



「Futures!」では、商品先物取引(Commodity Futures)を行います。

商品先物取引では、商品価格の上昇と下落の両方が収益のチャンスになります。また、商品価格にかかわらず、取引所への証拠金のみで取引可能です。ただし、予想を外して相場が反発した場合には多額の支払が待っています。

知り得た情報を駆使し、最高のタイミングで取引を行うことが出来れば、あなたは誰よりも多くの収益を手に行っていることでしょう。

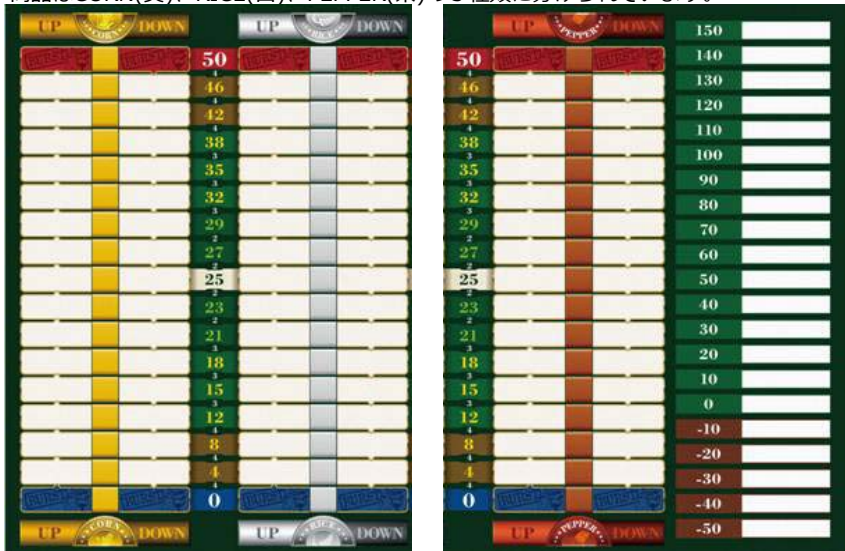
プレイ人数：3人～4人 プレイ時間：45～60分 対象年齢：12歳以上

ゲームデザイン：梶野桂 アートワーク：SINC 制作：ワンモアゲーム！

■ 内容物

ゲームボード 2枚

各商品の相場表と10単位の所持金トラックが描かれています。
 商品はCORN(黄)、RICE(白)、PEPPER(茶)の3種類に分けられています。



相場マーカー 八角柱3個(黄・白・茶 各色1個)

各商品(前述の3種)毎に色分けされています。

※都合上、説明書上は円柱で表記させていただきます。ご了承下さい。



プレイヤーキューブ 立方体24個(赤・青・黄・紫 各色6個)

各プレイヤーの取引マーカーおよび所持金マーカーとして使用します。

プレイヤー毎に担当色で色分けされています。



スタートプレイヤーマーカー 人型1個(黒)

各ラウンドの手番の開始位置を示すマーカーです。以降「SPマーカー」と表記します。



変動カード 54枚(6種×9枚)

