

世知辛い世の中、プレイヤーは建築会社のボスとなり、会社のマネジメントとビルの設計を行っていきます。

大小様々なビルを建設することができます。しかし、大きなビルを建設するためには、構造の力が必要になってきます。しかし、構造だけ優れていても、意匠や計画も同じように優れていないと、相応の対価は手に入りません。

会社の運営にはもちろんコストがかかり、労働者や技術力の違いによってコストが大きく変わってきます。

また、技術を維持するのもお金はかかります。放置していると衰退していってしまいます！

途中、行政の声を聞けば、どこからかお金が舞い込んできます。

市民の声は聞いてもお金にはなりません、最終的に名誉となるので無視することは出来ません！

自分の会社を上手く運営して、勝利へと導きましょう！

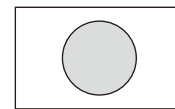
内容物



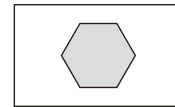
メインボード (A3)



個人ボード (4 枚)



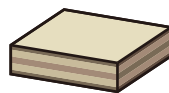
行政の声カード (5 枚)



市民の声カード (5 枚)



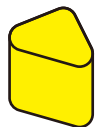
借金手形カード (4 枚)



ビルブロック
(146 個)



構造マーカー (16 個)



意匠マーカー (16 個)



計画マーカー (16 個)



労働者マーカー (16 個)



二面ダイス (4 種類)



白色チップ (26 個)



朱色チップ (26 個)



茶色チップ (26 個)



灰色チップ (26 個)



1 金 (20 枚)



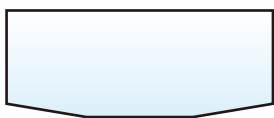
5 金 (10 枚)



10 金 (10 枚)



公園タイル (4 枚)



白色ついたて



朱色ついたて



茶色ついたて

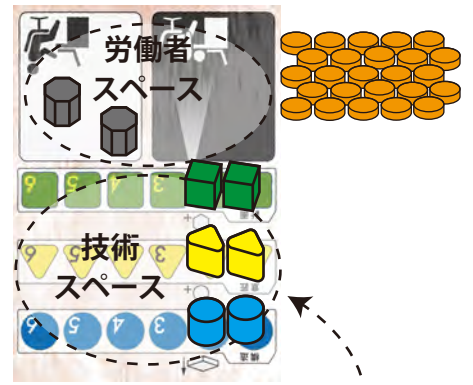
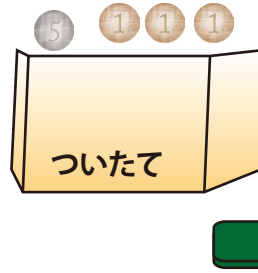


