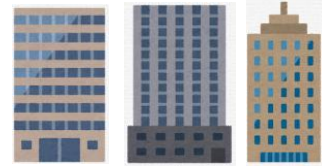
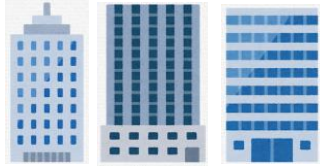


# 市場創造

V2仕様

## ～青と赤の海のパラダイムシフト～ 説明書



### ■ゲーム概要

【ページ:1】

2～4人用 15～45分

市場のシェア奪い合いと新市場創造をテーマとした壮大な経済ゲームです♪  
(シェア奪い合いに注力すると経済成長に失敗する事のシミュレーションモデルでもあります♪)  
あなたは社長となり、5万人以上の社員がいる超一流企業を目指します♪  
さあ、あなたの決断はいかに！？

### ■内容物

- 説明書(本紙)3枚 ●ついたて4枚 ●市場カード24枚 ●スタートプレイヤーマーカー(赤色おはじき) ●社員マーカー(ガラス製)(不足時は他の物で補ってください♪)



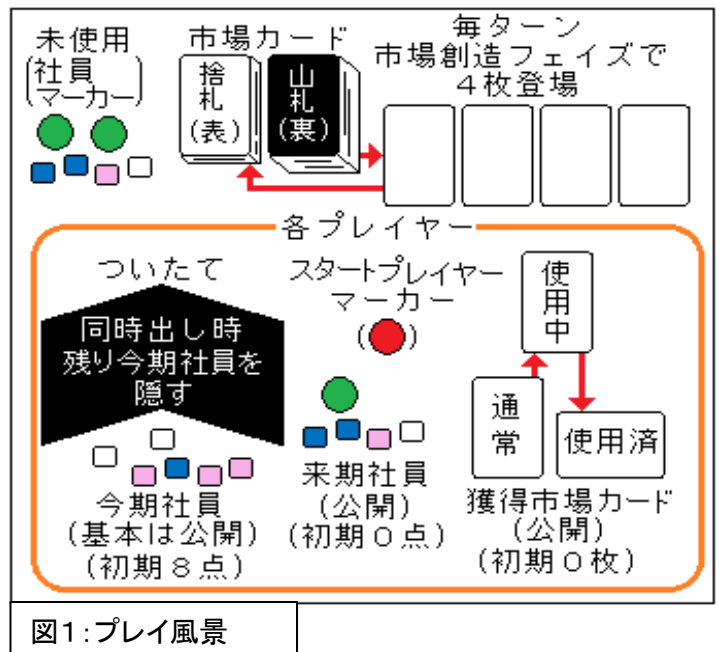
### ■準備

- 図1を参考に以下の順番で準備してください♪
- ①市場カード全てをシャッフルし山札を作ります。
- ②各プレイヤーは、ついたて1枚と  
今期社員として社員マーカーを8点分獲得します。  
使わなかった社員マーカーは「未使用」に置きます。
- ③ついたては、後述の「同時出し」時に  
残りの今期社員を隠すのに使います♪

ちなみにスタートプレイヤーマーカーは、  
準備段階では誰の物でもありません♪

### ■ゲームの流れ

- 1ターンは
- (1)市場創造フェイズ
  - (2)市場争奪フェイズ
  - (3)社員入替フェイズ(来期社員を今期社員にする)
- で構成されており、これを最大6ターン繰り返します。  
(6ターン目に市場カードの山札が尽きます。)  
各フェイズの詳細説明は2ページ以降に後述しています♪



### ■勝利条件

来期社員50点(5万人相当)到達でただちに勝利です♪(同時達成時は点数の高いプレイヤーの勝利です♪)  
6ターン経過した場合は、ゲームを終了し、今期社員の点数の高いプレイヤーの勝利です♪