各商品(前述の3種)それぞれにUPとDOWNがあります。



CORN



RICE



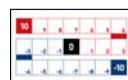
PEPPER



裏面

トラックカード 4枚

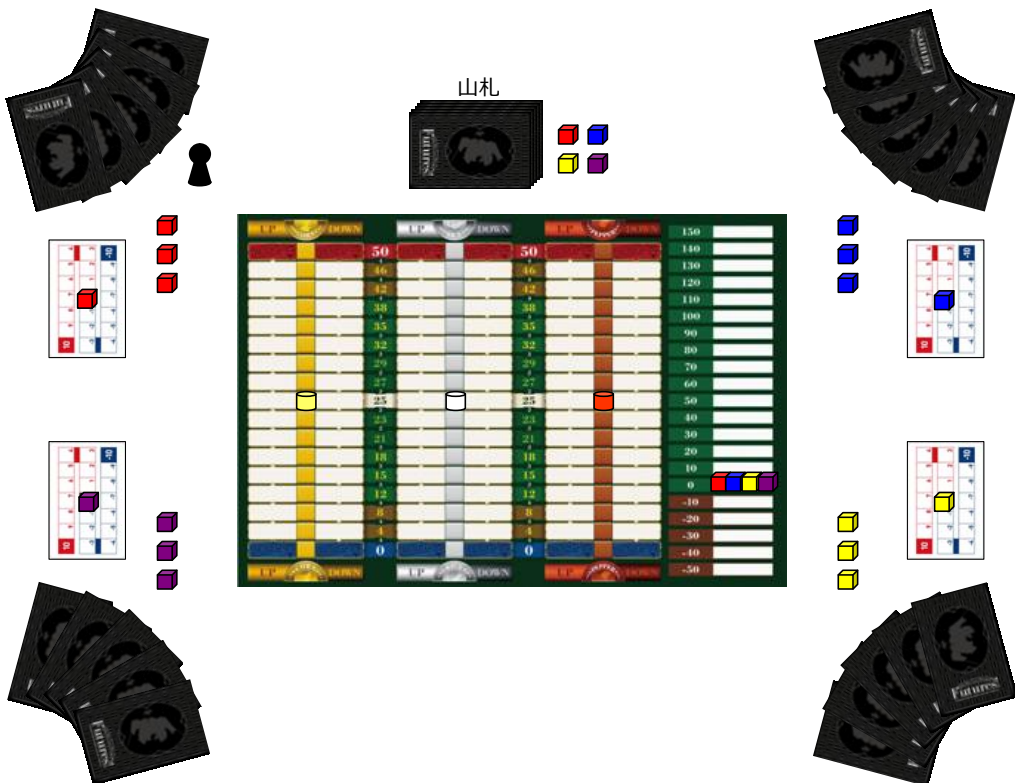
1単位の所持金トラックが描かれています。



説明書 1冊

■ ゲームの準備

- ① ゲームボードをテーブルの中央に2枚並べて置きます。
相場表は0～50の17段と、左(UP)・中央(商品名)・右(DOWN)の3列に分けられており、相場マーカーはゲーム開始時、相場表の中央の段(25)かつ中央の列(商品名)のマスに置かれます。相場マーカーが置かれた段の数字が、各商品の取引価格になります。
- ② 各プレイヤーにトラックカードを1枚ずつ配り、各自の手元に置きます。
3人プレイの場合、未使用のトラックカードを箱の中にしまい、ゲームでは使用しません。
- ③ 各プレイヤーは赤・青・黄・紫の色の中から別々の色を担当色として選び、担当色のプレイヤーキューブを5個受け取ります(残り1個はゲームボードの脇にまとめておきます)。うち2個を所持金マーカーとして、ゲームボードの所持金トラックの0のマスと、手元のトラックカードの0のマスにそれぞれ1個ずつ置きます。残り3個は取引マーカーとして手元に置きます。
3人プレイの場合、残った色のプレイヤーキューブを1個残して箱にしまい、ゲームでは使用しません。残したキューブを今後「NPC」と表記します(※ノンプレイヤーキューブの意です)。
- ④ 任意の方法でスタートプレイヤーを決定して、S Pマーカーを渡し手元に置きます。
- ⑤ 変動カード54枚すべてを裏向きにしてよく切り、各プレイヤーに裏向きのまま5枚ずつ配ります。これを各自の手札とし、他のプレイヤーに見えないように持ちます。配らなかつた残りの変動カードを山札としてゲームボードの脇に置きます。



- ⑥ 更に山札の上から6枚を公開して、ゲームボードの下に置きます。
以降、このカード群を「場札」と表記します。
3人プレイの場合、NPCを場札の左端のカードの下に配置して下さい。

例：場札の初期配置



- ⑦ 場札に示されたカードに従い、後述の「相場変動」を行います。
これでゲームの準備は完了です。

■ 相場変動

相場変動では、公開されている場札の指示に従い、商品の価格を変動させます。

公開されている場札の状態を商品毎に確認し、UP 1枚につき相場マーカーを1マス上へ、DOWN 1枚につき相場マーカーを1マス下へ移動します。

以下に「ゲームの準備⑥」の例の状態での相場変動を記載します。

		29		29	
		27		27	
↑		25	↓	25	↓
		23		23	
		21		21	

- ・ CORNはUP 1枚のみ場札に公開されているため、相場マーカーを1マス上に移動します。
- ・ RICEはUP 1枚とDOWN 1枚が場札に公開されているため、相場マーカーはUPとDOWNで相殺され移動しません。
- ・ PEPPERはUP 1枚とDOWN 2枚が場札に公開されているため、相場マーカーを1マスだけ下へ移動します。 ※UPとDOWNで相殺された分は移動しません。

