北：圓神出版社），頁 48-50。

¹⁰⁵ 角色為原住民的參與者，於遊戲之初便有土地、田產和人丁，唯獨沒有錢幣。

¹⁰⁶ 范咸、六十七纂輯、陳偉智點校，《重修臺灣府志》（臺北：行政院文化建設委員會，2005），頁 165。

¹⁰⁷ 周婉窈，〈臺灣史上的人口問題〉，《臺灣法實證研究資料庫研究通訊》11 期（臺北：國立臺灣大學，2010），頁 4。

表 4-9 〈荷蘭時代的臺灣番社戶口表〉1656 年鳳山八社

社名	人數	戶數
大澤機社	875	231
塔樓社	1,698	400
阿猴社	811	227
上淡水社	1,344	342
下淡水社	1,320	328
力力社	641	159
茄藤社	1,035	269
放索社	1,247	279
小計	8,971	2,235

資料來源：中村孝志著、吳密察、翁佳音、許賢瑤編，《荷蘭時代台灣史研究下卷 社會・文化》（臺北：稻鄉出版社，2001），頁 15。

根據史料記載，鳳山八社的原住民無市場貿易亦未使用貨幣，以耕種為主要工作，且在 1637 年的荷蘭時代，便有餘米輸出至熱遮蘭城。1722 年黃叔璥的《台海使槎錄》，提及全臺僅有鳳山八社，可種植出一年兩穫的「雙冬早稻」（又名「安南蚤」），顯見鳳山八社的農務生產並非受到漢人移墾的影響。當時的客家人早已大規模移墾屏東平原，但直至十八世紀中期（乾隆中葉），各客庄方完成治埤蓄洩，才擴大了雙冬早稻的種植面積，使屏東平原成為清代臺灣的重要穀倉。¹⁰⁸

當在臺漢人與原住民混居後，貨幣經濟與農耕技術也隨之進入原住民社會。而這些帶來文化衝擊的漢人，其由來可溯及明朝末年的旱災饑荒與明清戰亂，使得受災難民和明朝遺民紛紛遷徙至臺灣，更於荷蘭時代已有十萬之數。¹⁰⁹這些漢人，便是本研究中「先住民」的角色設定。

除了早已至臺的先住民，最積極且人數最多的墾拓臺灣者，便屬清代的移墾鄉團。雖然清廷收復臺灣後，屢次嚴格限制漢人移居臺灣，但因為閩粵兩省人稠地狹，人口成長快速（十七世紀末至十八世紀末人口成長 800 萬人），加上天災連連，旱災、水災、蝗災、瘟疫和地震接連發生，沉重的生活壓力促使人民向外

¹⁰⁸ 簡炯仁，《屏東平原平埔族之研究》（臺北：稻鄉出版社，2006），頁 153-186。

¹⁰⁹ 戴炎輝，《清代臺灣之鄉治》（臺北：聯經出版事業股份有限公司出版事業股份有限公司，1979），頁 205-208。

尋找新的生存空間。¹¹⁰臺灣，成了向外尋求空間的閩粵人民的一項選擇。

清代移民渡臺的方式有三種，一種是最為常見的非法偷渡。偷渡的移民多從廈門等沿岸港口上大船，在臺灣近海處換小舟前往淡水的中港（約在如今的關渡平原西半部一帶）、半線的水里港（今彰化縣麗水漁港）、諸羅的猴樹港（今嘉義縣東石港）、鳳山的東港（今高雄市東港）等進行登岸（前述地點皆可從〈臺灣地里圖〉上觀之）。¹¹¹此類渡臺移民，乃本研究中「剛抵臺的移民」之角色原型。另外一種則是領照渡臺，合法請照前往臺灣墾荒。這些移民多需經過繁瑣手續，但當中土對臺灣米糖需求日益增高，同時地方政府開始供給大量荒地予移民開墾時，這些移民便不畏困難，不只是入籍臺灣以利來臺，甚至人仍在外地時，即可請領達數百甲荒地的墾照。¹¹²例如北部知名墾號陳賴章，由 5 位泉州人組成的移墾組織，¹¹³便在 1709 年（康熙 48 年）於鳳山縣進行請墾上淡水大佳臘地方（如今的萬華、大龍峒、大稻埕和松山一帶），而非在管理上淡水地區的諸羅縣進行請墾。¹¹⁴這群不在其地，卻手握墾照的移民，則為「待出發的移民」之角色寫照。

最後一種是比較少見的，便是依軍方派任前來臺灣。此種方式入臺者，最眾所皆知的人物為施秉和施世榜父子。施秉於 1690 年至 1693 年間（康熙中葉）從泉州府晉江縣調任來臺，年約 23 歲的施世榜隨之前來，並定居於臺灣縣西定坊（可從地圖上觀之）。他們居住福建時已手握巨富，故抵臺後即在鳳山地區向原住民購地，經營糖業生意。依據施家繳納的租額、正供、社課等，推估施家在鳳山地區有三千多甲的田園。¹¹⁵這類富豪之民往往影響臺灣深遠，但數量占總體移墾鄉團極少，故在本研究中不採用此類移民的背景特徵。

¹¹⁰ 周典恩，《臺灣的族群關係與族群政治（上）》（新北：花木蘭文化事業有限公司，2014），頁 57-66。

¹¹¹ 周典恩，《臺灣的族群關係與族群政治（上）》（新北：花木蘭文化事業有限公司，2014），頁 74-76。

¹¹² 柯志明，《熟番與奸民：清代臺灣的治理部署與抗爭政治（上冊）》（臺北：臺大出版中心，2021），頁 40-41。

¹¹³ 尹章義撰述、鄭余鎮主修，《新莊志卷首 新莊（臺北）平原拓墾史》（臺北：新莊市公所，1981），頁 34-39。

¹¹⁴ 盛清沂纂，《臺北志（卷五）：開闢志》（臺北：臺臺北文獻委員會，1960），頁 53-54。

¹¹⁵ 黃富三，《施世榜家族史》（南投：國史館臺灣文獻館，2006），頁 33-42。

第三節 運勢卡的歷史脈絡

運勢卡的類型有五種，分別是天災、人禍、政策、健康和其他。每張運勢卡所影響的範圍，可再分為部分區域、全體區域、山地地區、沿海地區等。當所有參與者結束決策行動後，即抽取一張運勢卡，此張運勢卡表示該回合會發生的事件，而這些事件涵蓋清代臺灣各方面的歷史紀錄。本研究以抽取運勢卡的必然轉譯歷史的偶然，為參與者闡釋歷史事件，由點成線形成歷史脈絡的連續過程。

接著便依據運勢卡的 20 個項目（表 3-10），以史料說明各運勢卡所代表的歷史事件。

一、地震來襲

竊查臺灣地處海濱，時有地動之事，茲於雍正十三年十二月十八日丑時地動，為時較久……有與諸邑交界之新化里及大穆降倒壞房屋一百四十二間，歪斜一十二間，壓斃男婦大口六十二名，小口四十四名……有與臺邑交界之善化里東西保，并新化里保，倒壞房屋五百五十六間，歪斜二百三十五間，壓斃男婦大口一百六十四名，小口一百零二名……據報淡屬地方，並未地動……又鳳山縣知縣錢洙、彰化縣知縣秦士望各報稱：該邑地方，地雖微動，人口、房屋俱未損傷。¹¹⁶

生活在臺灣的我們，對於地動是非常熟悉的，而地震帶來的災害從古至今皆與人命息息相關。從〈巡視臺灣給是中圖爾泰等奏摺：臺灣地動，民人傷斃，飭官加意撫卹〉這份奏摺中可見 1735 年（雍正 13 年）一場為時較久的地震，詳述諸羅、臺灣、鳳山各縣的地動感受和受害災情，並且得知地震範圍與當時聚落所在（約今臺南新化、善化區），因為人口越密集的地方，反應出的災情會越嚴重。

不只是奏摺，清代各地方志的〈雜記〉或〈災祥〉亦記錄「地動」的情況。例如清領初期 1686 年（康熙 25 年）的大地震，便同時被記錄於《康熙福建通志臺灣府》、《臺灣府志》、《諸羅縣志》、《鳳山縣志》內。¹¹⁷

¹¹⁶ 尹全海編，《中央政府賑濟臺灣文獻·清代卷》（臺北：崧燁文化，2018），頁 34-35。

¹¹⁷ 金鉉，《康熙福建通志臺灣府》卷 23（臺北：行政院文化建設委員會，2004），頁 105。高拱乾，《臺灣府志》卷 10（臺北：行政院文化建設委員會，2004），頁 376。周鍾瑄，《諸羅縣志》

根據施姍姍〈清代臺灣的地震災害與救助措施（1684-1895）〉所整理的「清代臺灣地震年表」，計清代臺灣至少發生 98 起地震，且震災記載的地區多是鄰近的部分區域，較少單一區域，¹¹⁸故「地震來襲」的運勢卡，便以兩個鄰近的部分區域為作用範圍，加上因房屋倒塌會壓傷的人口為作用對象和作用效果，採取減少土地上人丁指示物的方式，使參與者體驗地震所造成的影響。

表 4-10 「地震來襲」卡面文案

序	卡面文案
1	地震來襲，淡水、半線各地，任選土地上人丁指示物，減一
2	地震來襲，半線、諸羅各地，任選土地上人丁指示物，減一
3	地震來襲，諸羅、臺灣各地，任選土地上人丁指示物，減一
4	地震來襲，臺灣、鳳山各地，任選土地上人丁指示物，減一
5	地震來襲，鳳山、浪嶠各地，任選土地上人丁指示物，減一

二、颱風肆虐

在臺灣的天災中，最常見的非颱風莫屬。試舉幾篇奏摺中記載為例：

康熙六十年……八月十三日臺灣地方颱風大作，倒塌衙署、倉廩、民房，傷損船隻、人民，田禾傷殘等……

雍正七年……竊照臺灣地方，於本年七月二十六日，海風大作，飄失船隻人口，吹倒房屋……擊破民船一百餘隻……

乾隆十九年……竊照臺灣府屬於本年九月初二、三等日猝被颱風……其諸羅、彰化、臺灣三縣核實被災情形約計五、六、七分不等……前因諸、彰各邑颱風歉收……¹¹⁹

卷 12（臺北：行政院文化建設委員會，2004），頁 344。陳文達，《鳳山縣志》卷 10（臺北：臺灣銀行經濟研究室，1961），頁 158。

¹¹⁸ 施姍姍，〈清代臺灣的地震災害與救助措施（1684-1895）〉，（臺北：國立臺灣大學歷史學研究所碩士論文，2007），頁 47-60。

¹¹⁹ 尹全海編，《中央政府賑濟臺灣文獻·清代卷》（臺北：崧輝文化，2018），頁 8、頁 22、頁 163-164。

清代颱風與如今相同，多出現於夏季，也會造成程度不等的經濟損失。由於有人居的地方才會有災害、才會有紀錄，雖然清代臺灣行政區隨移墾鄉團拓墾土地範圍增加而多次異動，即便是 1723 年設立的淡水廳、1812 年設立的噶瑪蘭廳，也被颱風頻繁襲擊，留下不輸給其他縣的次數記載。「颱風肆虐」運勢卡便以減損土地上的田產，向參與者表現經濟損失的情境。

表 4-11 清代臺灣西部風水災頻率表

地圖區域	淡水	半線	諸羅	臺灣	鳳山、浪嶠	—
行政區	淡水廳	彰化縣	諸羅縣	臺灣縣	鳳山縣	噶瑪蘭廳
次數	32	39	29	39	31	34

資料來源：陳國彥，〈清代侵台颱風災害之初步研究〉，《師大學報》26 期（臺北：國立臺灣師範大學，1981），頁 387。

表 4-12 「颱風肆虐」卡面文案

序	卡面文案
1	颱風肆虐，淡水、半線各地開墾者，任選土地上自己的田產指示物，減二
2	颱風肆虐，半線、諸羅各地開墾者，任選土地上自己的田產指示物，減二
3	颱風肆虐，諸羅、臺灣各地開墾者，任選土地上自己的田產指示物，減二
4	颱風肆虐，臺灣、鳳山各地開墾者，任選土地上自己的田產指示物，減二
5	颱風肆虐，鳳山、浪嶠各地開墾者，任選土地上自己的田產指示物，減二

三、洪水氾濫

颱風和大雨過後，往往隨之而來的是溪水暴漲、洪水氾濫，沿著河道兩側的田園和低窪房舍，便是首當其衝。像是 1748 年〈福建水師提督哈當阿等奏摺：彰化縣大雨成災〉中提到：

彰化縣地方，乾隆十三年七月初二、三兩日風雨狂驟，山水漲發，沿溪低窪民房，淹水衝倒一千八百餘間……田園間有衝坍之處……¹²⁰

¹²⁰ 尹全海編，《中央政府賑濟臺灣文獻·清代卷》（臺北：崧輝文化，2018），頁 8、頁 22、頁 219-220。

由此可見洪水氾濫來得是又急又快，除了造成房舍與田園毀損外，因為田園而建設的水利設施，如圳、埤，亦會受到洪水波及。例如 1815 年（嘉慶 19 年）〈觀音碑公記〉記載：

……我果穀後田土高下不齊，前築楓仔林埤未竣，已被衝壞。乾隆貳年眾等呈請縣主載仍就原處填築設開開圳立規，嘉慶肆年復被衝壞，連年禾苗曝稿，見者心傷。……¹²¹

從碑文上得知位於同一個地點的水利設施多次被沖毀、多次被修復，是故「洪水氾濫」運勢卡便建立在損失水利設施的立意上，讓參與者了解重建水利設施（遊戲中水利設施可加速財富累積）的必要性與屢屢建設時的所費不貲。

