

● 目的

国家の破産を回避しつつ、自分の企業の目標を達成して VP を稼ぐ。

● 準備

1. ゲームボードをテーブル中央に置く。リソーストークン(木製の材料)は種類別に分けてボード脇に置く。ペナルティトークン(オレンジのマイナス)をボード脇に置く。
  2. 会社カード(裏面ビル)をレベル別(I、II、III)に分け、それぞれシャッフルして裏向きにボード脇に置く。レベルIのカードを6枚引いてボード中央の企業スペースに並べる。
  3. イベントカードを(裏面WiFi)をタイプ別(色)に分け、それぞれシャッフルして裏向きにボード脇に置く。
  4. 影響カード(裏面矢印)をシャッフルして裏向きにボード脇に置く。
  5. 臨時労働者タイル(ロボット風人物)をボードの指定場所に置く。移民労働者タイル(背景縞模様人物)は種類別に分けてボードの指定場所に重ねて置く。それ以外の労働者タイル(背景ベタ人物)は袋に入れ、ランダムに5枚引いてボードの指定場所に置く。
  6. 輸出契約タイル(リソースアイコンに数字)をレベル別(I、II、III)に分け、ランダムにレベルIとIIを8枚ずつ内容を見ずに取り除く。残りのタイルをレベル別にシャッフルして3つの山にし、レベルIタイル12枚を引いて輸出市場スペースに表向きに置く。
  7. 状況タイル(穴あき四角)を財政トラック(ボード右の赤黄緑3色トラック)の31のスペースに置く。
  8. プレイヤー数に対応した緊縮計画カード(数字の表)を選び、難易度を決める(数字が大きい方が難易度が高い)。状況タイルをそのカードの一番左上の「1」に置き、そのラウンドの目標(GOAL)に書かれている値に等しいVPトラック上の値にもう1個の状況タイルを置く。
  9. 各プレイヤーは自分の色を決め、以下を受けとる。
    - ◆ 倉庫カード(マスが6分割されているカード)
    - ◆ マネージャートークン(人)4個は手元で1個はサプライ。
    - ◆ 借金トークン(丸)
    - ◆ ターン順トークン(かばん)
    - ◆ 資金トークン(丸)
    - ◆ VPトークン(四角)、VPグリッドの「15」に置く。
- 開始プレイヤーを決め、そのプレイヤーから時計回り順に自分のターン順トークンをターン順トラック(ボード左中央赤マス)の1から順に置く。
10. 各プレイヤーは自分の資金トークンを資金トラックに置く。開始プレイヤーは22クレジットに置き、それ以降は順番に2クレジットずつ多いスペースに置く。

## ● 価格表

ボードの中央左の表は、リソースを輸出入する際の価格表(早見表カードにも同じものがある)。左側がリソースの輸入時の価格。右側が輸出時の価格/闇市場への価格。オレンジ◆はVP、黄色●はクレジット。

## ● ゲーム進行

全7ラウンド(ただし国家が破産した場合はその前に終わる)。各ラウンドは緊縮計画カードに表記のレベル(I、II、III)に対応している。各ラウンドは全5フェイズ。

### 1. イベント

イベントデッキのうち、現在の財政トラックの色に対応した山札のカードを1枚引き、その内容がこのラウンドに適用される。

### 2. 借金の利子

各プレイヤーは現在の自分の借金1つにつき1クレジットを支払う。支払えない場合は不足する利子1クレジットにつき1VPペナルティを受けとる。

### 3. 計画

各プレイヤーはターン順に、自分のマネージャー1人をボード上の空いているアクションスペースに置く。これをすべてのプレイヤーがすべてのマネージャーを置くまで繰り返す。各スペースに置けるマネージャーは1人まで。ただしボード左上の大きいスペースだけは無制限(同じプレイヤーが複数置いてもよい)。同じアクションに複数のスペースがある場合、同じプレイヤーがそのうちの複数のスペースに置いてもよい(例外:4.14 輸出)。

