



BEVERAGE

日本語ルールブック

12+ 90MIN 3-5P

1. ストーリー

私たちの街にスタジアムが出来るだって!?

あなたの街にサッカーの世界大会の開催スタジアムの建設が決まりました。街がその話題で盛り上がる中、スポーツを心から愛している清涼飲料水会社の CEO であるあなたたちは、スタジアムに出資することで、完成したスタジアムに自社の広告を取り付ける計画を立てます。世界大会で自社を世界発信するために、ライバル会社も動き出しています。スタジアム完成後、名声を欲しいままにするのはどの企業でしょうか?

市場も発展を遂げる中、適切な売り上げ計画を立て、自社製品を販売し、自社ブランドの知名度を向上し、世界有数の清涼飲料水企業へと登り詰めましょう!

2. ゲーム概要

清涼飲料水メーカーの CEO であるプレイヤー達は、スタジアムの完成時に最も知名度が高い企業であることを目指します。

まずは自社で生産・出荷される飲料水の売り上げ計画を、市場の動向を見極めながら決定します。購入できる価格だと市場に判断された飲料水は購入され、各プレイヤーには収入が発生するでしょう。

次に、収入によって得た資金をもとに企業活動を行います。担当者を活動エリアへ派遣し、さまざまな活動を行うことで会社の知名度を向上させましょう。しかし、同時に支払うべき税金 (TAX) が発生するのも忘れてはいけません。

企業活動の中で株式を発行したプレイヤーは、配当時にさらなる知名度を獲得できるメリットを得ます。ただし配当を行えなかった場合、知名度が大きく減少するリスクも抱えることになるでしょう。

初めまして!

今回ルール説明の補助を努めさせていただきます。あなたの秘書です。

きっと皆様の利益に繋がる働きをいたします。

どうぞよろしくお願いいたします!



3. 内容物



自販機(市場) 1個
(組み立て方は最終ページ)



計画カウンター 各1個



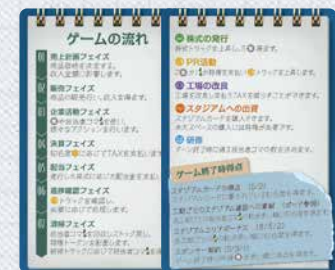
両面ゲームボード 1枚



コースター 各1枚



市場カード 30枚



サマリーカード 5枚



工期マーカー 1個



ディスク 30個(5色×6個)



市場調査トークン 20枚



スタジアムカード 23枚



コイン 131枚



担当者コマ 50個(5色×10個)



特権トークン 42枚(各14枚)



知名度トークン 24枚(各8枚)

4. セットアップ

1 机にゲームボードを広げて配置します。
3、4人用の面と5人用の面があるので、プレイ人数に応じた面を表にします。

2 ゲームボード外にコインをまとめて置いておきます。
この場所はゲームにおいて「銀行」と呼ばれます。

3 銀行の近くに、特権トークン、知名度トークン、市場調査トークンを置いておきます。

4 自販機型の市場（以下「市場」）下部の取り出し口をしっかりと閉じ、プレイ人数に応じた金額分の **B** を銀行から取って投入します。
※このゲームの通貨単位は **B**（ビバ）です。
プレイヤーは **B** を支払うことでさまざまなアクションを行うことができます。

