

VALUE

2人～4人用のサラリーマンをテーマとした、競争型OCG

ルール説明書

～はじめに～

～内容物～

～ゲームの準備～

全プレイヤー共通の準備

～ゲームの流れ～

<手番の流れ>

<ラウンドの流れ>

<ゲームの終了と勝利点計算>

～カードのタイプ～

人カードのタイプ

イベントカードのタイプ

罠カードのタイプ

環境カードのタイプ

価値観カードのタイプ

ルール説明書

～はじめに～

このゲームは、社会人(特にサラリーマン)を中心とした人生をテーマとしたカードゲームです。みなさんは、ゲームごとに自分だけに設定される「価値観」に基づいてご自身の「幸福」を掴み取るため、ランダムに変化する環境に対応しながら、様々な人カード・イベントカード・罠カード等を駆使してください。ご自身の価値観に沿った資産・資本を最も多く獲得した人がこのゲームの勝者になります。

~内容物~

ルール説明書(本紙):1冊

スコアシート:1冊

現金トークン:100個(仮)

手形トークン:100個(仮)

株式トークン:50個(仮)

不動産トークン:20個(仮)

親札(おやふだ):1個

※(「親」と描かれた札)

ラウンドボード:1個

価値観カード:20枚(仮)

環境カード:20枚(仮)

目的タイル:10枚(仮)

ターンボード:1個

ターンマーカー:1個

市況ボード(金利・株式相場・不動産相場の3つのバーがある):1個

市況マーカー:金利マーカー・株式相場マーカー・不動産相場マーカー 各1個

貯金箱:4個

意志力(will power)チップ:20枚 ✖ 5カラーバリエーション

※現金トークン・株式トークン・不動産トークンを入れられるトレイ

~ゲームの準備~

全プレイヤー共通の準備

1. ゲームの設定を調整したい時は、参加者と相談して、今回のゲームで利用する【市場】すなわち「価値観カード」「目的タイル」「環境カード」の選定を行う(大会などでは【市場】を大会独自に設定される)※人によって価値観カードや環境カードの持っている種類が異なる場合、今回の対戦で利用するカード種類や枚数を相談して決める(大会の場合は大会本部が決める)
 2. それぞれのプレイヤーから手の届きやすい位置に「市場」と呼ぶスペースを確保します。
 3. 今回のゲームのラウンドボーナスを決定します。(ラウンドは青年期・中年期・老年期の3フェーズである、ラウンドボーナスを引いて設定する)
 4. 価値観カードを束ねて裏向きに山を作ります。これを「価値観の山」といいます。価値観の山は市場に置きます。
 5. 環境カードを束ねて裏向きに山を作ります。これを「環境の山」といいます。
 6. 市場にトークンを置いておきます。
 7. 一人二枚価値観カードを引き、好きな方一枚を選択し、残りの一枚を捨て札にします。(価値観カードは自分だけが確認します)
 8. それぞれのプレイヤーは現金トークンを10個、市場から受け取ります。
 9. ご自身のデッキを互いにシャッフルし、自分のボードの指定位置にセットします。
 10. ジャンケンなどで親を決定し、親となった人は親札を受け取ります。(二人の場合は先攻後攻)親を中心に時計回りにターンは今後進めます。
 11. それぞれ自分のデッキからカードを5枚ドロウする
 12. ターンボードの「1」にターンマーカーをセットします
 13. 親からターンを開始します。
-

～ゲームの流れ～

<手番の流れ>

各手番中、手番のプレイヤーは次のアクションを順番に実行します。

1. ターンマーカの移動(親のみ)
2. ※環境変化フェーズ(ラウンド1ターン目の親のみ)
3. 収益フェーズ
4. ドローフェイズ
5. 意思決定フェーズ
6. エンドフェーズ

1. ターンマーカの移動(親のみ)

