

Stock Trader

プレイ人数：3～4人 プレイ時間：30～45分（4人）、25～40分（3人）

0. Story

あなたは、とある国が作る株を使ったマネーゲームに参加することになりました！

しかし、株を買うためには、取引をするためのカードと共通貨幣のコモン（C）が必要となります。

うまく取引できなかつたり、他人の取引や陰謀で株価は思わぬ動きをしたりするかもしれません。

このマネーゲームに勝つには、他のプレイヤーの動きをよく読み、自分の戦略を膨らませて、

限られた手のなかから最善の手を発見する必要があります。

果たして、あなたは資産を増やし、ゲームの勝者となれるのでしょうか？

1. 内容物

- ・行動カード 60枚（18種）
- ・株カード（以下株と記載） 93枚（31枚×3種）
- ・株価±2カード 8枚
- ・1C紙幣 20枚 ※共通貨幣の単位はC（コモン）と呼びます。
- ・5C紙幣 4枚
- ・10C紙幣 20枚
- ・50C紙幣 4枚
- ・100C紙幣 20枚
- ・借用書 12枚
- ・レートシート 2枚

2. ゲームの概要

・このゲームの目的は株取引で総資産を増やすことです。ただし取引するにはカードが必要です。

株はたくさん買われると価値が上がり、逆にたくさん売られると価値が下がります。

また価値の高い株を持っていると、定期的に配当がもらえます。

様々な特殊カードを用いて、自分にとって有利な場を作ることもできます。

ゲーム終了時に最もお金を多く持っていた人が勝利となります。

3. ゲームの準備

- ・レートシートを、「6」と書かれたマスの隣りに「8」と書かれたマスが来るように繋げて置きます。次に、レートシート上の数字の書いてあるマスに同じ色の株を15・12・10・8のマスに5枚、6のマスに3枚置きます。
- ・初期資産として、それぞれのプレイヤーに10C分の共通貨幣と、3色2枚ずつ計6枚の株を配ります。他のプレイヤーに枚数が見えるよう自分の前に置いてください。残りのお金は銀行としてレートシートの脇にまとめて置いてください。
- ・行動カード60枚を裏向きでシャッフルし、レートシート上の「配当」と書かれた5つのマスに、右下の橙の数字と同じ枚数の行動カードをシートの外にはみ出すように裏向きに置いていきます。（Ⅰに12枚、Ⅱ～Ⅴにそれぞれ9枚です）これを、配当Ⅰのマスの上にある山札を山札Ⅰと呼ぶ要領で、配当 α のマスの上にある山札を山札 α と呼びます。（ $\alpha = Ⅰ \sim Ⅴ$ ）
- ・残った12枚のカードを、1人3枚ずつ配り、それぞれの手札とします。手札の内容は、自分だけが確認することができます。
- ・最後に、任意の方法で順番を決めてください。
- ・3人でプレイする場合、赤・青・緑の中から使わない色を1つ選び、その色の株、行動カード（15枚）を取り除いてから同様に準備してください。
- ・また、山札の枚数は「配当」と書かれたマスの右下、紫の数字に従ってください。（Ⅰに9枚、Ⅱ～Ⅳにそれぞれ7枚、Ⅴに6枚です）

4. ゲームの流れ

手番の流れ

- ・手番プレイヤーは、自分の手札から行動カードを1枚使用するか、手札を1枚捨てるかを選びます。
- ・行動カードを使う場合、カード右上の数字（コストと呼びます）分の共通貨幣を支払う必要があります。その後、カードの効果を適用し、そのカードを裏向きで捨て札置場に置きます。
- ・手札を1枚捨てる場合、何を捨てたか言う必要はなく、そのまま裏向きで捨てます。また捨てることを選んだ場合、「自分の持っている好きな株カード1枚を売却する」ことができます。（「行動+1」「行動+2」と書かれている行動カードを使用した場合、上記の行為をさらに指定された回数だけ必ず繰り返してください。）
- ・最後に、行動カードが残っている1番番号の小さい山札の上からカードを1枚引き、自分の手札に加えます。自分の手番を終えた時、全プレイヤーの手札は常に3枚になります。

借金

- ・プレイヤーは自分の手番毎に1回まで、好きなタイミングで借金を宣言することができます。宣言した場合、借用書1枚と10Cを銀行から受け取ってください。借用書は1人3枚まで持つことができます。既に3枚持っている場合、借金を宣言することはできません。
- ・プレイヤーは自分の手番中に限り、いつでも、また何回でも銀行に**20C**を支払うことで、自分の持っている借用書1枚を銀行に戻すことができます。
- ・借用書をゲーム終了時まで持っていた場合、1枚につき**-30C**として計算されます。

