



・プレイ人数：3～4人
・プレイ時間：15分～
・対象年齢：10才～

説明書

仮想通貨でひともうけできると聞いたあなたたち。
とある怪しげな取引所のうわさを知ります。
表向きは競りで取引を決め、大もうけできるとの話。
しかしそこには、ある裏道が隠されている、とも。
それは——他人の仮想通貨を奪うやり方。

あなたたちはその場所に挑んでいきます。
したたかに資産を増やすか。
他人をおとしいれ、最後にかつさらうか。
手段はどうであれ、もうけた人が勝利者なのです！

■ 内容物



・キャストカード(2種)
通常プレイヤー×4枚
ウィルスプレイヤー×1枚

・トレードカード(24種)
×40枚



・資産コマ(4種)
赤、黄、緑、青×各60個

・説明書(本書)×1枚

■ ゲームの概要

このゲームでは、手持ちの資産を上手に利用し、より多くの得点をしたプレイヤーが勝利します。まず最初に、得点計算まで公開されない役職、「通常プレイヤー」か「ウィルスプレイヤー」かが決められ、得点の方法が変わってきます。それぞれの役職は、

通常プレイヤー：

競りでカードを獲得・使用し、自力で資産(得点)を増やしつつ、できるだけウイルスマネー(減点対象)を持たない

ウィルスプレイヤー：

正体がばれないよう立ち回りつつ、他プレイヤーにウイルスマネーをより多く持たせ、最後に得点を奪うが、基本のプレイになります。

■ ゲームの準備

ゲームの開始前に以下の準備を行います。

1. 資産コマの担当色を決め、それぞれ20個を手元に置く。それ以外のコマは一か所にひとまとめ(コマ置き場)にしておく。
2. 3人でプレイする場合、トレードカードから担当者のいない色の資産コマが描かれているカードをすべて除外する。
例：黄の担当者がいない場合、黄が含まれない23枚のトレードカードを使用します。

■ ラウンドの開始

このゲームでは、役職の決定から得点計算までを1ラウンドとし、3ラウンド行なって総合得点で勝敗を競います。

ラウンド中には順に、

1. 「役職決定」フェーズ
2. 「競り」フェーズ
3. 「拡大生産」フェーズ
4. 「得点計算」フェーズ

があり、それぞれ次のようにプレイします。

1. 「役職決定」フェーズ

役職決定フェーズでは、トレードカードの準備と、キャストカードを使用してのプレイヤーの役職決定をします。

役職には、

- ・通常プレイヤー
- ・ウィルスプレイヤー

の2種類があり、得点の方法が違います。

このフェーズでは以下を行ないます。

1. トレードカードを裏向きでよくシャッフルし、裏向きのままひとまとめ(山札)にする。

2. キャストカードを裏向きでよくシャッフルしてから、すべてを並べる。

プレイヤーはそれぞれ1枚ずつ選んで取り、他の人に見られないように役職を確認したら、裏向きで脇に伏せておく。

残ったキャストカードは除外する。

キャストカードは得点計算時に公開します。

他の人のものと区別できるようにしておいてください。

2. 「競り」フェーズ

競りフェーズでは、トレードカードをめぐって競りをおこない、獲得することを目指します。

トレードカードは、使用することで所持する資産コマを増やすことができます。詳細は、

3. 「拡大生産」フェーズ

を参照してください。

競りの流れは以下の通りです。

1. 山札の上からトレードカードを1枚めくり、公開する。

2. 競りに参加するプレイヤーは、公開されたカードのそばに、手元から自分の担当色の資産コマ(競りのコスト)を1つ置く。
参加者がいなかった場合、公開されたトレードカードを除外し、①からやり直す。

3. 競りの参加者は、続いて、競りのコストの追加を宣言し、実行することができます。

この手順は、宣言の順番に順次処理する。
競りのコストの追加は、一度に複数個を何度でもおこなえるが、その時点での最大数より多い数にしなければならない。

追加がなく同数のプレイヤーがいた場合は、トレードカードを除外、競りのコストはコマ置き場に移動し、①からやり直す。

4. 最終的に、一番多く競りのコストを出したプレイヤー1人がトレードカードを獲得する。トレードカードを獲得したプレイヤーの競りのコストをコマ置き場に移動し、それ以外は、トレードカードを獲得したプレイヤーが獲得する。

例：競りの結果が緑1個、青2個、赤3個だった場合、赤のプレイヤーがトレードカードと緑1個、青2個を獲得し、赤3個をコマ置き場に移動します。



5. ①から④をくり返し、トレードカードをすべてのプレイヤーが3枚以上獲得した時点で「競り」フェーズは終了する。

3. 「拡大生産」フェーズ

拡大生産フェーズでは、プレイヤーがそれぞれ獲得したトレードカードを使用して、所持する資産コマを増やすこと(拡大生産)ができます。ただし、カードの使用にはコストが必要です。トレードカードには、必要なコストと増やすれる資産コマの数と種類が記載されていますのでそれに従ってください。

