

Wall Street Legend 説明書(Tabletopia ver.)

“Wall Street owns the country. It is a government of Wall Street, by Wall Street, and for Wall Street.”

あなたは投資家です。巨額の資金が取引される金融街ウォール・ストリートで、他投資家よりも巨大な富を築いてください。景気の動向を読み、自身の戦略に基づいて選んだプロジェクトに投資し、市場での存在感を高めましょう。また、競争相手との駆け引きや交渉が日常のこのウォール街では、大胆な取引と冷静な決断が栄光への道標となります。あなたの資産でこのゲームを制してください。

●内容物

- ・紙幣 \$ 500, \$ 100, \$ 50, \$ 10, \$ 1
- ・プロジェクトカード：80枚
- ・戦略カード：44枚
- ・カルマカード：35枚
- ・世代カード：10枚
- ・景気変動カード：7枚
- ・経過年数カード：10枚
- ・カルマポイント：32枚
- ・プレイヤーコマ：20個
- ・景気変動トークン：7個 ・経過年数トークン：1個
- ・サイコロ：1個 ・ゲームボード ・袋

●準備

- ・お金を一人 \$ 1500 になるように配る
- ・プロジェクトカードを各プレイヤーに2枚ずつディールし、1枚を選びもう1枚を捨て札にする
- ・戦略カードをプロジェクトカードと同じ要領で配布する
- ・アレテー値ボードのプレイヤーコマを5マス進める

●ゲームの進行（1年=1ラウンドとして、30年でゲーム終了とする）

*◎印の部分は特定の年度に1度行われる

*一番初めのターンは世代カード、景気変動カードのみを適用させ、各プレイヤーの投資フェイズに入る

◎世代（10年ごと）以下のアクションをおこなう

- ・世代カードを山札から1枚引き、景気に反映させる
- ・戦略カードを準備段階と同じ手順で配布する
- ・カルマポイントの精算を行い、累計ポイントに応じてペナルティを受ける

◎5年ごとにプロジェクトカードを以下の手順で配分する

→アレテー値が一番少ないプレイヤーは1枚、次に多いプレイヤーは2枚、それ以上のプレイヤーは3枚を山札から引き、1枚を選んで手札に加え、残りを捨て札にする。

・景気変動カードを二枚引いて、景気ボードに反映させる（この際、世代カードの値を反映させる）

・各プレイヤーは順に以下の手順を行う

①投資カードや、カルマカードの使用（任意）

→投資カードは場に公開して、どのプレイヤーも参加可能にする

*最小出資金額を支払う

→この際、既定の比率でアレター値を支払って肩代わりできるが、プロジェクト終了時にはその分の金額を支払う必要がある。

→用意できない場合は借金とし、カルマカードを既定の枚数引く

→他投資家からの融資で最小出資金額をクリアすることも可能だが、その場合それ以降に乗ってきた投資家からの出資額に応じて得られるアレター値はプロジェクトカードを出した投資家・融資した投資家の間で山分けする

*場に公開できるカードの枚数はアレター値によって決まる

（アレター値：1～5＝2、6～10：3、10以上＝4）

*場に出す際には、現在の世代カードの下に最低出資金とともに置き、投資した金額の上にプレイヤーコマを1枚置いたうえで、経過年数カードでその世代の何年目にそのプロジェクトを始めたのかを表す。

→カルマカードを使用する際には、その枚数分のカルマトークンを引く

*カルマカードを1枚手札にするにはアレター値を5 p 支払う必要がある

②投資に参加する（任意）（額は自由）

*他投資家が出したプロジェクトカードに投資できるのは、プロジェクトカードの年数の半分の期間まで

*参加されたプレイヤーは、終了時参加者の出資額分のアレター値を得る（\$100に対して1p）

*ただし、プロジェクトが失敗した場合にはもらえるアレター値は半減する

◎プロジェクト期間が満了したものについて、プロジェクト成功・失敗の可否をダイスを利用して判断する（ダイスの値は景気に影響を受ける）

→ダイス後、成功ならリターンを、失敗なら元本損失率に応じて金額を受け取る

*ESGがついているものに関しては、アレター値を受け取る

以上を30年分繰り返す

●勝利条件

30年経過後最も多くの紙幣を所持している投資家

*アレター値1pにつき\$100で換算可能

★各種カード紹介

◎プロジェクトカード (緑色)



←プロジェクト分野 (全7種)

←ESG マーク

←プロジェクトの終了までの期間

←プロジェクトが成功するさいころの面 (注1)

←プロジェクト終了時のリターン

←失敗時、資産が減少する割合

←カードを場に出す際に必要な最低金額

◎戦略カード (計44枚) (赤色)




←戦略カード名

←左：達成目標

右：達成時の報酬 (注2)

◎景気変動カード（えんじ色）

テクノロジー	
	
1	-3
2	-2
3	-1
4	+1
5	+2
6	+3

←プロジェクト分野名

←ダイスに応じて景気変動するポイント

◎世代カード（灰色）

インフラ政策・産業投資

テクノロジー1↑ 建設1↑ 運輸1↓ 電力2↓

←世代名

←世代が景気変動に与える影響（注3）

◎カルマカード（黒色）

ブラックマーケット取引

自分が所持している カルマ値1つを交換し、 プロジェクトカードを 1枚得る。

←不正の名前

←効果

◎各種トークン

- ・カルマトークン（裏にドクロマーク）（注4）
- ・プレイヤートークン（人のマーク）
- ・経過年数カード（数字）：プロジェクトをその世代の何年目に出したかを表す
- ・経過年数トークン：ボードに配置して現在の経過年数を表す
- ・景気変動トークン：ボードに配置して、現在の分野の景気変動ポイントを表す

***注補足**

注1：景気の変動によって、成功のためのダイスの目が小さい数字から追加、削減される

(例) 景気ポイント3 本来の成功判定ダイス：1, 2, 5

→成功のためのダイスの目が2, 5になる

注2：アレター値に応じてプロジェクトカードが得られる効果について

→アレター値1～5 = 1枚

6～10 = 2枚

10以上 = 3枚

注3：景気ポイントに影響するのではなく、景気変動に影響を与える

(例) 世代=恐慌時 景気変動ダイス4

→本来景気ポイント+1のところ、-2になる

注4：1～4の数字が書かれており、これがカルマ値となる。

使用時ドロマークに書かれた数字分の枚数引く

*カルマ値のペナルティについて

2 p：罰金100 4 p：罰金500 6 p：所持金の7割没収 8 p：脱落