- ・ 3人プレイ時 30 **B**
- ・ 4人プレイ時 40 **B**
- ・ 5人プレイ時 50 **B**

5 「株式の発行」 「PR活動」 「スタジアムへの出資」 アクションスペースにそれぞれの特権トークンを配置します。

- ・ 3人プレイ・4人プレイ時 各1個
- ・ 5人プレイ時 各2個

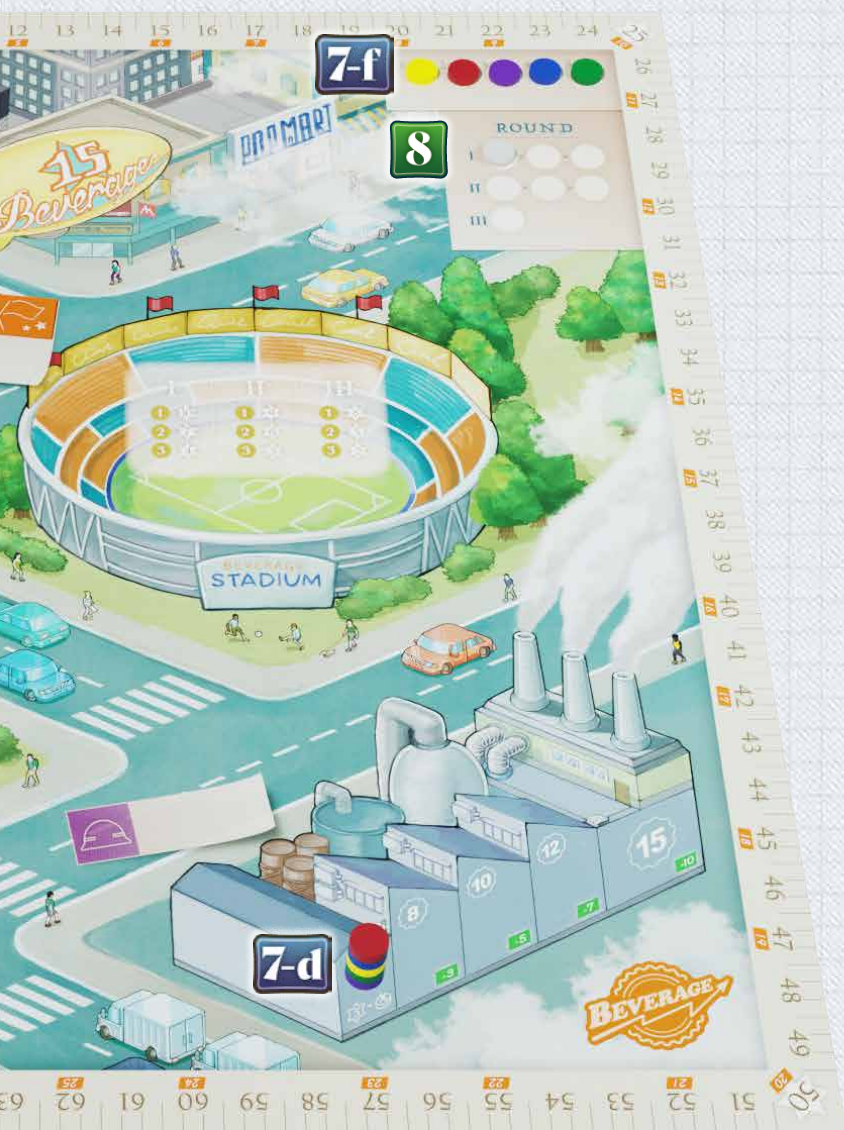
6 各プレイヤーはそれぞれ自分の担当色を決め、対応する色の担当者コマ（以下と表記します。）とディスクすべてと、コースターと、計画カウンターを受け取ります。各プレイヤーはそれぞれ自分のコースターに自分のをまとめて置きます。（はゲーム中「手元」と「コースター」に分けることになるため、混ざらないようにしましょう。詳しくはp.6に記載してあります。）

7 各プレイヤーは、受け取ったディスクを以下の場所にそれぞれ配置します。

- a. 知名度トラックの0に1枚（これを「知名度トラック」とします）
- b. 株式トラックの0に1枚（これを「トラック」とします）
- c. PRトラックの0に1枚（これを「トラック」とします）
- d. 工場トラックの左端に1枚（これを「トラック」とします）
- e. 研修トラックの左端に1枚（これを「トラック」とします）
- f. 手番トラックに1枚（これを「手番トラック」とします）



9




8 工期マーカを工期トラックIの左端に配置します。

9 スタジアムカードをみんなからよく見える位置に、下記の順序に従って並べます。

- ①. スタジアムカードの「工期I」のカードをシャッフルし表向きで横に並べます。
- ②. その下の行にスタジアムカードの「工期III」を各「工期I」のカードの間の真下になるようにシャッフルし表向きで横に並べます。
- ③. さらにその下の行にスタジアムカードの「工期II」のカードを「工期I」と同じようにシャッフルし表向きで横に並べます。

スタジアムカードの配置が終了したら……

3人プレイ時


4+、5+と書かれたカードに、使用しない色の  を1つ置きます。

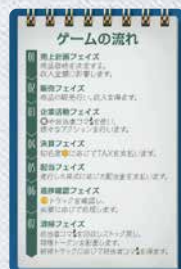
4人プレイ時

5+と書かれたカードに、使用しない色の  を1つ置きます。

10 市場カードを全てシャッフルし、金額(数字)が書かれた面を下にしてテーブル上に配置します。

11 ランダムな方法でスタートプレイヤーを決めます。決め方に迷った場合は「一番最近ジュースを飲んだ人」がスタートプレイヤーとなります。
手番トラックのディスクをスタートプレイヤーから時計周りの順番になるように配置します。

12 全員がサマリーカード1枚と、10  を受け取ります。



5. ゲームの流れ

このゲームの目的は、他の企業よりも多くの知名度を獲得することです。

このゲームは以下の7フェイズを1ラウンドとして順に実行し、ゲーム終了条件を満たすまで続けます。

- (1) 売上計画フェイズ
- (2) 販売フェイズ
- (3) 企業活動フェイズ
- (4) 決算フェイズ
- (5) 配当フェイズ
- (6) 進捗確認フェイズ
- (7) 清掃フェイズ

