

● 目的

会社を経営し株を売買し個人資産を増やす。

● 準備

1. ゲームボードをテーブル中央に置き、年代マーカー(黒ディスク)をゲームボードの「1875」に置く。
2. フェイズマーカー(黒ディスク)をゲームボードの株式フェイズに置く。
3. 需要タイル(大判、●が並んでいる)24枚からプレイヤー人数に対応したタイルを抜き出し、裏のドットの数で分けてシャッフルし、下から#4~#1の順になるように重ねて需要デッキを作る。
4. 需要エリア(ボード左)の右上から右優先上優先の順で、需要デッキからタイルを引いて1枚ずつ表向きに並べていく。
5. 資本資産(正方形タイル、裏面工具)から初期タイル(OにS)5枚を取り出す。「優秀な市場調査(Brilliant Marketing)」を\$80のスペースに置き、残り4枚はシャッフルしてランダムに\$40~\$70のスペースに表向きに置く。残りの資本資産はシャッフルして山にし、資本資産デッキとして裏向きにボード上(中央下左)に置く。
6. 目標タイル(正方形タイル、\$200金袋)10枚をシャッフルし、ランダムに5枚引いて表向きにボードの脇に並べる。
7. 建物(正方形タイル、裏面ビル)からプレイヤー人数に対応したタイルを抜き出し、時代(裏面ドット数)別に分けてそれぞれシャッフルし、ボードの対応スペース(中央右)に裏向きに置いて建物デッキとする。
8. 資源(キューブ)を各色2個ずつ取りだし、ボードのヘイマーケット広場(Haymarket Square)に置く。残りの資源は袋に入れる。
9. 資源スペース(ボード上右4箇所)のそれぞれに、袋からランダムな資源を3個ずつ取りだして置く。
10. 労働者(灰色ポーン)4個を求人市場(Job Market)の\$40スペース脇の4箇所の濃い色のスペースに置く。
11. 残りの労働者(灰色ポーン)、監督(ベージュミープル)、営業(茶ミープル)、製品(白円柱)、オートメーション(黒円柱)、評判ボーナス製品(八角タイル)はボード脇にまとめて置く。
12. 紙幣はボードの脇に置いて銀行とする。
13. 時代Iの建物を各プレイヤーに3つずつ配る。
14. 各プレイヤーは銀行から\$175を受け取り、色を決めてその色の早見表と共同経営者2人を受けとる。各プレイヤーの色の共同経営者1人を、建物トラックの3つ目の空きスペースに置く。
15. 各プレイヤーに株価倍率ガイドを配る。その後、各プレイヤーは初期企業を選ぶ(後述)

● 最初の会社選択

ランダムに開始プレイヤーを決め、そこから反時計回りに各プレイヤーは新会社を1つ設立する(手順は後述)。その後、最後に会社を設立したプレイヤーに優先取引マーカ―(列車)を渡し、そのプレイヤーから時計回りにアクション順トラック(ボード右中央下)の若い番号に共同経営者マーカ―を置く。

● ゲーム進行

ゲームは年代単位で進み、各年代はボード右側の年代進行順に従って進む。

○ 株式フェイズ

優先取引マーカ―を持っているプレイヤーから時計回りに、パスをするか、自分の株券を望む数売却して「既存の株券を1枚購入する」「新会社を設立する」のいずれかを実行する。

◆ 株券の売却

所有する株券を任意の数銀行に売却し、1株(10%)につき現在の株価を受けとる。売却した株券は銀行プール(Bank Pool)に置く。その後、売却した1株(10%)につき、その会社の株価を1段階下げる。社長株(30%)は売却できない。

◆ 株券の購入

すでに存在している会社の株を、銀行か会社から株券1枚のみ購入できる。購入金額は株券の10%につき現在の株価で、銀行プールから購入した場合は銀行に、会社から購入した場合はその会社資産に支払う。また、以下の制限がある。

- ◇ 社長株(30%)を持っているプレイヤーはその会社の優先株(20%)を購入できない。
- ◇ この年代中に売却した会社の株は購入できない。
- ◇ 1つの会社の株は60%までしか購入できない。
- ◇ プレイヤーが保有できる株券の枚数には上限(2/3/4人ゲーム:10/12/14枚)がある。