### ■社員について

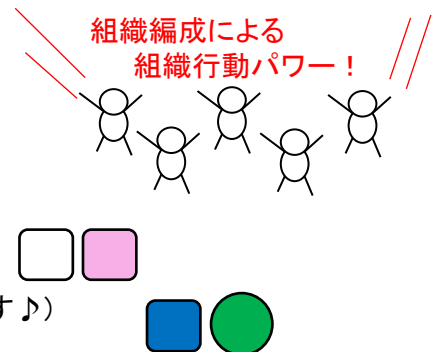
今回のターンで働く「今期社員」と、次のターンで働く「来期社員」がいます。  
今期社員の市場争奪での稼ぎで、来期社員を雇うイメージです♪  
社員マーカーは、お金のように両替、獲得、支払いができます♪  
(両替、獲得、支払いは、全て「未使用」とのやりとりとなります。)

基本的に両替はいつでも出来ます♪(例外:「(2)市場争奪フェイズ」参照)

なお、社員マーカーの10点、5点は、組織編成がされていると見なされます！

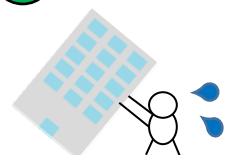
1点、2点の社員マーカーは点数の微調整ができるので融通が利き、

5点、10点の社員マーカーは組織行動でパワーがあります♪(特殊効果があります♪)



### ■ターン終了時に今期社員が0点になったら…倒産処理！

獲得市場カードを全て捨札へ返却し、  
スタートプレイヤーマーカーを獲得していれば、左隣のプレイヤーに渡します。  
(全員倒産処理中であれば、スタートプレイヤーマーカーを誰の物でもない状態にします。)  
ターン開始のタイミングに、今期社員を8点分獲得し、新会社設立して復活します♪



■(1)市場創造フェイズ

以下の順番で進めてください♪

①新市場登場

市場カードを山札から4枚引き、中央に並べます。  
(新技術による市場創造の可能性を示しています♪)

②優先権争奪

今期社員を好きな点数だけ同時出して支払い、  
点数が高いプレイヤーから「③市場創造」ができます♪  
(同点の場合は、じゃんけんで決定してください。)  
(支払いは0点でも構いません。)

③市場創造

場にある市場カード1枚を選び、記載されている  
市場創造コストの点数だけ今期社員を支払えば、  
市場カードを獲得できます♪(しなくてもOKです♪)  
(いきなりレベルの高い市場カードも獲得できます♪  
新技術に感謝しましょう♪)

なお、市場カード獲得時に、  
スタートプレイヤーマーカーが誰のものでもない場合、  
スタートプレイヤーマーカーも獲得します♪

市場カードを獲得しているプレイヤーは、  
その市場にとって「市場リーダー」となり、  
人気があるなどの理由で有利になります♪

④新市場淘汰

全員が1回ずつ「③市場創造」を行ったら、  
中央に残った市場カードは捨札へ行きます。

⑤パラダイムシフト(本作では旧市場の価値喪失)

全ての市場カードは、  
同じ業界でレベルが上の市場カードの獲得枚数が…  
●2枚以上の場合…市場の価値がなくなり捨札へ！  
●1枚の場合…今後、市場規模が半分(切下)の扱い！  
となります。  
(※レベルXはパラダイムシフトの対象になりません♪)  
(※自分を含め、誰が獲得していても対象となります。  
また、獲得枚数は合計して数えます。  
Aさん1枚、Bさん1枚なら獲得枚数2枚です。)