配当フェイズ

- ・各プレイヤーは自分の手番終了時に、行動カードが残っている1番番号の小さい山札から行動カードを1枚引きます。この山札が一つなくなるたびに、配当フェイズを行います。
- ・配当フェイズは、山札の最後のカードを引いたプレイヤーの手番終了後、次のプレイヤーの手番前に発生します。
- ・配当フェイズでは、全プレイヤーがそれぞれの持っている株の価値に応じて配当を受け取ります。**配当額は、それぞれの現在の株価を示すマスの右下に書かれた黄色い数字になります。**
(注意) 配当額は、株価±2カード（項目5に記述）の影響を受けません。

ゲーム終了

- ・最後（山札V）の行動カードが1枚もなくなった時、最後の配当フェイズをした後ゲームが終了します。また、取り引き出来なくなった株が2種類以上発生した場合、即座にゲームを終了します。
- ・各プレイヤーは、次の式に従って自分の総資産を計算します。
(持っている共通通貨の額) + (持っている株のゲーム終了時それぞれの株価×それぞれの所持株数)
- (持っている借用書の数×30)
- ・総資産が1番多かったプレイヤーがこのゲームの勝者となります。

5. レートシートと株の値段

- ・株の価値は、その色の列で株の置かれていない、最も右のマスに書かれた数字に、株価±2カードの修正を加えた額となります。株価+2カード（橙の面が表）は1枚につき**+2**の修正を与え、株価-2カード（紫の面が表）は1枚につき**-2**の修正を与えます。また、同色に対して株価+2カードと株価-2カード両方が置かれている場合、両カードを同じ数取り除いてください。例えば、ゲーム開始時すべての株の株価は5Cで始まります。
- ・それぞれのマスには、枠と同じ色の株を同時に**5枚まで**置くことができます。**株は常にシート正面から見て右（数字の大きい方）寄りに詰めて置きます。**株を購入する場合、**株が置いてある数字の一番小さいマス**から順に取っていきます。株を売却する場合、**置かれている株が4枚以下の数字の一番大きいマス**から順に置いていきます。
- ・マスの右下に書いてある黄色い数字は配当です。配当フェイズ毎にその時点での株価を示すマスに書いてある数の配当を、同色の株にもたらしめます。配当額は、±2カードの影響を無視したときのそれぞれの株価で決まり、それが5以下なら配当は貰えず、6か8なら1C/1株、10か12なら2C/1株、15なら3C/1株の配当がもらえます。

6. 株の購入、売却

行動カードには、「購入できる」「売却できる」と書かれたカードがあります。また、手札を使わずに破棄した場合、好きな色の株を1枚売却することができます。

これらの場合、以下の要領で株を購入あるいは売却を行ってください。

【購入】

- ・まず行動カードに指定された（かつレートシート上に存在する）範囲内で購入する枚数を宣言します。
- ・次に（購入する株の数）×（現在のその国の株価）Cを共通貨幣で銀行に支払います。
- ・その後、宣言した枚数の株をレートシート上の一番数字の小さいマスにあるものから取ります。
株を取る途中で、そのマスに株がなくなった場合、その右隣のマスから残りの枚数を取ってください。その場合でも宣言した枚数のカードを全て取るまで株価は変わりません。
- ・全て取り終えたとき、購入に使用した行動カードの効果を終了し、そのカードを捨て札にします。
- ・この瞬間（行動カードを引く前）に、その株の株価が変化します。

【売却】

- ・まず行動カードに指定された（かつ自分が所持している）範囲内で売却する枚数を宣言します。行動カードを使用していない場合は1枚となります。
- ・次に（売却する株の数）×（現在のその国の株価）Cの共通貨幣を銀行から受取ります。
- ・その後、自分の持っている宣言した枚数の株をレートシート上の、置かれている株が4枚以下の一番数字の大きいマスに置きます。
- ・株を置く途中で、そのマスに株が5枚置かれた場合、その左隣のマスに残りの株を置いてください。その場合でも宣言した枚数のカードを全て置くまで株価は変わりません。
- ・全て置き終えたとき、カードの効果を終了し、そのカードを捨て札にします。
- ・この瞬間（行動カードを引く前）に、その株の株価が変化します。