◆ 新会社の設立

新会社は以下の手順で設立する。

1. まだ設立されていない会社を1つ選び、その会社の初期株価を株価トラックの灰色の部分(\$35-\$60)から選んでそこにその会社トークンを置く。
2. その会社の権利書を自分の前に置き、自分の所持金から株価の3倍の金額をその権利書の下部の空間に移動する。これがその会社の会社資産。会社資産は会社ごとに管理し、他の会社やプレイヤーの所持金と混ざらないように注意。その会社の社長株(30%)を受け取り、自分の前に置く。
3. 評判トラックにその会社の会社トークンを置く。最初の値は権利書の右上に示されている。すでにそのスペースに他社のトークンがあるなら新たなトークンをその下に置くこと。サプライから機械化トークン(黒い円柱)を取り、権利書の株の工場の八角形のスペースすべてに置く。その会社の他の株券を権利書の上に置く。

◆ パス

何もアクションをしない。一度パスしても、その後もう1回手番が来た時点でパス以外のアクションを実行できる。

全員がパスをしたら株式フェイズが終了する。優先取引マーカ―を、最後にパス以外のアクションを行ったプレイヤーの左隣のプレイヤーに渡す。この時点でいずれかの会社の株券がすべてプレイヤーの所有になっている場合、その会社の株価を1段階上げる。

○ 建設フェイズ

年代2と3の建設フェイズの開始時、各プレイヤーに時代II(ドット2個)の建物を裏向きに2枚ずつ配る。年代4と5では時代IIIを2枚ずつ配る。

その後、各プレイヤーは自分の建物の中から建設したいものを1つ選び、裏向きに自分の色の建物スペースの現在の年代の番号に置き、残った手元の建物のうち1つを裏向きにゲームから取り除く。

全員が建物を置いたら同時に公開する。このラウンドに置かれた建物の右下に示された数の労働者を、求人市場の高い方のスペースから順に追加する。

○ アクションフェイズ

アクション順トラックの順番に従い、各プレイヤーは自分の共同経営者1人をゲームボードの建物の場所へ送り、自分が社長である会社を1つ選んで、そのアクションをその会社に適用して実行する。これを全員がすべての共同経営者を送るまで繰り返す。アクションは誰が所有するもの(銀行、自分、他プレイヤー)でもよい。アクションのためのコスト(スペース右上)はそのアクションを適用する会社の資産から支払う。アクションを選んだら、その内容を可能な限り実行する義務がある。

場所のうち緑背景で∞マークのある場所は何人でも何回でも使用できる。それ以外の建物は1年代につき1回しか使用できない(早い者勝ち)。

共同経営者は特定の会社とは繋がっておらず、複数の共同経営者を(自分が社長である)別々の会社のために使用してよい(使用時に会社を1つ選ぶ)。

◆ 共同経営者の追加

ゲーム開始時の共同経営者は2人で、ゲーム中に以下の方法でそれぞれ1人増やすことができる。

- ◇ ゲーム開始時に所有していた会社のすべての工場を稼働させたとき(あらかじめ最初の会社の2つ目の工場の共同経営者イラストに共同経営者トークンを置いておく)。
- ◇ 第3年代に入ったとき。
- ◇ 自分のいずれかの会社の評判のボーナスが「共同経営者を獲得」まで進んだとき。

共同経営者は上記の各方法につき1人ずつしか増やせない。増えた共同経営者はその年代から使用できる。

◆ 資金の移動

 会社からプレイヤーへ: 共同経営者をいずれかのプレイヤーに属するアクションスペースに送った場合、コストは会社からそのプレイヤーに支払う。自分に属するスペースに送った場合、会社から自分に支払う。

 会社から銀行へ: 共同経営者を銀行に属するアクションスペースに送った場合、コストは会社から銀行に支払う。

 銀行からプレイヤーへ: 一部のアクションスペースは、そのアクションを使うことで銀行からその建物の持ち主に支払いを行う(例外: 会社が資本資産を値引きして購入する建物。購入分は銀行に支払う)。