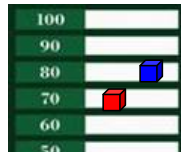
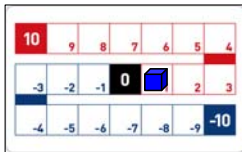
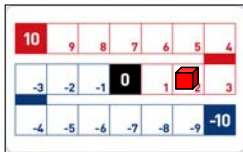
この相場変動の処理はゲームプレイ中にも行われます。

■ お金について

- ・ このゲームの通貨単位は「金」とします。読み方は「きん」です。
- ・ ゲーム開始時の所持金は0金です。
また手持ちがマイナスになっても利息の支払などはありません。
- ・ お金のやり取りはすべて「取引所」と行います。プレイヤー間でのお金のやり取りはありません。
※取引所は、ゲーム内でのお金を管理する存在です。

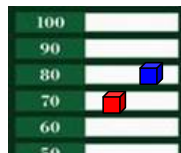
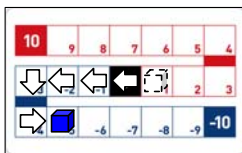
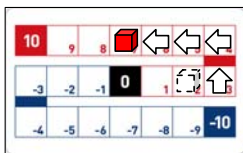
■ 所持金の管理方法

所持金の管理はゲームボードとトラックカードの2つで行います。
それぞれに置かれた所持金マーカーの合算値が現在の所持金を表します。



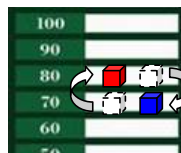
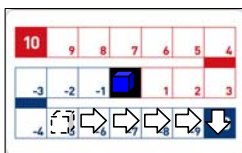
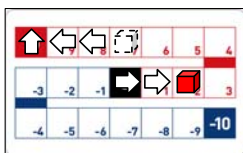
- ・ 赤のプレイヤーはトラックカードの2、ゲームボードの70のマスに所持金マーカーを置いているため、現在の所持金は72金(=70+2)です。
- ・ 青のプレイヤーはトラックカードの1、ゲームボードの80のマスに所持金マーカーを置いているため、現在の所持金は81金(=80+1)です。

お金を受け取った場合、トラックカードの所持金マーカーをプラスの方向に、
お金を支払った場合、トラックカードの所持金マーカーをマイナスの方向に移動させます。



- ・ 赤のプレイヤーは所持金72金から5金を得ました。
- ・ 青のプレイヤーは所持金81金から6金を失いました。
※ トラックカードの所持金マーカーが0を割り込んで、ゲームボード側の所持金マーカーは移動させる必要はありません。

トラックカードの所持金マーカーが10(または-10)に到達した場合、
ゲームボードの所持金マーカーを1マス上へ(または下へ)移動させます。
その後、トラックカードの所持金マーカーを0に戻し、残りをプラス(またはマイナス)の
方向に移動させます。



- ・ 赤のプレイヤーは所持金77金から5金を受け取りました。
3金分プラスの方向に移動した時点でトラックカードの10に到達したため、
ゲームボードの所持金マーカーを1マス上へ移動し、トラックカードの所持金マーカーを
0に戻した後、残った2金分をプラスの方向へ移動しました。
- ・ 青のプレイヤーは所持金75金から5金を支払いました。
5金分マイナスの方向に移動した時点でトラックカードの-10に到達したため、
ゲームボードの所持金マーカーを1マス下へ移動し、トラックカードの所持金マーカーを
0に戻しました。