ゲーム開始時限定処理

各プレイヤーはスタートプレイヤーから順番に準備の時に受け取った10 **B** で初期資源の購入を行います。

購入することができる資源は、、知名度 、市場調査トークン  です。全てコストは1 **B** になります。

知名度  を選択した場合は、即座に知名度  トラックを進めます。



その他の購入した物を自分の手元に置きます。使わなかった **B** は初期資金になります。

これらを望む数と組み合わせで購入し、終了したら、時計周りで次のプレイヤーが購入を行います。

※もし複雑すぎると感じる場合は、P16により簡単に始められる選択ルールを用意しています。そちらでゲームを始めるのもいいでしょう。


購入例

赤のプレイヤーは

 3つと、市場調査トークン  1つを購入しました。

残り6 **B** は初期資金として手元に残すことになりました。



担当者コマ  とお金はこのゲームのメインのリソースです。





あればあるほど嬉しいですが、両方をバランスよく持っていないとアクションを効率的に行えません。

市場調査トークンは売上計画フェイズに使うことで、秘匿情報である市場の金額を自分だけ確認することができます。

知名度を購入すると、最初の販売フェイズで他のプレイヤーと同じ売上が計画まったときに優位に立つことができます。



<ゲーム全体に関する注意事項>

- ・いかなる場合でも知名度を0未満にすることはできません。
- ・知名度トラックにおいて、他プレイヤーのディスクが既に置かれているマスへ自分のディスクを配置する場合、先に置かれているディスクの上に重ねる形で配置します。ゲーム中で、同じ数値に複数のディスクがある場合は、常に下のプレイヤーが知名度が高いと判断します。
- ・各プレイヤーの手元にある  の数は公開情報です。
- ・各プレイヤーの所持 **B** と市場に存在する金額は非公開情報です。
- ・  は「手元」と「コースター」に別れています。「コースター」の  はコースターにおいて区別します。コースター上の  はアクションなどに使用することはできません。



コースター上のコマは
使えない

6. 各フェイズの説明

(1) 売上計画フェイズ

今期の売上の計画をするフェイズです。

ここで決めた金額が「(2) 販売フェイズ」で得られる収入の金額に影響します。

1. 市場カードの山札の上から3枚を裏向きに山札の横に並べます。※5人プレイ時は追加で1枚、計4枚を並べます。
2. 各プレイヤーは同時にこのフェイズを行います。
1 **B** 以上の売上計画金額を秘密裏に決定し、計画カウンターに入力して閉じておきます。(市場調査を行いたい場合は、ここで市場調査トークン **C** を使用し、金額を決めずに他のプレイヤーがカウンターを閉じるのを待ちます。)
3. 全員が計画カウンターを閉じたら(ただし市場調査を行ったプレイヤーを除く)市場を公開し、入っている金額を数えます。市場調査を行ったプレイヤーは市場の中身を見た上で計画カウンターに数字を入力し閉じておきます。
4. 計画カウンターを一斉に公開します。
5. 市場カードを全て公開して、記載されている数字の合計を銀行から市場に加えます。不景気カードが公開された場合は、後述の「不景気カード」を参照して下さい。

※P.9に例があります。

不景気カード

市場カードの中には**不景気カード**があります。

これらが公開された場合、残りの公開された市場カードの中で一番大きい数字の市場カード1枚を0として扱います。

※例外として同一フェイズ中に2枚以上の不景気カードが公開された場合、もしくはゲーム開始時(工期Iのラウンド1)の売上計画決定フェイズ時に不景気カードが公開された場合は、公開された不景気カードの枚数だけ新しく市場カードを引き直し、公開していた不景気カードを山札に戻してシャッフルします。その後、金額の合計を銀行から市場に加えます。



計画カウンターを入力した後、市場カードによって銀行から市場へ **B** が追加されるので、市場に対して見積もるより多い金額を設定することができます。

ただし、市場カードの内容によっては市場に追加される金額が激減することもあるため、強気の計画をしていると収入が減少したり、収入を得られない可能性もあるので注意しましょう。



市場カードの山札のトップ(市場カードの裏面)で、売り上げ予想ができるようになっています。

ただし、-MAXカードも1枚ずつ紛れているので注意が必要です!(これらの内訳は計画カウンターの内側でも確認することができます。)

1/2/3



4/5/6



7/8



(2)販売フェイズ

商品の販売を行い、収入を得るフェイズです。

ここでの販売順が(3)企業活動フェイズのアクション順になります。

① 収入処理

1. 売上計画フェイズで決めた金額を比べて、金額の低いプレイヤーから順に等しい**B**を市場から取り、自分のマーカーを空いている手番トラックの、より左側のマスに置きます。
2. 提示した販売価格の全て、または一部でも市場から得ることができないプレイヤーは販売を行えず、収入を得ることができずに**バースト**します。
3. **バースト**したプレイヤーは**B**を受け取らず、手番トラックにもマーカーを置かず、後述する**在庫処分**の処理を行います。
4. もし、全員が売上を取った後も市場に**B**が残った場合は、それを市場に戻します。

〈タイブレイク時の処理について〉

複数のプレイヤーが同じ販売価格を提示した場合は、その時点で知名度が高い(知名度トラックの数値が大きい)プレイヤーが先に収入を得ます。知名度トラックの数値が同数の場合、マス内でより下に知名度マーカーがあるプレイヤーが先になります。

例外として(初めのラウンドの販売フェイズ等で)タイのプレイヤーがどちらも知名度が0だった場合は、適当なランダムな方法で手番順を決めてください。



② 知名度の処理

販売を行い収入を得ることができたプレイヤーは、プレイ人数と販売順に応じて知名度トークンを受け取ります。

▼ 3人プレイ時

- ・1番目に販売 なし
- ・2番目に販売 ★1
- ・3番目に販売 ★2

▼ 4人プレイ時

- ・1番目に販売 なし
- ・2番目に販売 ★1
- ・3番目に販売 ★2
- ・4番目に販売 ★3

▼ 5人プレイ時

- ・1番目に販売 なし
- ・2番目に販売 なし
- ・3番目に販売 ★1
- ・4番目に販売 ★2
- ・5番目に販売 ★3



在庫処分

1. **バースト**したプレイヤーは、手番トラックの一番後ろのマスに自分のマーカーを置きます。複数人いる場合は、より大きな金額を入力していたプレイヤーがより後の手番になります。**この時、知名度トークンは受け取れません。**
2. その後、公開されている1番低い売上計画よりも1**B**低い金額を上限にして計画を立て直します。もし、再び**B**を獲得できないプレイヤーがいれば、これを繰り返します。**バースト**したプレイヤーが全員**B**を獲得できたら、この特別処理を終了します。