灰色ついたて

ゲームの準備

1. メインボードをテーブルの中央に置く。

2. 各プレイヤーは、好きな色のついたて1つと、個人ボード1枚を取る。

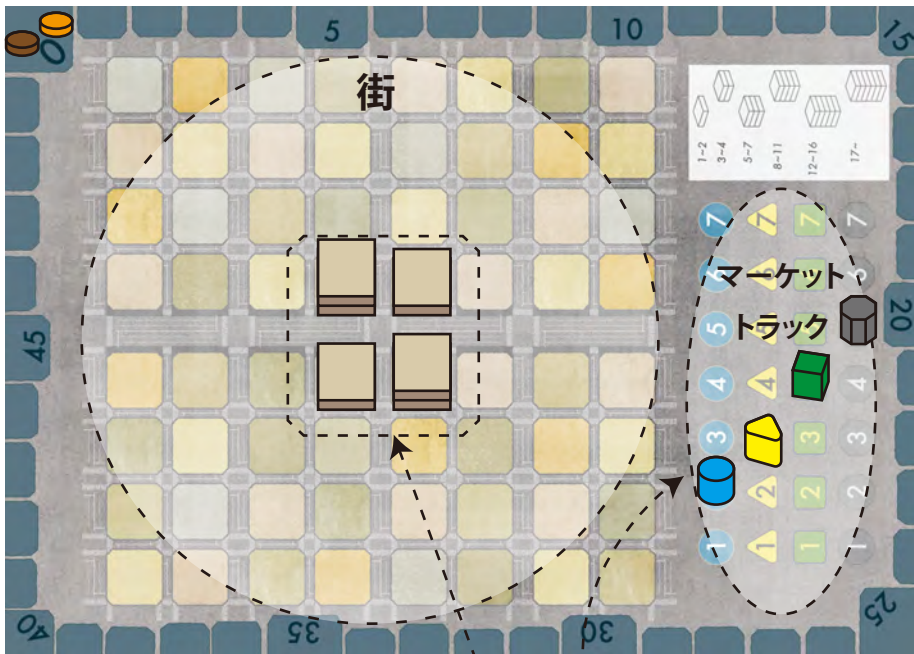


3. 最近ビルの屋上へ行ったプレイヤーがスタートプレイヤーになる。
スタートプレイヤーは8金、時計周り順で、二番手プレイヤーは9金、三番手プレイヤーは10金、四番手プレイヤーは11金を取り、ついたての手前に置く。
残りのコインはメインボードの横に置いて、銀行とする。

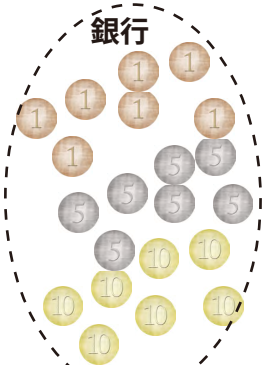
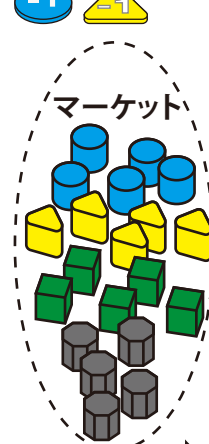
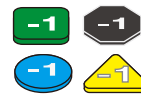
4. 公園タイルを各プレイヤー1枚ずつ取り、手元に置く。

5. 各プレイヤーは、マーカーを2個ずつとり、個人ボードの対応する列に左に詰めて置く。
労働者マーカーは背景が白の枠の中に置く。

メインボードの外周にあるマスは「名誉点トラック」です。

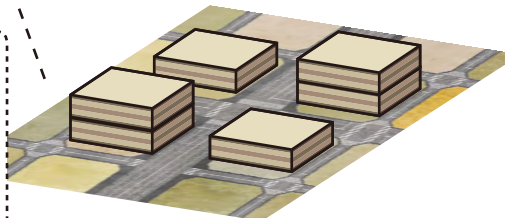


6. 全ての二面ダイスをメインボードの近くに置く。



12. 行政の声カードをシャッフルし、ランダムに2枚を選び、表にしてボード横に並べる。
市民の声カードもシャッフルし、ランダムに2枚を選び、表にしてボード横に並べる。
余った声カードは今回のゲームでは使用しない。
借金手形カードもボード横に4枚重ねて置いておく。

7. マーケットトラックの、対応するマーカーを各1個ずつ、構造を「2」、意匠を「3」、計画を「4」、労働者を「5」になるように置く。



8. メインボードの横にそれぞれの種類のマーカーを、2人プレイの場合は5個ずつ、3人プレイの場合は6個ずつ、4人プレイの場合は7個ずつ、をマーケットとして置いておく。
余ったマーカーは今回のゲームでは使用しない。

10. 街の中央四カ所に、上図のようにビルブロックを置く。

11. 残りのビルブロックを、プレイヤーの邪魔にならず、手の届く場所に置いておく。

9. 自分の色に対応した円形チップを全て取り、手元に置く。
そのあと、各プレイヤーはチップ1個を名誉点トラックのスペース「0」に置く。

ゲームの進行

スタートプレイヤーから時計回り順に、ゲームは進行していきます。
各プレイヤーは自分の手番中に1アクションを実行します。
手番プレイヤーは以下のアクションから一つを選ぶことができます。