■ 勝利条件

このゲームは一番多くのお金を稼いだプレイヤーが勝利します。
複数のプレイヤーがトップになった場合は勝利を分かち合います。

■ ゲームの手順

- このゲームは複数のラウンドで構成されています。
4人プレイの場合は8ラウンド、3人プレイの場合は9ラウンド行います。
(後述しますがS P マーカーはラウンド終了後、時計回りに移動するため
このS P マーカーが4人プレイでは2周、3人プレイでは3周してゲームが終了します)
- 各ラウンドは5つのフェイズで構成されています。
個別フェイズは各プレイヤー単位に、全体フェイズはプレイヤー全員で行います。
 - ① 前期取引 [個別フェイズ] … p.7
スタートプレイヤーから時計回り順に、以下の1)から2)までの処理を1回ずつ行います。
 - 1) 手札から1枚カードを選び、場札のどれかに伏せて重ねます。
 - 2) 売買・決済・パスの3つのアクションから、1つを選択して実行します。
 - ② 中間変動 [全体フェイズ] … p.7
公開されている2枚の場札のみで前述の相場変動を行います。
※ 相場マーカーがBURSTと書かれたマスまで達した場合、強制決済(p.11)を行います。
 - ③ 後期取引 [個別フェイズ] … p.8
「①前期取引」と逆順に、以下の1)から2)までの処理を1回ずつ行います。
 - 1) 伏せられている場札から、1枚を選び公開して同じ場所に重ねます。
 - 2) 売買・決済・パスの3つのアクションから、1つを選択して実行します。
 - ④ 期末変動 [全体フェイズ] … p.8
公開されている6枚の場札で前述の相場変動を行います。
※ 相場マーカーがBURSTと書かれたマスまで達した場合、強制決済(p.11)を行います。
 - ⑤ 次期繰越 [全体フェイズ] … p.8 ※このフェイズは最終ラウンド時には行いません。
 - 1) 全プレイヤーは山札から一枚引いて手札に加えます。
 - 2) 全プレイヤーは手札から一枚選び、左隣のプレイヤーの前に伏せて置きます。
全プレイヤーが置き終わったら、自分の前にある伏せられたカードを手札に加えます。
 - 3) スタートプレイヤーはS P マーカーを左隣のプレイヤーに渡します。
- 個別フェイズにて行うアクションは以下の3つから選択できます。
 - ◇ 売買 … p.9
商品価格の変動を予測して、商品先物取引を開始します。
 - ◇ 決済 … p.10
取引を行っている商品に対して配当を受け取り(債務を支払い)、取引を終了します。
 - ◇ パス … p.10
アクションを行わずにパスをした場合、取引所から1金を受け取ります。
- 各プレイヤーはアクション実行時、手札の2枚を全員に公開して捨て札とすることで、そのフェイズのアクション数を1回増やすことができます。 … p.11
- 各プレイヤーは自分の手番中、4個目の取引マーカーを買うことができます。 … p.12

① 前期取引[個別フェイズ]

- ・ 3人プレイの場合、このフェイズの最初に山札の上から1枚を伏せたまま、NPCが下にある場札の上に重ねます。
- ・ スタートプレイヤーから時計回り順に前期取引を行います。各プレイヤーは以下の1)から2)までの処理を1回ずつ行います。
 - 1) 手札から1枚カードを選び、場札のどれかに伏せて重ねなくてはなりません。ただし、既に伏せて重ねられている場札には重ねることはできません。



2) 売買・決済・パスの3つのアクションから、1つを選択して実行します。

② 中間変動[全体フェイズ]

- ・ 全プレイヤーが前期取引を終えると、場札は4枚の伏せられたカードと2枚の公開されたカードの構成になります。この公開された2枚の場札のみで前述の相場変動を行います。



RICEのUPが1枚、PEPPERのDOWNが1枚公開されているので、RICEの相場マーカーは1マス上に、PEPPERの相場マーカーは1マス下に移動します。

- ・ いずれかの商品の相場マーカーがBURSTと書かれた上限(50)または下限(0)のマスまで移動した場合、対象商品の強制決済(p.11)を行います。

③ 後期取引[個別フェイズ]

- ・ スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーから反時計回りに(①前期取引と逆順に)後期取引を行います。各プレイヤーは以下の1)から2)までの処理を1回ずつ行います。

1) 伏せられている場札から、1枚を選び公開して同じ場所に重ねます。

3人プレイの場合、NPCが下にある場札も選ぶことができます。



2) 売買・決済・パスの3つのアクションから、1つを選択して実行します。

- ・ 3人プレイの場合、このフェイズの最後に1枚残った伏せカードを開きます。

④ 期末変動[全体フェイズ]

- ・ 全プレイヤーが後期取引を終えると、場札の6枚はすべて公開された状態になります。この公開された6枚の場札で前述の相場変動を行います。

※ ②の中間変動フェイズで相場変動を行ったカードも含めて相場変動を行います。



CORNのUPが3枚、RICEのUPが1枚、PEPPERのDOWNが2枚公開されているので、CORNの相場マーカーは3マス上に、RICEの相場マーカーは1マス上に、PEPPERの相場マーカーは2マス下に移動します。

