

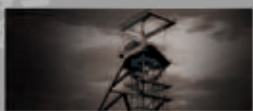
MASTER OF ECONOMY

経済の達人

ルールブック



Andrzej Kurek 作





ブルーアイズ・エンタープライズ

この会社はスロバキアのアンナ・ブルサンソフによって設立されました。設立当初、この会社は小さなイベントやスーパーマーケットでの宣伝にモデルやコンパニオンを派遣する、数多くある代理店の1つでした。運動選手だったころに手に入れた世界的に幅広い人脈によって、アンナはいくつかのヨーロッパ諸国に支店を出しました。アンナは大規模な株式投機を請け負うようになり、会社の利益は急増し始めました。ブルーアイズ・エンタープライズの非公開投資有価証券を絶妙のタイミングで何度か続けざまに発行したあと、アンナは本社をモナコに移しました。そこはモンテカルロの無数のカジノのすぐそばで、数多くのビジネスマンや重役がストレスを解消するため、賞与の大半をこのモデル会社に費やしました。彼らはうっかり会社の情報を漏らしてしまうこともあり、コンパニオンたちはその情報を几帳面に株式市場分析家に渡しました。コンパニオンと分析家たちがアンナのために働いていることは明らかですが、株式市場の監視局も警察もその関連性を立証できていません。

イエローサブマリン・コーポレーション

この会社は、ある韓国人技術者の一か八かの賭けの結果です。若いころ、チョ・ウォンヒョクは熱意にあふれたコンピューター制御システムの設計者でした。ある失恋のあと、彼は数年に渡って韓国を離れてオーストラリア、ヨーロッパ、アメリカで生活し、製造分野のさまざまな会社で働きました。母国に戻ったとき、彼はこれらの会社の韓国支店を設立しました。充分に交渉した契約のおかげで、彼はすぐに大金持ちとなりました。彼は小型で高度に特化した船舶を造る、小さいけれども進歩した技術を持つ造船所を買収しました。はじめるころ、彼が何をしているのか、友人たちには分かりませんでした。彼が実際にしていたことは、非常に競争の激しい分野で会社を運営することではなく、バーベキューやテニスだったのです。しかしすぐに、それは見せかけだけのことだったと分かりました。チョ・ウォンヒョクは、釜山のディスコで「深海潜水艇に乗ってみたいか」と本気で言って女の子を口説くことができる唯一の男です。



グリーングラス・ジョイントベンチャー

旧大陸で建築資材の分野の事業を始める前、ジャマイカからのドイツ移住者の子孫、アンソニー・ピアー・シュナイダーは、地元の島で順調に農業を営んでいました。小さな農地は、常連の友好的な顧客の需要を満たすには充分でした。不幸なことに、より広大な農地を購入するという考え（いい考えに思えました）が、彼に大惨事をもたらすようになりました。増大した生産物のため、彼は新たな販路を探さざるを得なくなったのです。このため彼は合衆国内に販売網を作ろうとしましたが、輸入野菜の使用をわずかししか認めないという極端な抑制政策を維持しているアメリカ当局の賛同を得られませんでした。トニーはこの失敗に落胆して祖先の国へと向かい、そこでより制約の少ない分野の会社を運営する能力を開花させました。彼はかつて農作物を管理していましたが、それはあくまで娯楽だったのです。

レッドソックス・リミテッド

スイスに住んでいるグレゴリー・ファビエン・デ・カミーユは、銀行から運営資金を借りられる限り、あらゆる種類のビジネスに興味を持っていました。彼は事業の1割が収益を上げるだけで充分だと考えていました。彼は不動産、株式、先物契約に投資し、ポーランドの炭鉱やスイスの鉄鉱床採掘権を購入したりもしました。その一方で、ほとんどの人は知りませんが、彼はアダルト映画も作っていました。彼は以前、アメリカのスポーツクラブさえ買収しましたが、ほんの1千万ドルほどの損失を出して売却しました。彼は自らの貴族の家柄と人脈を使い、さまざまな事業への資金提供者と定期的に接触しています。彼は破産の心配をしていません。優秀な弁護士のおかげでうまく逃れているのです。



経済の達人

I. ゲームの目的

2～4人のプレイヤーの目的は、いくつかの会社の株式と現金からなる財産を可能な限り増やすことです。

ゲーム終了時、プレイヤーは最終的な総資産を決めるため、所持金と株式の価値を合計します。最も多くの資産を持っているプレイヤーが勝者となります。

プレイヤーは会社運営によってこの目的を達成します。会社は製品を生産する工場の建設に投資します。生産された製品は他の工場ですらに加工されるか、商品市場で売却されます。会社の収益は配当としてプレイヤーに支払われるか、新たな工場の建設のために再投資されるか、競合会社の株式購入のために費やされます。会社が製品を輸出した結果、多くの商取引に成功すれば、現金収入に加えて市場での会社の位置づけも向上し、株価が上昇します。株価が高くなるほど、その会社の株式を持っているプレイヤーの最終的な資産は増大します。

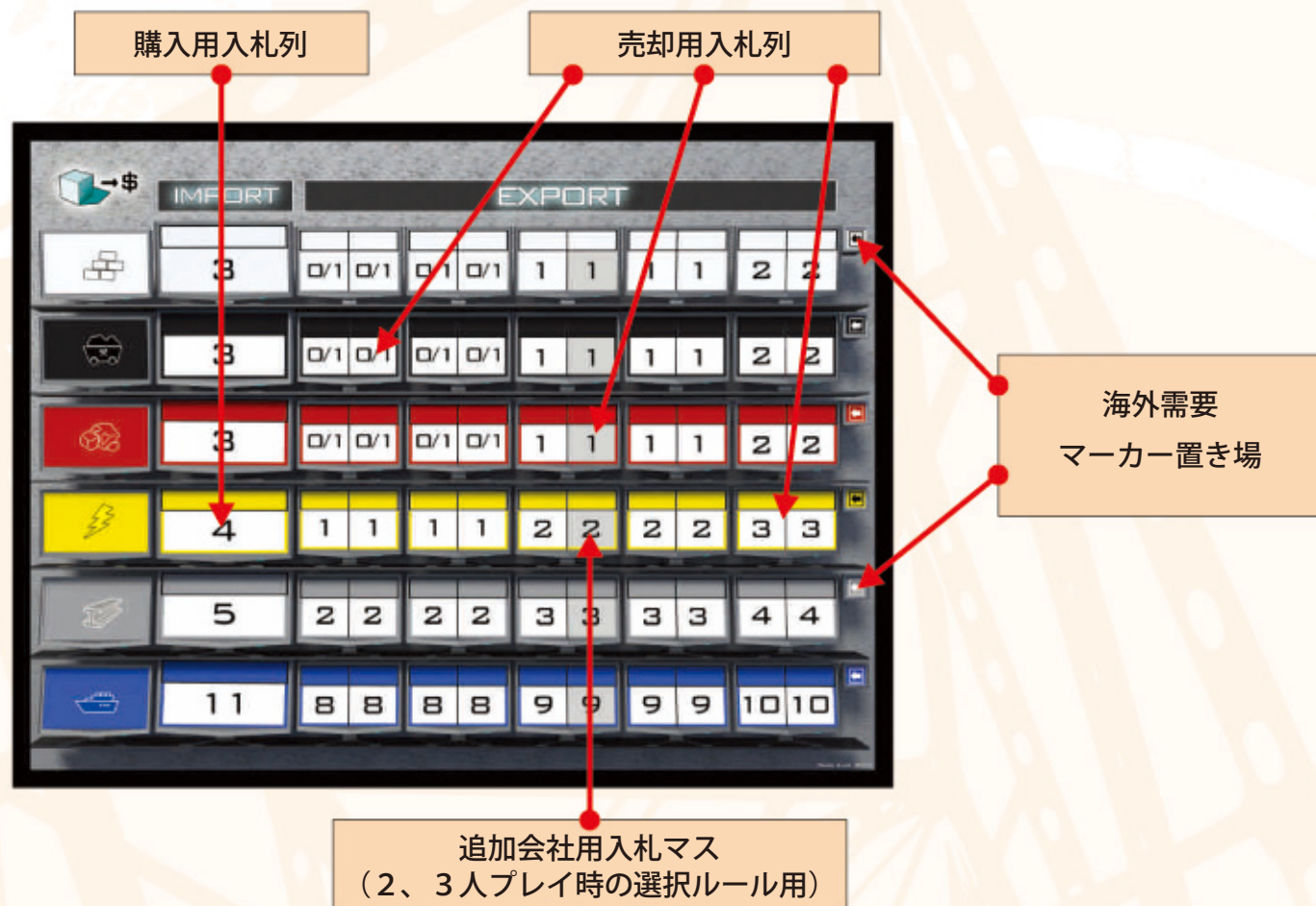
ゲーム開始時、プレイヤーはお金を一切持っておらず、ある会社の株式 10 株だけを持っています。プレイヤーはこの株式によってその会社の運営プレイヤーとなり、取締役会の職務を執行します。ゲームが進むにつれて、プレイヤーは自分（または競争相手）が運営する会社の株式を追加で購入することができます。運営する会社はゲーム中に変わることがあり、プレイヤーは配当を宣言したり、運営している会社の資金を横領することさえできます。