1. 建設

2. 購入

3. 休憩

手番のプレイヤーのアクションのあと、左隣のプレイヤーの手番となり…というふうに続けていきます。

建設

このアクションを選択すると、街スペースにある空いている土地の1ヶ所に、1棟のビルを建設することが出来ます。
ビルブロックを重ねることによって、ビルの高さを表現します。
個人ボードの白いスペースに、労働者マーカーが無い場合、このアクションは選択出来ません。

建設アクションの流れ

個人ボードの労働者コマを1つ、右の白い背景のスペースから左の黒い背景のスペースに移動させる。

建設したい場所の地価と、自身の所持している構造マーカーの個数を確認する。

ビルを建設する。ビルの上にプレイヤーのチップを乗せる。

お金か名誉点か、どちらの報酬を得るかを選択する。

お金を選択した場合

建てたビルの高さと、自身の所持している意匠マーカーの個数を比較し、小さい方の数だけお金を得ます。
もしこの時「行政の声カード」の条件を満たしていれば、ボーナスを獲得します。

名誉点を選択した場合

建てたビルの高さと、自身の所持している計画マーカーの個数を比較し、小さい方の数だけ名誉点を得ます。
こちらを選択した場合は、「行政の声カード」のボーナスを獲得することはできません。

アクション終了

ビルを建設する代わりに、プレイヤー全員、ゲーム中に一度だけ公園(公園チップ)を設置することが出来ます。
公園はゲーム中は一切報酬をもたらしません、最終得点計算時にボーナス点として追加されます。

公園は、ゲーム終了時の公園の設置されている場所に隣接する土地にあるビルブロックの合計数が、その公園を設置したプレイヤーにボーナス点として入ります。

建てたい建物建てると倒産しちゃうの悲しい - とあるボス

労働者マーカーの消費について

建設アクションは、労働者マーカーを消費します。後に休息アクションを選択すれば、労働者マーカーは復活します。

地価について

全ての土地には地価が存在し、地価に応じた高さのビルを建設できます。地価は、建設予定地に隣接する(斜め含む)8ヶ所の土地に既に建っているビルの、ビルブロックの個数の合計によって算出されます。

ビルブロックの合計が、0個の場合の地価は0。1~2個の場合の地価は1。3~4個の場合2。5~7個の場合3。8~11個の場合4。12~16個の場合5。17個以上の場合6。上記の様に地価が決定されます。この数値はメインボードとついたての内側にも書いてあります。