 銀行から会社へ: 一部のアクションスペースは、銀行から会社に支払いを行う。

 銀行から株主へ: 一部のアクションスペースは、株主に対し配当を支払う。

◆ 汎用アクションスペース

◇ 労働者の雇用

指定の会社は任意の数の労働者を雇用できる。労働者の価格は、その労働者が置かれているスペースの脇に示された価格。労働者が置かれていない場合、追加の労働者は1人あたり\$50で雇用できる。雇用した労働者は、指定の会社の空いている労働者スペース(○にポン)に置く。

◇ 広告+開始プレイヤー



指定の会社は\$20を銀行に支払い、評判トラックを1スペース進める(ボーナスがあればただちに入手する)。さらに、アクション順トラックの自分のマーカーを最初のスペースに動かしてもよい。そうした場合、他のプレイヤーのアクション順はそれに伴って1スペースずつ下がる。

◇ 資金調達

ボード上の建物の山が無くなって空いたスペースは資金調達に使用できる。描かれた金額を銀行から指定の会社に支払う。

◇ 監督の雇用



指定の会社は\$60を銀行に支払い、監督(ベージュミープル)を1人雇用してその会社の任意の工場(権利書中央)の監督スペースに置く。

◇ 営業の雇用



指定の会社は\$70を銀行に支払い、営業(茶ミープル)を1人雇用してその会社の権利書の商品価格(権利書左)の空いている一番上の営業スペースに置く。

◇ 資本資産への投資

指定の会社は資本資産(ボード下)を1つ、そのタイルの上側に示された価格を銀行に支払うことで購入する。空いたスペースは右側に詰め、資本資産の山から左端にタイルを1枚追加する。山が無くなっても補



充はしない。

購入後、ただちにそのタイルの右下のアイコンの行動を実行する(★:指定の評判を得る/👤:労働者を1人得る/⚙️:その会社の労働者1人を機械化する)。

指定の会社の権利書に資本資産スペース(右側のハンマー&スパナ)がある場合、購入した資本資産をそこに置くことができる。すでに資本資産が置かれている場合は置き換えてもよい(使用済でもよい)。このスペースの資本資産は、右上のコストを支払って消耗する(裏返す)ことで、自分のアクションフェイズか稼働フェイズでその能力を使用できる。

◇ 追加配当



指定の会社は銀行に\$100を支払い、その会社の株を所有するプレイヤーは1株(10%)につき銀行から\$10を受け取る。その後、その会社が所有する自社株1株につき、銀行はその会社から\$10を支払う。その後、\$100の配当を行ったものとして株価の調整を行う(後述)。

○ 稼働フェイズ

各会社は、評判トラックが進んでいる順(同位置ならマーカーが上が優先)に、資源の購入や工場での製品の生産や出荷を行い、配当や留保を実行し、株価を調整する。

◆ 資源の購入

会社はボードの資源スペースの資源を、1個につきその上に示された価格を銀行に支払うことで何個でも購入できる。×印のスペースの資源は購入できない。購入した資源は会社の権利書の資産(下側)に置く。資産に置ける資源の数には上限はない。

◆ ヘイマーケット広場での交換

会社は自分の資産の資源のうち、同一の資源2つをヘイマーケット広場(Haymarket Square)の任意の資源1つと交換できる。これは何回行ってもよい。

◆ 生産

資源の購入後、会社は工場(権利書中央の各スペース)を左から順に稼働する。稼働のためには以下の条件を満たしている必要がある。

1. その工場の労働者スペースすべてに労働者や機械化トークンが置かれている。
2. その工場の下部に示された資源を資産から支払うことができる。
3. その工場より左側の工場すべてが、この年代で製品を生産した。

生産は以下の手順で行う。

1. 指定された資源を資産からヘイマーケット広場に支払う。
2. 工場の左下に示された数の製品(白円柱)を生産する。
3. 工場が機械化されていて、機械化トークンが置かれていたスペースに製品アイコンが見えている場合、その数の追加の製品を生産する。
4. 生産した製品をサプライから取り、権利書の資産に置く。
5. その工場に監督がいる場合、監督のボーナスを得る(★:指定の評判を得る、👤:ヘイマーケット広場から任意の資源1つを得る、🏠:製品を1つ得る)。
6. 以上を稼働可能な各工場で行う。
7. 評判ボーナスの追加製品トークンがあるなら、追加の製品を生産する。