### 4. 実行

マネージャーの置かれているスペースを、紫色の数字の順番で解決する。解決したらそのスペースのトークンをプレイヤーに戻す。

#### 4.1 裏仕事

マネージャー1人につき、そのプレイヤーは影響カードを1枚引く。影響カードは各プレイヤー1ラウンドに1枚のみ使用できる。

#### 4.2 政府助成金

マネージャー1人につき、そのプレイヤーは4クレジット得る。

#### 4.3 指導力

プレイヤーは第1プレイヤーになり、1VPを得る。それ以外のプレイヤーの順番は変わらない。

#### 4.4 構想

プレイヤーは第 2 プレイヤーになり、影響カードを 1 枚引く。それ以外のプレイヤーの順番は変わらない。

#### 4.5 借金

プレイヤーは 10 クレジット得て、1VP を失う。これがそのプレイヤーの最初の借金の場合、借金トラック(ボード左の緑)の「1」に借金トークンを置く。すでにある場合は 1 スペース上げる。借金は各プレイヤー最大 4 回まで。

プレイヤーはゲーム中の任意の時点で 10 クレジットを支払って借金を 1 つ減らすことができる。VP は戻らない。

#### 4.6 国内産業

プレイヤーはリソース 1 つを、価格表の輸入価格で購入し、サプライから自分の倉庫に置く。ただし、国内産業で購入する場合は VP は支払わない。

このプレイヤーが購入しない場合、1VP ペナルティトークンを受けとる。

#### 4.7 臨時労働者

プレイヤーはこのラウンドの終了まで臨時労働者タイルを保有する。臨時労働者の技術レベル(タイルの+つき数値)は 1。

#### 4.8 移民労働者

プレイヤーは移民労働者を 1 人雇用する。コストは現在の財政トラックの色が緑/黄/赤で 5/3/1 クレジット。支払ったら移民労働者タイルを 1 枚選んで取る。技術レベルは 1。

このプレイヤーが雇用しない場合、1VP ペナルティトークンを受けとる。

#### 4.9 労働者

このアクションは 5 スペースあり、各スペースにマネージャーを 1 人置ける。

プレイヤーは置いたスペースの労働者タイルを取る。

複数の色のある労働者は毎回使用時に任意の側を採用できる。

#### 4.10 会社

このアクションはカードの右上がスペースで、6 スペースあり、各スペースにマネージャーを 1 人置ける。

会社に投資する場合、カード名の右隣のクレジットを支払い、ただちにその右の VP を得て、そのカードを自分の前に置く。

一部の会社はスペースの下にマネージャーアイコンがある。このアイコンを3つ集めたら、サプライの5人目のマネージャーを取る。これは次のラウンドから使える。  
このプレイヤーが投資しない場合、2VPペナルティトークンを受けとる。

#### 4.11 輸入

このアクションは8スペースあり、各スペースにマネージャーを1人置く。  
スペースに指定のVPとクレジットを支払い、サプライから指定のリソースを購入して自分の倉庫に置く。「×1-2」と書かれている場合、2倍払って2倍のリソースを受けとってよい。倉庫に置けるリソースには上限がある点に注意。  
このプレイヤーが投資しない場合、その価格に示されたVPのペナルティトークンを受けとる。

#### 4.12 エネルギー変換

このアクションは5スペースあり、各スペースにマネージャーを1人置く。  
スペースに指定のコストを支払い、サプライから指定数のエネルギーを得る。「×1-2」や「×1-3」と書かれている場合、2倍/3倍払って2倍/3倍のエネルギーを受けとってよい。  
このプレイヤーが変換しない場合、1VPペナルティトークンを受けとる。

#### 4.13 生産

このアクションは全プレイヤーが実行する。マネージャーは不要。  
プレイヤーは自分の労働者とリソースを使って任意の数の自分の会社を稼働できる。稼働の義務はなく、労働者が余っても構わない。  
稼働する場合、以下を実行する。

- ◆ 会社の左側に示された労働者とリソースをすべてそのカードに置く。
- ◆ 会社の下側に示された労働者のうち任意の数をそのカードに置く。

稼働した会社は、カード左下にアイコンで示されたリソースやVPやクレジットを、その数字の数だけ生産する。アイコンの前に[数字×]と倍率が書かれている場合、アイコンの数字にその倍率を掛けた値だけ生産する。