- ・ いずれかの商品の相場マーカーがBURSTと書かれた上限(50)または下限(0)のマスまで移動した場合、対象商品の強制決済(p.11)を行います。

⑤ 次期繰越[全体フェイズ] ※このフェイズは最終ラウンド時には行いません。

1) 全プレイヤーは山札から一枚引いて手札に加えます。

※ このゲームでは、山札を引く順番を特に規定しません。

2) 全プレイヤーは手札から一枚選び、左隣のプレイヤーの前に伏せて置きます。

全プレイヤーが置き終わったら、自分の前にある伏せられたカードを手札に加えます。

3) スタートプレイヤーはS Pマーカーを左隣のプレイヤーに渡します。

3人プレイの場合、NPCを右隣のカードに移動させます。

6ラウンド目終了時(NPCが右端にある場合)は、左端のカードに移動します。

□ アクションについて

個別フェイズにて行うアクションは、売買・決済・パスの3つから選択できます。

◇ 売買アクション

商品価格の変動を予測して、商品先物取引を開始します。

- 1) 価格が上がると予想した場合は、商品の取引価格(相場マーカーが置かれている段)のUPのマス(相場マーカーの左のマス)に取引マーカーを置きます。
価格が下がると予想した場合は、商品の取引価格(相場マーカーが置かれている段)のDOWNのマス(相場マーカーの右のマス)に取引マーカーを置きます。
- 2) 取引マーカーを置く際には取引所に手数料を支払います。基本手数料は1金です。
ただし、対象のマスに既に取引マーカーが置かれている場合、その個数を追加手数料として加算します。
※ 既に置かれている取引マーカーが自分のマーカーでも追加手数料に反映します。
※ 反対のマス(UP⇔DOWN)に置かれている取引マーカーは手数料に反映しません。

以下に例を記載します。



- ・ 赤のプレイヤーはCORNの価格が上がると予想し、CORNの取引価格(8)のUPのマスへ取引マーカーを置きました。同じマスに他の取引マーカーが無かったため、手数料1金(=基本手数料の1金のみ)を取引所へ支払いました。
- ・ 青のプレイヤーはRICEの価格が下がると予想し、RICEの取引価格(15)のDOWNのマスへ取引マーカーを置きました。
同じマスには既に2つの取引マーカーが置かれていたため、手数料3金(=基本1金+追加2金)を取引所へ支払いました。
※既に置かれている青(=自分)の取引マーカーも追加手数料に反映します。
- ・ 紫のプレイヤーはPEPPERの価格が上がると予想し、PEPPERの取引価格(12)のUPのマスへ取引マーカーを置きました
同じマスには既に1個の取引マーカーが置かれていたため、手数料2金(=基本1金+追加1金)を取引所へ支払いました。
※DOWNのマスに置かれている黄色の取引マーカーは手数料に反映されません。

◇ 決済アクション

取引を行っている商品に対して配当を受け取り(債務を支払い)、取引を終了します。

- 1) ボード上の自分の取引マーカーから、取引を終了したいマーカーを1個指定します。
- 2) 1)で指定したマーカーがUPのマスにある場合、[商品の取引価格]から[取引開始額]を引いた値を、DOWNのマスにある場合、[取引開始額]から[商品の取引価格]を引いた値を算出します。
※ 「取引開始額」は指定した取引マーカーが置かれている段の値、
「商品の取引価格」は対象商品の相場マーカーが置かれている段の値です。
- 3) 2)の値が正の値の場合は配当として受け取り、負の値の場合は債務として支払います。
ゼロの場合は配当も債務も発生しないので何も行きません。

以下に例を記載します。



- ・ 赤のプレイヤーはCORNの価格が上がると予想し、CORNの価格が8の時点でUPのマスへ取引マーカーを置いていました。
その後の相場変動でCORNの価格は18まで上がりました。
この取引マーカーの決済を行った場合、配当として10金を受け取ることができます。
 - ・ 青のプレイヤーはRICEの価格が下がると予想し、RICEの価格が15の時点でDOWNのマスへ取引マーカーを置いていました。
その後の相場変動でRICEの価格は8まで下がりました。
この取引マーカーの決済を行った場合、配当として7金を受け取ることができます。
 - ・ 紫のプレイヤーはPEPPERの価格が上がると予想し、PEPPERの価格が12の時点で、UPのマスへ取引マーカーを置きました。
しかし、その後の相場変動でPEPPERの価格は4まで下がってしまいました。
この取引マーカーの決済を行った場合、債務として8金を支払わなければなりません。
- 4) 決済を行った取引マーカーは、プレイヤーの手元に戻り、再び取引マーカーとして使用できます。