○ 出荷

会社は製品を、その会社のタイプ(右上アイコン)と同じ需要列に出荷できる。製品 1 個を空いている需要の灰色印 1 箇所置くことで、その製品を出荷する。出荷価格は、1 個につき権利書の左に表記された価格(営業がない場合は一番上、営業がいる場合は営業のいる一番下の価格)。×のスペースには置けない。

さらに、タイルをすべて埋めた場合、ボードの上側に表記されている価格を追加で得る。会社の製品を望む数出荷したら、その金額を合計し、配当か留保かを選んで実行する。

ボードに需要タイルが置かれていないスペースがある場合、そこに需要の灰色丸があるならそれは需要タイルと同様とみなす。左端の空きスペースは半額で任意の数の製品が売却できる。

◆ 配当

配当を選んだ場合、その会社の株券を持つ各プレイヤーは、1 株(10%)につき上記総額の 1/10(端数切り捨て)を銀行から受けとる。その後、会社が所有する自社株 1 株(10%)につき、銀行から上記金額を資産に受けとる。

◆ 留保

留保を選んだ場合、上記総額を銀行から受けとり、会社の資産に加える。会社が製品を出荷しなかった場合は留保を選んだものとみなす。

○ 株価の調整

会社が配当を行った場合、配当の総額(配当金額の 10 倍)を現在の株価と比較する。

- ◇ 配当総額が現在の株価以上の場合、株価を 1 段階上げる。
- ◇ 配当総額が現在の株価の 2 倍以上の場合、株価を 2 段階上げる。
- ◇ 現在の株価が \$60 以上で、配当総額が現在の株価の 3 倍以上の場合、株価を 3 段階上げる。

会社が留保を行った場合、株価を 1 段階下げる。

○ 会社の手番の終了

会社の手番が終了したら、ボード上の資源スペースの資源を、そこより右側の空いているスペースにそれぞれ詰める。その後、空いている各スペースに、袋から年代トラックのマーカーの下側に示された数の資源を引いて置く。

途中で袋の資源が不足したら、ヘイマーケット広場のすべての資源を袋に入れて続きを行う。すべてのスペースを埋め終わった後、袋から各資源を 2 個ずつ取り出してヘイマーケット広場に置く。

● 整理フェイズ

整理フェイズは以下を実行する。

1. 完全に埋まっている需要タイルをゲームから取り除く。その上の製品トークン(とボード表記の完全に埋まっている需要の製品トークン)はサプライに戻す。
2. 各列の需要タイルを(製品がある場合は乗ったまま)右側に詰める。
3. 右端(\$40)の資本資産タイルをゲームから取り除き、資本資産タイルを右に詰め、新たな資本資産タイルを山から引いて \$80 のスペースに置く。

4. 資源スペースの \$10 の資源をすべてハイマーケット広場に移動し、他の資源を 1 スペース右側に詰め、袋から年代トラックのマーカの下側に示された数の資源を引いて×印のスペースに置く。
5. 需要タイルの山から空いている需要スペースに、右優先上優先でタイルを 1 枚ずつ置く。不足する場合は空けたままにする。
6. 各会社の資本資産を表向きにし、年代マーカを 1 つ進める。

● 工場の機械化

ある会社の工場の労働者 1 人を機械化する指示がある場合、その会社の任意の工場に置かれている労働者 1 人を、その工場の下に置かれている機械化トークン(黒の円柱)で置き換える。置き換えられた労働者はその会社の他の工場の空き労働者スペースに移動する。空きが無い場合は雇用市場に戻す。雇用市場にも空きが無い場合はサプライに戻す。

● 評判トラック

新会社を設立した時点で、評判トラック(ボード左)にその会社の会社トークンを置く。初期値はその会社の権利書の右上。すでにそのスペースに他のトークンがあるならそれらの下に置く。

ゲーム中に会社の評判が上がる場合(青い星に数字)、評判トラックのその会社のマーカを指定数分先に進める。移動後のスペースに他のトークンがあるなら、それらの上に置く。最終スペースで評判が上がる場合、最終スペースの他のトークンの上に置く。