II. 内容物

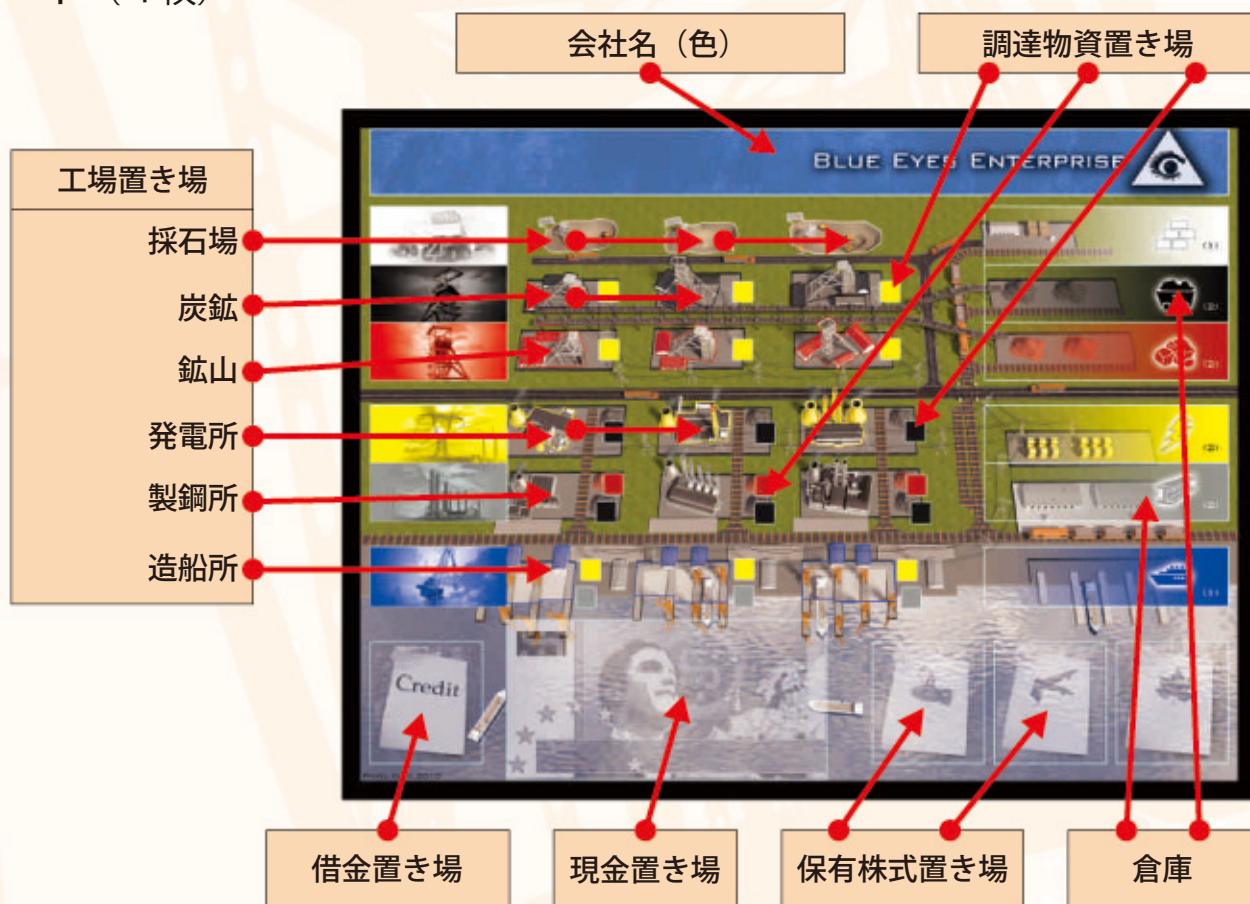
メインゲームボード



商品市場ボード



会社ボード (4枚)