〈特別処理〉

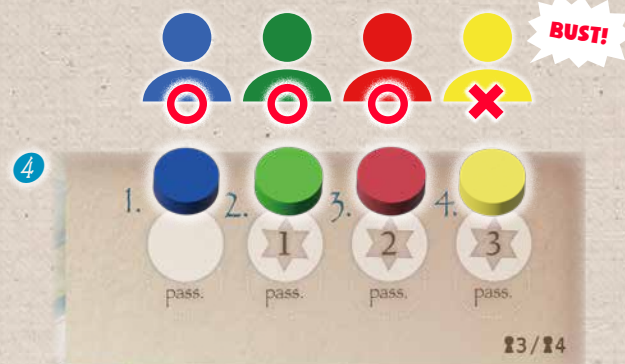
プレイヤーが販売価格を0**B**以下にしか設定できなくなった場合は直ちに**在庫処分**フェイズを終了します。

売上計画フェイズと販売フェイズの例

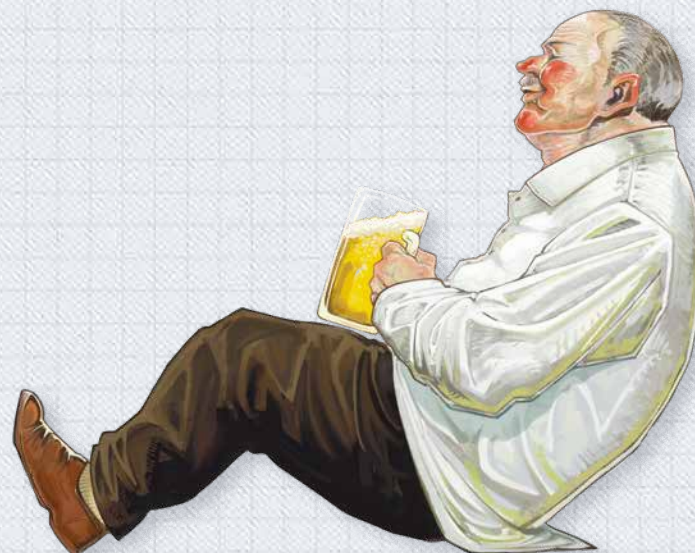
- ① 売上計画フェイズに各プレイヤーは自分の売上の計画をカウンターに入力し、他プレイヤーに見えないようにカウンターを閉じます。
赤のプレイヤーはこの時に、持っている市場調査トークンを使いました。
赤のプレイヤーは他のプレイヤーがカウンターを閉じるまで待っておきます。
- ② 赤のプレイヤー以外の全員がカウンターを閉じたら、市場を開けてそこに入っている金額を数えます。赤のプレイヤーはこの金額を確認してからカウンターに数字を入力し、カウンターを閉じます。
- ③ 伏せられている市場カード3枚(5人プレイの時は4枚)を公開します。
今回は1、8、-MAXの3枚が公開されました。
-MAXが引かれたので、残りのカードの中で最も大きい数字の8が0として扱われます。
よって、 $1+0=1$ で1Bを市場に追加します。今期は少し景気が悪かったようですね。
- ④ 各プレイヤーは自分のカウンターを公開します。
入力された金額が最も少ない青のプレイヤーから自分の売上を市場から取り、手番トラックの最も左の空きマスに自分のマーカーを置きます。
数値の順に、緑、赤と続けましたが、黄色のプレイヤーの売上が市場の金額では足りませんでした。黄色のプレイヤーはバーストします。
黄色のプレイヤーは最も遅い手番トラックのマスに自分のマーカーを置きます。
在庫処分を行います。最も金額の低い計画を出した青のプレイヤーの計画より1B低い金額を上限にして再度計画を行います。黄色のプレイヤーは市場を確認し、市場の残りの金額が上限よりも低かったため、市場の残りの金額をカウンターに入力し、それを得ました。より大きな売上を上げたプレイヤーは知名度トークンを得ます。
今回は緑のプレイヤーが★トークンを、赤のプレイヤーが★トークンを受け取ります。
最後の手番の黄色のプレイヤーは本来★トークンを受け取りますが、彼は今回バーストしているため、知名度トークンを受け取れません。




カウンターに
入力した数字が… 小 → 大



13/14



(3)企業活動フェイズ

このフェイズでは販売フェイズで決まった手番順で進行します。自分のターンが回ってきたら、をアクションに派遣してアクションを1つ行うか、そのラウンドをパスするかのどちらかを選びます。