表 4-13 「洪水氾濫」卡面文案

序	卡面文案
1	洪水氾濫，淡水各地，水利設施指示物，全部移除
2	洪水氾濫，半線各地，水利設施指示物，全部移除
3	洪水氾濫，諸羅各地，水利設施指示物，全部移除
4	洪水氾濫，臺灣各地，水利設施指示物，全部移除
5	洪水氾濫，鳳山、浪嶠各地，水利設施指示物，全部移除

四、海水倒灌

海水倒灌，在清代的史料中並未有類似的名詞，多是大水退落、海潮漲發、海漲異常等來形容海水倒灌的情況。根據史料記載，最為嚴重的海水倒灌發生於 1845 年（道光 25 年）。

……該廳所轄鹿耳門港口停泊大小商哨各船，約有五十餘號，現在皆被風吹散，不知去向。其淹斃弁兵、舵手若干名，容俟大水退落，船歸海口，再行確實查報。……¹²²

¹²¹ 胡龍寶、陳華宗同修，《臺南縣志稿附錄》卷 10（臺南縣：臺南縣文獻委員會，1960），頁 59。

¹²² 中央研究院歷史語言研究所，《明清史料戊編 no.1》（北京：中華書局，1987），頁 459-461。

……惟海邊荒埔地面，窮民搭蓋草寮棲止，淘摸海物為生，忽於夜間風雨交作，海水沸騰，草寮被風吹去，人民之逃避不及者，被水淹斃，統計數十里內，檢獲海岸遺屍二百三十二具。……¹²³

雖然兩段記述皆未提及海水倒灌一詞，但「大水退落，船歸港口」、「海水沸騰」，已具體描述海水倒灌的水文現象。「海水倒灌」運勢卡按照海水倒灌時人民逃避不及的情境，採用減少土地上人丁指示物的作用效果，使參與者感受災難來臨時的生命脆弱。

表 4-14 「海水倒灌」卡面文案

序	卡面文案
1	海水倒灌，半線以北沿海地區，任選土地上人丁指示物，減一
2	海水倒灌，諸羅、臺灣沿海地區，任選土地上人丁指示物，減一
3	海水倒灌，鳳山以南沿海地區，任選土地上人丁指示物，減一

五、旱災歉收

可用水利設施彌補的氣象災害，當屬旱災。尤其在清領初期尚未興築水圳埤塘前，臺灣島上是旱災頻仍。1708 年（康熙 47 年）〈臺屬疊被災傷題請分年帶徵疏〉奏摺中提到：

……康熙四十四年，適罹旱災，該年應徵額粟，荷蒙皇上特恩，盡數蠲免。四十六年，又值亢旱，禾稻失收，經臣查明災傷分數題報，復蒙聖恩，照例蠲免。……¹²⁴

對照高拱乾《臺灣府志》，在這兩年分別記錄為「四十四年冬，饑。四十六年冬，饑。」¹²⁵，可見只要是官府判定的旱災，當年度在地方志會以「饑荒」作為紀錄。而饑荒對人民最直接的影響便是收成減少，收成減少也表示收入減少。所以「旱災歉收」運勢卡於收成結算時，會少算 3 金予參與者（田產不足 3 者，少算之金額不採負數計算），視同田產歉收。

¹²³ 臺灣銀行經濟研究室，《臺案彙錄甲集》（臺北：台灣銀行，1959），頁 174-179。

¹²⁴ 臺灣銀行經濟研究室，《清經世文編選錄》（臺北：台灣銀行，1968），頁 61-62。

¹²⁵ 高拱乾，《臺灣府志》卷 10（臺北：文建會，2004），頁 376-377。

表 4-15 「旱災歉收」卡面文案

序	卡面文案
1	旱災歉收，淡水、半線各地開墾者，收成結算時，減三金
2	旱災歉收，半線、諸羅各地開墾者，收成結算時，減三金
3	旱災歉收，諸羅、臺灣各地開墾者，收成結算時，減三金
4	旱災歉收，臺灣、鳳山各地開墾者，收成結算時，減三金
5	旱災歉收，鳳山、浪嶠各地開墾者，收成結算時，減三金

當遭受上述的天然災害時，清廷會視災情提供撫卹。像是 1735 年（雍正 13 年）巡視臺灣給事中途爾泰〈臺灣地動，民人傷斃，飭官加意撫卹〉、1738 年（乾隆 3 年）閩浙總督郝玉麟〈臺灣、臺鳳二縣旱災，辦理賑恤〉、1746 年（乾隆 11 年）福建巡撫周學健〈動項賑恤臺灣諸羅二縣颱風災民〉等各種與賑恤相關的奏摺題名，¹²⁶可看出臺灣島的天災連連，地方官員亦頻頻向中央申請賑災補助以安定民心。例如〈動項賑恤臺灣諸羅二縣颱風災民〉奏摺中記述：

照歷年查賑之例：每倒壞瓦房一間賑銀一兩，草房一間賑銀五錢……擊碎商船一隻賑銀三兩，杉板等船一隻賑銀一兩五錢……¹²⁷

文中使用「照歷年查賑之例」，即表示過去對於此類撫卹，在地方政府內已有既定的補助作業流程，並非一個新長官就是一套新作法。本研究為了反應歷史情境，亦參考「歷年查賑」的概念，凡參與者遭受天然災害，導致參與者土地上的全部田產只剩下 3 個或以下，可向中央領取撫恤金 3 金。

¹²⁶ 尹全海編，《中央政府賑濟臺灣文獻·清代卷》（臺北：崧燁文化，2018），頁 34、頁 50、頁 111。

¹²⁷ 尹全海編，《中央政府賑濟臺灣文獻·清代卷》（臺北：崧燁文化，2018），頁 50。

六、山林遇襲

在多數人的刻板印象中，清代臺灣山區多屬「生番」居住，而這種印象多來自於史料文獻中這類紀錄：

生番殺人，臺中常事。此輩雖有人形，全無人理。穿林飛菁。如鳥獸猿猴，撫之不能，勸之不忍，則亦未如之何矣。¹²⁸

大湖莊耕人邱阿統等三名，於二月十八日突被生番糾眾開銃擊斃，並搶去耕牛多隻。鄉民進山，連日交鋒，攻破蘇魯及馬哪邦兩社，殺斃生番十餘名，並騙出生番兜禁數十名，漢人亦被生番擊斃十五名。¹²⁹

生番似乎很凶狠，連武器可能也比漢人精良，但當遇到民亂或械鬥時，這些生番活動的偏遠山區，反而成為流竄匪民的最佳去處。

緣臺灣地方，西臨大海東憑大山，大山之東係生番居住，為民人所不到，大山迤西之麓，則現為賊匪全行佔據山麓之下……¹³⁰

吳元琪已遣人傳諭該社貢生潘士興、張鳳華等聯絡生番，斷賊走入內山之路，則將來賊匪竄逸亦有生熟番把截，不致免脫看來俱是極好機會。¹³¹

從上述種種來看，發生禍亂的時候，大山裡不再只有「生番」，還有無數被官府通緝的「賊匪」落草為寇。所以當山地地區的開墾者遇到「山林遇襲」運勢卡時，會遭遇人數不等的武裝人士，他們會掠奪位於山地地區的田產，促使參與者透過人丁指示物的防禦數值，防衛自己的家園。

¹²⁸ 陳淑均，《噶瑪蘭廳志》（臺北：臺灣銀行經濟研究室，1963），頁 230。

¹²⁹ 劉璈，《巡臺退思錄》（臺北：臺灣銀行經濟研究室，1958），頁 201。

¹³⁰ 張本政主編，《清實錄臺灣史資料專輯》（福州：福建人民，1993 年，第一版），頁 401-402。

¹³¹ 國立故宮博物院，《宮中檔乾隆朝奏摺 v.65》（臺北：國立故宮博物院，1982，影印本），頁 847-849。

表 4-16 「山林遇襲」卡面文案

序	卡面文案
1	山林遇襲，淡水山地地區，武裝人士出沒五位，防守數值大於五者可擊退，防守失敗，則此處土地上各開墾者的田產指示物減一
2	山林遇襲，半線、諸羅山地地區，武裝人士出沒七位，防守數值大於七者可擊退，防守失敗，則此處土地上各開墾者的田產指示物減一
3	山林遇襲，諸羅、臺灣山地地區，武裝人士出沒七位，防守數值大於七者可擊退，防守失敗，則此處土地上各開墾者的田產指示物減一
4	山林遇襲，臺灣、鳳山山地地區，武裝人士出沒五位，防守數值大於五者可擊退，防守失敗，則此處土地上各開墾者的田產指示物減一
5	山林遇襲，鳳山、浪嶠山地地區，武裝人士出沒十位，防守數值大於十者可擊退，防守失敗，則此處土地上各開墾者的田產指示物減一

七、海盜攻擊

自明朝以來，臺灣沿海一直是海寇活動的區域，其對臺灣的影響，可從史料紀錄中得知：

明嘉靖間，都督俞大猷嘗迫海寇林道乾於澎湖。道乾窮入臺，不樂其土，恣殺番眾，以血膏艇，棄之占城。¹³²

荷蘭國賊船擾犯東山島東北漳州、泉州二府沿海諸島時，皆由鄭芝龍指引，並以臺灣為繫汲棲身之所。從此築城居住，屯貨貿易。¹³³

……竊照蔡牽盜船，于本年二月二十八日，由淡水竹塹洋面乘風內遁……屢次竄來臺洋躲避，兼可截劫商船，視為利藪……¹³⁴

海盜之於臺灣皆屬佔地為匪，海盜期待有個落腳休憩的地方，補足所需物資後，繼續透過海上活動獲得更大利潤。以 1802 年至 1809 年（嘉慶 7 年至 14 年）

¹³² 沈雲，《臺灣鄭氏始末》（臺北：臺灣銀行經濟研究室，1958），頁 1。

¹³³ 廈門大學台灣研究所、中國第一歷史檔案館，《康熙統一台灣檔案史料選輯》（福州：福建人民出版社，1983），頁 83-85。

¹³⁴ 臺灣銀行經濟研究室編，《臺案彙錄辛集》（臺北：臺灣銀行經濟研究室，1964），頁 49。

間，與官府相鬥的海盜蔡牽為例，其船隊出沒於北部的淡水海面，自滬尾登岸搶佔民房，或半日內從中部鹿港行船至鹿耳門，屢次佔據台江內海，又或是直撲南部鳳山南汕，試圖武力登陸等。¹³⁵如此全臺南北出沒不定，顯見海盜移動迅捷的能力，對於沿海地區居民的威脅程度也更大。「海盜攻擊」運勢卡即依據海盜特徵，以不同海盜人數掠奪位於沿海地區的財貨，讓參與者透過人丁指示物的防禦數值，守護自己的資產。

表 4-17 「海盜攻擊」卡面文案

序	卡面文案
1	海盜攻擊，淡水、半線沿海地區，海盜出沒五位，防守數值大於五者可擊退，防守失敗則此處所有開墾者金錢減五，金錢至零為止
2	海盜攻擊，半線至臺灣沿海地區，海盜出沒五位，防守數值大於五者可擊退，防守失敗則此處所有開墾者金錢減五，金錢至零為止
3	海盜攻擊，諸羅至鳳山沿海地區，海盜出沒七位，防守數值大於七者可擊退，防守失敗則此處所有開墾者金錢減七，金錢至零為止
4	海盜攻擊，臺灣沿海地區，海盜出沒十位，防守數值大於十者可擊退，防守失敗則此處所有開墾者金錢減十，金錢至零為止
5	海盜攻擊，鳳山、浪嶠沿海地區，海盜出沒七位，防守數值大於七者可擊退，防守失敗則此處所有開墾者金錢減七，金錢至零為止

八、遭遇民變

民變，指的是人民（不包含原住民）以各種非法行為，參與叛亂之活動，與「內亂罪」無異。¹³⁶臺灣民變的次數在歷史研究中，由於各研究者對於民變的判斷標準不同，也有次數上的差異，少至 17 次，多則 116 次，但共同認同且被列入教科書的民變，皆為超過萬人乃至數十萬人參與的大型民變，分別為康熙末年的朱一貴事件、乾隆晚期的林爽文事件和同治初年的戴潮春事件。¹³⁷

¹³⁵ 李文良，〈清嘉慶年間蔡牽事與臺灣府城社會的變化〉，《臺大文史哲學報》（臺北：國立臺灣大學文學院，2017），頁 137-138。

¹³⁶ 劉玲妮，《清代臺灣民變研究》（臺北：國立臺灣師範大學歷史研究所，1983），頁 6-9。

¹³⁷ 許毓良，《清代臺灣軍事與社會》（北京：九州出版社，2008），頁 556-564。

表 4-18 各研究者認知的民變次數

研究者	發表年代	出處	民變次數
張莖	1975	臺灣反清事件的不同性質及其分類問題	116
劉玲妮	1983	清代臺灣民變研究	73
許達然	1996	械鬥和清代台灣社會	17

資料來源：劉玲妮，《清代臺灣民變研究》（臺北：國立臺灣師範大學歷史研究所，1983），頁 109。

許達然，〈械鬥和清代台灣社會〉，《台灣社會研究季刊》23（臺北：唐山出版社，1996），頁 14。

（筆者整理）

民變的本質在於抵抗政府，其起因多是政策不當壓迫民生，或是經濟不景氣造成失業者眾而引發。¹³⁸民變發生後，社會秩序動盪不安，以林爽文為例，起事後所需的糧食採勒索或掠奪方式，甚至破壞灌溉渠道，妨礙糧食生產，藉此控制糧食價格，以低價提供給民眾，達到收買人心的效果。¹³⁹故以此情境設計「遭遇民變」運勢卡，當參與者遇遭遇民變時，會遇到武裝人士搶奪田產，參與者需派遣人丁進行守衛。