会社トークン（4枚）

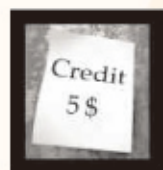


これは各会社の取締役会を支配している運営プレイヤーを示します。運営プレイヤーは会社トークンを自分の手元に置きます。

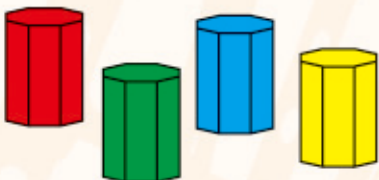
株式トークン（40枚）



借金トークン（8枚）



取引入札マーカー／会社得点マーカー／会社行動順マーカー（4色 各9個）



ステージ／フェイズマーカー（2個）



収益トークン（16枚）



商品駒



白（建築資材）24個

黒（石炭）20個

赤（鉄鉱石）16個

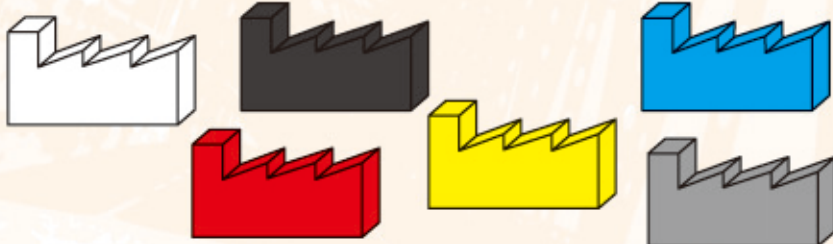
黄（エネルギー）24個

灰（鋼鉄）16個

青（船舶）12個

各色の駒1個は、商品市場ボード上で海外需要レベルを示すために使われます。

工場駒



白（採石場）12個

黒（炭鉱）10個

赤（鉱山）10個

黄（発電所）12個

灰（製鋼所）10個

青（造船所）10個

紙幣



1 ユーロ紙幣 20 枚
2 ユーロ紙幣 20 枚
5 ユーロ紙幣 12 枚
10 ユーロ紙幣 20 枚
50 ユーロ紙幣 8 枚

スペシャルトークン（2、3人プレイ時にのみ使用）



4色あり、各色ごとに0～3の価値を持つものが1枚ずつあります。

Ⅲ. ゲームの準備

ゲームを始める前に、各プレイヤーは最初の会社を選びます。2、3人プレイ時には、選ばれなかった会社に関する内容物は使用しないので、すべてゲームから除外します。各プレイヤーは選んだ会社の会社ボード、10株トークン1枚、会社トークン、取引入札カード7個と収益トークン1枚を受け取ります。

会社ボードの現金置き場に25ユーロを、採石場の倉庫スペースに建築資材駒3個を置きます。

各会社が持っているお金は常に公開されています。会社が得たお金はボード上の現金置き場に置きます。このお金をプレイヤーが得たお金と混同しないよう注意してください。

プレイヤーが得たお金は公開することにしても隠すことにしてもかまいませんが、1人でも公開に反対するプレイヤーがいる場合は非公開にした方がいいでしょう。

残りのお金は銀行のもので、プレイヤーのうち1人が、ゲーム中の取引のために銀行の出納係となります。

メインゲームボードと商品市場ボードをテーブルの中央に置きます。

メインゲームボードの準備

ステージ／フェイズマーカーをメインゲームボードのクロックに置きます。1個はステージサークルのスペース1に、もう1個はフェイズサークルの右上にある「投資」スペースに置きます。これらのマーカーはゲームの進行を記録します。

残りの株式トークン（1～9株トークン）を、各会社のシンボルが描かれた株式トークン置き場に置きます。

各会社のマーカー1個を得点トラックの近くに置きます。

各会社のマーカー1個を行動順トラックに置きます。最初の行動順は以下のいずれかの方法で決めます。

- ・ランダム（初心者向け）：ダイスを1個振る、くじを引くなど、何らかの無作為な手段でスタートプレイヤーを決めます。このゲームでランダムな要素があるのはここだけです。

- ・競り（上級者向け）：特定の行動順にマーカーを置くため、プレイヤーは任意の額の支払いを宣言します。入札額の高いプレイヤーから順に任意の行動順を選びます。入札額はゲーム終了時の総資産から引かれます。

商品市場ボードの準備

各色の商品駒1個を、各取引入札トラック（商品ごとに分かれています）の右端にあるマスに置きます。これはその商品の現在の海外需要レベルを表すために使われます。



IV. ゲームの進行

ゲームは最長で4ターン（ステージ）プレイされます。各ステージは以下のフェイズからなります。

1. 投資

2. 調達

3. 生産

4. 取引

5. 金融
6. 投資

7. 調達

8. 生産

9. 取引

10. 株主会議

ゲームの進行はクロックフィールドの内側にあるステージマーカーと、外側にあるフェイズマーカーの移動によって示されます。あるステージ（フェイズ）が終了したとき、マーカーは時計回りに1スペース進みます。

会社が実行するアクションに関する決定は、そのステージで各会社を運営しているプレイヤーが行います。

原則的に、各フェイズのアクションは行動順トラックの一番上にマーカーを置いている会社から順に実行します。しかし、ゲームをより流動的なものにするため、「投資」「調達」「生産」フェイズはすべての会社が同時にプレイすることにしてもかまいません。この場合でも、行動順トラックの下の方にマーカーを置いている会社の運営プレイヤーは、状況に応じて上位の会社のアクションが終わるまでアクションの決定を待つことができます。

ゲームのフェイズ

フェイズ1とフェイズ6——投資

「投資」フェイズ中、会社は工場を建設するか、売却することができます。

各「投資」フェイズ中、各会社は工場を3つまで建設することができます。ただし同種の工場はそのうち2つまでです（もう1つ別種の工場を建設することはできます）。工場を建設した場合、会社は適切な工場駒を会社ボード上の対応する空きスペースに置きます。採石場の建設コストは3ユーロ、その他の工場の建設コストは「3ユーロ+建築資材駒1個」です。会社は合計金額を銀行に支払い、消費した建築資材駒をストックに戻します。

各「投資」フェイズ中、各会社は工場を2つまで売却することができます。会社は売却した工場1つにつき3ユーロを銀行から受け取ります。



フェイズ2とフェイズ7——調達

採石場を除くすべての工場は、生産のために必要な物資を調達しなければなりません。工場に物資を調達するため、各会社はまず倉庫に原材料を集めなければなりません。物資の調達とは、会社ボード上で倉庫から工場の隣接エリアへと商品駒を移動させることです。会社は（たとえ可能であっても）物資を調達しなくてもかまいません。



フェイズ3とフェイズ8——生産

各工場の生産物とその数は以下の通りです。

- 採石場——建築資材1個
- 造船所——船舶1個
- その他——対応する商品2個

下表は各タイプの工場の必要物資と生産物を示しています。



工場の種類	必要物資	生産物（生産量）
採石場	／	建築資材（1）
炭鉱	エネルギー	石炭（2）
鉱山	エネルギー	鉄鉱石（2）
発電所	石炭	エネルギー（2）
製鋼所	鉄鉱石+石炭	鋼鉄（2）
造船所	エネルギー+鋼鉄	船舶（1）

生産された商品は会社ボード上の倉庫スペースに貯蔵されます。倉庫には各商品ごとに10個まで保管できます。商品の貯蔵期間に制限はありません。ただしエネルギーだけは例外で、必ず次の「取引」フェイズ中に売却するか、次の「生産」フェイズ中に使用しなければなりません。すべての工場にエネルギーを供給したあと、ある会社の倉庫に未使用のエネルギーが残っている場合、そのエネルギーを取り除いてストックに戻さなければなりません（これに対して会社が何らかの代償を得ることはありません）。

物資を調達した工場は必ず生産します。生産せず、調達物資置き場に商品駒を残したままにしておくことはできません。

「生産」フェイズが完了したら、そのフェイズ中に調達物資として使用されたすべての商品は取り除かれてストックに戻されます。

フェイズ4とフェイズ9——取引



各会社は取引入札マーカーを7個持っています。そのうち6個は基本的な入札を行うためのもので、どの「取引」フェイズでも常に使用することができます。7個目のマーカーを使うためには、その会社の運営プレイヤーは収益トークンを1枚捨てなければなりません。ある「取引」フェイズ中、1つの会社が取引入札マーカーを8個以上置くことは決してありません。