親の人は自分の手番がくると、最初にターンボードに載っているマーカを一つ進めます。

2. 環境変化フェーズ

ラウンド1ターン目の親は環境の山から1マイカードを引いて発動します。

3. 収益フェーズ

自分の手番になったら、その時に場に出ている自分の人カードの労働力分の現金トークンを市場から受け取ります。

4. ドローフェイズ

自分のデッキから一枚カードをドローします。市場から意志力(will power)を3個受け取ります。

5. 意思決定フェーズ

人カードの採用、出世、イベントカードの発動、罨カードのセットができます。カードをプレイするときは、意志力(will power)を1つ消費します。(罨カードはセットする際に意志力(will power)を消費し、発動する時は意志力(will power)は不要)

- a. 人カードの採用

自分の手札の人カードを自分のボードに出すことを採用と言います。レベル4以下の人カードは直接手札から採用することができます。レベル5-6の人カードは1枚自分の場の人カードを捨て札

にすることで出すことができます。レベル7-8は2枚、レベル9以上は3枚以上のカードを捨て札にすることで採用できます。人カードを1枚出すためには、一つ意志力(will power)を使用する必要があります。

自分の場に同時に存在できる人カードは最大5枚まで(ただし社会資本として装備されている人カードは数に含めない)

場に採用した人カードはそのターン内に捨て札にすることはできません。(レベル4の人カードを採用し、同じターン内で、その人カードを捨て札にしてレベル5の人カードを出すなどはできません)

b. 出世

レベル5以上の人カードを場に出すために自分の場の人カードを捨て札にすることを出世と言います。出世には意志力(will power)を1つ消費します。

c. 社会資本の獲得

自分の手札の人カードを、すでに自分の場に出ている人カードに装備することができます。装備するときはすでに場に出ている自分の人カードの下に装備したい人カードを差し込みます。人カードの差し込まれている人カードの数が自分の社会資本となります。人カードに装備された社会資本は出世の際には、出世した後のカードに引き継がれます。(ただし、出世の際に社会資本を捨てるなどカードの効果に記載がある場合はそれに従います)社会資本の獲得には1枚につき意志力(will power)を1つ消費します。

d. イベントカードの発動

イベントカードは自分のターンに発動できるカードです。一つ意志力(will power)を使用して発動できます。

e. イベントカード・罠カードのセット

イベントカードや罠カードは自分の場にセットすることができます。セットするために意志力(will power)を1つ使います。セットしたカードは意志力(will power)なしで発動することができます。罠カードは相手の手番に発動することができます。※イベントカードは基本的に自分の手番で発動するため、セットするメリットはないのですが、罠カードのフェイントに活用したり、意志力(will

power)が余ったときに、伏せておくと次回発動の際に意志力(will power)を利用せずに発動ができます。一部のカードの効果で利用することがあります。

※セットされたカードや永続イベント・罠などで自分の場が埋まってしまっている場合は、次のカードは発動することができなくなります。注意してください。

自分の場に同時にセット、あるいは永続発動できるイベント・罠カードは5枚まで

6. エンドフェーズ

現金トークンと株トークンとの交換などを行うことができます。交換後、あるいは交換しないなら、自分の手番の終了を宣言し、次の人へ知らせます。余った意志力(will power)は次回の手番に繰り越して利用することができます。

a. 現金トークンと株トークンの交換について

エンドフェーズでは、現在のレートに合わせて金融資産のトークンを交換することができます。ただし、一回のエンドフェーズで取引できるのは1回のみです。1回の取引で複数のトークンを取引することは可能です。

例) 株式相場が1/2の時、現金トークン1つで株式トークン2個を取得できます。株式は逆に売ることとで現在のレートで現金と交換できます。

例) 不動産相場が2の時、現金トークン2つで不動産トークン1個を取得できます。不動産トークンは通常ゲーム終了時点まで売ることとはできません。カードの効果など指定がある場合は除く。

<ラウンドの流れ>

ラウンドは3ターン終了までを1ラウンド(青年期)、7ターン終了までを2ラウンド(中年期)、10ターン(老年期)までを3ラウンド。ラウンドが終了したら以下を行います。

