

# ILLEGAL HIGH

## イリーガル・ハイ

2 人／45-60 分／12 歳以上

今般、文部科学省は「選択と集中」と称して大学への助成金を次々に削り続けています。当医科大も理事長を筆頭に丸丸となってこの逆境に対抗すべく、有望な学生や研究資金を誘導し、経営を軌道に乗せていかなければなりません。

このゲームでは、プレイヤーはそれぞれ医科大学の理事長となり、教授たちを使って自分の大学の経営を行い、より多くの資金を集めることを目指します。

もちろん他大学も様々な手を講じてくる以上、手段を選んでいる余裕はありません。たとえ誰かの手が少々汚れたとしても、すべては医学の未来のために――！

## 内容物

カード 20 枚（アクションカード 11 枚、建物カード 9 枚）  
大学ボード 1 枚  
個人ボード 2 枚  
個人コマ 10 個（5 個×2 色）  
教授サイコロ 6 個（大・中・小 各 1 個×2 色）  
判定サイコロ 2 個  
説明書 1 枚

## お金―預金と基本金

このゲームでは、お金には「預金」と「基本金」の 2 種類があります。どちらも単位は「億円」です。

預金はすぐに動かせるお金で、預金を使ってアクションや年度末フェイズの支払いを行います。預金を所持できる上限は 40 億円です。アクションや年度末イベントでお金を得るときは、指定がないかぎり預金に獲得します。

基本金はこのゲームにおける得点です。学校法人が学校維持のために利益（このゲームでは預金）から振り替えるお金で、企業における資本金にあたります。ゲーム終了時に基本金をよ

り多く得たプレイヤーが勝利します。

基本金の増減は、アクション「大学」または年度末イベントの《国試》《審査》《監査》でしか発生しません。また、「年度末のイベントで基本金を取り崩して支払ったときのお釣り」または「預金に持ちきれなかった収入」の差額が発生した場合、その差額は謎の会計処理により消滅し、プレイヤーが受け取ることはできません。

## 教授サイコロ

教授サイコロは、アクションを行うためのコマとして使います。振ることはありません。大・中・小の 3 つがあり、それぞれ「教授」「准教授」「助教」と呼びます。  
それぞれの目の数は「WP(ワーカーポイント)」と呼びます。WP はアクションを行うときに必ず 1 以上を使わなくてはならず、WP が 1 になるとその教授サイコロはアクションを行うことができません。

## 判定サイコロ

判定サイコロは、アクションやイベントの指定されたタイミングで振ります。  
《国試》を除くすべてのアクションおよびイベントでは、判定サイコロを振った後、不正ポイントを 1 上げて《不正》を行うことでサイコロ 1 つの目を 1 上げることができます。

## 準備

1. 大学ボードを 2 人の間に広げます。大学ボードには、年度末フェイズのアクション一覧と、「休暇エリア」と、固定アクションである「大学」マスとがあります。

2. 建物カードをすべてオモテ向きにして、大学ボードの横に置きます。その近くに教授サイコロを置いてストックとします。

3. アクションカードを並べます。まず裏面に「ラウンド 1」と書かれたカードを、ボードの大学マスの隣から順に「1-A」「1-B」「1-C」と一列になるようオモテ向きに並べて、アクションマスの列をつくります。次ラウンド以降のカード

も、大学ボードの近くに置いておきます。

4. 各プレイヤーは、個人ボード 1 枚、個人コマ 5 個を取って手元に置きます。個人コマを 1 個ずつ、個人ボード上の国試トラック・事業トラック・不正トラックのわき（0 を表します）、預金トラックの「5」のマス、および基本金トラックの「20」のマスに、それぞれ置きます。

4.（一番小さい）助教のサイコロ 2 つを、6 の目を上にして休暇エリアの《休暇研究》マスに置きます。

5. 最近接待をした、または接待を受けたプレイヤーが最初の先手となります。いない場合は判定サイコロを 1 個ずつ振り出目の大きいほうが先手となって、ゲームを始めましょう。

## ゲームの流れ

ゲームは 5 ラウンドにわたって行います。  
それぞれのラウンドは 2 つのフェイズ（ゲームの区切り）からなり、順に「アクションフェイズ」「年度末フェイズ」と呼びます。アクションフェイズでは、教授サイコロを動かすことで年度末に備えて様々なアクションを行います。年度末フェイズには大学入試・国家試験・支援事業審査といった様々なイベントがあり、こうしたイベントを成功させて、預金や基本金をより多く稼いでいきます。  
5 ラウンド後にゲームは終了し、基本金をより多く持っているプレイヤーが勝利します。