移動の際、新たに入ったまたは通過したスペースの左にボーナスが描かれている場合、会社はただちに以下のボーナスを得るか、ボーナスを得ずに銀行から \$25 を資産に受けとる。初期位置およびそれ以前のボーナスは得られない点に注意。

- ◇ : その会社の任意の工場に、サプライから労働者を 1 人得て置いてよい。
- ◇ : その会社の労働者 1 人を機械化する。
- ◇ : その会社はサプライから営業(茶ミープル)を 1 人得て権利書の右側の一番上の営業の空きスペースに置いてよい。
- ◇ : その会社は評判ボーナス製品トークン(青枠八角形に白円柱)を 1 個得て、権利書の資産の上に置いてよい。
- ◇ : その会社の株価を 1 段階上げてよい。
- ◇ : 追加の共同経営者を 1 人得る(各プレイヤーゲーム中 1 回のみ)。

● ゲーム終了

最後の年代が終わったら、各プレイヤーの所持金を集計する。

1. 各目標タイルをチェックし、その金額を対象プレイヤーに支払う。同点の場合はその全員に支払う。
2. プレイヤーが所有する株券を、1 株(10%)につき現在の株価で売却する。

所持金が最大のプレイヤーが勝利。同点の場合、目標をより多く満たしているプレイヤーが勝利。

● 上級ゲーム

上級ゲームでは以下のルールが追加/変更される。

○ 社長交代

ある会社において、いずれかのプレイヤーの所有するその会社の総株数(%)が社長株を所有しているプレイヤーよりも多くなった場合、最大株数のプレイヤーはその会社の社長となる。

ある会社において、社長以外のいずれかのプレイヤーがその会社の株を30%以上所有する場合、社長は社長株(30%)を売却してよい。その後、その会社の最大株数のプレイヤーはその会社の社長となる。

複数のプレイヤーが最大株数で同数の場合、その中でそれまでの社長から時計回りに一番近いプレイヤーが新たな社長となる。

新たな社長となったプレイヤーは、自分の所有するその会社の株券のうち30%を(プレイヤーや銀行の)社長株と交換する(優先株(20%)を持っているならその中に必ず含める)。その後、その会社の権利書およびその上に置かれているものすべてをそのまま受けとる。これ以降、その会社の運営はそのプレイヤーが行う。

その会社にそれまでの社長の共同経営者が置かれている場合、それを取り除く。それはそのプレイヤーが新たな会社を設立した時点でその権利書の上に置く。

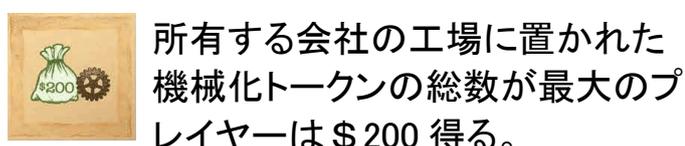
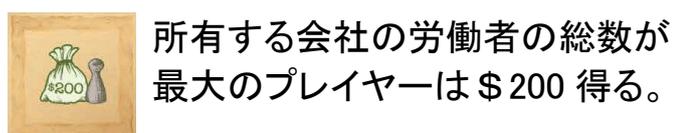
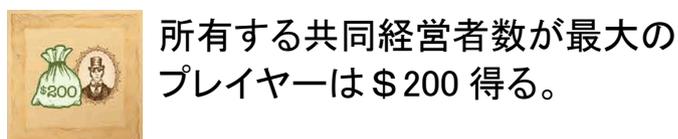
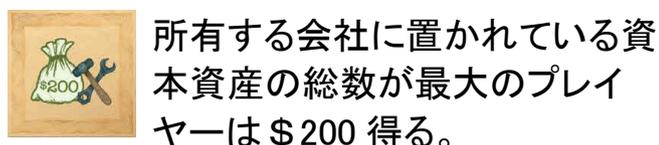
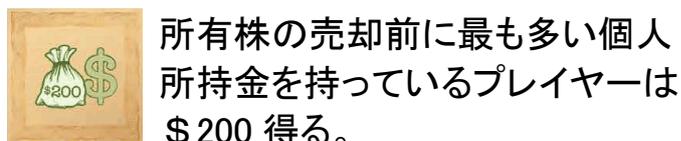
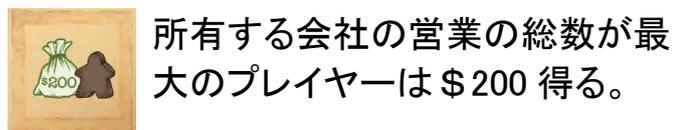
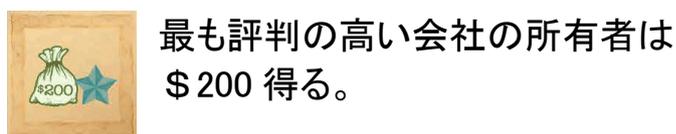
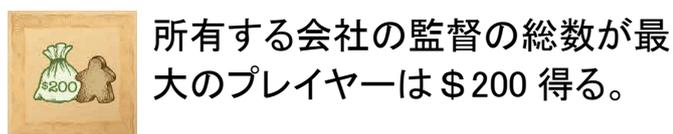
○ 緊急投資