全員がパスするまで企業活動フェイズは続きます。



株式の発行



PR活動



工場の改良







スタジアムへの出資



研修


手番トラックを参照し、左端のプレイヤーから順に上記アクションからひとつ、またはパスを選択して実行します。

アクションを実行する場合は、アクションの内容に対応するアクションエリアに手元からを配置します。

選択したアクションのアクションエリアに既に他の（自分のものも含む）が配置されていてもアクションを行うことができますが、すでに置かれているにつき1 を、本来のアクションのコストに追加して市場に支払う必要があります。

例外として、研修アクションの追加コストは全て銀行に支払います。

特権トークンについて

「株式発行 」「PR活動 」「スタジアムへの出資 」のアクションを実行する際に

アクションエリアにまだ特権トークンが残っていたら、それを1つ獲得します。

特権トークンはアイコンに対応したアクションで使うことができ、

1度使ったらトークン置き場に戻します。

取得した特権トークンは、取得してすぐに使うことができます。

取得したトークンはターンを跨いで保持することができます。



株式特権トークン



PR特権トークン



スタジアム特権トークン



パスについて

一度パスをすると、そのラウンドは手番が回ってこなくなります。

手番トラックの自分のコマをパスの位置にずらして、パスを行ったことを表します。

全員が左図のようにパスをしたら企業活動フェイズは終了し、決算フェイズに進みます。

■各アクションの説明



株式の発行

🏠 トラック上の自分のマーカーを上昇させるアクションです。

アクション時に**銀行から5B**を得ることができ「(5) 配当フェイズ」では株式に応じた配当を支払う義務が生まれますが、それを支払うことで知名度★を獲得することができます。

🏠 アクションエリアに🍷を配置し、アクションを実行できます。

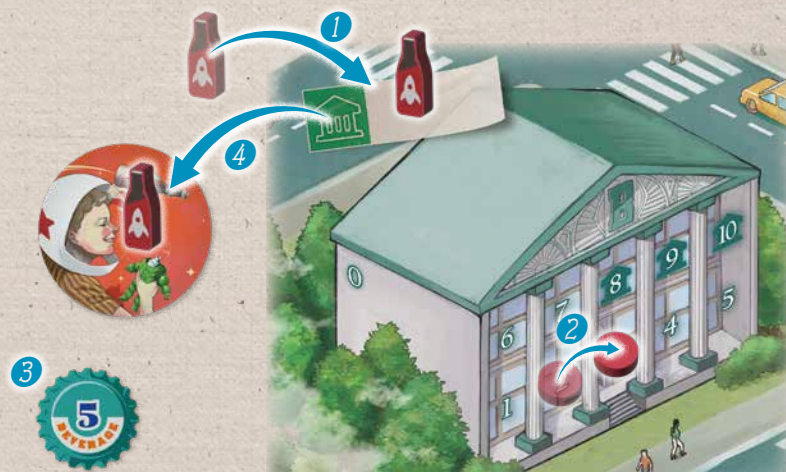
ただし8以上に上昇させるためには株式特権トークンを1つ消費する必要があります。

1. 🏠 トラックを1マス上昇させ、その後**銀行から5B**を得ます。
2. 配置した🍷を直ちにコースターへ戻します。

※ 🏠 トラックを上昇させることが出来ない場合はアクションを選択できません。

赤のプレイヤーは株式の発行アクションを行うことにしました。

- ①. アクションエリアに自分の🍷を置き ②. 株式トラックを1つ上昇させます。
- ③. 彼は即座に銀行から**5B**を得た後 ④. 使った🍷を自分のコースターに戻します。



PR活動

📣 トラック上の自分のマーカーを上昇させるアクションです。

「(6) 進捗確認フェイズ」では他プレイヤーと📣トラックの位置を比較し、順位に応じた知名度を獲得することができます。

📣 アクションエリアに🍷を配置し、下記の行動を任意の組み合わせで好きな回数行うことができます。

- 2Bを市場に払い、📣トラックに配置されている自分のマーカーを1マス上昇させる。
- 手元にある🍷を1個コースターに戻し、📣トラックに配置されている自分のマーカーを1マス上昇させる。
- PR特権トークンを1つ消費し、📣トラックに配置されている自分のマーカーを1マス上昇させる。

📣トラックを上昇させる時には、必ず他プレイヤーが置いている全てのマーカーより大きい数値のマスに自分のマーカーを配置しなければいけません。

青のプレイヤーはPR活動のアクションを行うことにしました。

すでに緑のプレイヤーが2マス上昇させていたため、3マス以上上昇させる必要があります。

- ①. アクションエリアに自分の🍷を置き、②. 📣トラックを3マス上昇させることに決めました。
- ③. 彼は**4B**と、手元にある1🍷をコースターに戻すことでコストを支払いました。

すでにアクションエリアに緑のプレイヤーの🍷が置かれていたため、更に1Bを追加し、合計**5B**を市場に支払いました。





工場の改良

トラック上の自分の色のマーカーを上昇させるアクションです。

マーカーが到達したマスに応じて「(4) 決算フェイズ」の際に支払うTAXの金額を減らすことができます。

工場エリアに を配置し、アクションを実行できます。

- トラック上の自分のマーカーが配置されているマスの1つ上のマスに記載された金額を市場へ支払い、マーカーを1マス上昇させます。
- 自分の知名度マーカーを5上昇させます。
※ただし、自分のマーカーを上昇させる際、到達した工場マスとその先全てのマスに存在する他プレイヤーのマーカーの数だけ獲得する知名度を減少させます。