表 4-19 「遭遇民變」卡面文案

序	卡面文案
1	遭遇民變，半線地區，武裝人士出沒七位，防守數值大於七者可擊退，防守失敗則此處各色田產指示物減一
2	遭遇民變，半線至臺灣地區，武裝人士出沒五位，防守數值大於五者可擊退，防守失敗則此處各色田產指示物減一
3	遭遇民變，諸羅至鳳山地區，武裝人士出沒五位，防守數值大於五者可擊退，防守失敗則此處各色田產指示物減一
4	遭遇民變，臺灣地區，武裝人士出沒十位，防守數值大於十者可擊退，防守失敗則此處各色田產指示物減一
5	遭遇民變，鳳山、浪嶠地區，武裝人士出沒七位，防守數值大於七者可擊退，防守失敗則此處各色田產指示物減一

¹³⁸ 黃秀政，〈清代臺灣分類械鬥事件之檢討〉，《臺灣文獻季刊》27 卷 4 期（南投：國立臺灣文獻館，1976），頁 80。

¹³⁹ 陳國興，《官逼民反—清代台灣三大民變》（臺北：自立晚報社，1993），頁 79。

九、遭遇械鬥

臺灣的械鬥，主要呈現漢人間的敵對社會關係，可視為族群、聚落或團體的武裝衝突。¹⁴⁰械鬥發生的因素甚多，有經濟因素或社會因素，加上過去鄭成功反清的經歷，清廷有意利用各族群對立，分化關係連結和擴大彼此矛盾，避免賊匪聯合抗清，有益於清廷掌控臺灣漢人社會。¹⁴¹

看似刀光劍影的械鬥，其實暗藏「團結一致」的儀式。械鬥之前，眾人先在廟宇中祈求神明保佑，隨後攜帶武器械鬥時，會推倒對方的房舍、燒殺姦淫，直到放火燒了對方的信仰中心（廟宇）或自己的被佔領，即宣告此回合械鬥結束。

¹⁴²如《淡水廳志》中記載的艋舺清水巖祖師廟：

師祖廟，在艋舺街。泉州安溪分派，乾隆年間捐建。嘉慶二十二年重修。咸豐三年分類燬。同治六年重建。¹⁴³

祖師廟在 1853 年頂下拺郊的時候遭到焚毀，即是遭遇械鬥後又重建的最佳見證。所以「遭遇械鬥」運勢卡出現時，參與者會遭遇武裝人士，若參與者無法防守該區域的時候，土地上的所有廟宇皆會被移除，視為械鬥失利，而械鬥之後該廟宇亦會進行重建。

¹⁴⁰ 許達然，〈械鬥和清代台灣社會〉，《台灣社會研究季刊》23（臺北：唐山出版社，1996），頁 3。

¹⁴¹ 黃秀政，〈清代臺灣的分類械鬥事件〉，《臺灣史研究論集》（彰化市：現代潮出版社，1980），頁 29-36。

¹⁴² 許達然，〈械鬥和清代台灣社會〉，《台灣社會研究季刊》23（臺北：唐山出版社，1996），頁 3-4。

¹⁴³ 陳培桂，《淡水廳志》（臺北：臺灣銀行經濟研究室，1963），頁 152。

表 4-20 「遭遇械鬥」卡面文案

序	卡面文案
1	遭遇械鬥，淡水地區，武裝人士出沒十位，防守數值大於十者可擊退，防守失敗，則被移除信仰中心的開墾者，可花費 2 金立刻重建 1 級信仰中心，可重建的數量與移除數量相等
2	遭遇械鬥，淡水至半線地區，武裝人士出沒十位，防守數值大於十者可擊退，防守失敗，則被移除信仰中心的開墾者，可花費 2 金立刻重建 1 級信仰中心，可重建的數量與移除數量相等
3	遭遇械鬥，半線至諸羅地區，武裝人士出沒五位，防守數值大於五者可擊退，防守失敗，則被移除信仰中心的開墾者，可花費 2 金立刻重建 1 級信仰中心，可重建的數量與移除數量相等
4	遭遇械鬥，半線地區，武裝人士出沒十位，防守數值大於十者可擊退，防守失敗，則被移除信仰中心的開墾者，可花費 2 金立刻重建 1 級信仰中心，可重建的數量與移除數量相等
5	遭遇械鬥，鳳山地區，武裝人士出沒五位，防守數值大於五者可擊退，防守失敗，則被移除信仰中心的開墾者，可花費 2 金立刻重建 1 級信仰中心，可重建的數量與移除數量相等

十、強佔土地

清廷對於漢人和原住民的居住界線，大多採取「界線分明」的隔離態度，禁止漢人越界與原住民搶墾，並有越界私墾者「杖一百、徒三年」的嚴厲刑責。但財帛動人心，即使原住民以武力驅趕入侵者，可是私墾情況日益嚴重，這也表示漢民強佔原住民的土地面積日益增廣，清廷對此私墾圖利的現況，是毫無強制管理的能力。¹⁴⁴

由於這種情況並非出現於單一區域，對於原住民而言是隨時隨地在發生，所以「強佔土地」運勢卡的作用範圍為全臺各地，以減少原住民土地上的田產指示物作為土地被強佔的象徵。

¹⁴⁴ 柯志明，《熟番與奸民—清代臺灣的治理部署與抗爭政治（上）》（臺北：國立臺灣大學出版中心，2021），頁 223-230。

表 4-21 「強佔土地」卡面文案

序	卡面文案
1-5	強佔土地，全臺各地，原住民任選開墾土地上的田產指示物，減二

十一、 強徵勞役

原住民個性純樸善良、身強體壯，在清廷眼中是具備多功能用途的「工具人」。自〈臺灣府知府楊廷理等會稟〉裡，可看到清官眼中原住民的樣貌：

竊照臺灣熟番，向化日久，當逆匪滋事之時，各社番勇隨同官軍打仗殺賊，頗能出力，欽奉諭旨，先將熟番充補額兵。臣等因戍兵仍請照依舊制換防，另將熟番挑募屯丁，酌撥近山未墾埔地，以資養贍，先經附摺具奏在案。

對於清官而言，原住民會隨軍官一同打仗殺敵，所以便將原住民當作兵源補充，同時也挑選一些原住民作為屯丁，讓原住民們一邊當兵，一邊開墾土地養活自己。

每社民自數百至數十戶不等，均可挑選健番四千名，分為十二屯。大屯四處，每處四百人；小屯八處，每處三百人；作為額缺，毋庸另設屯所，即令在本社防守地方，稽查盜賊。

清官們還統計了原住民人口，同時規劃這些身強體健的原住民們，在部落處直接進行布防，以利防守地方、稽查盜賊。

屯丁習用器械，應令自行製備，報官點驗一款。據稱：番民打牲捕鹿，所有標鎗、鳥鎗、竹箭，器械不一，均屬犀利。

清官會要求原住民自備所有的工具與武器，因為清官們得到的訊息，是原住民們的工具和武器皆十分犀利。

臺灣各社熟番，質樸淳良，最堪憐憫。從前文武員弁出差巡察，無不調遣番兵背運行李，其餘各地方興築、遞送公文，亦該社番應役，其勞苦急公之處，較之臺灣民人不啻數倍。¹⁴⁵

加上原住民個性純樸善良，所以文武官員都喜歡調遣原住進行打雜工作，打雜內容包括搬運行李、傳遞公文和建設工事等。連清官都感受到原住民所付出的辛勞，是臺灣漢人的好幾倍。而這些非必要性的勞役，由於清官的「青睞」，對於原住民而言便成了「強徵勞役」的情況。

角色身為原住民的參與者，遇到「強徵勞役」運勢卡時，會損失手中人丁指示物 1 枚，表示失去的人丁數應官府要求，前往從事勞役。

表 4-22 「強徵勞役」卡面文案

序	卡面文案
1-5	強徵勞役，原住民手上的人丁指示物，減一

十二、課餉繁重

原住民從生番歸化成熟番，最重要的一個動作便是「當差納餉」，不只要服役，也要繳納賦稅。清代初期的賦稅大致上有兩種，一種是田賦，一種是丁稅，前者計算的是依照農作物產量收稅，後者則是依照人口數量收稅，中後期進行稅改，取消丁稅，但提高了田賦的課稅基礎，稱之為「攤丁入畝」。

而歸化後的原住民，也進入這個賦稅財政體制，繳交的稅賦名稱是社餉和番丁銀。其課稅基礎則是沿用鄭成功時代所留下的資料進行課稅，但這會忽略大量移墾鄉團造成原住民人口流動與土地變遷的影響，形成原住民課餉繁重的情况。直到 1737 年（乾隆 2 年）進行稅改後，原住民繳交的社餉降至清領初期的八分之一，才與漢民繳交的賦稅相當。¹⁴⁶

為了反應原住民的賦稅境況，當原住民遇到「課餉繁重」運勢卡的時候，因課餉繁重，無法於當年度完稅，所以原住民須繳納先前未繳納的賦稅，而損失手上的金錢。

¹⁴⁵ 臺灣銀行經濟研究室，《臺案彙錄甲集 v.1》（臺北：臺灣銀行，1959），頁 27-51。

¹⁴⁶ 柯志明，《熟番與奸民—清代臺灣的治理部署與抗爭政治（上）》（臺北：國立臺灣大學出版中心，2021），頁 99-112。

表 4-23 「課餉繁重」卡面文案

序	卡面文案
1-5	課餉繁重，原住民手上的金錢，減五

十三、清丈土地

在農業社會中，要了解開墾土地的面積、計算開墾土地的人口數和戶數，首先便需要先知道詳盡的土地資料。閩浙總督高其倬在〈為奏臺地開墾事〉提到：

……領兵之官自原任提督施琅以下皆有認佔，而地方文武亦佔做官庄，再其下豪強之戶亦皆任意報佔，又俱招佃墾種取租，迨後佃戶又招佃戶，輾轉頂授，層層欺隱。……實則種百畝之地不過報數畝之田，究竟糧少田多，是以家家有欺隱之產，人人皆偷開之戶。……¹⁴⁷

基於人性，臺灣島上的開墾者試圖逃避稅賦，隱匿田園面積甚為平常，但政府為了臺灣島有確實的戶口制度和增加土地財稅收入，也為了讓那些隱匿田園者願意申報，高其倬採自行申報者免究的條款。¹⁴⁸因為依據《大清律例》，隱匿需繳稅的田園，政府可對隱匿田園者採取沒收田園、追繳欠稅或杖一百等刑罰，不可不謂懲處甚重。¹⁴⁹

本研究中為加速遊戲進展，避免參與者隱匿田園，故抽取到「清丈土地」運勢卡時，全臺各地參與者手上已開墾且相連的土地板塊，為四的倍數者，即強迫取得墾照，並且按照取得墾照的規則，每張墾照需支付錢幣 4 金投資招佃。

表 4-24 「清丈土地」卡面文案

序	卡面文案
1-5	清丈土地，全臺各地開墾者，凡有 4 塊或其倍數相連土地，且未有墾照者皆強迫持有，可同時持有多張墾照

¹⁴⁷ 國立故宮博物院，《宮中檔雍正朝奏摺 v.6》（台北：國立故宮博物院，1977），頁 831-833。

¹⁴⁸ 柯志明，《番頭家—清代臺灣族群政治與熟番地權》（臺北：中央研究院社會學研究所，2001），頁 127-128。

¹⁴⁹ 艾馬克，王興安譯，《十九世紀的北部臺灣—晚清中國的法律與地方社會》，（臺北：播種者文化有限公司，2003），頁 74。

十四、響應捐賑

面臨幾乎連年天災的臺灣島，地方政府除了請求中央支援撫卹外，還會邀請地方人士進行「樂捐」。例如 1849 年福建臺灣鎮總兵武攀鳳的奏摺曾提到：

道光二十五年六月……臺、鳳、嘉三縣猝遭風雨，係廳縣營員捐資賑恤，並未請領帑銀。除臺灣縣舉貢生間各捐制錢二百八十千文、嘉義縣郊商公捐洋銀四百八十元、由地方官賞給匾額花紅外……¹⁵⁰

不僅是一般公務人員參與樂捐，連公司行號也被發動捐款，捐款後還會收到地方政府所發的感謝狀，以示地方政府的感謝。這種發動捐款的行為，不限於臺灣島地區的災害，像是 1879 年直隸總督李鴻章的奏摺中便記載：

奏，為遵保潮州、臺灣、香港及南洋各埠勸捐晉賑分濟豫賑，尤為出力員紳，酌擬獎敘，恭摺仰祈聖鑒事。竊臣鴻章前於光緒三年，奉命兼籌晉賑捐務……其臺灣紳士林維源捐款則多半濟豫，統由海運解津，交臣鴻章酌核分撥……¹⁵¹

因為豫省（今河南）發生嚴重旱災飢荒，於是李鴻章四處邀請各地仕紳捐款解難。其中來自臺灣板橋林家的林維源，捐款甚多，多到讓李鴻章要上奏摺給皇帝，請求皇帝針對這些出力仕紳給予獎勵。所以能夠參與樂捐者，皆是富商富豪，故「響應捐賑」運勢卡會令全臺各地已完成郊商任務的參與者，參與捐賑，貢獻金錢。

表 4-25 「響應捐賑」卡面文案

序	卡面文案
1-4	響應捐賑，全臺各地具備郊商身份者，捐贈手上金錢五成，或選擇捐贈二十金，不足一金者以一金計

¹⁵⁰ 尹全海編，《中央政府賑濟臺灣文獻·清代卷》（臺北：崧燁文化，2018），頁 371-376。

¹⁵¹ 李鴻章撰、吳汝綸編，《李文忠公全集一百六十六卷 v.2》（臺北：文海，1962），頁 368。

十五、豁免賦稅

每遇天災人禍，地方政府會進行勘災後，進行賑恤、緩徵、蠲免和豁免等救助民間措施。¹⁵²賑恤提供的是金錢和糧食補助，像是 1748 年福建巡撫潘思渠的奏摺中便提及：

乾隆十三年九月初四日……按間給修房銀兩，淹斃人口亦按口給銀殮埋，俱各賑恤得所。唯臺屬彰化縣勘報，內山發蛟，異漲驟至，鄰近溪河之城市村莊，衝倒民房一千八百餘間，淹斃男婦一十八名口，水衝沙壓田園九百餘畝，已成偏災。臣等業經照例飭行撫卹一月口糧。¹⁵³