会社の下側に置いた労働者がいる場合、その技術レベル(+数値)を合計する。各生産に対し、倍率がないならそのアイコンの数値をその合計増やし、倍率があるならその倍率をその合計増やす。

イベント等で生産が減る場合、アイコンの数値を直接減らす。

生産後、カード左のために使ったリソースをサプライに戻す。

会社の稼働順は任意。ある会社が生産したリソースを他の会社の稼働に使える。

#### 4.14 輸出

このアクションは5スペースあり、各スペースにマネージャーを1人置く。ただし輸出アクションは各プレイヤー1回まで。左から解決。

プレイヤーは「リソースの輸出」「闇市場への売却」「パス」のいずれかを選ぶ。

- ◆ リソースの輸出:プレイヤーは輸出契約タイルのうち左側 8 枚のいずれかを選び、そのタイルのアイコンが示すリソースを、最低 1 つ、最大そのタイルの数値まで輸出してサプライに戻し、1 つにつき価格表の輸出の部分の VP とクレジットを得る。その後、そのタイルを捨てる。
- ◆ 闇市場への売却:プレイヤーは自分のリソース 1 種類を 4 つまでサプライに戻し、1 つにつき価格表の闇市場の部分のクレジットを得る。
- ◆ パス:何もしない。

## 5. 集計

各プレイヤーの VP を緊縮計画カードの目標(GOAL)の値と比較し、すべてのプレイヤーの差分を合計する。その値がプラスなら財政トラックをその値分上げ、マイナスならその値分下げる。

2/4/6 ラウンドなら、目標に到達しているプレイヤーは影響カードを 1 枚引く。複数いるならターン順に引く。

財政トラックが 0 未満になったらゲーム終了(後述)

## ● ラウンド終了

以下を実行する。

- ◆ 臨時労働者を戻す。
- ◆ 移民労働者はそのまま。
- ◆ それ以外の労働者と会社カードをすべて捨てる。
- ◆ 袋から新たな労働者を 5 枚引いて並べる。
- ◆ 輸出契約タイルの左端の列をすべて取り除き、他のタイルを左側に詰める。
- ◆ ボード脇の輸出契約タイルのうち、最も低いレベルのタイル 4 枚を右端の列に置く（左 2 列にできている空きは埋めない）。
- ◆ 緊縮計画カードのラウンドを 1 つ進め。そのラウンドの目標の値に VP トラックの状況トークンを移動する。
- ◆ 現在のラウンドのレベルに等しい会社カードを 6 枚引き、それらをボード上に並べる。

## ● ゲーム終了

任意のラウンド終了時に財政トラックが 0 未満になった場合、国家が破綻し、ゲームは終了する。各プレイヤーは現在の VP からペナルティトークンの分を引き、その値が現在のラウンドの目標に達していて最大のプレイヤーが勝利（全員敗北もありえる）。国家破綻に伴い、クレジットや借金は VP に換算しない。

7 ラウンド終了時に財政トラックが 0 以上なら、国家は危機を乗り越え、プレイヤーは以下に従って追加 VP を得る。

- ◆ 5 クレジットにつき +1VP。
- ◆ 返済していない借金 1 つにつき -2VP。
- ◆ ペナルティトークンの分の -VP。

VP 最大のプレイヤーが勝利。同点の場合、その中で残りクレジットの多いプレイヤーが勝利。それも同点の場合、その中で最も所有会社の VP 合計が大きいプレイヤーが勝利。

## ● その他のゲーム用具

- ◆ 資金 +50/+100 タイル: プレイヤーの資金が 50 や 100 を超えてしまった場合に使用する。
- ◆ 休業中タイル(赤丸に斜線): イベントにより使えない場所に置く。
- ◆ リソース倍率タイル( $\times 3/\times 6$ ): リソーストークンが足りない場合にここに置いて複数あることを示す。リソースは無限にあるものとみなす。ただし倉庫のリソース上限数を超えて所有することはできない。