スタジアムへの出資

スタジアムカードを購入するアクションです。

購入したカード上に を置くことで、ゲーム終了時にカードに記載された知名度を獲得することができます。

このアクションは手元に が2個以上残っていなければ選択することができません。

- スタジアムエリアにある今の工期数がかかれているスタジアムカードの中から が置かれていないを1枚を選び、記載された金額を市場に支払ってカードを購入します。購入できるカードは1アクションにつき1枚だけです。
スタジアムカードには「小スペース」と「大スペース」があり、それぞれ建設コストが異なります。「大スペース」のカードを建設する際は Bに加えて特権トークンを1つ消費する必要があります。
- 購入したカードの上に、手元から を1個置きます。このときカードの上に置いた はゲーム終了まで戻ってきません。

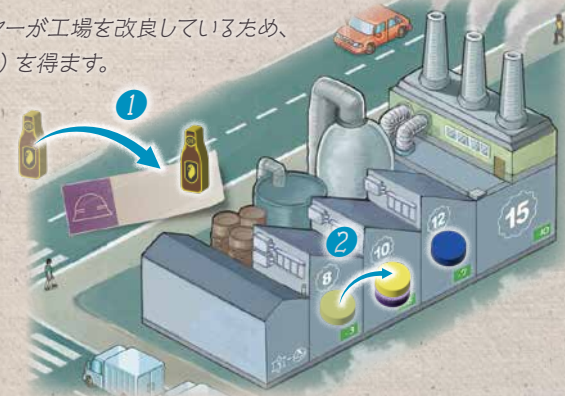
スタジアムカード



- 工期数**
いつの工期に購入できるかを表しています。
- コスト**
スタジアムの投資を行う時にかかる Bの金額。
- シンボル**
このシンボルが描かれているカードを「大スペース」、描かれていないカードを「小スペース」といいます。
- 点数**
ゲーム終了時に所持していると貰える知名度。

黄色のプレイヤーは工場の改良を行うことにしました。

- アクションエリアに自分の を置き、
- 自分のマーカーの1つ先のマスに記載されているコスト(この場合は10 B)を市場へ支払い、マーカーを1つ上昇させます。
- 彼に先行して2人のプレイヤーが工場を改良しているため、あなたは3 (5 - 2) を得ます。



緑のプレイヤーはスタジアムへの出資をすることにしました。

- アクションエリアに自分の を置き、購入するカードを選びます。現在第一工期なので、工期Iカードの何も置かれていないカードを選ぶ必要があります。彼は特権トークンを持っていたので、それを使い大スペースに を置くことにしました。
- 彼は特権トークンを置き場に返し、10 Bを市場に支払い、
- 手元から をそのスタジアムカードに置きます。この はゲーム終了時まで戻ってきません。





研修

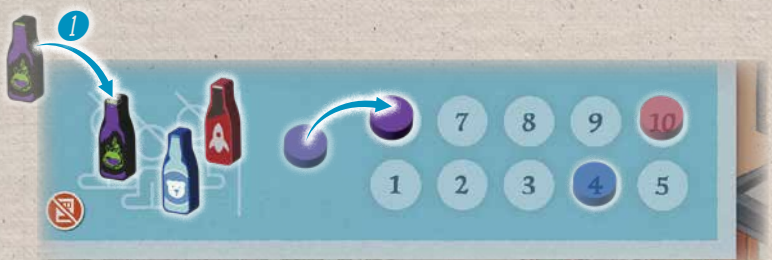
トラック上の自分の色のマーカーを上昇させるアクションです。

マーカーを上昇させた分「(7) 清掃フェイズ」でスタックから手元に を持ってくる事ができます。

「 マーカーを上昇させたいマス数 × 1 **B**」を銀行に払います。

この時、すでに置かれている担当者コマによる追加コストも銀行に支払って下さい。

その後支払った金額に応じて研修トラックにある自分の マーカーを上昇させます。



紫のプレイヤーは研修を行うことにしました。

- ①. 研修アクションエリアに を置き、
6 **B** を支払い研修トラック上のマーカーを6に移動させます。
- ②.すでに2人のプレイヤーがこのアクションを選択していた為、
追加コストの2 **B** も支払います。
合わせて8 **B** を市場ではなく銀行に払います。