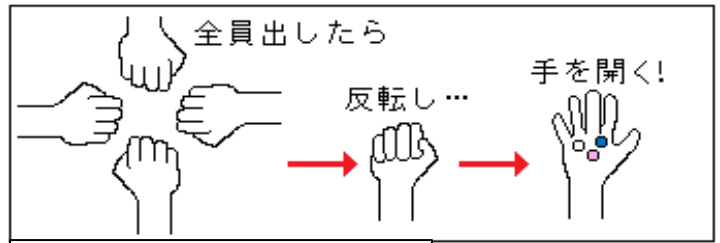


図2: 同時出しの一例

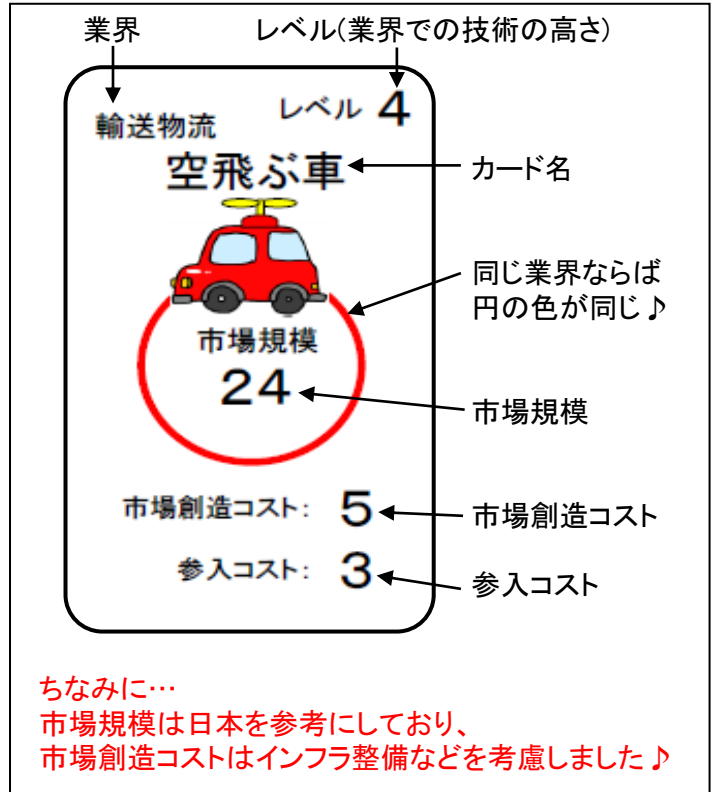


図3: 市場カードの説明

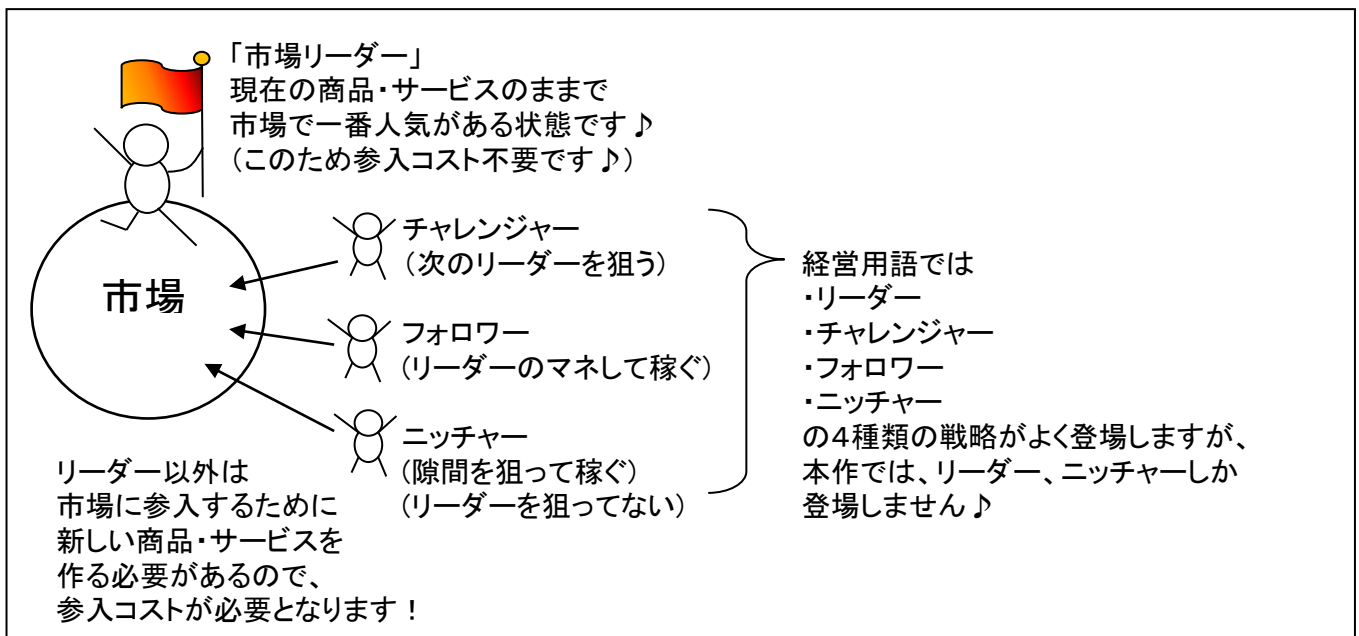


図4: 本作のイメージ♪(補足説明図)

