

## 學習

- 博士** 擁有 8 本書
- 碩士** 擁有 7 本書
- 學士** 擁有 6 本書
- 副學士** 擁有 5 本書
- 高級文憑** 擁有 4 本書
- 文憑** 擁有 3 本書
- 證書** 擁有 2 本書
- 中學畢業** 擁有 1 本書

- 參與義務工作** 擁有 8 個心及義務工作咭
- 參與宗教活動** 擁有 6 個心及宗教活動咭
- 成為社會領袖** 擁有 8 個心擁有 6 本書並捐出\$32K
- 成為知名人士** 擁有與 5 種不同的人生經歷
- 結交知己朋友** 擁有與良朋聚舊咭及大吃大喝咭
- 社交活動** 擁有 4 個心
- 從事或參與政治活動** 擁有 6 個心及社會運動咭
- 成立青年發展基金** 捐出\$120K

## 社會

遊戲開始時, 你的理想職業是: \_\_\_\_\_

遊戲結束時, 你在職的職業是: \_\_\_\_\_

## 家庭

- 父母安享晚年** 付出\$30K及已有住宅
- 終身伴侶** 擁有 6 個心、戀愛大晒咭放棄第 7 個回合
- 成為單身貴族** 擁有 6 個物質生活 (包括擁有名牌消費及豪華享受)
- 移民外國** 付出\$40K及擁有 7 本書
- 享受天倫之樂** 擁有天倫之樂咭及放棄第 7 個回合
- 子女成才** 擁有 8 個心及付出\$50K
- 生兒育女** 每有一本書便要支付\$8K 每有一個心可少支付\$4K
- 良好退休保障** 有\$60K及擁有醫療保險咭

- 高挑戰的生活** 書或心或物質生活或錢或職位收入其中一項, 你擁有全場最多
- 百萬富翁** 你必需擁有\$100K

## 人生

- 多才多藝** 擁有 6 個心, 5 本書, 4 個物質生活 (包括技能學習咭)
- 旅遊/環遊世界** 支付\$24K及放棄第 7 個回合
- 有品味的生活** 你必需擁有\$12K或以上的物質生活 4 個 (不計住宅)
- 發展嗜好** 每有一個物質生活便要支付\$10K
- 平靜穩定生活** 只要你說滿意目前狀況及擁有靜修心靈咭
- 身體健康** 你的心和書的數目相差不能大於 2 或心和書的數目都超過 6 及擁有醫療保險咭

### 1 2 3 4 5 6 7 8

### ♥ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

## 物質生活

- 卡拉OK \$2K
- 遊戲玩具 \$5K
- 大吃大喝 \$10K
- 運動裝備 \$12K
- 高級影音 \$14K
- 租住單位 \$16K
- 時裝換季 \$12K
- 技能學習 \$14K
- 醫療保險 \$16K
- 時尚手機 \$16K
- 電子產品 \$18K
- 私人樓宇 \$22K
- 名牌消費 \$18K
- 豪華享受 \$20K
- 出國遊埠 \$20K
- 私家車 \$22K
- 遊艇 \$22K
- 豪宅 \$80K

## 人生經歷

- 靜修心靈 ♥
- 瘋狂購物 ♥
- 良朋聚舊 ♥
- 義務工作 ♥♥
- 社會運動 ♥♥
- 宗教活動 ♥♥
- 天倫之樂 ♥♥♥
- 家國慶典 ♥♥♥
- 戀愛大晒 ♥♥♥

### 收入: \$15K Book 1

- 文員
- 接待員
- 司機
- 侍應生
- 家務助理
- 水吧
- 售貨員
- 工廠技工
- 救生員
- 導遊

### 收入: \$20K Book 2

- 舞蹈員
- 網頁設計
- 保險
- 入境處人員
- 海關人員
- 市場調查員
- 營業員
- 廚師
- 配音員
- 模特兒
- 美容師
- 寵物美容師
- 歌手

### 收入: \$25K Book 3

- 會計文員
- 冒險家
- 護士
- 漫畫家
- 攝影師
- 警察
- 私家偵探
- 消防員
- 演員
- 幼稚園教師

### 收入: \$30K Book 4

- 髮型設計師
- 舞台表演
- 廣告設計師
- 平面設計師
- 運動員
- 作曲家
- 記者
- 酒店公關
- 形象設計
- 秘書
- 機艙服務員
- 金融經紀

### 收入: \$35K Book 5

- 參政
- 電影工作者
- 酒店管理
- 時裝設計師
- 室內設計師
- 編輯
- 運動教練
- 自行創業
- 新聞撰稿員
- 作家
- 畫家

### 收入: \$40K Book 6

- 機械工程
- 電腦程式員
- 職業治療師
- 言語治療師
- 物理治療師
- 教師
- 翻譯
- 社會工作者
- 營養師
- 實驗室技師
- 新聞報導員
- 計算機工程
- 唱片騎師
- 土木工程師
- 政務官

### 收入: \$45K Book 7

- 化學工程
- 建築師
- 律師
- 獸醫
- 牙醫
- 會計師
- 放射治療師
- 心理學家
- 藥劑師
- 經濟分析師
- 精算師
- 環保工作者

### 收入: \$50K Book 8

- 醫生
- 大學教授
- 行政總裁



## 策劃 (Planning)

1. 遊戲前的策劃中，你為什麼這樣選擇？你以什麼理由作出這樣安排？

---

---

2. 策劃時，你的優先次序是什麼？這個次序背後有什麼支持原因？

---

---

## 實踐過程 (Execution)

1. 遊戲過程中最深刻/難忘是什麼情景？(可以是自己或別人的經歷)，那時刻對你有什麼影響？

---

---

2. 遊戲中，那個情況令你最難抉擇？當時你怎樣處理？為什麼？

---

---

## 檢討結果 (Evaluation)

1. 你達成目標的比率？(例，預先訂下13個目標，最後達5成個，比率是5/13)

---

2. 這個成績你滿意嗎？為什麼？

---

---

3. 若再來一次，你會有什麼修訂？有什麼重新安排？

---

---

## 與現實生活的關係 (Related to Reality)

1. 你的目標策劃與現實生活相似嗎？在現實生活是否做著相似的策劃？

---

---

2. 你覺得現實生活是否可以如遊戲般具體化及作出仔細的規劃？遊戲對你有什麼啟發？

---

---