ビルを建設する際は、必ずその場所の地価と同じ高さのビルを建設しなければなりません。なお、地価が0の場所にビルを建設することは出来ません。

自身の個人ボードの構造の欄にある、構造マーカーの数が、プレイヤーが建設できる最大の高さです。

なので初期状態では、高さ2までのビルしか建設できません。

報酬について

建設する度に、お金と名誉点、どちらかの報酬を選び、手に入れることが出来ます。

お金を選択した場合、自身の個人ボード上にある、意匠マーカーの数と、建設したビルの高さを比較し、小さい値の方の数と同じ分だけ、お金を報酬として獲得します。

名誉点を選択した場合、自身の個人ボード上にある、計画マーカーの数と、建設したビルの高さを比較し、小さい値の方の数と同じ分だけ、名誉点を報酬として獲得する。

名誉点はメインボードの「名誉点トラック」で表します。自分のチップを獲得した名誉点分だけ進めてください。

公園について

公園を設置する際は、ビルを建設する時と同じように、労働者マーカーを一個消費し、建設予定地の地価に応じた数の構造マーカーが必要です。

公園を設置した時も、その公園タイルの上に自分のチップを置き、誰が設置したのか分かる様にしてください。

なお、設置した公園は、ビルブロックとして数えません。

購入

このアクションを選択すると、必要な対価を支払うことによって、新たに技術1つか、労働者を一人を獲得することが出来ます。

購入アクションの流れ

マーケットに在庫があるもので、購入したいマーカーの種類を一つ選ぶ。

マーケットトラックで、そのマーカーに必要な値段を確認し、その分のお金を銀行へ支払う。

購入したマーカーを1個、個人ボードへ移す。

購入した種類のマーカーの価格を、マーケットトラックで1上昇させる。購入した種類のマーカーの価格が、既に7だった場合は7から1へ移動させる。

アクション終了

購入の値段と制限について

マーケットトラックの、それぞれのマーカーが置いてある数字が、その種類のマーカーの値段になります。

マーケットに在庫が無い、対価を支払えない、既に最大個数(6個)所持している、などの場合、その種類のマーカーは購入できません。

購入したマーカーの配置について

技術・意匠・計画マーカーを購入したときは、購入したマーカーを個人ボードの対応する列に左詰めで配置します。

労働者マーカーの購入・配置について

労働者マーカーには、最大所持個数はありません。何個でも所持することが可能です。

労働者マーカーを購入した場合、そのマーカーは右の白い背景のスペースに置きます。

休憩

このアクションを選択すると、給料を支払い、労働者を休憩させ、また働かせることが出来るようになります。

ただし、このアクションを選択するごとに、技術のどれかを衰退させるか、労働者を1人減らすかを選ぶ必要があります。(つまり所持しているマーカーを一個減らすことになります)

休憩アクションの流れ

自分の個人ボード上の労働者マーカーの全てを、白い背景のスペースへ移動させる。

個人ボード上にあるマーカーを1個選び、個人ボードからマーケットへ戻す。

戻した種類のマーカーの価格を1下げる。

「労働者マーカーの数+構造マーカーの数」の分を給料として、お金で銀行に支払う。

二面ダイスを全て振る。

-1が出た種類のマーカーの価格を、1低下させる。

既に1だった場合は、7へ移動させる。

アクション終了

マーカーの破棄について

休憩アクションを選ぶごとに、マーカーを1個選び、個人ボードからマーケットへ戻す必要があります。

全ての種類のマーカーは、常に個人ボード上に1個以上ある必要があります。一瞬でも0個にすることは出来ません。

破棄したマーカーの価格について

戻した種類のマーカーの価格を、マーケットトラックで1低下させる。戻した種類のマーカーの価格が、既に1だった場合は1から7へ移動させる。

給料の支払いについて

給料の額は、マーカーを一個戻した後の個人ボード上にある、「労働者マーカーの数+構造マーカーの数」で決定する。(なので休憩アクションで、労働者マーカーか構造マーカーをマーケットに戻せば、払うべき給料は1金少なくて済む。)

お金が足りず払いきれない場合は、強制的に借金をする必要があります。その場合は、借金をした後に給料を全額払います。

すでに借金をしている状態で、払いきれない場合は、会社が倒産して、ゲームから脱落します。

一年間も研修期間だったけど

1円も給料でなかったのよね -とある労働者

ゲームの終了

右に書いてある、どちらかの条件をプレイヤー1人が満たすと、ゲーム終了になります。そのラウンドは最後まで行い、全プレイヤーの手番の数が同じになるようにします。その最終ラウンドの後に、最終名誉点計算を行います。

1人以外のプレイヤー全員が倒産してしまってもゲーム終了です。その場合は倒産していない1人のプレイヤーの勝利となります。

名誉点トラックで、点数が

2人プレイの場合 25 名誉点

3人プレイの場合 20 名誉点

4人プレイの場合 15 名誉点

を超える

高さ6のビルを建てる

最終名誉点計算

ゲームの終了条件を満たしたら、最終名誉点計算を行います。
今まで獲得した名誉点に加え、様々なボーナスも合計し、
その結果最も名誉点が高かったプレイヤーの勝利になります。