カード使用のコスト



手順は以下の通りです。

1. 使用するトレードカードを選択する。
選択しなかったカードは除外しておく。以降は、選択したカードすべてに対し同時に処理する。

2. トレードカードの表示に従い、所持する資産コマから消費するコストを選択し、カードの上に置く(拡大生産のコスト)。

3. コマ置き場から、トレードカードに記載された増やすれるコマの通りに資産コマを取り、カードのそばに置く。

4. カードの上に置かれた拡大生産のコストをコマ置き場に移動する。

5. すべてのプレイヤーの拡大生産が終ったら「拡大生産」フェーズは終了する。

通常プレイヤーの所持する資産コマは得点計算時に、自分の担当とそれ以外とでは価値が変わります。

詳しくは、

4. 「得点計算」フェーズ

を参照してください。

4.「得点計算」フェーズ

得点計算フェーズでは資産コマを得点として計算しますが、役職によってその方法が変わります。

通常プレイヤーにはウイルスプレイヤーによる得点の修正が入ることがありますので、以下の順番を守ってください。

- ① プレイヤーはそれぞれ仮の得点計算をする。

》プレイヤーの仮の得点

資産コマのうち、担当の色とそれ以外では価値が変わります。

- ・自分の担当色……1個あたり50点
- ・担当色以外……1個あたり100点

所持している資産コマを数え、上記を基準に得点を計算します。

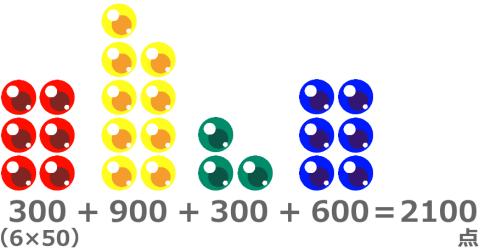
ただし、ウイルスプレイヤーの得点による減点の可能性があるので、この時点ではまだ仮の得点です。

例：赤の担当で、赤6個、黄9個、緑3個、青6個を所持していた場合、

$$6 \times 50 + (9+3+6) \times 100 = 2100 \text{ 点}$$

が仮の得点になります。

赤プレイヤーの仮の得点



- ② すべてのプレイヤーのキャストカードを公開し、ウイルスプレイヤーがいた場合、ウイルスプレイヤーの得点を計算する。
ウイルスプレイヤーは、仮の得点を破棄する。

》ウイルスプレイヤーの得点

ウイルスプレイヤーは、自身の担当色を含む所持している資産コマでは得点できない特殊な役職です。

ウイルスプレイヤーが得点として計算できるのは、

『得点計算フェーズの開始時点で通常プレイヤーが所持している、ウイルスプレイヤーが担当する色の資産コマ(ウイルスマネー)』

です。

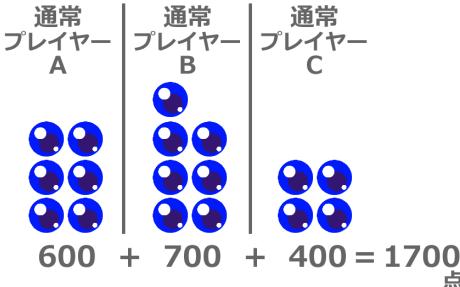
ウイルスマネーは1個あたり100点として計算します。

例：ウイルスプレイヤーが青の担当で、3人の通常プレイヤーがそれぞれ6個、7個、4個の青の資産コマ(ウイルスマネー)を所持していた場合、

$$(6+7+4) \times 100 = 1700 \text{ 点}$$

の得点になります。

青プレイヤーの得点 (ウイルスプレイヤー)



- ③ 通常プレイヤーは、①で求めた仮の得点からウイルスマネー分の修正を加えた最終得点を再計算する。

》通常プレイヤーの最終得点

ウイルスプレイヤーの得点源であるウイルスマネーは、通常プレイヤーにとっては減点対象となります。

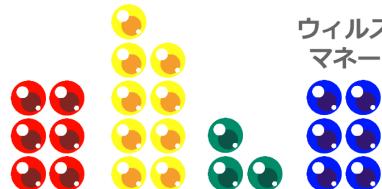
通常プレイヤーの最終得点は、仮の得点計算結果から、ウイルスマネーと判明した資産コマの数を減算して求めます。

例：赤の担当で、赤6個、黄9個、緑3個と、ウイルスマネーであった青6個を所持していた場合、

$$\{6 \times 50 + (9+3+6) \times 100\} - 6 \times 100 = 1500 \text{ 点}$$

が最終得点となります。

赤プレイヤーの最終得点



$$300 + 900 + 300 + 0 = 1500$$

(6×50) (600-600) 点

ウイルスマネー

- **ウイルスプレイヤーの行動には特徴が！**
ウイルスプレイヤーには、
 - ・自分が持っている資産コマは得点にできないという特殊性があります。

そのため、得点する上でトレードカードや資産コマの所持にまったく意味がありません。また、

- ・通常プレイヤーが所持しているウイルスマネーが得点になる

ため、通常プレイヤーにより多くのウイルスマネーを持たせる必要があります。制約や条件がある役職なので、行動に特徴が出やすくなることを気にとめておくとよいでしょう。

● 通常プレイヤーは無力？

途中でウイルスプレイヤーの目星がついたとしても、すでにウイルスマネーが手元にあっては減点必至…というわけではありません。役職が判明するのはキャストカードが公開される得点計算フェーズであり、それまでは「ウイルスマネーはウイルスマネーと確定しているわけではない」

のです。

怪しいモノを、多少の損を覚悟してでも消費してしまうという選択肢もあります。

● 担当コマの価値は…

通常プレイヤーにとって担当の資産コマは、「競りに必須だが、あとは拡大生産のコストとしての使い道しかない」ように思えます。しかし、他にない強みがあるので。それは、自分にとって、

「素性のはつきりしている手堅い資産」

であるということです！

価値は半分ではありますが、ウイルスマネーに手を出すよりかはマシかもしれません。

◆

【奥付】制作：彩彩工房
(ゲームデザイン：ホリグチヒロシ)
Twitter: @sai2koubou
連絡先: poporon397-sai2koubou@yahoo.co.jp