

Welcome!



ゲームデザイン 梶野桂
イラスト協力 春野ココロ
制作 ワンモアゲーム!

ゲーム概要

所要時間：20分 人数：3人～4人

ストーリー

とある街の市長となったあなたは長年の赤字に悩まされていました。残り任期もあと2年、このままでは再選どころか住み慣れたこの街の市民から白い目で見られ続けて生きていく事に…。

しかし千載一遇のチャンス！我が街に新幹線が開通するとの知らせが！

「この機を逃すわけにはいきません！大手企業を呼び込み税収を増やし、一気に赤字を解消しましょう！」秘書がまくし立てます。

あなたには少ないながらも幾つかの企業とコネクションがありました。机の中をかき回して見つけた数枚の名刺を手し、企業の誘致合戦に名乗りを上げ、誰よりも多くの誘致を成功させて下さい。

内容

企業カード 80枚
マーカー 1個
説明書 1枚



※企業カードの表に記載されている数字は、このゲームに含まれている枚数を表しています（例：RED MOTORS は20枚、BLUE AIRLINES は16枚）。

目的

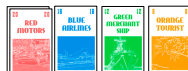
最も多くウェルカムカードを集めた人がゲームの勝者となります。

「ウェルカムカード」とは、あなたが各企業に誘致を取り付けた契約完了カードの事です。ゲーム上は企業カードを裏返し手元に置いてある状態（握手イラストが見えている状態）を指します。

他のプレイヤーとできるだけ競合しないように各企業へアピールすることが、勝利へのカギとなります。

ゲームの準備

1. 適当な方法でスタートプレイヤーを決めて、マーカーを渡します。
2. すべてのカードをシャッフルして山札を作ります。
(3人プレイの場合、「YELLOW SOFTWARE」と書かれたカードをゲームから取り除き、68枚のカードをシャッフルします。)
3. 山札から5枚を公開し、中央に種類毎に重ねておきます。
この公開カードを、今後は「場のカード」と記載します。



ゲームの手順

このゲームは4ターン2ラウンド制の、以下の手順で行われます。

- ・ラウンド（2回繰り返します）
 - カードの配布
 - ラウンドカードの作成
 - アピールカードの公開
 - ターン（4回繰り返します）
 - ✓アクションの実行
 - ✓ラウンドカードの公開
 - ✓マーカーの移動
- 決算

カードの配布

山札から各プレイヤーに9枚配ります。

ラウンドカードの作成

「ラウンドカード」とは、ラウンド内で場に追加されていくカードです。決算時に各プレイヤーへ割り振られるカードになります。

1. 全員手札から3枚を選び、伏せて右隣のプレイヤー前に置きます。
2. 各プレイヤーは左隣のプレイヤーが置いたカードの内容を見ます。
3. 全員が置いたカードを重ねてシャッフルし、場に置きます。
(3人プレイの場合、山札から伏せて3枚加えシャッフルします。)



アピールカードの公開

「アピールカード」とは、決算で場のカードをプレイヤーへ配分する際の割合を示すカードです。決算時にアピールカードが他のプレイヤーとバッティングしなければ、その企業の誘致を独占できます。

1. 手札から2枚を選び、自分の前に伏せて縦に置きます。
2. 全員が選び終わったら、伏せたカードを公開します。



アクションの実行

マーカーを持っているプレイヤーから時計回りに、以下のアクションをどれかひとつを選択して行います。

• アピールカードの追加

手札から1枚選び、縦に置きます(公開・非公開は任意)。アピールカードは初期配置も含め、最大3枚まで配置できます。したがってこのアクションは1ラウンド中に1回しか実行できないアクションとなります。



• アピールカードの交換

手札から1枚選び、既に置かれているアピールカードと交換して縦に置きます(公開・非公開は任意)。交換された札は公開し、場のカードに重ねます。



• チャレンジカードの配置

このターンで公開されるラウンドカードを予測して手札から1枚選び、公開して横に置きます。
※効果の詳細は「ラウンドカードの公開」参照

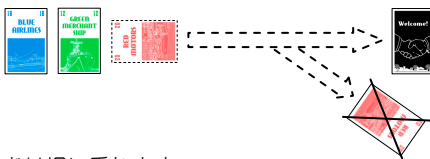


ラウンドカードの公開

1. 全員がアクションを実行後、ラウンドカードを3枚公開します。



2. 上記で公開されたカードと、セットされたチャレンジカードの種類が同じ場合はチャレンジ成功となり、チャレンジカードを裏返してウェルカムカードとして手元に置きます。チャレンジに失敗したカードは捨て札としてゲームから取り除かれます。



3. 開かれたラウンドカードは場に重ねます。



マーカーの移動

マーカーを左隣のプレイヤー前に移動します。

決算

1. 全員手持ちのアピールカードを公開します。
2. カードの種類ごとに（場のカード枚数÷全員のアピールカードの枚数）の商と余りを計算します。
3. （各プレイヤーのアピールカードの枚数×2.の商）が獲得できるウェルカムカードとなり、場のカードを裏返して手元に置きます。2.の余りはそのまま場のカードとして次のラウンドに持ち越されます。

例：場に7枚の赤カード、プレイヤーAは赤アピールカード2枚、プレイヤーBは赤アピールカード1枚の場合



プレイヤーAは4枚、プレイヤーBは2枚獲得します。
余りの1枚は場に留まり、次のラウンドに持ち越されます。



4. 決算完了後、全員のアピールカードを場のカードに重ね、次のラウンドに持ち越します（2ラウンド目の決算終了時には必要ありません）。

ゲームの終了と勝利条件

2ラウンド目の決算が終了した時点でゲーム終了となります。
チャレンジ成功、または決算により獲得したウェルカムカードの枚数が一番多いプレイヤーが勝ちとなります。

勝利条件に該当するプレイヤーが複数の場合

対象のプレイヤーは手持ちのウェルカムカードの内容を公開します。
2ラウンド終了時に残った山札の上から1枚を公開してカードの種類を確認します。公開されたウェルカムカードの中に同種類のカードが多い方が勝ちとなります。

※同数の場合は、この処理を3回まで繰り返すことができます。

奥付

2013/07/28 第2版発行

印刷所 株式会社プリマール（イロドリ）

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