ある会社の最初の稼働フェイズにおいて、その会社は自社株を銀行に売って資産を得てよい。その会社の資産にある任意の数の株券を銀行プールに移し、売却した1株(10%)につき銀行から建材の株価に等しい金額を資産に受けとる。その後、緊急投資のペナルティとして株価を1段階下げ、さらに売却した1株につき株価を1段階下げる。

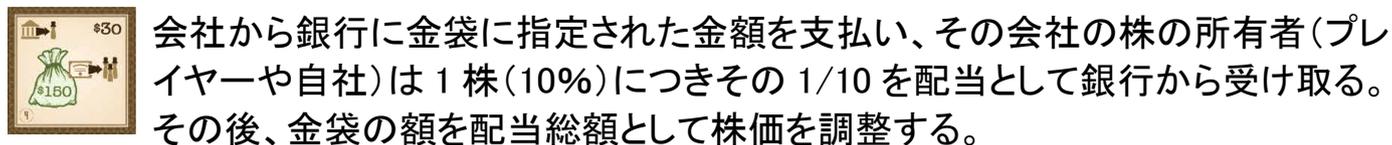
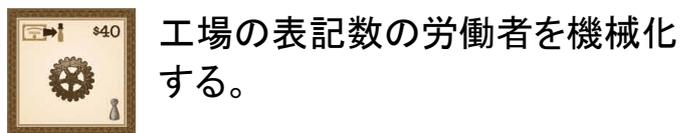
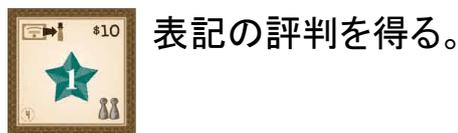
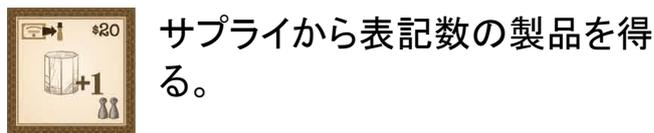
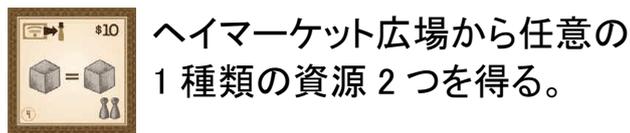
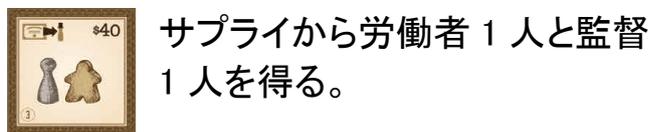
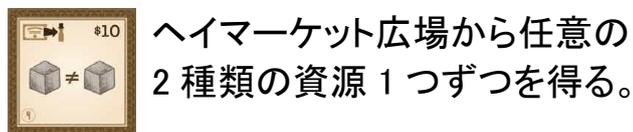
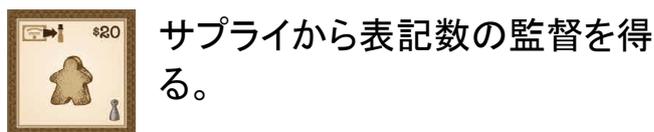
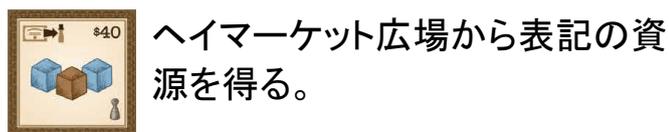
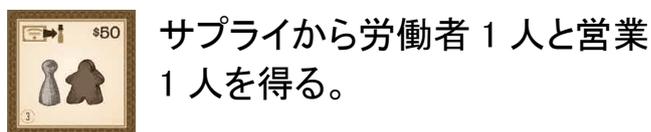
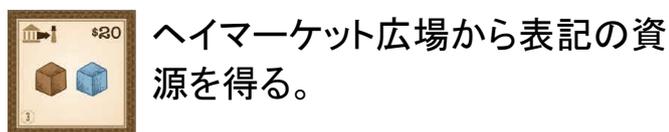
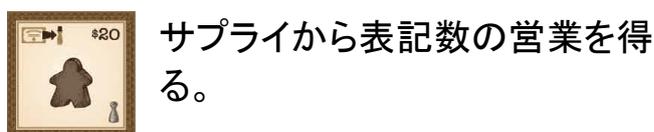
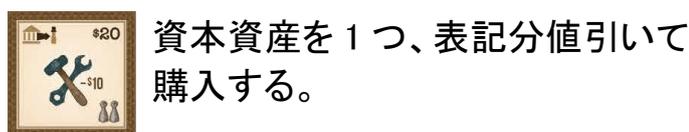
● 選択ルール: 建物ドラフト