◇ パス

アクションを行わずにパスをした場合、取引所から1金を受け取ります。

□ アクションの追加について

各プレイヤーはアクション実行時、手札の2枚を全員に公開して捨て札とすることで、そのフェイズのアクション数を1回増やすことができます。

※捨て札はそのゲームから除外されます。

行うアクションの組み合わせは自由です。「売買アクションを2回」「決済アクションを2回」「決済アクションとパスを1回ずつ」どのような組み合わせでも結構です。

ただし、このゲームでは手札の総数を増やす要素が無いため、追加アクションを行ったプレイヤーは、以降のラウンドを少なくなった手札のままプレイしなくてはなりません。

□ 強制決済について

ゲーム進行中の相場変動の結果、相場マーカーがBURSTと書かれた上限(50)または下限(0)まで達した(または超過した)場合、該当する商品の取引マーカーを、すべて強制的に決済します。

強制決済時は通常の決済と異なり、配当を受け取ることができません。

債務は通常の決済と同様に支払わなくてはなりません。

以下にPEPPERの価格が0(ゼロ)になった場合の例を記載します。



- ・ 赤のプレイヤーはPEPPERの価格が12の時に、UPのマスへ取引マーカーを置きました。しかしPEPPERの価格は0まで下がってしまったため、債務として12金を支払わなくてはなりません。
- ・ 黄のプレイヤーはPEPPERの価格が12の時に、DOWNのマスへ取引マーカーを置きました。しかしPEPPERの価格は0まで下がってしまったため、配当を受け取る事が出来ません。

強制決済が行われた取引マーカーは、すべて各プレイヤーの手元に戻り、再び取引マーカーとして使用できます。

強制決済終了後は、対象商品の相場マーカーを初期位置(25)へ戻します。

※ 相場マーカーが上限または下限を超過した場合も上記と同様の処理です。

超過分の追加移動はありません。

□ 4 個目の取引マーカーについて

各プレイヤーは自分の手番中であれば、アクションを消費せずに取引マーカーを買うことができます。ただし、所持金が5金に満たない場合は購入できません。また、2つ以上の購入はできません。

5金を取引所へ支払い、ゲームボードの脇にある自分の担当色のプレイヤーキューブを手元に置いて自分の取引マーカーとします。手番中、アクションが残っていれば即時に使用可能です。

■ 全ラウンド終了後の処理について

- 1) 最終ラウンド終了後、全プレイヤーは、ボードに配置されている取引マーカーに対して、2つのマーカーまで決済を行うことができます。※処理順は結果に影響が無いため任意とします。3つ目以降のマーカーについては、強制決済と同様に配当を受け取ることができず、債務は支払わなくてはなりません。
- 2) 上記決済終了後、一番所持金が多いプレイヤーがこのゲームの勝者です。複数のプレイヤーがトップになった場合は勝利を分かち合います。

■ Q & A

Q 重ねられた場札の下にあるカードや、捨て札となったカードはゲーム進行中に確認できますか？

A 確認できません。場札はできるだけ下のカードが見えないように重ねて下さい。

ただし、後期取引での「伏せられている場札から、1枚を選び公開して同じ場所に重ねる」際に見えてしまうカードについては、この限りではありません。

Q ゲームボードの所持金マーカーが150または-50を突破した場合はどうしたらいいですか？

A お手数をおかけしますが、メモ帳などで別途記録をお願いします。

Q アクション時、一度に手札の4枚を全員に公開して捨て札として、アクション数を2回増やすことは可能ですか？

A 可能です。そのフェーズは計3回のアクションを行うこととなります。

Q 商品はなぜ「RICE(米)」「CORN(トウモロコシ)」「PEPPER(胡椒)」なのですか？

A 1730年、米將軍徳川吉宗の命を受けた大岡越前により、宇島米会所に対し米の先物取引を許可したのが、近代的な商品先物取引の始まりだとされています。「CORN(トウモロコシ)」は米国、「PEPPER(胡椒)」は欧州で、それぞれ先物取引の商品として多く扱われてきました。これらをゲームの題材とさせていただきます。

Q カードの裏面はなんですか？

A 逆さに見てみてください。何か浮かび上がってきませんか？

■ 奥付 2014年6月1日 初版発行

パッケージ印刷 株式会社グラフィック <http://www.graphic.jp/>

ボード印刷 小田印刷株式会社 <http://www.oda-printing.co.jp/>

カード印刷 株式会社プリマリアル(イロドリ) <http://www.iro-dori.net/>

トークン いたやま商会 <http://itasan.net/>

発行 ワンモアゲーム！ <http://onemoregame.cloud-line.com/>

協力 SINC info@sinc-s.com

感謝 テストプレイヤールール校正など、Futures!の制作にご協力いただいた皆様、そして、Futures!を遊んでいただいた皆様へ、本当にありがとうございました。