入札（取引入札マーカーを商品市場ボードに置くこと）は行動順トラックの一番上にマーカーを置いている会社から始めます。会社の運営プレイヤーは実行したい取引の数だけ、商品市場ボードにいくつでも取引入札マーカーを置くことができます。プレイヤーは任意の入札マスにマーカーを置くことができます。

すべてのマーカーは同時に置かなければなりません。他の会社がマーカーを置いたあとで追加してマーカーを置くことはできません。

最初の会社がマーカーの配置を終えたら、2番目以降の会社も行動順トラックに従って順番にマーカーを配置します。

購入入札列にある特定の商品のマスにマーカーを置くことは、その商品を1個購入する意図があることを示します。購入マスにはマーカーを何個でも置くことができます。

売却入札列にある特定の商品のマスにマーカーを置くことは、その商品を1個売却する意図があることを示します。各売却マスにはマーカーを1個ずつしか置くことができません。

商品市場ボードのマスに書かれている数字は、その取引が行われたときの価格を示しています。売却マスの数字はその商品を売却する際の固定価格を、購入マスの数字はその商品を購入する際の最大価格を表しています。「0 / 1」マスについては後述します。

会社が実行できる取引

1. 海外市場からの商品の購入

取引入札マーカー（複数可）が購入列のマスに置かれ、その商品の売却列にマーカーが1個も置かれていない場合、この取引が成立します。

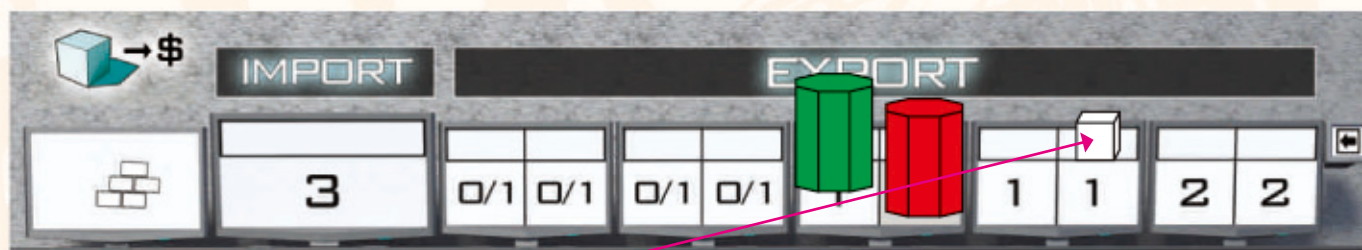


マーカーを置いた会社はマスに示された額のお金を銀行に支払い、ストックから対応する商品駒1個を受け取ります。そのあとマーカーをボードから取り除きます。

2. 海外市場への商品の売却

この取引は会社の株式の価値を上昇させるための鍵です！

取引入札マーカーが売却列に1個以上置かれ、その商品の購入列のマスにマーカーが1個も置かれておらず、提示されている価格での海外需要がある場合、この取引は成功します。



その商品の需要があるかどうかを確認するため、需要マーカーの位置をチェックします。ある会社が入札マーカーを置いたマスの真上、またはそれより右のマスの上に需要マーカーがある場合、その取引は成立します。入札マーカーがあるマスより左に需要マーカーがある場合、その取引は成立しません。

マーカーを置いた会社は売却した商品駒1個をストックに戻し、マスに示された額のお金を銀行から受け取ります。そのあとマーカーをボードから取り除きます。

さらに、輸出取引には2つの重大な効果があります。

1. 成功した輸出取引（売却した商品の種類と売却額は問いません） 1回につき、その会社はメインゲームボード上にある得点マーカーを1マス進め、1点を得ます。これは市場での会社の位置づけが向上したことを反映しています。
2. 輸出取引によって、ある程度の海外需要が満たされます。これを反映するため、その商品の需要マーカーを1マス左に移動させます。

商品の売却は商品市場ボードの左側から右側へと順番に解決していきます。始めに一番左側にあるマーカーについて解決します（会社は商品駒を1個ストックに戻し、お金と得点を受け取って、需要マーカーを左に移動させます）。まだその商品の需要が充分にある場合（つまり、まだ需要マ

カーの左側か真下に入札マーカーが置かれている場合)のみ、それ以降の商品売却を解決します。この条件に当てはまらなくなるまで商品の売却を続けます。

3. 会社間での商品の売買

ある商品の購入列と売却列のマス両方に取引入札マーカーが置かれている場合、この取引が成立します。ある会社はその商品を買いたがっており、別の会社は売りたいがっているのです。



この場合、取引は会社間で（つまり国内市場で）行われます。商品は売却した会社の倉庫から購入した会社の倉庫に移動します。価格は売却した会社のマーカーが置かれているマスに示された額になります。そのあと、両方の会社のマーカーをボードから取り除きます。海外需要マーカーは移動しません。

複数の会社のマーカーが購入列のマスに置かれている場合、行動順トラックで上の方にマーカーを置いている会社から順に取引を行います。同様に、複数の会社のマーカーが売却列のマスに置かれている場合、より左側に置かれているマーカーから順に取引を行います。

取引の解決は常に建築資材から始め、上から下へと順に処理していきます。このため、会社は建築資材やエネルギーを売却して得たお金を使って鋼鉄を購入したりすることができません。

取引を解決する時点で所有していない商品を売却しようとした会社は、1ユーロの罰金を銀行に支払わなければなりません。その取引は成功したとは見なしません。これが会社間での商品の売買で発生した場合、購入側の会社はその商品を得られません。

「取引」フェイズが終了するたびに、各商品の海外需要マーカーは一番右の初期位置に戻ります。

商品市場の「0／1」マス

このマスにマーカーを置いた会社は、海外市場に商品を売却するとき、銀行からお金を受け取ることができません——価格は0ユーロとなります（しかし得点は得られます）。

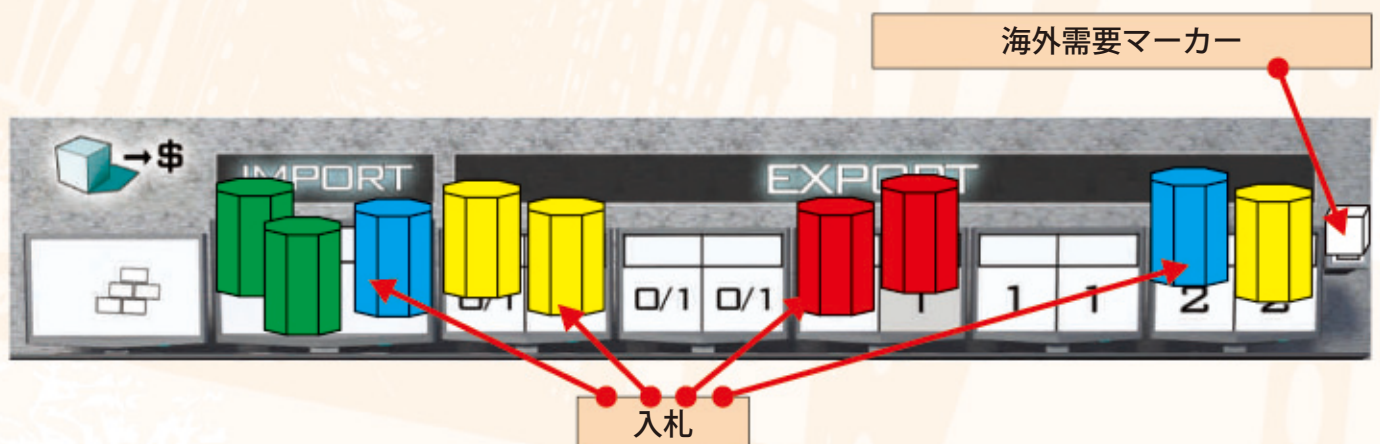
会社間で商品を売却するときには、その価格は1ユーロになります（もちろん得点は得られません）。