最終得点計算の流れ

最初にゲーム終了条件を満たしたプレイヤーは、
ボーナスとして、追加で5名誉点を獲得する。

借金手形を所持したままのプレイヤーはペナルティを受ける。

最終的に所持していたお金は、5金ごとに1名誉点にする。

公園チップの名誉点計算を行う。

市民の声カードによるボーナス名誉点を獲得する。

最後に、全プレイヤーで名誉点を比較します。
最も多くの名誉点を獲得していたプレイヤーが勝利です！

借金手形のペナルティについて

借金手形を所持しているプレイヤーは、名誉点を-15します。
そしてその後、お金を全て返却する必要があります。
お金と名誉点の交換は出来ません。

お金と名誉点の交換について

お金と名誉点を交換する際、端数は計算しません。

公園チップの名誉点について

自身の設置した公園チップに隣接する土地に建っているビル
(自他問わず)の、ビルブロックの合計を名誉点として獲得する。

引き分けについて

ゲーム終了時に最も多くの名誉点を獲得したプレイヤーが複数
いる場合、その中で最も多くビルを建設したプレイヤーが勝利
します。
それも同数の場合は引き分けです。喜びを分かち合いましょう。

借金について

ゲーム中、各プレイヤーは手番ならいつでも、
借金・借金返済をすることが可能です。

借金で、銀行から**20金**を借りることができますが、
借金返済は、一度に銀行へ、**25金**を払わなければいけません。

借金をする時に、借金手形カードも受け取る必要があります。
このカードは、「現在借金をしている」ということを表すために
使います。借金返済の時に、このカードも返却します。
このカードを所持している間は、再度借金をすることは出来ません。

ゲーム終了時に、借金手形カードを所持したままだと、
ペナルティが発生します。**-15名誉点**。

借金手形カードを所持したままの状態、
休憩アクションの給料が支払えなくなると、
会社が倒産して、ゲームから脱落となってしまいます。

借金は、一度返済すれば再度借金をすることが可能です。

借金・借金返済にアクションは必要ありません。
別のアクションの途中に借金を行うことが可能です。

ゲーム終了後に、カードを所持したままだと、25金以上持っ
てもペナルティが発生します。なので、借金は、ゲーム中に
出来るだけ早く返却する必要があります。

声カードについて

声カードとは、プレイヤー全員に特定の条件を満たすと
利益をもたらす効果があるカードです。

表になってボード横に並べてある、2枚の市民の声カードと
2枚の行政の声カードの合計4枚の声カードが、今回のゲーム
で有効になるカードです。

行政の声カードはお金のボーナスを生みます。
このボーナスは建設アクションでお金の報酬を受け取る時のみ
発生します。
そのとき建設したビルに対してのみ効果が発生します。

建てたビルが、複数の行政の声カードの条件を満たしていれば、
その分のボーナスを同時に獲得することが出来ます。

市民の声カードは名誉点のボーナスを生みます。
このボーナスはゲーム終了時にのみ計算を行うので、
ゲーム中の名誉点には一切影響がありません。

建てていたビルが、複数の市民の声カードの条件を満たして
いれば、その分のボーナスを獲得することが出来ます。

声カードの能力説明

行政の声カード

一区画内で、
新たに最も高いビルを建設

一区画内で、最も高いビルを新たに建てるごとに、ボーナスが得られます。
一区画内で、ビルの高さを更新する度にもらえるので、一棟も建っていない区画は、高さ1のビルを建設してもボーナスが手に入ります。

大通り沿いに、
高さ3以上のビルを建設

大通り沿いに高さ3以上のビルを建設することによってこのボーナスが発生します。
大通り沿いについては次ページを参照してください。

高さ4以上のビルを建設

そのままです。ガンガン建てて儲けましょう。

過去に自分が建設したビルと
隣接していない土地に、
新たにビルを建設

自身が設置した「公園」となら隣接しても問題ありません。

公園に隣接する土地に、
高さ3以上のビルを建設

複数の公園に隣接する土地に、高さ3位上のビルを建設すれば、
手に入るボーナスも増加します。

市民の声カード

公園に隣接する、
高さ2以下のビルを建設している

もし、高さ2以下のビルが複数の公園に隣接している場合、ボーナスの効果が重複します。

公園の有る区画内に建つ、
高さ2以下のビル

もし、同一区画に公園が複数設置されている場合、その区画内に
高さ2以下のビルが立っていれば、ボーナスの効果は重複します。
(公園が2つあるなら高さ2以下のビルへのボーナスが4名誉点になる)