紫のプレイヤーはこのラウンドの清掃フェイズで
コースターから6個 を手元に移動させます。



担当者コマ が増えるのは「(7) 清掃フェイズ」のタイミングです。

現在の手番で使用できる担当者コマ が

増えるわけではありませんので注意しましょう！

(4) 決算フェイズ

各プレイヤーは知名度トラックを確認し、自分の知名度マーカーが配置されているマスか、通り過ぎたマスで一番近い金額の TAX を必ず全額市場へ支払います。

所持金が足りず TAX の支払いができないプレイヤーは、「支払えない **B** × 1 マス」
知名度マーカーを下降させてください。

TAX の金額は知名度トラック内に記載されているオレンジで囲まれた数値を参照します。

黄のプレイヤーは今回 TAX の支払いはありません。

赤のプレイヤーは1 **B** の TAX を支払います。

青のプレイヤーは3 **B** の TAX を支払います。



企業活動フェイズで「工場の改良 」アクションを行い工場マーカーを上昇させているプレイヤーは、TAX の支払い金額を減らすことができます。

減少値は自分の工場マーカーが置かれたマスの下部、緑で囲まれた数値を参照してください。

黄のプレイヤーは18 **B** の TAX を支払います。

赤のプレイヤーは工場の改良により TAX が3 **B** 免除されるので、
16 **B** の TAX を支払います。

青のプレイヤーは工場の改良により TAX が5 **B** 免除されるので、
16 **B** の TAX を支払います。

※ TAX の支払いが0 **B** 以下になることはありません。



(5) 配当フェイズ

各プレイヤーは、発行した株式に応じた配当を支払うことで知名度を獲得します。

まず トラックを確認し、自分の マーカーがあるマスに書かれた数値と同額の を市場に支払います。**全て支払うことができた場合のみ「支払った金額×1マス」知名度マーカーを上昇させます。**

金額の一部でも支払うことができない場合は、全ての配当を支払うことができません。配当を支払えない、もしくは支払わないことを選択したプレイヤーは、「支払わなかった × 2 マス」知名度マーカーを下降させます。

TAX や株式配当金が支払えなかった場合は罰則があります！

自分がこのフェイズでいくら払う必要があるのかを
前もって予測し、計画的に資金を蓄えておきましょう！



(6) 進捗確認フェイズ

1. PR活動の確認

トラックを確認し、最も大きな数値のマスに自分のマーカーを配置しているプレイヤーから順に知名度マーカーを上昇させます。

- ・最もマスの数値が大きいプレイヤー 5点獲得
- ・2番目にマスの数値が大きいプレイヤー 3点獲得
- ・3番目にマスの数値が大きいプレイヤー 1点獲得

0に マーカーが置かれているプレイヤーは知名度を獲得することはできません。知名度を獲得した後、全員のマーカーを0に戻します。

2. 工期の確認

下記の条件を満たしていない場合は、工期マーカーを現在の工期トラックの1つ右のマスに移動させ「(8) 清掃フェイズ」に移ります。

- ・現在の工期に応じたスタジアムカードの全てに が配置されている。
- ・工期マーカーが現在の工期トラックの右端に到達している。

条件のいずれか、または両方を満たしている場合は次の工期に移ります。工期マーカーを次の工期トラックの左端に移動させてください。その後「(7) 清掃フェイズ」に移ります。

Ⅲが終了するとスタジアムが完成したとみなされ、ゲームが終了します。

(7) 清掃フェイズ

1. アクションエリアに配置されている全ての をそれぞれのプレイヤーのコースターへ戻します。
2. 手番マーカーをトラックから取り除き、手番トラック付近にまとめて置いておきます。
3. 表にした市場カードはもう使用しません。市場カードの山札とは分けて、金額面を下にして重ねて置いておきます。
4. 「スタジアムへの出資 」「PR活動 」「株式の発行 」アクションスペースにそれぞれの特権トークンを配置します。
まだ特権トークンが残っている場合も、通常通り特権トークンを配置してください。

3～4人戦 それぞれ1個
5人戦 それぞれ2個



5. 研修トラックで自分の トラックのマスと同じ数だけの をコースターから手元に移動します。
その後、各プレイヤーの研修トラックのマーカーを0の位置に戻します。
6. が0個のプレイヤーは、必ずコースターから を1～4個の範囲で手元に持ってきます。その後「持ってきた 1個×3マス」知名度マーカーを下降させます。(知名度トラックが0未満になるように支払うことはできません)
7. 全ての手順を終えたら「(1) 売上計画フェイズ」に戻り、次のラウンドを開始します。

<特別処理>

自分の知名度が3未満のため上記6の処理も行えず、次ラウンドの が0個のプレイヤーは特別処理を行います。全てのトラックに配置された自分のマーカーを0の位置に戻し、自分が購入したスタジアムカードの上にある を全てコースターに戻します。


その後、コースターから を4個手元に持ってきます。

7.

ゲーム終了時得点計算


以下の手順で終了時得点を計算します。

1. スタジアムカードと知名度トークンの得点


自分の  が配置されたスタジアムカードに書かれている数の知名度を得ます。

その後、持っている知名度トークンの数字と等しい知名度を得ます。

2. スタジアム建設への貢献

各工期ごとに、スタジアムカードの上に配置している  の数が多い順に1位、2位、3位のプレイヤーは知名度を得ます。

得られる知名度は工期ごとに違います。

 を1つも置いていないプレイヤーは得点を得ることはできません。

I		II		III	
1位	10点	1位	9点	1位	8点
2位	7点	2位	6点	2位	5点
3位	4点	3位	3点	3位	2点

3. スタジアムエリアボーナス

各プレイヤーは最大のスタジアムエリア(縦横に隣接している自分自身が建設したスタジアムカード数) が大きい順に1位2位3位のプレイヤーは知名度を得ます。


大スペースは2個分として換算します。

1位	8点
2位	5点
3位	2点

<タイブレイク時の処理>

終了時の得点の順位が同じプレイヤーが複数いた場合、それらのプレイヤーが得る知名度を合計し人数で割った数(端数切り捨て)の知名度を得ます。

4. スポンサー契約


ゲーム終了時に残っている  で、このスタジアムを本拠地とする新クラブチームのスポンサーになります。

各プレイヤーは所持している  を公開します。

より金額の多いプレイヤーから知名度を得ます。

1位	5点
2位	3点
3位	1点

5. ゲームの終了

知名度を全て合計し、獲得した知名度が最も高いプレイヤーが勝利となります。知名度が同数の場合は、スタジアムカード上に  をより多く配置しているプレイヤーが勝利です。