「0／1」マスにマーカーを置くことは、商品を海外市場に0ユーロで売却する（そして1点を得る）か、国内市場に1ユーロで売却する（得点は得られません）かのいずれかを意味します。

例：

各会社は建築資材に以下のように入札しています。

- A**：レッドソックス
1ユーロの売却マスに2個
- B**：ブルーアイズ
2ユーロの売却マスに1個、購入マスに1個
- C**：イエローサブマリン
0（輸出）／1（国内市場）ユーロの売却マスに2個、2ユーロの売却マスに1個
- D**：グリーングラス
購入マスに2個

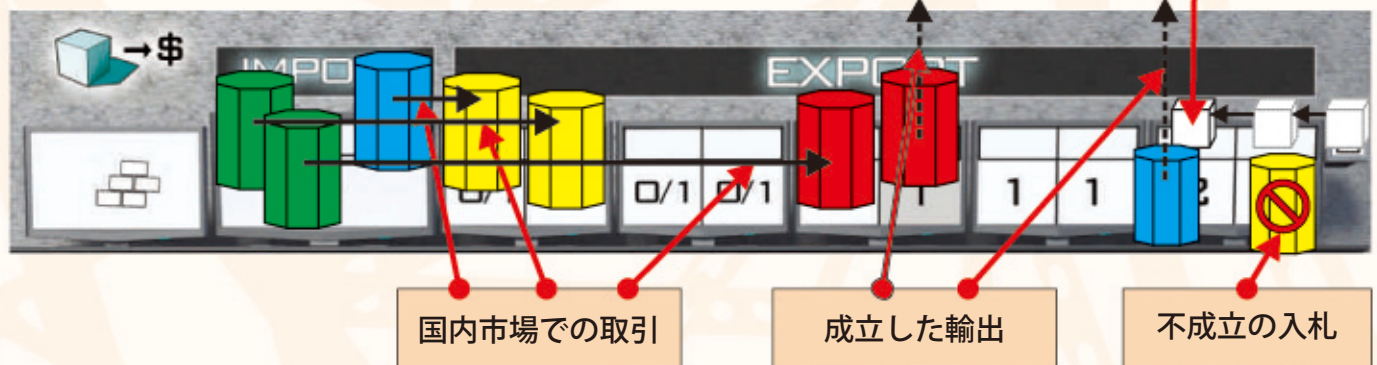


ステージ3の取引フェイズ



会社の行動順

輸出成立後の需要レベル



国内市場での取引

成立した輸出

不成立の入札

建築資材への入札は以下のように解決されます。

- ・ **B**（行動順トラック上のマーカーが**D**より上にあります）は**C**から1ユーロで建築資材1個を購入します。**C**は得点を得ません。需要マーカーは移動しません。
- ・ **D**は**C**と**A**から建築資材を1個ずつ購入し、1ユーロずつ支払います。**C**と**A**は得点を得ません。需要マーカーは移動しません。
- ・ **A**は建築資材1個を輸出し、銀行から1ユーロを受け取って1点を得ます。需要マーカーが1マス左に移動します。
- ・ **B**は建築資材1個を輸出し、銀行から2ユーロを受け取って1点を得ます。需要マーカーが1マス左に移動します。

この時点で、**C**の最後のマーカーが需要マーカーの右側にあるため、この入札は失敗します。このあとすべての入札マーカーがボードから取り除かれます。

フェイズ5——金融

「金融」フェイズでは以下の処理を順番に実行します。

1. 借金と利息の返済

「金融」フェイズ開始時に、会社は所持している借金トークン1枚につき1ユーロの利息を銀行に支払わなければなりません。

利息を支払ったあとで、会社は借金を必要なだけ返済することができます（返済なくてもかまいません）。

この処理は第1ステージでは省略されます。会社はまだ債務を負う機会がないので、何も返済しません。



2. 会社による株式の売買

各会社は行動順に、株式の購入または売却を行うことができます。この処理は2周行われ、各会社は最大で購入1回と売却1回（計2回）の取引を実行することができます。取引1回ごとに、会社は株式トークン1枚を購入（売却）することができます。購入または売却のいずれかを2回行うことはできません。たとえば1周目にある会社の株式を購入した会社は、2周目には株式を売却するか、パスしなければなりません。各会社は1周目にパスをして、2周目に売買を行うこともできます。

会社による株式の売買は会社と銀行のあいだで取引されます。購入された株式トークンは購入した会社のボード上に置きます。売却された株式トークンはストックに戻します。

会社間で株式を直接取引することはできません。

現在の株価（得点トラックの上段に示されています）が1株あたりの購入（売却）価格になります。株式の売買によって支払う（受け取る）金額は「株数×株価」となります。

たとえばある会社の得点が15点の場合、株価は2ユーロとなるので、8株トークンの価格は16ユーロとなります。

各会社は他のどの会社の株式でも売買することができますが、自社の株式を購入することはできません。

会社は任意の株式トークン1枚をストックに戻し、同じ会社の別の株式トークン1枚を取って差額を支払う（または受け取る）ことで、保有する株式の量を増減することができます。たとえば会社Aが会社Bの4株トークンを持っており、あと4株だけ購入したい場合、4株トークンをス

トックに戻し、追加の4株分の株価を支払うことで8株トークンを取ることができます。持ち株を増やした場合は購入を、減らした場合は売却を1回実行したと見なします。持ち株の増減はストックに残っている株式トークンによって制限されるため、すべての株式がプレイヤーや会社によって購入されている場合、会社はそれ以上その株式を購入することができません。

自社の株式が購入されるたびに、その会社の運営プレイヤーはボーナスとして、現在の株価に等しい額のお金を銀行から受け取ります。何株の株式トークンが購入されたかはボーナスには影響しません。

たとえばある会社の得点が15点（株価2ユーロ）で、他の会社がその会社の株式を購入した場合、どの株式トークンを購入したかにかかわらず、運営プレイヤーはボーナスとして2ユーロを受け取ります。

3. 借金

借金をした場合、会社は銀行から5ユーロと借金トークン1枚を受け取ります。各会社は最大2枚の借金トークンを持つことができますが、「金融」フェイズごとに1回しか借金をすることができず、一度に2回借金することはできません。

