

① 市場創造

は、
限られた市場の争奪に過剰に注力する危険性と、
新市場の創造の重要性を訴えた作品です♪

設備投資！
過剰サービス！

24時間営業！サービス残業！



供給過多！(赤い海)
発展性なし！
みんな貧乏！みんな不幸！

人海戦術！
低賃金！！

社員5万人(50点)に到達できれば勝利です♪

② 市場創造

【ざっくりルール説明】
(市場争奪フェイズのみ)

輸送物流 レベル 2

電気自動車

市場規模 15

市場創造コスト: 3

参入コスト: 1

手番になったら
自分の獲得した
市場カードのうち
まだ未使用のものを
1枚選びます。
(市場争奪対象となります。)

なお、市場カードを
獲得しているプレイヤーは、
市場のリーダー(業界1位)
であり、色々
メリットがあります♪(^ ^)

③

ちなみに市場争奪フェイズの間は、
社員マーカーの
5点、10点の両替ができません！
(5点、10点からの両替、
5点、10点への両替ができません！)
社員マーカーの5点、10点は、
組織編成されており、
組織行動パワーを発揮しますが、
点数の微調整ができません！



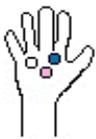
読み合いで重要！

④



それでは
今回の市場争奪対象となっている
市場カードに対して、「同時出し」で
社員マーカーを投入しましょう♪(^ ^)

⑤



「同時出し」した社員マーカーですが、
右記の項目のとおり点数補正します♪
(点数補正の結果、0点以下の人は、
市場争奪に不参加とみなされます。)

- 1: 組織行動パワー
10点マーカー1個につき+3点
5点マーカー1個につき+1点



+3点



+1点

- 2: 人気効果
市場リーダーならば+2点
- 3: 参入コスト
市場リーダー以外は、市場カードの参入コスト支払い
(市場リーダーは、現在の商品・サービスのままで
人気がある状態なので、参入コスト不要です♪)

⑥

社員マーカーの点数補正が終わったら、結果確認を行います。
結果確認は「割り算」です！(^ ^;)シェア計算だからね♪

(例) 15 ÷ 6 = 2 あまり 3

市場規模

↑
全員の
社員マーカー
合計

↑
社員マーカー1点あたりで獲得できる
利益(来季に使える社員マーカー)

[ニッチャーボーナス](除間産業)
社員マーカー1~2点で
単独最下位ならばもらえるボーナス♪
大逆転要素あり！！

色々なケースがあるぞ♪

(例) 15 ÷ 3 = 5 あまり 0

(例) 15 ÷ 8 = 1 あまり 7

(例) 15 ÷ 14 = 1 あまり 1

(例) 15 ÷ 16 = 0 あまり 15

[市場リーダーの交代]
社員マーカーが単独最多の人に
市場カードは動きます！(^ ^;)
(利益度外視の奪い取りも！！)

ちなみに
今季、来期とありますが、
1世代違います♪(^ ^;)
壮大なマクロ経済ゲームです♪
(^ ^)