賑恤不單是對災民提供現金，修繕房屋和對死亡人口進行補償，亦提供應急糧食，使災民緩衝生活壓力，獲得重新修築家園的力量。而救急類型的賑恤之後，便是緩徵、蠲免和豁免等屬於中長期的免稅政策。例如同樣是乾隆十三年九月初四日的另一篇奏摺記述：

……查得臺灣府屬之臺灣、鳳山貳縣，乾隆拾貳年晚禾被旱情形……遍歷查勘被旱處所，除不及成災分數未合蠲免之例不開外，本署司逐壹覆加確核……¹⁵⁴

在此篇奏摺中可看到若要達到「請免」資格，需要地方政府核查認可才能入冊申請免除賦稅。而免除賦稅又分為當年度與多年度，例如 1788 年(乾隆 53 年)，將軍福康安和海藍察鄂輝的聯合奏摺曾說明免稅後情況，摘錄如下：

今賊匪蕩平，正值耕作之時，又蒙蠲免兩年田賦，即當各歸農業共樂昇平，亦不得以閩粵不和積習，稍分乞類。¹⁵⁵

¹⁵² 劉翠溶，〈清初順治年間減免賦稅的過程〉，《中央研究院歷史語言研究所集刊》37 期（臺北：中央研究院歷史語言研究所，1967），頁 757-777。

¹⁵³ 尹全海編，《中央政府賑濟臺灣文獻·清代卷》（臺北：崧燁文化，2018），頁 126-127。

¹⁵⁴ 尹全海編，《中央政府賑濟臺灣文獻·清代卷》（臺北：崧燁文化，2018），頁 127-134。

¹⁵⁵ 國立故宮博物院，《宮中檔乾隆朝奏摺 v.67》（臺北：國立故宮博物院，1982 年，影印本），頁 366-369。

不僅是天然災害，像是林爽文事件等禍亂後，中央亦會提供「蠲免兩年田賦」的免稅政策，以利民間休養生息。所以「豁免賦稅」運勢卡，便是免除持有墾照者於每次收成結算時需繳交的田產稅金，仿照豁免賦稅的情境。

表 4-26 「豁免賦稅」卡面文案

序	卡面文案
1-4	豁免賦稅，全臺各地持有墾照者，收成結算時，不收取田產稅金

十六、水土不服

由於臺灣懸垂於外海，在諸多文獻中常見遙居中土的漢人初抵臺後，無法短時間內適應臺灣島的風土氣候，便產生各種不適症狀，謂之「水土不服」。1691年來臺的郁永河，便在《裨海紀遊》中記錄其對水土不服的感想。

人言此地水土害人，染疾多殆，台郡諸公言之審矣。餘初未之信；居無何，奴子病矣，諸給役者十且病九矣！乃至庖人亦病，執爨無人。¹⁵⁶

這種初聞者不信，等到真的發生水土不服時，往往令人著急地想回家。這種讓人想家的水土不服，亦在百年後，影響了 1874 年牡丹社事件中的日軍健康狀態。

其營中疫氣猶盛，死者日八、九人或兩、三人不等。病者邀醫診治，醫云：此水土不服所致；皆涕泣思歸。此近日倭營之情狀也。¹⁵⁷

為了反應水土不服所帶來的徵狀，故「水土不服」運勢卡會針對角色為「移民」的參與者，產生土地上人丁指示物隨機移除的效果，象徵移民水土不服後的離去與流逝。

¹⁵⁶ 郁永河，楊龢之譯注，《裨海紀遊—遇見 300 年前的臺灣》（臺北：圓神出版社），頁 216。

¹⁵⁷ 文慶，《籌辦夷務始末 v.7》（臺北：台聯國風，1972），頁 2268-2270。

表 4-27 「水土不服」卡面文案

序	卡面文案
1-5	水土不服，全臺各地的移民者，手中的人丁指示物，隨機減二

十七、瘟疫流行

水土不服僅是身體不適，但瘟疫流行會影響軍情，更會挑起戰爭。以 1875 年（光緒元年）何澂所作的《臺陽雜詠二十四首》為例，其中一首提到「太息邊防疫癘多，將星零落隕巖阿。」，前一句指的是南北路諸軍多染瘴癘，死者多達數千名；後一句說的是臺北總統宋鎮軍抵營數月後就一病不起，且各路隨營提鎮，亦多染病後身亡。¹⁵⁸

竊臣於光緒十三年閏四月初四日曾將招撫各路生番歸化情形奏明在案。本年五、六月間臺灣沿山內外疫癘大作，守隘勇丁半多移往山外避疫，番社瘟疫尤重，番俗殺人禳災。¹⁵⁹

又如劉銘傳的奏摺〈為中北兩路化番滋事派兵先後剿復謹陳剿撫情形事〉提到 1887 年臺灣沿山地區的瘟疫情況，嚴重到令原住民似乎以活人獻祭的方式，希望病厄平息，也因此引發後續圍剿原住民的軍情。

瘟疫流行往往具有地區性且不分原住民或移民，所以「瘟疫流行」運勢卡會隨機削減參與者手中的人丁指示物 1 枚，意味著瘟疫流行時的平等與殘酷。

表 4-28 「瘟疫流行」卡面文案

序	卡面文案
1	瘟疫流行，淡水各地開墾者，手中人丁指示物，隨機減一
2	瘟疫流行，半線各地開墾者，手中人丁指示物，隨機減一
3	瘟疫流行，諸羅各地開墾者，手中人丁指示物，隨機減一
4	瘟疫流行，臺灣各地開墾者，手中人丁指示物，隨機減一
5	瘟疫流行，鳳山、浪嶠各地開墾者，手中人丁指示物，隨機減一

¹⁵⁸ 楊希閔，《伊能文庫手稿與抄寫 M006：臺灣雜詠詩》（臺北：國立臺灣大學，2000），頁 38-59。

¹⁵⁹ 中國第一歷史檔案館，《光緒朝硃批奏摺 v.117》（北京：中華書局，1995），頁 166-169。

十八、義民協助

義民，是協助官府平定社會動亂而獲得封賞的人。這些人的祖籍眾多，粵籍、閩籍漳州人、閩籍泉州人都曾獲得義民的賜封。¹⁶⁰而義民的定義，在 1721 年（康熙 60 年）藍廷珍〈為檄臺灣民人事〉的聲討文書，便清楚告知：

檄告臺灣民人：土賊朱一貴作亂，傷害官兵，……有能糾集鄉壯，殺賊來歸，即為義民，將旌其功，以示鼓勵。……¹⁶¹

這份聲討文書是為了激發在臺人士抵抗朱一貴之亂，官方定義成為「義民」的資格與條件，需要具備聯合眾人的手段，且擁有與賊人作戰的能力，方能夠成為義民，同時，亦將這種「身份別」，作為往後的獎勵。

單純以定義來探討，定義中未限定義民者的祖籍或背景，凡有能者居之，人人都可以是義民，於是「義民協助」運勢卡為響應檄告文書的定義，只要完成聲望任務者，不論原住民、先住民或移民，視為獲得義民認可，得到義民的協助，手中人丁數增加 3 位。

表 4-29 「義民協助」卡面文案

序	卡面文案
1-5	義民協助，全臺各地完成聲望任務者，手中人丁數，增加三

十九、五穀豐收

雖然臺灣島上的天然災害和人禍戰亂幾乎連年不絕，但仍有「五穀豐收」的年代。例如高拱乾《臺灣府志》的〈災祥篇〉便提到：

二十九年冬，大有年。自蕩平之後，年穀時熟，幾不勝書；是歲尤為大稔。

三十二年冬，有年。商人販糴內地，四郡居民資焉。¹⁶²

¹⁶⁰ 李文良，〈從「客仔」到「義民」—清初南臺灣的移民開發和社會動亂（1680-1740）〉，《歷史人類學學刊》第五卷第二期（香港：華南研究中心，2007），頁 12-13。

¹⁶¹ 藍鼎元撰、蔣炳釗、王鈿點校，《鹿洲全集》（廈門市：廈門大學出版社，1995），頁 529-530。

¹⁶² 高拱乾，《臺灣府志》卷 10（臺北：文建會，2004），頁 376。

1690 年、1693 年分別是臺灣島的豐收年，其收穫自是比往年要高，所以當參與者抽取到「五穀豐收」運勢卡時，參與者所開墾的土地數量，等於額外獲得的金額。

表 4-30 「五穀豐收」卡面文案

序	卡面文案
1	五穀豐收，淡水、半線各地開墾者，開墾土地的數量，等於額外獲得的金額
2	五穀豐收，半線、諸羅各地開墾者，開墾土地的數量，等於額外獲得的金額
3	五穀豐收，諸羅、臺灣各地開墾者，開墾土地的數量，等於額外獲得的金額
4	五穀豐收，臺灣、鳳山各地開墾者，開墾土地的數量，等於額外獲得的金額
5	五穀豐收，鳳山、浪嶠各地開墾者，開墾土地的數量，等於額外獲得的金額

二十、國泰民安

國泰民安即表示是個平安的年代，雖然這些年代往往不會特別記載於史料文獻之中，故以清末來臺遊歷的何澂所作〈臺陽雜詠〉的其中一句，「雙冬稻穀熟畦町，豆麥菁麻遍野坵。」，¹⁶³來顯示臺灣的風調雨順，稻米順利地一年兩熟，還有遍佈郊外的雜糧可以收成，亦表示這個年頭對於平民百姓安定順遂，對於參與者則表示該次收成結算時，不會有任何田產或人丁增減的效果產生。

表 4-31 「國泰民安」卡面文案

序	卡面文案
1-10	雙冬稻穀熟畦町，豆麥菁麻遍野坵。風調雨順，國泰民安，本回合平安度過。

¹⁶³ 楊希閔，《伊能文庫手稿與抄寫 M006：臺灣雜詠詩》（臺北：臺灣大學，2000 年，臺大影印本），頁 38-59。

第四節 任務卡的歷史脈絡

任務卡的類型有二種，一種是目標型任務，例如「成為總理」即是目標型任務，其相關說明可參考第二章之內容。另一種則是引導型任務，包含「成為墾戶」、「成為隘首」、「成為郊商」和「累積聲望」等，皆是為了引導參與者體驗清代臺灣經濟資產積累，最終成為總理的過程。以下，為此四張任務卡的歷史脈絡說明。

一、成為墾戶

臺灣自康熙年間納入版圖後，由於臺灣土地肥沃、平原廣闊，加之人口稀少，相較於離臺灣較近的福建漳、泉地勢多山、造成可耕面積狹小，加上人口稠密，環境資源無法滿足社會群體後，導致成了漳、泉移民前來臺灣墾殖的時空背景。¹⁶⁴根據史料中臺灣家族來臺時從事業種的統計，越早來臺的家族多為墾戶，中後期則是墾商混合，少部分才是因科舉所產生的身分來累積財富。¹⁶⁵

依據清代《欽定戶部則例》指出，報墾者必須開具欲開墾地界的土名，由官方查勘且公告五個月後，若該土地無人表示持有，地方官即可發給墾照予報墾者，並要求報墾者需在規定的期限內招佃開墾，報請陞科，繳納正供。所以，報墾者取得某地區的開墾權，成為墾首後與召來的佃戶約定每年徵收一定的租佃，甚至成為離村地主，委由他人負責收租。¹⁶⁶像是跟隨施琅平定臺灣的施秉，因持有軍功和獎勵，加之施琅的施氏族人的身分，於是從施琅軍隊駐紮的鳳山地區開始，取得力力社以東、東港溪以南，直達傀儡山區的開墾權（範圍恰好約是遊戲地圖上南部的 4 塊土地），¹⁶⁷甚至之後還一路向北，成為半線地方的墾首累積大量財富，其墾首身分亦由其子施世榜繼承。¹⁶⁸

當墾戶在墾拓土地發生糾紛時，例如侵耕霸佔、抗租欠糧等，可尋求官方仲裁。例如十八世紀初期《平埔百社古文書專輯》的〈雍正八年五月六日福建臺灣府彰化縣正堂加三級張為給示管業以便輸課事〉曾提及：

¹⁶⁴ 楊克隆，〈清代平埔族土地流失原由新探〉，《興大人文學報》61 期（臺中：中興大學文學院，2018），頁 48。

¹⁶⁵ 蔡淵毅，〈清代台灣的社會領導階層（一六八四—一八九五）〉，（臺北：國立臺灣師範大學歷史學系碩士論文，1980），頁 1-400。

¹⁶⁶ 陳其南，《臺灣的傳統中國社會》（臺北：允晨文化實業股份有限公司，1987），頁 80。

¹⁶⁷ 李文良，〈番租、田底與管事—康熙下淡水社文書所見的臺灣鄉村社會〉，《漢學研究》第 27 卷第 4 期（臺北：漢學研究中心，2009），頁 239。

¹⁶⁸ 黃富三，《臺灣水田化運動先驅：施世榜家族史》（臺北：國史館臺灣文獻館，2006），頁 7-17。

如有頑佃抗租，以及不遵法紀諸事，許該業戶曾峻榮指名馳赴本縣稟究，各宜凜遵，毋違，特示。

顯示當有頑劣佃戶拒繳地租時，各地政府對於持有墾照的墾戶，具有管理和保護的責任。但不是每次官方出面皆有效果，或是官方會應墾戶要求而出面。於 1852 年至 1878 年間，《淡新檔案》中有位竹北二保大溪墘庄業戶吳順記，狀告多位佃戶積欠租谷，其訴訟長達 26 年，歷經 22 位淡水同知。在此期間，官方有多年採告案不理，或派遣衙役面對佃戶們時，亦遭佃戶們的攻擊，無功而返。¹⁶⁹