## ■(2)市場争奪フェイズ

まず、この「(2)市場争奪フェイズ」では、5点、10点の両替ができません！

(5点10点への両替、5点10点からの両替、共にできません！)

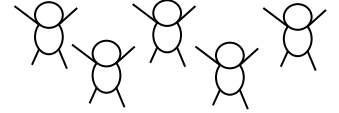
(両替、獲得、支払いのうち、両替だけが制約を受けます。)

(来期社員は、この制約を受けません♪自由に両替できます♪)



組織編成は

急には変更できないのだ！



スタートプレイヤーマーカーを獲得しているプレイヤーから時計回りに【手番】を行います。

## 【手番】

## ①市場選択(市場シェア争奪対象の選択)

手番では、自分の獲得市場カードを必ず1枚選んで使用します。(使用済みのものは選べません。)

獲得市場カードを選べない状態の場合(全て使用済みや、そもそも0枚の場合)は、

そこで手番終了となり、次の人に手番が移ります。

## ②市場シェア争奪

今期社員を同時出した後に、同時出した点数「社員投入点」に対して、以下の点数補正を行います。

(暗算は困難なので、点数補正に合わせて、実際に社員マーカーを増減させましょう♪)

(市場シェア争奪に参加したくない場合は、社員投入点0点にすればOKです♪)

1:社員マーカー10点1個ごとに+3点(組織行動パワー！)

社員マーカー5点1個ごとに+1点(組織行動パワー！)



(注:ここで得た社員マーカーは対象になりません！)

2:市場リーダーならば+2点(人気効果！)←市場リーダーは社員投入点0点でも点数補正で2点となり

3:市場リーダーでなければ、市場カードの参入コストを支払う。

強制参加となります♪

(注:社員投入点がマイナスになっても0点として扱ってください。)

「社員投入点」の点数補正の後に、以下の計算を行います♪

$$(例) 16 \div 6 = 2 \text{ 残り } 4$$

市場規模

全員の  
社員投入点  
合計

社員投入点  
1点あたりで  
獲得できる来期社員  
(注:0点になる事も)

ニッチャーボーナスで  
獲得できる来期社員



シェア率の  
イメージの  
円グラフ♪

## 【市場リーダーの交代】

社員投入点が単独最高点のプレイヤーは、

市場シェア争奪対象の市場カードを獲得します♪(市場カードが移動します！)

(同点の場合は、市場リーダーの交代は起こりません。元の市場リーダーが市場カードを獲得します♪)

## 【ニッチャーボーナスの獲得方法】

社員投入点1~2点で単独最下位時に、ニッチャーボーナスの点数分、来期社員を獲得できます♪

(注:社員投入点が単独最高点でもある場合はもらえません！)

## 【シェア報酬の獲得方法】

社員投入点1点あたりで獲得できる来期社員×社員投入点=獲得できる来期社員の点数です♪

社員投入点を全て支払った後に、来期社員を獲得します♪

## ③手番終了

市場シェア争奪が終わった市場カードを横向きにして「使用済」状態にし、手番終了します。

全ての市場カードが使用済みの状態になったら、

全ての市場カードを縦向きにして「通常」状態にします。

一番最後に市場カードを獲得した人がスタートプレイヤーマーカーを獲得し、このフェイズを終了します♪

## ■(3)社員入替フェイズ

まず今期社員が残っていれば全て「未使用」へ送ります。

(持ち越す事ができないので注意してください！)

次に来期社員を今期社員とします♪

あっ仕事し忘れた…



## ■FAQ

Q1:もしも社員マーカーの両替で、順番が問題になったら? A1:じゃんけんで順番を決めてください♪

Q2:同盟、交渉はできますか? A2:できません。具体的な数値に関わる情報を出してはいけません。

## ★免責事項

「ルール」に重大な欠陥が見つかった場合は、変更される可能性もあります。ご了承お願いいたします。

★ルール考案者:あんちっく

★イラスト:イラストレイン様、いらすとや様、あんちっく

★製造メーカー:あんちっく(antic-main.com)