自分の建設したビルが
直線上に3棟以上並んでいる

3棟以上直線上に連続していても、獲得出来るボーナスは増えません。
なので、効率的にボーナスを集めたいのであれば、ジグザグ状、飛び石状にビルを
配置する必要があります。

一区画に最も多く、
高さ2以下のビルを建設している

一区画ごとに計算をします。
もし同率1位のプレイヤーが複数いた場合も、それぞれ名誉点を獲得します。

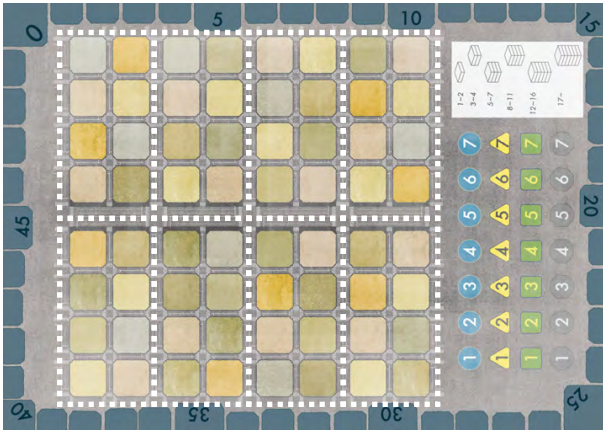
一区画内で、最も高いビルを
建設していない

一区画ごとに計算をします。一区画ごとに、最も高いビルを建設したプレイヤー以外の
全員は名誉点を獲得します。複数のプレイヤーが、同じ高さの最も高いビルを建設した
場合も、そのビルを建てていないプレイヤーのみ名誉点を獲得します。