根據上述歷史資料，本遊戲中的任務卡「成為墾戶」的完成條件，即以 4 塊土地相連，呈現墾戶往往承墾面積廣大的意象，並且當參與者取得墾照後，視同獲得官方承認。所以，墾戶（參與者）一旦面對糾紛，可請求官方協助，但又礙於官方並非每回皆積極處理告案，故擁有墾照的參與者的土地，遇到他方攻擊衝突時，可於代表官方形象的臺灣鎮方塊處，隨機選擇一個表示官方兵力的人力指示物，支援自己的防禦力，展現當時清代官方的實際作用和民間形象。

在「成為墾戶」任務中搭配使用的「墾照卡」，亦參考歷史中墾照的樣式進行繪製（圖 4-1）。

圖 4-1 文獻中的墾照與遊戲中的墾照卡對照一覽



圖片來源：〈光緒十七年宜蘭廳撫墾局給墾戶吳文花墾照〉，臺灣大學典藏數位化計畫，網址：

<http://www2.darc.ntu.edu.tw/newdarc/index.jsp>，瀏覽日期：2020/10/01。

¹⁶⁹ 艾馬克，王興安譯，《十九世紀的北部臺灣—晚清中國的法律與地方社會》，（臺北：播種者文化有限公司，2003），頁 95-97。

二、成為隘首

「隘」，是一個專門防範原住民的組織，由一庄或聯庄方式進行設置於沿山地區，並以隘首（或墾戶）為其負責人，需經過官府認可且提供曉諭和戳記後，方為正式的隘首，受官府指揮。隘可視隘費來源，分為官隘和民隘，但純官隘的數量極少，僅九芎林隘和石碇隘，而以自建自治的民隘數量最多。¹⁷⁰

表 4-32 官隘、民隘類型一覽

類型	類項	說明
官隘	全官隘	隘費全部由官府負擔。
	官四民六隘	隘費由官府負擔四成，其餘由民間負擔。
	屯隘	官府出面設置，費用由民間負擔。
民隘	公隘	由地方團體出面設置和負擔經費。
	墾戶隘	需先上書設隘需求至官府，官府同意後，可由墾戶自行設隘。

資料來源：戴炎輝，《清代臺灣之鄉治》（臺北：聯經出版事業股份有限公司，1979），頁 544-548。
（筆者整理）

本研究以數量最多的民隘為借鏡，參與者的角色指示物需行至山地地區（紫線之後），且手中擁有 10 位人丁以上，代表擁有足夠多的隘丁，方可建隘防番，由於建隘後的口糧皆為就地出資，¹⁷¹故參與者當上隘首後，可於每回合領取 2 金，視同建隘後的口糧。

三、成為郊商

「郊」，為行會之意，而「行郊」則是商業團體的稱謂，以共同信仰為中心，與同業間互相扶持、排解糾紛，維護商品品質，和在官府不及之處，協助地方、建設地方。行郊僅見於閩南，尤以臺灣島沿海或內河港口地區最盛。¹⁷²

行郊於臺灣盛行的原因，在於清領初期蠻荒待墾，日常用品多仰賴外地供應；待墾殖有成，田產作物增多，貿易繁榮以後，為維護各地的商舖利益，乃凝聚同行力量，對臺灣島外的商業市場共同籌畫，亦對行會組織的依賴日漸加深。¹⁷³

¹⁷⁰ 戴炎輝，《清代臺灣之鄉治》（臺北：聯經出版事業股份有限公司，1979），頁 543-544。

¹⁷¹ 《淡新檔案》，檔案編號 17301.4。

¹⁷² 卓克華，《清代臺灣行郊研究》（臺北：揚智文化事業股份有限公司，2007），頁 54-55。

¹⁷³ 卓克華，《清代臺灣行郊研究》（臺北：揚智文化事業股份有限公司，2007），頁 15-31。

雍正三年，入臺交易，以蘇萬利、金永順、李勝興為始。配運於上海、寧波、天津、煙臺、牛莊等處之貨物者，曰北郊。郊中有二十餘號營商，群推蘇萬利為北郊大商。配運於金廈兩島、漳泉二州、香港、汕頭、南澳等處之貨物者，曰南郊。郊中有三十餘號營商，群推金永順為南郊大商。熟悉於臺灣各港之採糴者，曰港郊，如東港、旗後、五條港、基隆、鹽水港、朴仔腳、滬尾配運之地。港郊中有五十餘號營商，共推李勝興為港郊大商。¹⁷⁴

臺灣島上的郊，起源甚早，據目前所留存的資料，自 1725 年（雍正 3 年）開始，於臺灣縣地區便有三大郊的存在。根據這些郊商的主要貿易地點，可再分為北郊、南郊和港郊，而加入這三郊的商舖數量則超過百餘舖。

由於行郊為維持自身組織的運作、發展和茁壯，所需經費龐大，根據卓克華的研究指出，其經費來源有四種途徑，分別為捐款、課稅、置產和罰金。其中「捐款」一項，包含入郊之會費，即遊戲中完成「成為郊商」任務時，需支出 10 金的緣由。

表 4-33 行郊經費來源

經費來源	名目	說明
捐款	入會費	加入行郊者須繳納入會費。
	定期捐納	按月份，或依業務項目進行比例抽成繳納。
	公益樂捐	依據金額於行郊內平攤均分。
罰金	罰金	違反行郊規約者，輕則罰款，重則除名。
置產	置產	購買土地、房屋後，出租收款。
課稅	貨物稅	依據不同貨物品項，抽取不等的稅金，回饋行郊組織。
	船稅	依據不同船隻大小，取不等的稅金，回饋行郊組織。

資料來源：卓克華，《清代臺灣行郊研究》（臺北：揚智文化事業股份有限公司，2007），頁 54-58。

¹⁷⁴ 臺灣銀行經濟研究室，《臺灣私法商事編》（臺北：臺灣銀行經濟研究室，1961），頁 11-15。

四、累積聲望

累積聲望，會連帶牽動到成為總理時的影響力、號召力，所以累積聲望是成為「有力之家」的重要因素之一。筆者依據總理職務中，選擇較為仰賴聲望的項目，一是需與多方人士共同籌措費用建設信仰中心，二是協助佃人或墾戶共同修築與維護水利設施。這兩種累積聲望的遊戲方式，都需參與者與其他參與者合作互動，除了具有加速遊戲進程的效果，亦使參與者體會「聯庄」的歷史過程。

第五節 執行動作的歷史脈絡

行為是構成歷史的成分，基於「自由意志的行為」更是歷史行為的主要元素。這些因人而異的「選擇」，使得歷史發展具備了「開放性」，也因為這種開放性，讓歷史成為活躍生動的發展過程。¹⁷⁵這個發展過程，便是本研究中執行動作的行為脈絡。以下依據決策行動的六種動作，一一說明其背後的歷史脈絡。

一、移動

臺灣地理環境多東西向河流橫斷，根據郁永河《裨海紀遊》的記載，從臺灣南部至北部，移動方式為搭乘牛車和徒步行走，途中他為了避開洪水氾濫，也曾繞路而行或停留待水勢稍歇，歷經 21 天成完臺灣西部縱貫之旅。¹⁷⁶為了在遊戲中便利參與者的前進，遊戲地圖上的區域設計為六角形，供參與者有六個移動方向，同時，遊戲中的角色指示物最多移動兩步，象徵島內移動的速度。

另外依據林玉茹的研究指出，清領臺期間，臺灣港口數約有 198 個，受限於自然條件的限制而有興衰起落。雖然這些港口不會同時存在，但可從港口的出現順序，了解沿海地區的港口互動與地區物產的交換情況。¹⁷⁷所以，參與者藉由進入沿海和海洋地區，獲得較快速的移動，到達遠處進行土地開墾或商業貿易，最多能移動 5 步，且須留意上岸地方為具備港口的沿海地區（具有藍線的六邊格）。

¹⁷⁵ 管束貴，〈略論歷史上的「偶然」與「必然」〉，《中央研究院歷史語言研究所集刊》（臺北：中央研究院歷史語言研究所，1984），頁 15-34。

¹⁷⁶ 黃智偉，《省道台一線的故事》（臺北：城邦文化，2002），頁 49-54。

¹⁷⁷ 林玉茹，《清代臺灣港口的空間結構》（臺北：知書房出版社，1996），頁 26-27、頁 161-166。

二、開墾土地

為了因應原住民既存的農作方式，以及先住民和各籍移民從原鄉所帶來的耕作技術，故本研究中只要於土地上放置田產指示物，便視為土地已開墾。而田產指示物泛指各種農作物或加工商品，例如米、茶、糖、樟腦或布料，並且會因土地上有水利設施，使得田產作物具有加倍成長的效果，又或是參與者成為郊商後，置於沿海地區的加工商品更容易賣向海外，獲得更大的利潤（收成結算時視為兩倍價格）。

三、團練壯丁

團練壯丁，意指於地方上挑選壯丁聚集，用兵法教練，以保衛地方，而史料中可能是最早出現類似團練壯丁行為的鄉庄地區，為鳳山縣下淡水區（今屏東）。1721 年（康熙 60 年），活躍於此處的移民為客籍移民，為了對抗朱一貴事件帶來的大規模叛亂勢力，聯合鄰近大小村莊，建置出陣容超過萬人的護鄉組織，巡邏防衛各處，保持高度動員能力，得以有效保衛家園。¹⁷⁸到了 1884 年（光緒 10 年），劉璈在〈議辦全臺團練章程〉中更為詳細地說明團練壯丁的內容，其中一項，特別提到壯丁的薪餉：

勇分等次，統歸操練也。從前辦團，名為按戶抽丁，實則混雇應點；團不成團，何有於練？今議分別捐勇，曰義勇，曰練勇，曰團勇。其義勇，則長駐團局，逐日操練，每名月給口糧洋銀四元八角。練勇則按旬赴局操練一次，每次給銀二角，月共給銀六角。¹⁷⁹

若操練成績良好者，需在辦公單位常駐，可獲得額外的口糧和薪資。故決策行動中的「團練壯丁」，便參考此項規範，凡需壯丁時，以金錢購入的動作，代表付給壯丁的口糧和薪資。

¹⁷⁸ 李文良，《清代南臺灣的移墾與「客家」社會（1680-1790）》（臺北：國立臺灣大學出版中心，2019），頁 181-183。

¹⁷⁹ 劉璈，《巡臺退思錄》（臺北：臺灣銀行經濟研究室，1858），頁 246-253。

四、分類械鬥

分類械鬥，屬於族群與社會的敵對關係，主要以籍貫、姓氏、職業等漢人社群間的大規模衝突。其衝突發生的原因有兩種，一種是「同意」的衝突，對於相同資源的分配不均而衝突，另一種則是「異議」的衝突，由於不同的價值觀、信仰，甚至語言發音都會發生族群間的誤解進而產生衝突。¹⁸⁰在本研究中，參與者可以透過團練壯丁的方式，取得武力，並將武力放置土地上進行守衛家園，預防其他參與者的攻擊，或預防運勢卡裡隱藏的械鬥或民變。又或是置於手中，帶著壯丁前往他處進行械鬥，掠奪資源。

五、修築水利設施

臺灣知名的三大水利設施，分別為北部的瑠公圳、中部的八堡圳和南部的曹公圳，其特色是灌溉面積廣大，促使土地開墾速度加快。由於建設水利設施的耗費巨大，往往需各地地主聯合建設和維護，甚至需要負擔水租方能用水。這種積極建設水利設施以利開墾的情形，不只發生在漢籍的移民身上，例如 1768 年（乾隆 32 年）的一份古契書中，就提到北部新莊和擺接社（今板橋）的平埔族為了水源與漢人合作的情況，茲摘錄如下：

全立認納水租約字人：新庄保柏仔林庄南港大通事瑪琠、擺接社土目茅保琠，全佃人陳育興、黃長興、張倡興等。……向墾海山庄業主張廣惠出本，就伊界內潭底等庄開築埤圳，引水灌溉瑪琠二、三重埔界內等庄田園埔地。……每甲田歷年所貼大埤長銀三大元。遞年修埤築圳，直至本庄大上，以及上陸門水規費用，悉係大埤長之事，與耕佃人無干，再炤。¹⁸¹

從契約中得知平埔族和漢籍佃戶，聯合向位於海山庄（約今樹林、三峽一帶）的漢人張廣惠合作，開築埤圳，引水灌溉到原住民與佃戶的田園內，且在契約中說明灌溉範圍和所應支付的水租費用，往後便照約執行。由此可見原住民與漢籍移民對於土地開墾的態度和相處情況，是一種互利共生的社會融合，而在遊戲中便藉由參與者們合作修築水利設施的行為，將清代歷史進行重現。

¹⁸⁰ 許達然，〈械鬥和清代台灣社會〉，《台灣社會研究季刊》23（臺北：唐山出版社，1996），頁 3-7。

¹⁸¹ 高賢治，《大臺北古契字集》（臺北：臺北文獻會，2000），頁 442-444。

六、建設信仰中心

雖然臺灣的分類械鬥，似乎形成族群對立，狀似無法妥協，但在建設信仰中心的時候，卻仍可有志一同。例如，**1813 年（嘉慶 18 年）**，全臺各地已歷經多起漳泉械鬥，但在這時候位於北部的新莊慈祐宮正欲修整，於是向舉人、富商、行郊和商舖進行募款。從修整後，刻於碑上的捐款名錄來看，南靖、詔安二都，指的是漳州地區，而南安、安溪，則是指泉州地區。¹⁸²顯然，建設信仰中心的時候，有可能不分族群地凝聚地方力量，任何參與者皆可單獨建設，或與其他參與者共同建設或升級信仰中心，還原建設臺灣道觀廟宇的時空背景。因此，本研究將信仰中心的建設，視為各玩家角色皆可執行的遊戲動作。