借金で得たお金は配当の支払い（後述）を除き、なんにでも使うことができます。

フェイズ 10——株主会議

このフェイズはステージの終了と次のステージの準備です。各会社は行動順に以下の処理を行います。



1. 取締役会へのボーナスの支払い

各会社の運営プレイヤーは、会社が所有している工場の数に応じたボーナスを受け取ります。

工場数	ボーナス額
1～5 個	1 ユーロ
6～10 個	2 ユーロ
11～15 個	3 ユーロ
16 個以上	5 ユーロ

このボーナスは銀行から支払われます。

2. 横領

ここで各会社の運営プレイヤーは、会社からお金を引き出して自分のものにすることができます。横領にはコストがかかります（隠蔽活動にお金が必要なのです）。その額は「横領されたユーロ額×現在の株価」となり、会社が支払います。たとえばある会社の得点が18点で株価が3ユーロの場合、この会社は1ユーロを横領されるごとに3ユーロを支払わなければなりません。

1ユーロ横領されるごとに、その会社の得点マーカーは1マス後退します。ただし、プレイヤーはこれによって株価が下がる額の横領を行うことはできません。たとえばある会社の得点が9点の場合、得点が1点でも減ると株価が下がってしまうため、この会社から横領することはできません。

例：

会社Aの得点は11点（株価2ユーロ）で、お金を5ユーロ持っています。運営プレイヤーは最大で1ユーロ横領することができます。そうした場合、会社Aは1ユーロを運営プレイヤーに支払い、その隠蔽工作のために2ユーロを銀行に支払います。会社Aは1点を失います。お金が2ユーロしか残っていないため、これ以上横領することはできません。

3. 配当の支払い

お金を持っている会社は株主に配当を支払うことができます。配当金は1株あたり最低1ユーロなので、各会社は最低でも発行株式数（ゲーム開始時にプレイヤーが持っている分も含みます）に等しいユーロを持っていないと配当を支払うことができません。さらに、借金をしている会社は次のステージで「借金+利息」を返済できるだけのお金を残さなければなりません（実際に次ステージに返済しなくてもかまいません）。

例：

ある会社は25ユーロ持っています。市場にはこの会社の株式が18株あります（運営プレイヤーが10株と1株、他のプレイヤーが2株、さらに別のプレイヤーが5株持っています）。この会社は借金トークンを2枚持っています。この会社は配当に必要なだけのお金を持っていないため、投票を行う必要はありません。この会社が配当を行うには最低でも30ユーロ（配当1ユーロ×18株、借金と利息の返済に12ユーロ）が必要です。

会社が配当するかどうかは株主の投票によって決まります。株主は投票の前に協議することができます。

株主は所有している株式1株ごとに1票を持ちます。その会社の株式を持っているプレイヤーと、その会社の株式を持っている他の会社の両方が投票に参加します。会社の投票はその会社の運営プレイヤーが代行します。

株主の過半数が配当に賛成した場合、配当が行われます。票数が賛成と反対で同じ場合、運営プレイヤーが配当するかどうかを決めます。

配当金は1株あたり1ユーロですが、投票の前に申し出があり、会社に充分なお金がある場合、1株あたりの配当額を増やすこともできます。配当額について異なる申し出があった場合、株主はまず最も高い配当額について投票を行います。その申し出が否決された場合、次に高い申し出について順に投票を行います。ある申し出が可決された場合、その額の配当金が会社から支払われ、残りの申し出については投票を行いません。

4. 自社株の買い戻し

充分なお金を持っている場合、会社は市場から自社株トークンを何枚でも買い戻すことができます。どの株式トークンを買戻すかは運営プレイヤーが決めます。株式トークン1枚につき、現在の価格（株数×株価）にボーナスとして現在の株価を加えた額で買い戻すことができます。このボーナスは買い戻す株数に関係なく、常に一定です。

たとえばある会社が15点（株価2ユーロ）を持っており、10株トークンを買戻す場合、買い戻し価格は $10 \times 2 + 2 = 22$ ユーロとなります。1株トークンを買戻す場合は $1 \times 2 + 2 = 4$ ユーロとなります。

買い戻したトークンはストックに戻され、再び購入できるようになります。適切な株数のトークンで置き換えることができる場合、トークンの一部だけを買戻すこともできます。

買い戻しのためのお金はその株式トークンの所有者（プレイヤーか会社）に支払います。

5. 次ステージのための取締役会選挙

会社は新たな運営プレイヤーを投票で選出します。運営プレイヤーとして選出できるのは立候補したプレイヤーだけで、立候補者はその会社の株式を持っていなくてもかまいません。最大株主プレイヤーは必ず立候補しなければなりません。その会社の株式を持っている他の会社の投票は、その会社の運営プレイヤーが代行します。最も多くの票を集めたプレイヤーが次ステージの運営プレイヤーとなります。得票数が同じプレイヤーが複数いる場合、最大株主（プレイヤーかキャラクター）が決定します。それでも決まらない場合、最も株数の多いトークンを持つ株主が決定します。たとえば10株と2株を持つ株主（プレイヤー1）と、9株と3株を持つ株主（会社B）のあいだで票が割れた場合、最も株数の多い10株トークンを持つプレイヤー1の票が決定票となります。

例：

プレイヤー1が運営する会社Aの株式を、以下のプレイヤー／会社が持っています。

プレイヤー1：10株と2株

プレイヤー2：7株

プレイヤー3：1株

プレイヤー4：6株

会社B：4株（プレイヤー4が運営）

会社C：8株と5株（プレイヤー1が運営）

会社D：9株（プレイヤー2が運営）



3株トークンはまだ購入されていません。元はプレイヤー3が運営していた会社Cは、以前のステージの取締役会選挙で最も多くの票を集めたプレイヤー1に乗っ取られました。

各プレイヤー／会社は以下のように投票しました。

プレイヤー1、プレイヤー3、会社C（プレイヤー1が運営）はプレイヤー1を支持し、その票数は26です。

プレイヤー2、プレイヤー4、会社B（プレイヤー4が運営）、会社D（プレイヤー2が運営）はプレイヤー2を支持し、票数は26です。

票数が同じなので、13株で最大株主となっている会社Cの票が決定票となり、引き続きプレイヤー1が運営プレイヤーとなります。

注意！

投票は行動順トラック順に、会社ごとに分けて行われます。しかし、運営プレイヤーはフェイズの終了時までには変更されません。たとえば1番目の会社の運営プレイヤーが投票で変更されたとしても、そのフェイズが終わるまでは、その会社は解任されたプレイヤーによって運営されます。運営プレイヤーの変更は次のステージから有効となります。

投票の結果として運営プレイヤーが変更された場合、新たな運営プレイヤーは対応する会社トークンを次ステージ開始時に受け取ります。

6. プレイヤーによる株式の売買

「株主会議」フェイズの終わりに、プレイヤーは株式を売買することができます。各プレイヤーは取引を1回か2回行うことができます。取引1回ごとに、プレイヤーは株式トークン1枚を購入（売却）することができます。

行動順トラックで最も下にある会社の運営プレイヤーが一番最初に取引を行います。そのプレイヤーが取引を1回行ったら（パスすることもできます）、以降のプレイヤーも反時計回り順に取引を1回行います（またはパスします）。全プレイヤーが取引（またはパス）を1回行ったら、再び最初のプレイヤーから2回目の取引を行います。2回目の取引は1回目とは異なる取引でなければなりません（次ステージに会社を運営しないプレイヤーを除きます。後述）。たとえば1回目に株式を購入したプレイヤーは、2回目には株式の売却（またはパス）しかできません。2回ともパスすることはできません。