よくある質問

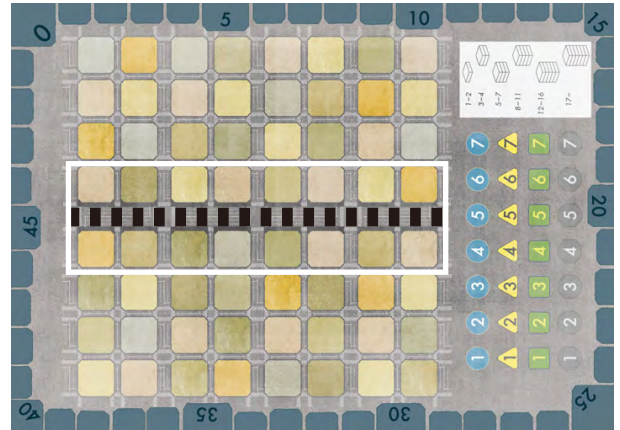
区画ってなんだ

下の図で、白い点線で囲われている、それぞれのひとまとまりが「一区画」です。



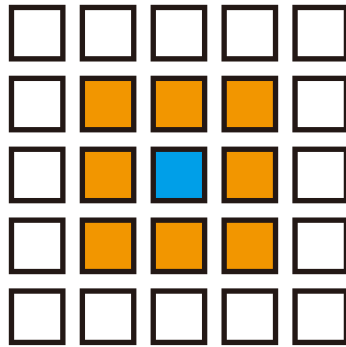
大通りとか大通り沿ってなんなんだ

下の図で、黒い点線の通りが、「大通り」です。白線で囲われた土地が「大通り沿い」です。



隣接ってどういう状態？

斜め含む周りの8箇所を隣接として扱います。



右の図で、青色の土地からみて、オレンジ色の土地を全て隣接しているとみなします。

元気な労働者マーカー居ない状態で、購入アクションって出来る？

可能です。

公園隣接だとボーナスが手に入る市民の声カードが有効なとき、とある土地が2枚の公園タイルと隣接していたら、その土地って名誉点ボーナスって二倍？

2倍になります。もちろん3枚あれば3倍にもなります。

公園ってビルブロックの個数として数える？

ビルブロックとして数えません。

土地の色とか街の道路や横断歩道って何か意味あるの？

意味はありません。しかし、「行政の声カード」によっては、中央を走る大通りに意味がある場合もあります。

休憩アクションでマーカーを戻したら、それに応じたお金は手に入る？

手に入りません。

ついでで隠すのってお金だけ？

お金だけです。

「行政の声カード」によるボーナスは、意匠マーカーの数の影響をうける？

影響を受けません。

休憩アクションでマーカーを一度に複数個、マーケットに戻しちゃ駄目？

複数個戻してはいけません。

1アクションでは一個しか戻すことは出来ません。

名誉点ってマイナスになる可能性ある？

借金でヘタするとなります。

初回プレイのためのささやかなアドバイス

支払う給料の額を意識しながらプレイしましょう。

自分の構造・意匠のマーカーの数が1になりそうな予感がしたら、迷わず借金をしましょう。序盤での構造・意匠不足は致命的になります。

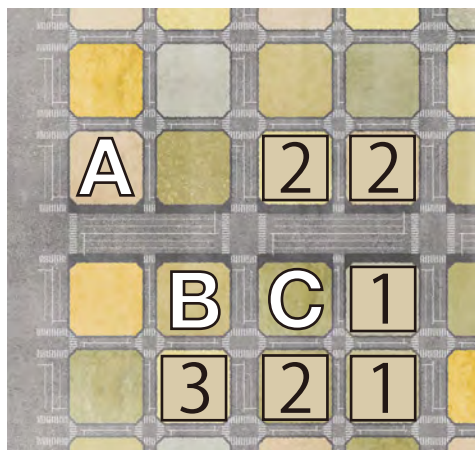
なるべく公園は早めに設置しましょう。

早い段階で設置をすれば、少ない構造で多くの利益をもたらします。

例



左は建設アクションを行おうとするプレイヤーの個人ボードの例です。



数字はビルブロックの高さを表します。

左図の場合、土地 A は、隣接するビルブロックは無いため、地価が 0 になるため、建設出来ません。

土地 B は、隣接するビルブロックの合計が 7 個あるため、地価 3 になります。高さ 3 のビルが建設可能です。獲得出来る報酬は、このプレイヤーの場合、3 金もしくは 2 名誉点です。

土地 C は、隣接するビルブロックの合計が 11 個あるため、地価 4 になります。本来なら高さ 4 ビルが建設可能ですが、このプレイヤーの場合、構造マーカーが 3 個しかなく、1 個不足しているため、この土地に建設することは出来ません。



左図だけを見た場合の公園ボーナスと市民の声ボーナス

公園ボーナス 朱色プレイヤー

$$2+2+2+1+2+2+3 = 14$$

白色プレイヤー

$$3+1+2+3+2+1+2 = 14$$

市民の声ボーナス

公園に隣接する、高さ 2 以下のビルを建設している

$$3*2=6$$

$$2*4=8$$

$$6+8=14$$

重複なし (2)

二重 (4)

合計

$$2*2=4$$

$$1*4=4$$

$$4+4=8$$

公園の有る区画内に建つ、高さ 2 以下のビル

$$1*(2+2)=4$$

$$2*(2+2)=8$$

32

ボーナス
全合計

30

制作

食用産廃
G A M E S

<http://syokuyogames.tumblr.com/>
setmas@gmail.com

ゲームデザイン
潮見 おから



テストプレイ協力
嵐田 匠, 影近 直樹, 小妻 泰宗, 関野 圭吾, 室山 智樹

印刷協力
(株) 萬印堂

ルールのご質問は twitter かメールまでお問い合わせ下さい。