## アクションフェイズ

このフェイズでは、交代にボード／カード上の教授サイコロをアクションマスの上に置き、アクションを実行します。  
先手から交代に順番が回ります。自分の番では、教授サイコロのどれか 1 つを動かしてアクションマスか休暇エリアに置きます。

アクションマスに置くときは、《大学》からより離れるようなマスに置くか、または《大学》に戻るか、いずれかの形でしか置くことができません（最初に《休暇研究》マスから動くとき

は《大学》マスでも他のマスでもかまいません）。同じマスに置き直すこともできません。さらに、マス内に職位が同じか上のサイコロが（自分／相手を問わず）いる場合、そのマスには置けません。

サイコロを置いたら、マスに書かれた効果をただちに実行します。「または」と書かれたアクションは一方しか実行できません。「および／または」と書かれたアクションは一方のみを実行しても両方を実行してもよく、両方を実行するときは上から順に行います。

アクションを実行するときは、WP を必ず 1 以上使わなくてはなりません。また《大学》以外のマスでは、WP を使わない場合そのマスに置くことはできません。WP はアクションの前にいくつ使うかを決めます。言い換えると、判定サイコロを振った後に使う WP を増やすことはできません。

判定サイコロを振った後、《不正》によりサイコロの目を上げておかまいません。

休暇エリアに置くときは、まず休暇トラックの左側に詰めて置き、置いたマスの上に記載された金額の預金をただちに得ます。左端のマスに置いたプレイヤーは、次のアクションフェイズで先手となります。

預金を得た後、置いた教授はただちに《休暇研究》を行うことができます。任意の額の預金を支払い、その数だけ教授サイコロの目を上げます。預金を全く支払わなくてもかまいません。

休暇に入った教授はこのフェイズ中、これ以上アクションを行えません。すべての教授が休暇に入るとアクションフェイズは終了し、年度末フェイズに移ります。

## 年度末フェイズ

このフェイズでは、4 つの年度末イベントを《国試》《入試》《事業審査》《監査》の順に処理します。各イベントはラウンドの先手、後手の順に処理し、両者が 1 つのイベントの処理を終えたら次のイベントに移ります。

### ◆国試（医師国家試験）

2～5 ラウンドに行います。前のラウンドで入学した学生が医師国家試験を受け、成績に応じ

て後援会から寄付がもらえます。

判定サイコロを 2 つ振り、出目の合計と国試ポイントを足した値が今回の「合格率 (%)」です。合格率が 100%より高い場合、100%となります。合格率が 90%を上回ったら差分の値の預金もらえ、下回ったら差分だけ預金、基本金、または両方を失います。(例えば合格率 95%であれば 5 億円がもらえ、合格率 89%であれば 1 億円を失います。)最後に、国試ポイントのコマをトラックから外します。

国試は厳正に管理されているため、《不正》により判定サイコロの目を変えることはできません。

#### ◆入試（大学入学試験）

1～4 ラウンドに行います。新しい学生が大学入試を受け、プレイヤーは合格者を決定します。入学枠は 10 人です。

判定サイコロを 1 つ振り、出目の数が今回の「現役」の入学者数となり、10 から現役の数を引いた値が「浪人」の入学者数となります。このとき判定サイコロの目を《不正》によって上げてもかまいません。

決定した（「現役」の数×10 + 「浪人」の数×7）を新しい国試ポイントに設定します。

#### ◆事業審査

2、4、5 ラウンドに行います。文部科学省があなたの私大支援事業の申請を審査し、合格すれば補助金が交付されます。

プレイヤーの事業ポイントが各ラウンドの審査基準に達しているかどうかをチェックします。審査基準はラウンド 2 では 15 ポイント、ラウンド 4～5 では 25 ポイントです。達していない場合、特にペナルティはありません。

審査基準に達していれば、事業ポイント分の金額を、預金または基本金のどちらかを選んで受け取ることができます。例えばラウンド 2 でちょうど 15 事業ポイントであれば 15 億円を受け取ります。