それでも同数の場合は、勝利を分かち合しましょう。

1工期目



3工期目





2工期目



全てのスタジアムカードが購入され、ゲームが終了しました。

終了時の得点を計算します。

- 自分が購入したスタジアムカードの右下の得点を合計します。
赤のプレイヤーが18点、青のプレイヤーが13点、緑のプレイヤーが23点となります。
- その後、各プレイヤーが持っている知名度トークンの数字の合計の知名度を得ます。
- 次に各工期ごとに  の多さを比べます。
例えば工期1は緑が10点、青が7点、赤が4点になります。
工期2は赤と緑が3個ずつ置いているので、 $9+6=15$ を2人で割ってから端数を切り捨てて、1人7点を得ます。青は  を置いていないので0点です。
工期3も同様に計算します。
- それぞれのプレイヤーのスタジアムカードの縦横に1番多く繋がっている数を見ます。
青は小4枚と大1枚が繋がっています。大を2枚分とみなすので、青のエリアは6枚分となります。
緑は7枚分、赤が4枚分です。
緑が8点、青が5点、赤が2点を得ます。
- 最後に手元に残っている金額を比べます。赤が1番多く残っていたので5点を得ます。
緑が3点、青が1点を得ます。

最も知名度の高いプレイヤーの勝利です!



選択ルール

ここでは、ゲームのプレイの難易度を変えることのできる選択ルールをいくつか紹介します。これらは一つだけ採用してもいいですし、複数組み合わせ採用しても構いません。

1. 初めてのゲーム

セットアップの12の時に、10 **B** の代わりに5 **B** を受け取ります。P6のゲーム開始時限定処理は飛ばして、全員が担当者コマを5個コースターから手元に移動させます。

初めてのプレイで初期資産を購入する指針を立てるのが難しい場合の簡易ルールです。2回目のプレイからは通常ルールで遊ぶといいでしょう。

2. 不景気しらずの街

セットアップ時に市場カードから3枚の不景気カードを抜いて遊びます。不景気カードがなくなるため、市場のランダム性が薄まり、より計算しやすくなります。ランダム性を嫌う人たちにお勧めです。

3. 開かれた市場

セットアップ時に、市場調査トークンを箱に戻します。売上計画フェイズの時に、計画を立てる前に自販機を開けて、市場にある金額を公開してから計画を立てます。ゲームのプレイ難度は大きく低下しますが、容易に平均値が出せるようになるため、全員が同じくらいの数字を出す展開になりやすくなります。

4. ハンディキャップ

もしプレイヤー間でゲーム経験やプレイスキルに差があるように感じたら、ハンディキャップを設けてもいいでしょう。

セットアップ時に有利にしたいプレイヤーに市場調査トークンを1個以上渡してゲームを開始します。

クレジット

ゲームデザイン：二階堂 このみ

プロデューサー：岡田 大志

イラストレーター：美浦 悠人

グラフィックデザイン・DTP：安部 千広

ロゴデザイン・デザイン補助：關 新太

ルールライティング：笹渕 穂菜美

テストプレイ指揮：岡本 哲平

テストプレイ協力（順不同・敬称略）

M.L.F / たか / なつと / にっしー

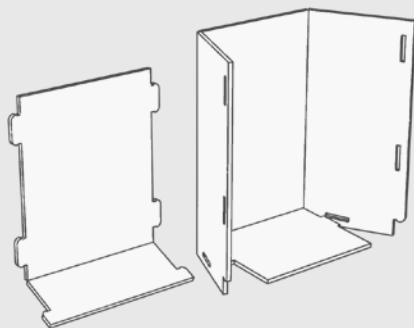


ASOBITION

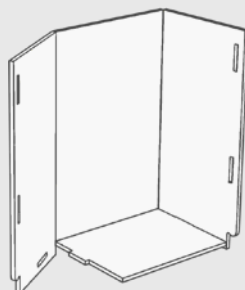
〒531-0072 大阪府大阪市北区豊崎 5-7-21
おおきに豊崎西公園ビル3F
<https://www.asobition.com/>
お問合せ先 → board_game@asobition.com

●自販機（市場）の組み立て方

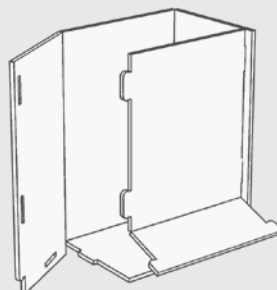
①切れ目にそって、折り目をつける



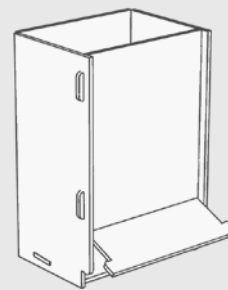
②片側の側面に下部の凸を差し込む



③前面のパーツも差し込む



④反対側の側面も閉じて凸部を差し込む



⑤最後に前面下部の蓋を閉じ、準備完了!