※例：

- ・プレイヤーAは赤国の株を4枚、共通通貨を40C持っている状態で自分の手番を迎え、「基本取引（赤）」を使用しました。コストは0なので使用のために支払う共通通貨は0Cです。
- ・赤のレートシート上には、赤国の株が6のマスに2枚、8と10と12と15のマスに5枚置かれていたので、この時点で赤国の株の株価は5Cとなります。
- ・プレイヤーAは赤国の株を5枚買うことを宣言しました。
プレイヤーAは25C（株価5C×購入5枚）を支払い、6のマスから2枚、その隣の8のマスから3枚の赤国の株を取りました。
- ・その後使用した「基本取引（赤）」のカードを捨て札置場に置きます。
この時点で、レートシートの赤6のマスに株がなくなったので赤の株価は6へ上がります。
- ・最後にカードがある一番番号の小さい山札の上からカードを1枚引き、次の人に手番が移りました。

7. 伝説株、没落株

伝説株

- ・レートシート上からすべて買われて無くなった国の株は伝説株となります。
伝説株となった株はそれ以降取引できず、株価±2カードを新たに置くこともできなくなります。
伝説株の価値は、15Cに伝説株となる前に乗った株価±2カードの影響を加えたものになります。

没落株

- ・株価±2カードの影響を含めて、株価が0以下になった国の株は没落株となります。
没落株となった株はそれ以降取引できず、株価±2カードを新たに置くこともできなくなります。
没落株の価値は0Cとなります。
- ・没落株が2種類以上発生した場合、その場でゲームが終了します。
- ・取り引き出来なくなった株と同じ色の行動カードはそれ以降、「どこでも取引」として扱い、「コスト1、好きな国を1つ宣言したあと、宣言した国の株を5枚まで購入か売却できる。」効果を得ます。

8. 行動カードの説明

- ・基本取引X コスト0 各色10枚
Xの国の株を5枚まで購入か売却できます。購入か売却のどちらか一つしか選べません。
- ・2倍取引X コスト1 各色3枚
Xの国の株を10枚まで購入か売却できます。購入か売却のどちらか一つしか選べません。
- ・どこでも取引 コスト1 4枚
好きな国を1つ宣言したあと、宣言した国の株を5枚まで購入か売却できます。
購入か売却のどちらか一つしか選べません。
- ・無限購入 コスト5 2枚
好きな国を1つ宣言したあと、宣言した国の株をレートシートにある枚数分まで購入できます。
- ・無限売却 コスト8 2枚
好きな国を1つ宣言したあと、宣言した国の株を持っている枚数分まで売却できます。
- ・信用上昇X コスト3 各色1枚
Xの国のレートシートに株価±2カードをプラス（橙）の面を上にして1枚置きます。
現在の株価を示す枠の下に置くことを推奨します。
既に株価-2カードが置かれていた場合、株価±2カードを置く代わりに、
そのカードを1枚取り除いてください。
- ・信用下落X コスト3 各色1枚
Xの国のレートシートに株価±2カードをマイナス（紫）の面を上にして1枚置きます。
現在の株価を示す枠の下に置くことを推奨します。
既に株価+2カードが置かれていた場合、株価±2カードを置く代わりに、
そのカードを1枚取り除いてください。
- ・信用操作 コスト5 2枚
好きな国を1つ宣言したあと、宣言した国のレートシートに株価±2カードを好きな面を上にして置くことができます。
または、宣言した国のレートシートから株価±2カードを1枚取り除いてください。
- ・混乱 コスト0 4枚
自分の手札を全て捨て札にし、シャッフルしたあとそこから3枚のカードを引き手札に加えます。
このカードを使ったあと、手札の中から1枚のカードを(必ず)使ってください。
「混乱」は使用後に捨て札にならずゲームから除外されます。シート外に置いてください。
「混乱」の効果を使わずに捨てる場合は、除外せずに捨て札になります。
- ・妖精の導き コスト5 1枚
捨て札の山をシャッフルしたあと、その山から2枚のカードを引き手札に加えます。
その後、手札のカードを2枚(必ず)使ってください。

制作：電気通信大学 非電源ゲーム研究会

当ゲームに関するご意見・ご感想・ご質問等はこちらまで

e-mail: <http://hidenken.com/>

webpage: hidenken@gmail.com

twitter: [hidenken_uec](https://twitter.com/hidenken_uec)

また、<http://hidenken.com/games.html> にてレートシートの画像を配布しておりますのでご活用ください。