¹⁸² 重脩慈祐宮碑記(甲)，資料來源：臺灣記憶，網址：<https://tm.ncl.edu.tw/>，瀏覽日期：2021/12/20。

第五章 測試與結論

本研究雖然以歷史文本與前人研究，作為遊戲內容的結構設計與脈絡陳述，但實際上這些皆為遊戲化學習中最重要的鷹架支持（Scaffolding）。在設計的過程中，筆者嘗試於機制和介面上融合互動與專注的遊戲因子，同時參考臺科大團隊對於遊戲式學習的研究成果，以自由度、控制感、不確定性、新奇感與成就感作為參考元素，並輔以極小規模的敏捷測試，來驗證由歷史文本所建構的策略型桌遊於參與者間的反應，並對本研究的後續發展進行建議與結論。

表 5-1 臺科大研究與本研究遊戲行為之關聯¹⁸³

研究成果	本研究中的遊戲行為
自由度	參與者可自由決定開墾土地的地點與範圍。
控制感	參與者不需仰賴運氣，憑藉決策行動達成目標。
不確定性	每回合翻開的運勢卡，會影響不同區域的參與者決策。
新奇感	參與者們的決策，會互相影響其他參與者，形成不同的遊戲結果。
成就感	漸進完成任務後，人人都有獲勝的希望。

第一節 測試與回饋

本研究的文史桌遊《來到清朝的臺灣當總理》，自第一版規則設計完成後，於 2021 年 11 月至 12 月間陸續進行測試，測試對象的年齡分為成年人與未成年人，成年人的背景分別為歷史系所的研究生、桌遊業界人士，而未成年人則是國中生，共 4 個測試場次，測試人數達 33 人次。測試方式採「放聲思考法」(Thinking Aloud)¹⁸⁴，兩個場次以錄影方式進行記錄；兩個場次受限於環境，則是採筆記方式進行記錄。每次測試完成後即針對參與者的建議，進行遊戲規則的調整。以下，僅說明影響本研究較為重大的五項參與者期望。

¹⁸³ 侯惠澤，《知識主題桌上遊戲設計》（臺北：臺科大圖書，2018），頁 26-27。

¹⁸⁴ 傑西·謝爾（Jesse N. Schell）著、盧靜譯，《遊戲設計的藝術》（新北：大家出版，2021），頁 421-435。

表 5-2 測試日期

場次	日期	時間	人數	記錄方式	使用圖板數量	對象
1	2021/11/19	14:00-15:30	6	全程錄影 筆記	6	歷史系所研究生
2	2021/11/19	15:30-18:30	2	部分錄影 筆記	4	歷史系所研究生、 桌遊業界人士
3	2021/11/27	21:00-24:00	5	筆記	6	歷史系所研究生
4	2021/12/29	15:15-16:55	20	筆記	6	國中生

一、期望進行血流成河的械鬥與民變

在每一場測試中，近九成的參與者表示願意成為分類械鬥的一份子，甚至有兩位參與者希望可以攻打臺灣鎮，扮演朱一貴的角色。但是，分類械鬥並非本桌遊獲勝的必須條件。為了讓參與者體驗分類械鬥與民變，本研究現行規則為參與者可主動發起械鬥，侵佔他人田產，並且設定運勢卡牌中出現械鬥與民變的機率至 10%。

二、待出發的移民過度弱勢

待出發的移民，象徵的是較晚登臺的移民。但在測試過程中，曾發現三位運氣不佳的參與者，遲遲無法透過扔擲骰子前進到臺灣的方向。所以在遊戲規則中，設置為第 4 回合仍無法登臺時，強迫登陸至鄰近陸地，無視角色指示物位置，即可佈置 4 個田產於 4 塊相連的土地上。

三、加強沿海地區的優勢

有兩位參與者建議沿海地區的獲利應該要較臺灣內陸為佳，才能反應清代臺灣西部重要聚落，多依港建立的史實。於是現行的遊戲規則中，任務卡「成為郊商」後的加乘效果，便為沿海地區的田產作物價格視為兩倍計算。

四、重大災害會造成參與者認為自身無法獲勝而棄玩

有一位參與者開墾的土地，連續兩回合遭遇重大天然災害，造成田產和金額的損失，雖然符合歷史情況，但參與者表示無法從遊戲中獲得成就感。為了讓參與者仍能保有「一線生機」，現行規則設計中，若出現天災型運勢卡，造成參與

者土地上的田產只剩下 3 個或以下，可向中央政府領取撫恤金 3 金。

五、遊戲配件過多

此意見為桌遊業界人士提出。他理解這款桌遊試圖成為大型策略桌遊的野心，但他提醒遊戲配件多，會造成製作成本上升，連帶壓縮商業獲益空間。若考慮將本研究進行商業化，他認為需要重新思考遊戲配件的數量。針對此建議，本研究已重新配置且降低遊戲配件的數量，但仍需後續多次測試確認配件數量是否合宜。

圖 5-1 測試過程



圖片來源：筆者攝影於 2021/11/19 場次 1。

第二節 結論與建議

紅遍全球「文明帝國」電腦遊戲的開發者席德·梅爾 (Sidney K. "Sid" Meier)，在其自傳中提到開發「文明帝國」遊戲時，曾大量閱讀通史類型的歷史書籍，找出元素與形成元素的必條件，並且留意這些必要條件的重疊現象，再將之投入遊戲設計中。¹⁸⁵而本研究亦是與「文明帝國」開發期相似，只是更加專注於一手史料內容的歸納與研究論述的衍伸。

本研究設計目的為希望設計出一款具有長時間軸的策略型遊戲，每個遊戲動作，都有著文本支撐的歷史隱喻，形成具有學習價值與知識價值的遊戲行為。

¹⁸⁵ 席德·梅爾、珍妮佛·李·努爾著、許恬寧譯，《創造文明的人—席德·梅爾回憶錄》（新北：八旗文化，2021），頁 163。

同時，參與者可以透過已具備的歷史素養（內在認知），在遊戲進行中重新理解歷史敘事中的歷史解釋與因果關係，感受人事物在時間上連續不斷的運動過程，領略歷史結構的不可分割，曉悟引發歷史事件的能動性，達到歷史教育中「神入歷史」(Historical Empathy)的境地。本研究在測試過程中，不僅提供三到六人進行規則測試外，亦將此桌遊配件視為教育輔具帶入國中教室。筆者配合國中社會課本提及的歷史事件，重新運用配件和運勢卡牌，例如所有的學生皆為剛抵臺的移民，以此角度嘗試讓學生們坐在教室裡，重現課本中移墾鄉團的腳步。唯獨施測案例僅此一回，但已展現出本研究的多重商業價值。

在進行本研究前，筆者曾感嘆「文明帝國」所推出的官方版中，並未出現任何與臺灣相關的歷史元素（民間製作的模組曾推出鄭成功版和國民黨版），爾後大量閱讀史料與尋找適合遊戲的歷史元素時，更能體會席德·梅爾在轉譯歷史上講究「簡單+簡單=複雜」的涵義。越是純粹的歷史符號，其背後糾結的歷史網絡越需要時間與精力進行爬梳，爬梳後的成果轉譯至遊戲內，會影響參與者擁有的選擇數量，選擇越多，影響結果的程度也就越高，越能帶動參與者「再玩一次」的決心，尋找更快達成目標的途徑，也達成筆者期望《來到清朝的臺灣當總理》值得一玩再玩，一再從不同角度體驗清朝臺灣人日常的終極目標。

本研究雖期待商業化作為推廣臺灣史的力量，但設計上仍不失歷史教學的性質，除了居家遊戲，未來或可廣泛應用於各種歷史教學現場。不過，本研究要邁入商業化階段，尚需持續招集不同背景、不同年齡層，生活在不同地域的參與者們，進行多方面的規模測試，透過參與者的先備知識與生活經驗的不同，其所帶來的遊戲過程與結果，能使本研究滾動式調整數值和配件的呈現效果，以期降低製作成本，提升獲利空間，便能朝向商業化的普及推廣來進行，使一般民眾能以較為親民的價格，體驗暢遊清代臺灣的樂趣。

參考文獻

一、徵引史料

〈臺灣地里圖〉

《淡新檔案》

中央研究院歷史語言研究所

1987 《明清史料戊編》，北京：中華。

尹全海編

2018 《中央政府賑濟臺灣文獻·清代卷》，臺北：崧燁文化。

尹章義撰述、鄭余鎮主修

1981 《新莊志卷首 新莊（臺北）平原拓墾史》，臺北：新莊市公所。

中國第一歷史檔案館、海峽兩岸出版交流中心

2009 《明清宮藏臺灣檔案匯編》，北京：九州出版社。

中國第一歷史檔案館

1992 《鴉片戰爭檔案史料》，天津：天津古籍出版社。

文慶

1972 《籌辦夷務始末》，臺北：台聯國風。

伊能嘉矩著、吳密察譯

2021 《臺灣地名辭書》，臺北：遠足文化事業有限公司。

何培夫主編、林文睿監修

1995 《臺灣地區現存碑碣圖誌高雄市·高雄縣篇》，臺北：國立中央圖書館臺灣分館。

沈雲

1958 《臺灣鄭氏始末》，臺北：臺灣銀行經濟研究室。

李鴻章撰、吳汝綸編

1962 《李文忠公全集一百六十六卷》，臺北：文海。

金鉉

2004 《康熙福建通志臺灣府》，臺北：行政院文化建設委員會。

周鍾瑄

2004 《諸羅縣志》，臺北：行政院文化建設委員會。

郁永河著、楊蘇之譯注

2004 《裨海紀遊—遇見 300 年前的臺灣》，臺北：圓神出版社。

姚瑩

1957 《東槎紀略》，臺北：臺灣銀行。

1960 《中復堂選集》，臺北：臺灣銀行。

范咸、六十七纂輯，陳偉智點校

2005 《重修臺灣府志》，臺北：行政院文化建設委員會。

徐宗幹

1960 《斯未信齋文編》，臺北：臺灣銀行。

高拱乾

2004 《臺灣府志》，臺北：行政院文化建設委員會。

夏黎明

1996 《清代臺灣地圖演變史》，臺北：知書房出版社。

高賢治

2000 《大臺北古契字集》，臺北：臺北市文獻會。

2002 《大臺北古契字二集》，臺北：臺北市文獻會。

國立故宮博物院

1977 《宮中檔雍正朝奏摺》，臺北：國立故宮博物院，影印本。

1982 《宮中檔乾隆朝奏摺》，臺北：國立故宮博物院，影印本。

張本政主編

1993 《清實錄臺灣史資料專輯》，福州：福建人民。

陳文達

1961 《鳳山縣志》，臺北：臺灣銀行經濟研究室。

陳淑均

1963 《噶瑪蘭廳志》，臺北：臺灣銀行經濟研究室。

陳培桂

1963 《淡水廳志》，臺北：臺灣銀行經濟研究室。

黃美英等編

1996 《凱達格蘭族古文書彙編》，臺北：臺臺北立文化中心。

楊希閔

- 2000 《伊能文庫手稿與抄寫 M006：臺灣雜詠詩》，臺北：國立臺灣大學。

廈門大學台灣研究所、中國第一歷史檔案館

- 1983 《康熙統一台灣檔案史料選輯》，福州：福建人民出版社。

臺灣銀行經濟研究室編

- 1959 《臺案彙錄甲集》，臺北：臺灣銀行經濟研究室。
1961 《臺灣私法商事編》，臺北：臺灣銀行經濟研究室。
1964 《臺案彙錄辛集》，臺北：臺灣銀行經濟研究室。
1968 《清經世文編選錄》，臺北：臺灣銀行經濟研究室。

劉璈

- 1958 《巡臺退思錄》，臺北：臺灣銀行經濟研究室。

藍鼎元撰、蔣炳釗、王鈿點校

- 1995 《鹿洲全集》，廈門市：廈門大學出版社。

二、專書

中村孝志著，吳密察、翁佳音、許賢瑤編

- 2001 《荷蘭時代台灣史研究下卷 社會·文化》，臺北：稻鄉出版社。

艾馬克著，王興安譯

- 2003 《十九世紀的北部臺灣—晚清中國的法律與地方社會》，臺北：播種者文化有限公司。

李文良

- 2019 《清代南臺灣的移墾與「客家」社會（1680-1790）》，臺北：國立臺灣大學出版中心。

林玉茹

- 1996 《清代臺灣港口的空間結構》，臺北：知書房出版社。

林慈淑

- 2010 《歷史，要教什麼？—英、美歷史教育的爭議》，臺北：臺灣學生書局。

林惠娟、許嘉讚

- 2011 《臺灣地圖一百年繪製與典藏發展史》，臺北：南天書局。

卓克華

- 2007 《清代臺灣行郊研究》，臺北：揚智文化事業股份有限公司。

周典恩

- 2014 《臺灣的族群關係與族群政治》，新北：花木蘭文化事業有限公司。

吳學明

- 2000 《金廣福墾隘研究》，新竹：新竹縣立文化中心。

柯志明

- 2001 《番頭家—清代臺灣族群政治與熟番地權》，臺北：中央研究院社會學研究所。

- 2021 《熟番與奸民：清代臺灣的治理部署與抗爭政治》，臺北：臺大出版中心。

洪英聖

- 2002 《話說康熙臺灣輿圖》，臺北：聯經出版事業公司。

施添福

- 1999 《清代在臺漢人的祖籍分布和原鄉生活方式》，臺北：臺灣省文獻委員會。

侯惠澤

- 2016 《遊戲式學習：啟動自學 x 喜樂協作，一起玩中學！》，臺北：親子天下。

- 2018 《知識主題桌上遊戲設計》，臺北：臺科大圖書。

席德·梅爾、珍妮佛·李·努爾著、許恬寧譯

- 2021 《創造文明的人—席德·梅爾回憶錄》，新北：八旗文化。

胡龍寶、陳華宗同修

- 1960 《臺南縣志稿附錄》，臺南：臺南縣文獻委員會。

梁林輝、葉文俊、黃幹知

- 2017 《棋玩旅程》，香港：策馬文創有限公司。

陳孔立

- 2003 《清代臺灣移民社會研究》，北京：九州出版社。

陳其南

- 1987 《臺灣的傳統中國社會》，臺北：允晨文化實業股份有限公司。

盛清沂纂

- 1960 《臺北志（卷五）：開闢志》，臺北：臺臺北文獻委員會。

黃智偉

- 2002 《省道台一線的故事》，臺北：城邦文化事業股份有限公司。

許雪姬

- 1987 《清代的臺灣綠營》，臺北：中央研究院近代史研究所。

許毓良

- 2008 《清代臺灣軍事與社會》，北京：九州出版社。

傑西·謝爾著、盧靜譯

- 2021 《遊戲設計的藝術》，新北：大家出版。

黃富三

- 2006 《施世榜家族史》，南投：國史館臺灣文獻館。

劉玲妮

- 1983 《清代臺灣民變研究》，臺北：國立臺灣師範大學歷史研究所。

鄭威聖

- 2014 《鄉賢與土豪：清代臺灣街庄總理與地方社會》，新北：花木蘭文化事業有限公司。

鄧津華著、楊雅婷譯

- 2018 《臺灣的想像地理：中國殖民旅遊書寫與圖像（1683-1895）》，臺北：國立臺灣大學出版中心。

戴炎輝

- 1979 《清代的鄉治》，臺北：聯經出版事業股份有限公司。

簡炯仁

- 2006 《屏東平原平埔族之研究》，臺北：稻鄉出版社。

三、期刊論文

Edwin G. Beal and Janet F. Beal

- 1976 〈Arthur W. Hummel (1884-1975)〉，《The Journal of Asian Studies》
Vol. 35, No. 2（America：Association for Asian Studies）。