次ステージに会社を1つも運営しないプレイヤーは、株式の取引を3回まで行うことができます。
この場合、プレイヤーは同じ取引（購入か売却）を2回まで行うことができます。可能な組み合わせは以下の通りです。

購入2回、売却0回	購入2回、売却1回
売却2回、購入0回	売却2回、購入1回

現在運営している会社の株式を購入した場合、プレイヤーはなんのボーナスも受け取りません。それ以外の場合は、会社が株式を購入したときと同様のボーナスが支払われます。つまり会社の株式が購入されるたびに、その会社の運営プレイヤーは現在の株価に等しい額のお金を銀行から受け取ります。どの株式トークンが購入されたかはボーナスには影響しません。

株式売却の結果、誰も（そして他のどの会社も）株式を所有していない会社が残ることはありません。ある会社の株式を1人のプレイヤーしか持っておらず、その株式を売却する場合、そのプレイヤーは最低1株は残して所有し続けなければなりません。

次ステージ

次ステージを始める前に、そのステージの行動順を決める必要があります。

「株主会議」フェイズが終了したら、各プレイヤーは収益トークン1枚を受け取ります。プレイヤーはメインボード上にある任意の会社の収益トークン置き場に収益トークンを（何枚でも）置き、その会社を支援することができます。望むなら、プレイヤーは収益トークンをのちのために取っておくこともできます。

プレイヤーは会社の行動順に従って、各企業を支援するかどうかを決めます。

はじめに、行動順が1番目の会社の運営プレイヤーは、その会社を支援するために収益トークンを使うかどうかを決めます。そのあと、行動順が2～4番目の会社の運営プレイヤーが、1番目の会社を支援するかどうかを順番に決めます。会社を運営しないプレイヤーは最後に決めます。

次に、行動順が1番目の会社の運営プレイヤーは、行動順が2番目の会社を支援するかどうかを決めます。その次に2番目の会社の運営プレイヤーがその会社を支援するかどうかを決め、以降は1番目の会社のとときと同様に意志決定を行っていきます。

この手順をゲーム中のすべての会社について行います。さらに、現在行動順が一番最後の会社は追加で収益トークン1枚を受け取り、即座に収益トークン置き場に置きます。次のステージでは、より多くの収益トークンを受け取った会社から順に活動します。トークン数が同じ会社が複数ある場合、その会社間の現在の相対的な行動順を維持します。次ステージの新たな行動順に従って行動順マーカを並べ替えたなら、会社ボード上にあるすべての収益トークンを取り除きます。

ここまで終了したらステージマーカを次のステージのスペースに進め、新たなステージを「投資」フェイズから開始します。

V. ゲームの終了

以下のいずれかの条件が満たされた場合、ゲームは終了します。

- 1) ある「取引」フェイズ終了時、1つ以上の会社が25点以上獲得している。
- 2) 会社の得点にかかわらず、第4ステージの最後の「取引」フェイズが終了した。

ゲームが終了したら以下の3ステップを順に処理します。

1. 各会社が持つ（他の会社の）株式を売却します。株式は現在の株価で売却されます。たとえば会社Bが会社4の株を4株持っており、その株価が4ユーロ（会社Aの得点は27点でした）だった場合、会社Bは株式売却によって16ユーロを受け取ります。会社が建設した工場や、倉庫に残っている商品は価値を持ちません。

2. 可能ならば借金（と利息）を返済します。そのあと、会社が持っているお金は以下の手順で株主に分配されます。

- a) 会社が持っているお金を、株主が持っている株式数で割ります（端数切り捨て）。この額が1株あたりの分配額になります。

例：

会社Aが68ユーロ持っており、プレイヤーは合計26株を以下のように所持しています。

プレイヤー1：10株と2株	プレイヤー2：7株
プレイヤー3：1株	プレイヤー4：6株

計算結果は2ユーロ（ $68 \div 26 = 2.62$ 、端数切り捨て）となります。各プレイヤーは所持している株式1株につき2ユーロを受け取ります。

12株（10株と2株）を持つプレイヤー1は、会社Aから24ユーロを受け取ります。

7株を持つプレイヤー2は、会社Aから14ユーロを受け取ります。

1株を持つプレイヤー3は、会社Aから2ユーロを受け取ります。

6株を持つプレイヤー4は、会社Aから12ユーロを受け取ります。

- ｂ) まだ会社に残っているお金(前述の例では 16 ユーロ)を、株主が持っている株式トークン数で割ります(端数切り捨て)。この額が株式トークン 1 枚あたりの分配額になります。

例：

全部で 5 枚 (1、2、6、7、10) の株式トークンが所有されています。計算結果は 3 ユーロ ($16 \div 5 = 3.2$ 、端数切り捨て) となります。
12 株 (10 株と 2 株) を持つプレイヤー 1 は、会社 A から 6 ユーロを受け取ります。
7 株を持つプレイヤー 2 は、会社 A から 3 ユーロを受け取ります。
1 株を持つプレイヤー 3 は、会社 A から 3 ユーロを受け取ります。
6 株を持つプレイヤー 4 は、会社 A から 3 ユーロを受け取ります。

プレイヤーは合計で以下の金額を受け取りました。

プレイヤー 1 : 30 ユーロ プレイヤー 2 : 17 ユーロ
プレイヤー 3 : 5 ユーロ プレイヤー 4 : 15 ユーロ

- ｃ) まだ会社に残っているお金 (前述の例では 1 ユーロ) は、最後に会社を運営したプレイヤーが受け取ります。

最終資産の計算

各プレイヤーは最終資産を計算します。

1. プレイヤーが所持している全株式の総価格

「所有株数×各会社のゲーム終了時の株価」を合計した値が株式の総価格になります。

例：

会社 A の得点は 27 点なので、その株価は 4 ユーロになります。
プレイヤー 1 の株式 (10 株と 2 株) の価格は 48 ユーロになります。
プレイヤー 2 の株式 (7 株) の価格は 28 ユーロになります。
プレイヤー 3 の株式 (1 株) の価格は 4 ユーロになります。
プレイヤー 4 の株式 (6 株) の価格は 24 ユーロになります。

2. プレイヤーの所持金

株式の総価格に各プレイヤーの所持金を加えます。

総資産が最も多いプレイヤーが勝者となります。

VI. 選択ルール

2、3 人プレイ時の選択ルール

この選択ルールでは、どのプレイヤーも運営していない会社 (追加会社) が市場に 1 つあると見なします。以下のルールによって、この会社の動向は自動的に決まります。

2 人プレイ時にはこの選択ルールを使用することを推奨します。

ゲームの準備の際、以下の準備を行います。

- ・プレイヤーが選んだ会社の株式と同様に、追加会社の株式もメインゲームボード上に置きます。プレイヤーとその運営会社は、追加会社の株式も売買することができます。
- ・プレイヤーは任意の色の (最初の運営会社と同じ色がいいでしょう) スペシャルトークンを受け取ります。2 人プレイ時には 0～3 点のトークンを、3 人プレイ時には 0～2 点のトークンを使用します。