このルールを採用する場合、各プレイヤーがボードに建物タイルを置いた後、それを公開する前に、残り2枚の建物を同時に、第1か第3年代なら左隣に、第2か第4年代なら右隣に渡す。その後、受けとったタイルの中から残す建物を決め、もう1枚をゲームから取り除く。

● 目標タイトル



● 建物タイトル



● 資本資産



畜殺場 Abattoir

消耗:ヘイマーケット広場から木材(茶)の資源1つと石炭(黒)の資源1つを得る。



裏口取引 Backdoor Deals

生産直後に消耗:株価を1段階上げる。



ブランド認知 Brand Recognition

消耗:評判を2段階上げる。



優秀な市場調査 Brilliant Marketing

消耗:評判を1段階上げる。



カタログ・エンパイア Catalog Empire

消耗:銀行から\$80得る。



シンシナティ鉄鋼 Cincinnati Steel

\$10、消耗:ヘイマーケット広場から鉄鋼(青)の資源2つを得る。



色つきカタログ Color Catalog

消耗:銀行から\$60得る。



鑄造所 Foundry

消耗:ヘイマーケット広場から鉄鋼(青)の資源1つと木材(茶)の資源1つを得る。



通販カタログ Mail Order Catalog

消耗:銀行から\$40得る。



ミシガン木材 Michigan Lumber

\$10、消耗:ヘイマーケット広場から木材(茶)の資源2つを得る。



ペンシルバニア石炭 Pennsylvania Coal

\$10、消耗:ヘイマーケット広場から石炭(黒)の資源2つを得る。



有名経営者 Popular Partners

生産直後に消耗:株価を1段階上げる。



価格維持 Price Protection

消耗:留保または他のプレイヤーがこの会社の株を売却したことによる株価の低下を回避する。



冷蔵技術 Refrigeration

消耗:ヘイマーケット広場から家畜(ピンク)の資源2つを得る。



ユニオン・ストックヤード Union Stockyard

\$10、消耗:ヘイマーケット広場から家畜(ピンク)の資源2つを得る。



作業場 Workshop

消耗:ヘイマーケット広場から鉄鋼(青)の資源1つと石炭(黒)の資源1つを得る。

● Burden of Destiny 拡張

この拡張では5つの新しい会社が導入される。

○ オスカー・マイヤー社 (Oscar F. Mayer & Bros.)