李文良

- 2007 〈從「客仔」到「義民」—清初南臺灣的移民開發和社會動亂（1680-1740）〉，《歷史人類學學刊》第五卷第二期，香港：華南研究中心。
- 2009 〈番租、田底與管事—康熙下淡水社文書所見的臺灣鄉村社會〉，《漢學研究》第27卷第4期，臺北：漢學研究中心。
- 2017 〈清嘉慶年間蔡牽事與臺灣府城社會的變化〉，《臺大文史哲學報》，臺北：國立臺灣大學文學院。

李信成

- 2009 〈清代宜蘭的「保甲」與「清庄聯甲」之研究〉，《興大人文學報》第43期，臺中：國立中興大學文學院。

林玉茹

- 2001 〈閩粵關係與街莊組織的變遷—以清代臺灣吞霄街為中心的討論〉，《曹永和先生八十壽慶論文集》，臺北：樂學書局。

吳俊瑩

- 2005 〈由斥革總理看十九世紀北臺灣地方菁英與官府的權力互動〉，《政大史粹》8期，臺北：政大歷史學系。

吳學明

- 2020 〈清末北臺灣民間安全體系的建構〉，《秉筆治史：賴澤涵教授八秩壽慶論文集》，臺北：秀威資訊科技。

周婉窈

- 2010 〈臺灣史上的人口問題〉，《臺灣法實證研究資料庫研究通訊》11期，臺北：國立臺灣大學。

卓曉園、詹士宜、楊智全

- 2014 〈認知負荷理論之外在認知負荷影響學習障礙學生有效學習之初探〉，《中華民國特殊教育學會年刊》，臺北：中華民國特殊教育學會。

施添福

- 1996 〈清代臺灣竹塹地區的土牛溝和區域發展——一個歷史地理學的研究〉，《臺灣史論文精選（上）》，臺北：玉山社。

陳國彥

- 1981 〈清代侵臺颱風災害之初步研究〉，《師大學報》26期，臺北：國立臺灣師範大學。

陳國興

- 1993 《官逼民反—清代台灣三大民變》，臺北：自立晚報社。

許達然

- 1996 〈械鬥和清代台灣社會〉，《台灣社會研究季刊》23，臺北：唐山出版社。

黃秀政

- 1976 〈清代臺灣分類械鬥事件之檢討〉，《臺灣文獻季刊》27卷4期，南投：國立臺灣文獻館。

楊克隆

- 2018 〈清代平埔族土地流失原由新探〉，《興大人文學報》61期，臺中：中興大學文學院。

管東貴

- 1984 〈略論歷史上的「偶然」與「必然」〉，《中央研究院歷史語言研究所集刊》，臺北：中央研究院歷史語言研究所。

劉翠溶

- 1967 〈清初順治年間減免賦稅的過程〉，《中央研究院歷史語言研究所集刊》37期，臺北：中央研究院歷史語言研究所。
- 1995 〈漢人拓墾與聚落之形成：臺灣環境變遷之起始〉，《積漸所至：中國環境史論文集》，臺北：中央研究院經濟研究所。

賴明珠

- 2018 〈圖之內外—清代臺灣輿圖的多重意涵〉，《臺灣美術》114期，臺北：國立臺灣美術館。

四、博碩士論文

施姍姍

- 2007 〈清代臺灣的地震災害與救助措施（1684-1895）〉，臺北：國立臺灣大學歷史學研究所碩士論文。

馬志堅

- 2008 〈地方文化意象應用在桌遊的設計研究—以利嘉社區為例〉，臺東：國立臺東大學美術產業在職進修專班碩士論文。

陳志豪

- 2012 〈清帝國的邊疆治理及其土地制度：以新竹頭前溪中上游地區為例（1790-1895）〉，臺北：國立臺灣大學文學院歷史學系博士論文。

陳佳志

- 2006 〈快樂學習・真愛高雄—以「認識高雄」為遊戲式學習的創作〉，高雄：國立高雄師範大學視覺設計學系碩士論文。

許雅柔

- 2020 〈覺・擇——傷痕二二八〉，臺北：國立臺灣師範大學臺灣史研究所碩士論文。

董家琳

- 2017 〈國中歷史課應用桌遊對學生學習動機之影響〉，臺中：國立中興大學教師專業發展研究所碩士論文。

葉憶萍

- 1997 〈萬用的電腦網路桌遊系統之設計〉，新竹：國立交通大學資訊工程學系碩士論文。

蔡淵契

- 1980 〈清代臺灣的社會領導階層（一六八四—一八九五）〉，臺北：國立臺灣師範大學歷史研究所碩士論文。

五、網站

數位方輿：<https://digitalatlas.asdc.sinica.edu.tw/index.jsp>

臺灣大學典藏數位化計畫：<http://www2.darc.ntu.edu.tw/newdarc/index.jsp>

臺灣記憶：<https://tm.ncl.edu.tw/index>

附



錄

附錄 1 指示物說明簡表

名稱	購置金額	是否需角色指示物至土地才能購置	說明	
角色指示物 	—	否	意義	代表參與者。
			數量	6 種顏色。
			限制	無。
			效果	部分決策動作需角色指示物移動至該地才可進行。
田產指示物 	1	是	意義	代表土地上的經濟作物或勞動產出。
			數量	對應參與者角色指示物，共 6 種顏色，每種顏色各 40 個。
			限制	1. 每塊土地最多置放 5 個田產，且購買後須馬上進行放置，不可囤積在手中。 2. 可與中央市場或其他參與者交易，1 田產為 1 金。
			效果	收成結算時，每個田產視為產出 1 金。
人丁指示物 	1	否	意義	代表聚落人口、攻擊力和防禦力。
			數量	人丁指示物底部有 0、1、2、3、5、10、15 等不同數值，其數量各為 20 至 40 個。
			限制	1. 每塊土地最多放置 5 枚人丁指示物；手中最多持有 6 枚。 2. 人丁指示物底部的數值總和最多為 90。
			效果	人丁指示物底數數字的總和即表示攻擊力和防禦力。

指示物說明簡表（續前頁）

名稱	購置金額	是否需角色 指示物至土地 才能購置	說明	
兵丁指示物 	—	否	意義	代表官方對於民間糾紛的態度。
			數量	10 個。
			限制	需有墾照的參與者才能使用。
			效果	1. 有墾照的參與者可於防禦時，從臺灣鎮的土地上隨機抽選兵丁使用。 2. 參與者手上擁有越多張墾照，可抽選越多的兵丁。
水利設施 指示物 	修築初始水利設施金額為 8 金，延長段為 2 金	否	意義	代表土地變得肥沃，收成增加。
			數量	20 個。
			限制	在修築初始即須決定延長段範圍。
			效果	1. 在收成結算時，田產價格以兩倍計算。 2. 可與其他參與者共同修築。

指示物說明簡表（續前頁）

名稱	購置金額	是否需角色 指示物至土地 才能購置	說明	
信仰中心 指示物 	建設 1 級 信仰中心 為 2 金，2 級和 3 級 信仰中心 為 8 金	是	意義	代表聚落凝聚力。
			數量	對應參與者角色指示物，共 6 種顏色，每種顏色各 20 個。
			限制	每塊土地最多放置 3 座信仰中心。此為唯一可升級的指示物。
			效果	1. 建設 1 級信仰中心可獲得 1 位人丁；建設 2 級信仰中心可獲得等同該土地上的田產數量的人丁指示物；建設 3 級信仰中心可獲得等同周圍已開墾土地數量的人丁指示物。同一座信仰中心，可由不同參與者進行升級。 2. 一次最多可建設 3 座 3 級信仰中心。 3. 其他參與者的田產或其他參與者開墾土地，皆納入升級後的計算。 4. 信仰中心每一級，皆代表 1 位人丁防禦值，3 級信仰中心為 3 位人丁防禦值。 5. 進行防禦時，信仰中心為優先被攻擊對象。
錢幣指示物 	—	否	意義	代表生產所得。
			數量	錢幣分別有 1 金 100 枚，5 金 50 枚，10 金 50 枚，總計 200 枚錢幣。
			限制	—
			效果	作為購買、建設或交易時使用的貨幣。

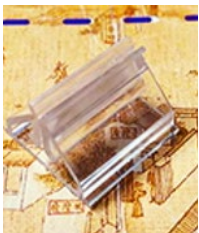
附錄 2 決策行動簡表

順序	動作	購置費用	動作說明	
步驟 1	移動或留在原地	—	陸地上移動最多 2 格，沿海地區和海上移動最多 5 格。	
步驟 2	不進行決策	—	不進行決策。	
	開墾土地 	1 田產 1 金	動作方式	- 第一次開墾土地時，角色指示物須在該土地上，並且放置參與者專屬的田產，方完成開墾土地。 - 進行第二次開墾時，角色指示物不須在該土地上亦可開墾。 - 可出售田產予中央市場或其他參與者，價格為 1 金。
			限制	- 每塊土地上最多有 5 個田產，包含其他參與者的田產。 - 田產不可在手中囤積，須立即放置在土地上。
	團練壯丁 	1 人丁 1 金	動作方式	- 將人丁指示物放到土地上進行守衛，即完成團練壯丁。 - 可同時配置多處已開墾土地上的人丁數量。
			限制	- 每塊土地最多有 5 枚人丁指示物。 - 人丁指示物可以囤積在參與者的手上，手中最多持有 6 枚人丁指示物。 - 不可出售人丁。

決策行動簡表（續前）

順序	動作	購置費用	動作說明	
步驟 2	分類械鬥 	—	動作方式	1. 攻擊方的角色指示物需移動至欲械鬥的土地上。 2. 攻擊方從手上取出欲參與攻擊的人丁數（可多枚人丁指示物），與防禦方土地上的人丁數、信仰中心、水利設施與墾照張數所衍生出的兵丁等防禦數值總和相比大小，數字大者為勝。 3. 若攻擊方欲攻擊只有田產的土地，可將角色指示物移動至該土地後，先準備好 1 或多枚人丁指示物，再從田產擁有者的防禦方手上任選 1 或多枚人丁指示物，進行底部數字相比。 4. 勝者的人丁數減去敗者的人丁數，即為本次戰鬥中勝者手上所剩餘的人丁數。
			限制	1. 當防禦方失敗且全軍覆沒，人丁數為 0，其土地上的田產歸攻擊方處置。 2. 其處理方式可部分或全部轉換成勝者的田產，再將田產留在原地或移轉至其他勝者所開墾的土地上，亦可直接販售田產予中央市場或其他參與者，也可以直接移除田產。

決策行動簡表（續前）

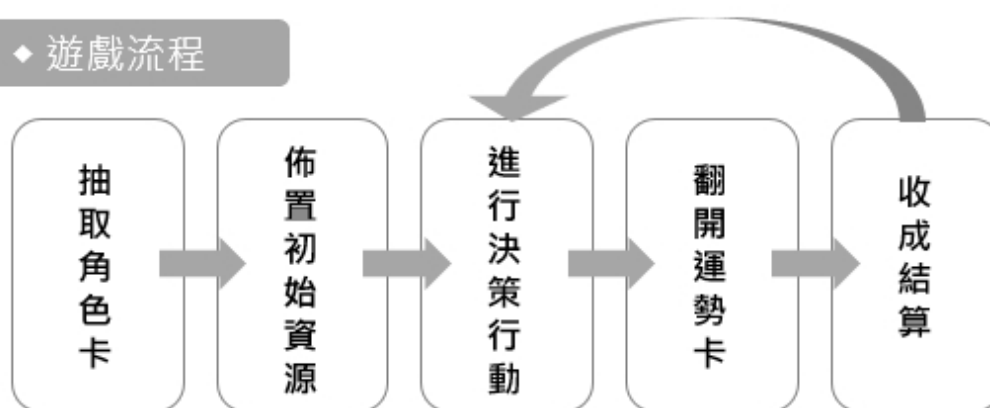
順序	動作	購置費用	動作說明	
步驟 2	修築水利設施 	修築初始水利設施金額為 8 金，每增加 1 個灌溉範圍為 2 金	動作方式	1. 參與者選擇修築水利設施時，其灌溉的土地不限於參與者所開墾或尚未開墾的土地。 2. 每座水利設施的防禦值為 1 位人丁，為最後被攻擊的對象。
			限制	1. 每次修築最多灌溉 4 塊相鄰土地。 2. 每塊土地上最多 1 座水利設施。 3. 選擇修築水利設施時，需決定灌溉範圍。
	建設信仰中心 	建設 1 級信仰中心為 2 金，2 級和 3 級信仰中心為 8 金	動作方式	角色指示物行進至欲建設的土地上，無視土地上是否有田產，參與者可在同一塊土地上同時建設多座信仰中心或將之升級，同時最多建設 3 座 3 級信仰中心。
			限制	1. 每塊土地上最多有 3 座 3 級信仰中心。 2. 建設後無法進行異動。