1. ラウンドの目的タイルを確認し、自分の意志力(will power)を一つ、順位のところにおいてください(この時の意志力(will power)は市場にあるもので良い。意志力(will power)が足りない場合は、別のもので代用してください。)
2. 不動産トークンと株トークン、現金トークンの交換ができます。
3. 親は親マーカーを時計回りの順で次のプレイヤーに渡します。

<ゲームの終了と勝利点計算>

3ラウンド目終了時の処理を完了するとゲームも終了します。直ちに、ゲーム終了時の勝利点計算に移り、付属のスコアシートに各項目からなるプレイヤーの勝利点を計算してください。

1. 人的資本: 自分の場にある労働力の総計
2. 社会資本: 自分の場にある社会資本の総計
3. 金融資産の総計(以下のa~dを行った後の手元の現金トークンの総計)
 - a. 退職金・年金の計算: 自分の場にある人カードの労働力の総計 $\times 10$ の現金トークンを市場から受け取る
 - b. 株式の精算: 株式トークン \times 現在の株式相場(倍率)の現金トークンを市場から受けとる
 - c. 不動産の清算: 不動産トークン \times 現在の不動産相場(倍率)の現金トークンを市場から受けとる
 - d. 負債の清算: 手形 \times 現在の金利(倍率)の現金トークンを市場へ支払う
4. 価値観カードの倍率をそれぞれの資産に掛けて、合計値を出す

1~4を行い、最も勝利点が大きかったプレイヤーが勝者となります。

<そのほかのルール>

- Q. ゲーム途中で現金トークンが足りなくなったら？
- A. 金融資産がある場合は、現在のレートで交換し、支払う。それでも足りない場合は、手形トークンを市場から必要分獲得することで、同数の現金トークンを受け取ることができる。手形と現金トークンの交換レートは金利に従う。(例: 金利 $\times 2$ の時は約束手形2枚を受け取って、1つの現金トークンが受け取れる。)
- Q. 株・不動産などの購入のために手形での資金調達は可能か？
- A. 基本的にはできない。支払いなどが発生した時に手持ちの現金トークンが足りない場合のみ発行できる。ただし、カードの能力によって手形を発行した現金トークンの獲得ができる場合は除く(カードの効果に従う)
- Q. 手元にある手形は収益フェーズなどで現金トークンが入った場合に即座に返済が必要か？
- A. 手形の返済は自分のターンであればいつでも可能である。手形の返済は金利の相場と関連するため、金利の安い時に返済しておくのがおすすめである。
-

~カードのタイプ~

人カードのタイプ

人カードには、その人の特性に応じた能力が付与されていることがあります。成長することでデッキから成長した自分を場に出せるカードや、後輩へのマウンティングによって、相手の人カードを解雇(捨て札)してしまうカードなどがあります。

イベントカードのタイプ

イベントカードは自分のターンに発動できるタイプのカードです。条件を満たす限り場に残り続けて効果を発揮する継続イベントと、発動後すぐに捨て札になるスポットイベントに別れます。

罠カードのタイプ

罠カードは相手のターンに発動できるタイプのカードです。条件を満たす限り場に残り続けて効果を発揮する罠と、発動後すぐに捨て札になる罠に別れます。

環境カードのタイプ

環境カードはラウンドの切れ目や他のカードの効果によって場に発動されるカードです。ミクロとマクロの2種類に大きく別れます。ミクロタイプの環境カードは限定された業界などにおいて効果が発動し、マクロタイプのカードは広範囲のプレイヤーに影響を及ぼします。非常に強力な効果をもつカードもあり、ゲームの流れが1枚の環境カードで変わることがあります。

価値観カードのタイプ

勝利する上で最も重要なカードです。ゲーム終了時にこのカードに記載された倍率によって勝利点が確定するため、自分の価値観に合った資産・資本の積み上げがゲームのポイントとなります。価値観カードを入れ替えてしまうイベント・罠・環境・人カードなども存在するため、ゲーム終盤では自分の価値観をうまく守ることも必要となります。