工場は1つで、労働者数により生産数が決まる。

- ◆ 労働者2人+家畜1つ: 製品を3つ生産。1つあたり\$50で売却。
- ◆ 労働者4人+家畜2つ+鉄鋼1つ: 製品を5つ生産。1つあたり\$40で売却。
- ◆ 労働者6人+家畜3つ+鉄鋼1つ: 製品を9つ生産。1つあたり\$30で売却。

機械化はされない。営業は無制限に雇用でき、営業2人につき製品の1つあたり売却価格が+\$10。

○ シュウイン社 (Arnold, Schwinn & Co.)

この会社は監督を雇用しない。1年代につき1回、この会社がアクションやボーナスとして監督を雇用する場合、代わりに鉄鋼2つを消費することで製品2つと評判3を得る。

○ クエーカー・オーツ社 (Quaker Oats Company)

この会社が2人以上の労働者を雇用する場合、そのうち1人を無料で機械化してよい。この会社が機械化する場合、置き換えられた労働者は雇用市場に戻す。

この会社を稼働する手番の開始時、機械化されていない労働者1人につき\$20を支払う。支払えない場合、資産の全現金を支払い、この稼働フェイズでは留保する。

この会社は営業を得るアクションスペースを使えない。

この会社は資源を購入できず、資源を得るアクションスペースを使えない。

○ アメリカン・フライヤー社 (American Flyer)

「カタログ (Catalog)」を含む資本資産からの収入はそれぞれ\$40増える。

この会社は雇用している労働者1人につき製品を1つ生産する。機械化はできない。監督が2人いる場合、製品は1つあたり\$50で売却できる。

○ フローシャイム・シューズ社 (Florsheim Shoes)

この会社は監督ボーナスとして、この会社の任意の工場の労働者1人を機械化できる。

● ターン進行概要

○ 株式フェイズ(プレイヤーの所持金で)優先取引プレイヤーから時計回り順以下のどちらかを実行。

- ◆ 任意の数の株券を売却
売却 1 株(10%)につき株価が 1 段階値下がり。
その後、以下のいずれか 1 つを実行してよい。
 - 新会社を設立して社長株(30%)を購入。
 - 既存の自分が社長でない社 1 つの優先株(20%)を購入。
 - 既存の会社の通常株(10%)を 1 枚購入。
- ◆ パス
一度パスしても後に株の売買を行ってよい。全員が連続してパスすると株式フェイズ終了。

株式フェイズ終了時、最後にパス以外の行動を行ったプレイヤーの左隣に優先取引マーカーを渡す。全株をプレイヤーが所有している会社は株価が 1 段階値上がり。

○ 建物フェイズ

全員が以下を同時に実行。

1. 建物を裏向きのまま、1 枚はボードに置き、1 枚を捨て、1 枚を残す。
2. ボードに置いた建物を同時に公開する。
3. 公開した建物の右下に👤があるなら、その数の労働者をサプライから雇用市場に追加する。

○ アクションフェイズ(会社資産で)

アクショントラック順に共同経営者を置いてアクションを実行

○ 稼働フェイズ(会社資産で)

評判の高い順に各会社は以下を実行。

1. 工場を左から順に稼働する。
 - a. ボードから資源を購入する。
 - b. 製品を生産する。
 - c. 監督効果を解決する。
2. 任意の個数の製品を売却する。
3. 売却総額(売却数×単価+需要ボーナス)を計算する。
4. 配当か留保かを行い、株価を調整する。
5. ボードの資源スペースに空きがあれば順次詰めて資源を補充する。

○ 整理フェイズ

1. 右端の資本資産を捨てて、資本資産を右に詰めて新しいタイルを引く。
2. 需要トラックを補充する。
 - a. 完全に埋まった需要を取り除く。
 - b. 残った需要を右に詰める。
 - c. 空いた場所を右優先上優先で需要で埋める。
3. 右端の資源をハイマーケット広場に移し、資源を右に詰めて×に資源を追加する。
4. 共同経営者を手元に戻す。資本資産を表向きにする。

● その他のルール

- ◆ 資本資産はどの会社でも購入しボーナスを適用できる。会社に資本資産スペースがある場合のみ保持可能。
- ◆ 即時ボーナスの獲得は義務。
- ◆ 評判ボーナスの代わりに \$25 を得てもよい。
- ◆ 資本資産は自分の手番中いつでも使用(消耗)可。