附錄 3 遊戲任務簡表

任務名稱	說明	
成為墾戶	完成條件	參與者擁有 4 塊已開墾的相連土地，需付 4 金視為招佃開墾。
	效果	收成結算時，需支付 1 金，且遭受攻擊時，可使用兵丁作為防禦值。
成為隘首	完成條件	參與者手上持有的人丁數(不包含已放置在土地上的人丁)達 10 人以上，並且角色指示物需移動至山地。
	效果	收成結算時，可額外獲得 2 金。
成為郊商	完成條件	當參與者的土地上有 20 個田產，手上錢幣有 30 金時，需花費 10 金加入郊行。
	效果	收成結算時，位於沿海地區的田產價格，於收成結算時視為兩倍計算。
累積聲望	完成條件	建設 1 座 2 級信仰中心和修築 1 座經過屬於參與者 4 塊土地的水利設施。
	效果	每雇用 3 位人丁可減免 1 金，雇用 6 位減免 2 金，依此類推。
成為總理	完成條件	參與者完成上述任務任 2 個，且其開墾的土地必須有其他參與者的田產或信仰中心，其總數達 30 個(包含自己的田產與信仰中心)，並支付 30 金。
	效果	第一位成為總理者獲勝！

遊戲幫手卡 I

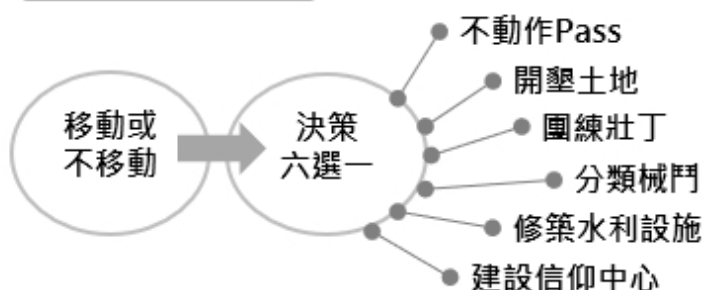
◆ 遊戲流程



◆ 初始資源

序	角色	初始資源				
		土地	田產	人丁	錢幣	墾照
1	原住民	4	6	10	0	0
2	先住民	2	4	6	5	0
3	剛抵臺的移民	0	0	10	10	0
4	待出發的移民	4 (抵臺後)	4	4	5	1
5	剛抵臺的移民	0	0	10	10	0
6	待出發的移民	4 (抵臺後)	4	4	5	1

◆ 決策行動



◆ 收成結算

- ◆ 沿海地區的田產價格加倍
- ◆ 具有水利設施的田產價格加倍
- ◆ 運勢卡效果
- ◆ 任務卡效果

遊 戲 幫 手 卡 II

◆ 決策六選一

★ 不動作Pass

★ 開墾土地

- 第一次開墾土地時，角色指示物須在該土地上，並且放置參與者專屬的田產，方完成開墾土地。
- 進行第二次開墾時，角色指示物不須在該土地上亦可開墾。
- 田產不可屯在手上，可出售田產予中央市場或其他參與者，價格為1金。

★ 圍練壯丁

- 將人丁指示物放到土地上進行守衛，即完成圍練壯丁。
- 可同時配置多處已開墾土地上的人丁數量。
- 人丁指示物可以囤積在參與者的手上，手中最多持有6枚人丁指示物，不能出售人丁。

★ 分類械鬥

- 攻擊方的角色指示物需移動至欲械鬥的土地上。
- 攻擊方從手上取出欲參與攻擊的人丁數（可多枚人丁指示物），與防禦方土地上的人丁數、信仰中心、水利設施與墾照張數所衍生出的兵丁等防禦數值總和相比大小，數字大者為勝。
- 若攻擊方欲攻擊只有田產的土地，可將角色指示物移動至該土地後，先準備好1或多枚人丁指示物，再從田產擁有者的防禦方手上任選1或多枚人丁指示物，進行底部數字相比。
- 勝者的人丁數減去敗者的人丁數，即為本次戰鬥中勝者手上所剩餘的人丁數。
- 當防禦方失敗且全軍覆沒，人丁數為0，其土地上的田產歸攻擊方處置。

★ 修築水利設施

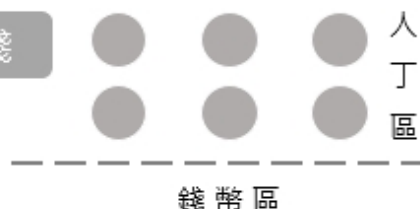
- 參與者選擇修築水利設施時，其灌溉的土地不限於參與者所開墾或尚未開墾的土地。
- 每塊土地上最多1座水利設施，且其防禦值為1位人丁，為最後被攻擊的對象。

★ 建設信仰中心

- 角色指示物行進至欲建設的土地上，無視土地上是否有田產，參與者可在同一塊土地上同時建設多座信仰中心或將之升級，同時最多建設3座3級信仰中心。

◆ 任務、人丁與金錢

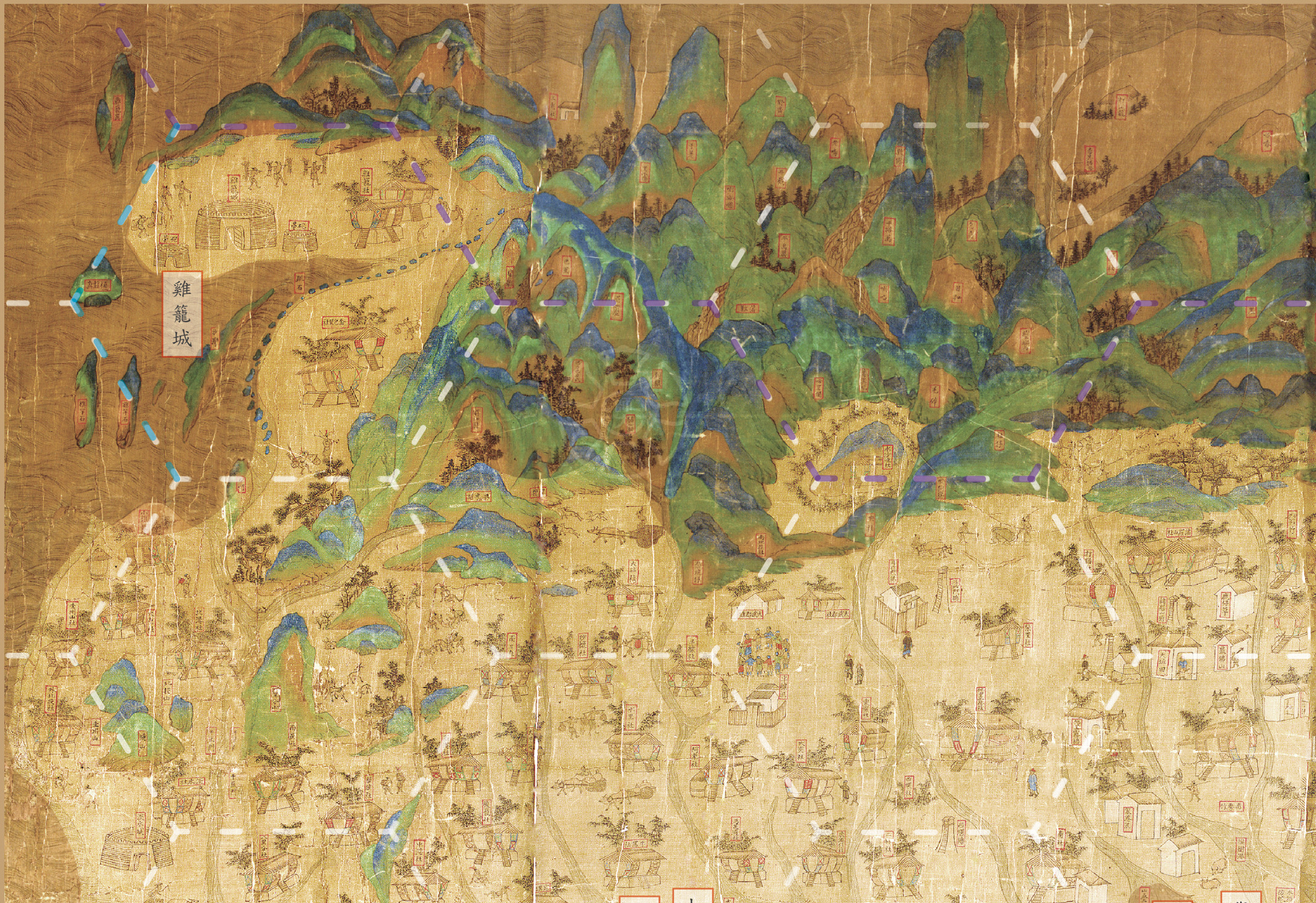
橫置未完成任務卡



已完成
任務卡

附錄 6 遊戲地圖圖板







淡水

1731年（雍正9年）淡水廳

1875年（光緒元年）淡水縣、新竹縣、基隆廳

半線

1723年（雍正元年）彰化縣

1684年（康熙

178





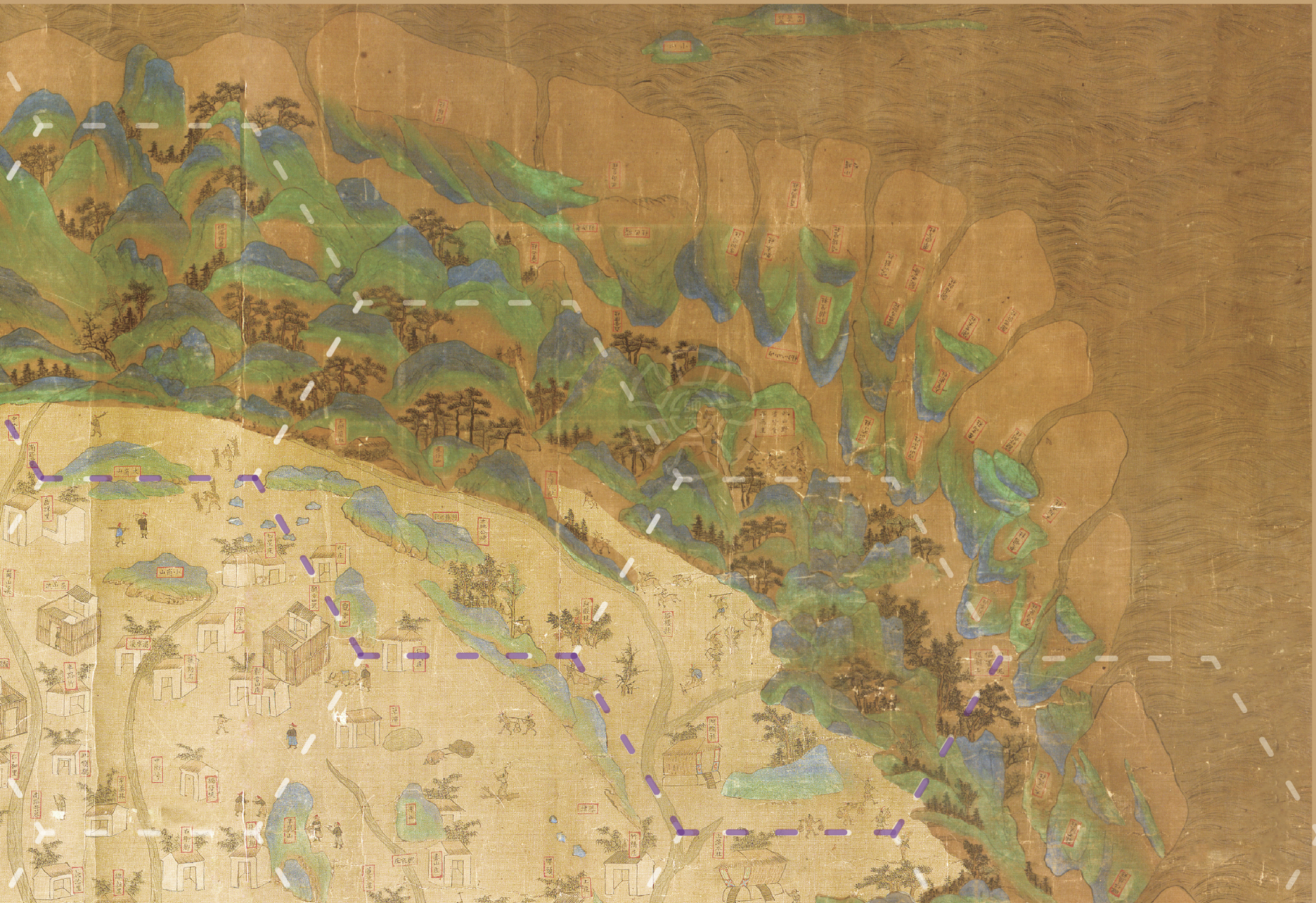
諸羅

1683年 諸羅縣 (包含半線和淡水)

1797年 (乾隆52年) 嘉義縣

臺灣

1684年 (康熙23年) 臺灣縣





鳳山

1684年（康熙23年）鳳山縣（包含浪嶠）

浪嶠

1875年（光緒元年）恆春縣