追加会社の会社ボードは使用しません。所有した株式の数にかかわらず、プレイヤーは追加会社を運営することはできません。

しかし、追加会社の株価も上昇させることができ、プレイヤーはその成長に投資して利用することができます。ゲーム中、プレイヤーは以下の手順に従ってスペシャルトークンを使用し、追加会社が獲得した得点を決めます。

各「取引」フェイズ開始時 (入札マーカーを商品市場ボードに置く前)、各プレイヤーはスペシャルトークン 1 枚を選び、裏向きで手元に置きます。

「取引」フェイズ終了時 (すべての取引が解決されたあと)、プレイヤーはスペシャルトークンを表向けます。全トークンの数字の合計分だけ、追加会社の得点マーカーを進めます。

例：

プレイヤー 1 とプレイヤー 2 はそれぞれ 2 点のスペシャルトークンを置き、プレイヤー 3 は 0 点のスペシャルトークンを置きました。追加会社は 4 点を得ます。

使用されたスペシャルトークンは次の「取引」フェイズ終了時まで手元に残り、そのあと戻ってきます。プレイヤーは手元に残っているスペシャルトークンを使うことはできません (つまり、同じトークンを 2 回連続で使うことはできません)。

例：

次の「取引」フェイズで、各プレイヤーは以下のスペシャルトークンを使用しました。

プレイヤー 1：1 点トークン（追加会社の株価を上昇させたかったのですが、手元に置かれている 2 点トークンは使えません）

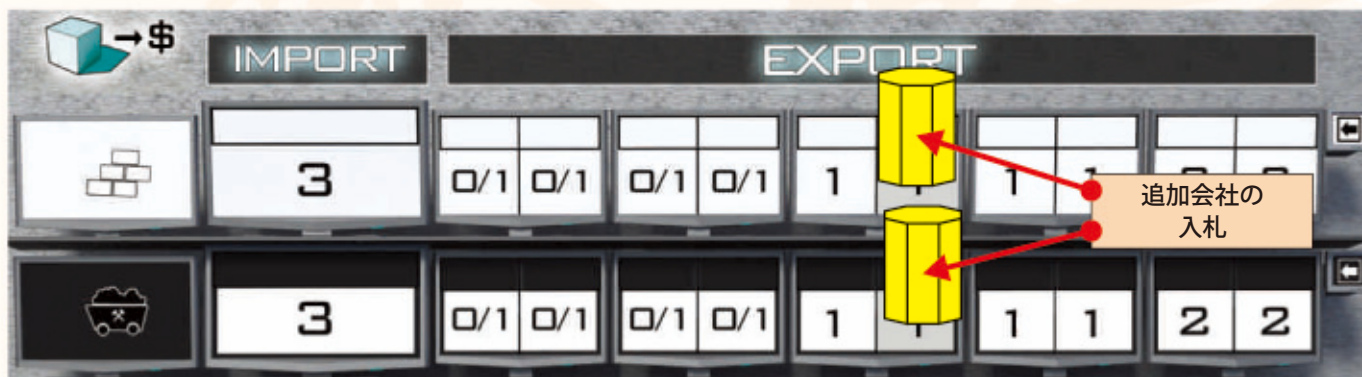
プレイヤー 2：1 点トークン（追加会社の株価を上昇させたかったのですが、手元に置かれている 2 点トークンは使えません）

プレイヤー 3：1 点トークン（追加会社の株価を上昇させられなかったのですが、手元に置かれている 0 点トークンは使えません）

追加会社は 3 点を得ます。

このステージ中、追加会社は 7 点を得ました（実に素晴らしい成果です！ 9 点に到達すればすぐに株価が上昇するので、この会社に投資するのは有益なビジネスとなるでしょう）。

追加会社の登場は、プレイヤーが運営する会社の取引機会を減らします。これを反映するため、商品市場ボードの灰色のマスに追加会社の取引入札マーカーを置きます。



最初の「取引」フェイズの前に、追加会社の取引入札マーカーを建築資材の灰色のマスに置きます。次の「取引」フェイズの前に、別のマーカーを石炭の灰色のマスに置きます（建築資材のマスに置かれたマーカーはそのまま残ります）。こうして「取引」フェイズごとに、上から順にマーカーを 1 個ずつ置いていき、第 3 ステージの 2 回目の「取引」フェイズにはすべての灰色のマスに追加会社のマーカーが置かれます。まだ追加会社のマーカーが置かれていない限り、プレイヤーが運営する会社はそのマスにマーカーを置くことができます。追加会社は商品を売却しませんが、他の会社はそのマスに入札するのを防ぎます。

追加会社のマーカーは以下の効果だけを持ちます。

- 1) 他の会社によるそのマスへの入札を防ぐ
- 2) 海外需要を変更する（追加会社のマーカーによって輸出が行われたとき、通常のルールに従って海外需要マーカーが左に移動する）

4人プレイ時の選択ルール：2対2

ゲーム中、プレイヤーは 2 人一組になって協力します。最終資産の計算時、まず各チームの最終資産を合算して勝利チームを決め、勝利チームの中でより多くの資産を持っているプレイヤーが勝者となります。2 チームの総資産が同額の場合、単独で最も多くの資産を持っているプレイヤーが勝者となります。それも同額の場合、勝者なしとなります。

例：

プレイヤー 1 と 2、プレイヤー 3 と 4 がそれぞれチームを組んでおり、最終資産は以下の通りでした。

プレイヤー 1：96 ユーロ プレイヤー 2：89 ユーロ 合計：185 ユーロ

プレイヤー 3：106 ユーロ プレイヤー 4：77 ユーロ 合計：183 ユーロ

プレイヤー 1 が 1 位、プレイヤー 2 が 2 位、プレイヤー 3 が 3 位、プレイヤー 4 が 4 位となります。

VII. 補足ルール

資金不足時の会社活動の助成

商品を購入するときや借金の利息を支払う必要があるときなどに会社のお金が足りない場合、以下の処理を実行します。

1. その会社の運営プレイヤーは、自分のお金で不足分を（全部または一部）支払うことができます（必須ではありません）。
2. まだお金が足りない場合、その会社は運営プレイヤーが選んだ工場を 1 つ（1 つだけ）売却します。運営プレイヤーの資金援助後もお金が足りないとき、会社は必ず工場を売却しなければなりません。工場の売却価格は「投資」フェイズでは 3 ユーロですが、ここでは 2 ユーロにしかありません。
3. 工場を売却したにもかかわらず、まだお金が足りない場合（商品購入時にのみ起こります）、その取引は成立しません。工場を売却したお金は会社に残ります。これが会社間での商品の売買取引が発生した場合、売却側の会社はその商品を売却できません。

追加会社の入札列の補助的用途

2、3 人プレイ用の選択ルールで説明されている追加会社用入札マスは、海外市場の最大需要も示しています。このマスの左側にあるすべてのマスにマーカーが置かれ、同時にその商品の輸入マスにマーカーが 1 個も置かれていない場合、灰色のマスが取引可能な最後のマスになります。このため、各商品は最大で 6 回の輸出取引を行うことができます。基本ゲームでは（つまり追加会社を使わない場合は）、灰色のマスは他のマスと同じように扱われます。