審査に合格して補助金を受け取った場合、事業ポイントのコマをトラックから外します。

#### ◆監査

1、3、5 ラウンドに行います。入試等に不正がないかの監査が入り、不正が発覚したら罰金

を支払います。

判定サイコロを 2 個振り、出目の合計が不正ポイントと同じかより低い場合に不正が発覚します。不正が発覚したプレイヤーは、不正ポイント分の罰金を預金、基本金、または両方から選んで支払い、さらに職位がもっとも高い教授を 1 ランク降格させなければなりません。降格したポストが埋まっていればその教授も連鎖して降格し、助教が降格すれば、それが唯一の教授サイコロでない限り解雇されてストックに戻ります。

支払いと降格を行ったら、不正ポイントのコマをトラックから外します。

### 次のラウンドへ

まず、次のラウンドのアクションカード 2 枚（たとえば 2 ラウンドなら「2－A」「2－B」の 2 枚）を大学マスと反対側の端に、大学マスに近いほうから「A」→「B」の順にアクションカードの列へと追加します。このときカードが 5 枚を超えていれば 5 枚になるように、大学マスに近いほうのカードをゲームから取り除きます。

前ラウンドで休暇を最初にとったプレイヤーが先手となります。休暇エリアの教授サイコロを《休暇研究》エリアにまとめて置き、次のラウンドを開始します。

### ゲームの勝敗

ゲームの途中にどちらかのプレイヤーが、預金および基本金を支払うべき場面で支払うことができなくなった場合、ゲームは直ちに終了し、このプレイヤーが破産して負けとなります。

両者とも破産しなかった場合、5 ラウンドの終了後にゲームは終了します。基本金の額がより多いプレイヤーが勝利します。同額であれば、預金が多いプレイヤーの勝利です。それと同じであれば、文部科学省の勝利です。

### アクション一覧

#### ◆大学

WP×5 億円を、預金から減らし基本金に移すか、または基本金を取り崩し預金を増やします。このマスにだけは、WP を使わずにワーカーを移動してもかまいません。

#### ◆建設

（建てる建物の数+1）WP を使って、建物カードから建物を好きな数選び、カードに記載の金額を預金から支払って手元に建てます。

#### ◆研究

研究実績を積みます。(判定サイコロ 1 個を振った出目×WP) の分だけ事業ポイントを増やします。WP は最大 3 点まで使うことができます。事業ポイントは最大 40 ポイントまで上げることができます。

#### ◆昇進

教授サイコロを 1 つ選び、昇進判定を行います。(判定サイコロ 2 個を振った出目+WP) の合計が所定の値以上であれば昇進します。助教から准教授になるには 7 以上、准教授から教授になるには 10 以上が必要です。助教からすぐに教授にはなれません。

昇進したらサイコロをストックの対応するものと交換し、同じ目を上にしてこのマスに置きます。交換する教授サイコロがストックにないときは昇進できません。

#### ◆求人

アクションフェイズに使える教授サイコロを 1 つ増やします。(判定サイコロ 2 個を振った出目+WP) の合計が所定の値以上であれば採用できます。助教の求人には 8 以上、准教授には 10 以上、教授には 12 以上が必要です。

求人に成功したら、対応する教授サイコロをストックから取ります。ラウンド 2 のアクションでは 6 の目を上にして休暇エリアの近くに置き（未行動／行動済みの教授と区別し）、次のラウンドから使用できます。ラウンド 5 のアクションでは休暇エリアの《休暇研究》マスに置き、そのラウンドの次の手番からただちに使用でき

ます。

対応するサイコロがストックにないポストの求人はありません。

#### ◆授業

国試対策を行います。(判定サイコロ 1 個を振った出目×WP) の分だけ国試ポイントを増やします。

#### ◆接待

役人を接待します。好きな額だけ預金を支払い、（支払額÷3×WP）の分だけ事業ポイントを増やします。さらに、使った WP の分だけ不正ポイントを増やします。事業ポイントは最大 40 ポイントまで上げることができます。

#### ◆隠滅

（判定サイコロ 1 個を振った出目+WP）の分だけ不正ポイントを減らします。WP を掛けるのではなく足すことに注意してください。

---

ILLEGAL HIGH  
©2018 Tarte Games  
Game Design: Kazuma Suzuki

※この説明書はゲームマーケット公式サイト公開用の見本です。製品版ではルールの一部が予告なく変更されることがあります。