

NYSE

A ten-minute stock game for 1 to 10 players by **Ben Stanley**

はじめに

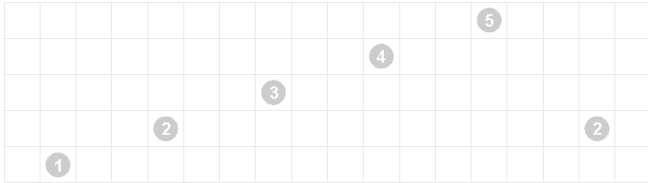
皮肉なことにNYSE(ナイス)のゲームでは、他の誰よりも多くお金を稼ごうと、ニューヨーク証券取引所(NYSE)で働く投資銀行家として、あなたと最大9人の他プレイヤーが競争します。化学(青)、技術(黒)、化石燃料(赤)、食品(緑)の持株を宣言すると、需要に応じてそれらの株の価値は上昇します。しかし、投機市場には注意が必要です。他プレイヤーの1人が引き起こした市場の暴落によってあなたの持株全ての価値が無に帰すこともあるからです！

内容物

- 4色(青、黒、赤、緑)の株式チップ 44枚
- チップのうち24枚は裏面に特殊なマークがあります(各色矢印端2つのもの、丸2つのもの、矢印2つのもの)
- 株式評価ボードをつくるための数字(1, 2, 2, 3, 4, 5)が付いたグレーチップ 6枚
- ルールブック 1冊
- キャリングバッグ

準備

グレーチップを下図に従って配置し、テーブル中央に**株式評価ボード**を作ります(位置決めのためにグレーの線を示します)。



全ての株式チップを裏返して(特殊なマークが付いたチップが他と区別できないようにして)、色ごとに分け、混ぜて4つの山にします。

これら4つの**株式チップサプライの山**を株式評価ボードの近くに置きます。

株式評価ボード上で株価をトラッキングするために、ランダムに各色1枚ずつチップを取ります。これらのチップを**評価マーカー**と呼びます。これら4枚のチップは特殊なマークが付いているかどうか誰も見ずに、株式評価ボードの左端にある1番の左に置きます。これは株式チップ1枚につき100万ドルの価値があることを表しますが、その価値は変わる可能性があります。




スタートプレイヤーをランダムに選ぶか、最近ニューヨークに行ったプレイヤーからゲームを始めます。

遊び方

スタートプレイヤーが最初の手番プレイヤーとなって手番を行います。その後は時計回りにプレイします。

手番プレイヤーは、以下の3つのアクションから**1つ**(そして1つだけ)を**実行しなければなりません**：

1. 株式チップサプライの山4つのうち、まだチップがある山のいずれかから**株式チップを1枚取ります**。これを行って自分の手元にチップを置くことで4つの業界のうち1つに投資し、ゲーム終了時にそれが得点になります。対応する評価マーカー(同色のもの)を株式評価ボードの**1つ右**の位置に移動させ、需要の増加によるその業界の株価変動を表します。
2. **以前に買収した特殊マーク付きの株式チップをプレイします**。いくつかの株式チップはマークに応じた特殊アクションがあります。それまでのラウンドで幸運にもこれらの能力を持つチップを引いていた場合、自分の手番でその株式チップを破棄することで(ゲームから取り除くことで)、その特殊アクションを使うことができます。

	矢印端 は人為的な価格操作による 投機市場 の形成を表します。プレイヤーはこのチップを破棄することで、4枚の評価マーカーのうちいずれか1枚を右に2つ分移動します。どのプレイヤーが持っているかに関わらず通常はその色の全ての株価が上がりますが、株価が既に飽和している場合、この移動によって株価が暴落する可能性があります！
	円 は 積極的な投資 を表します。プレイヤーはこのチップを破棄することで、この手番で株式チップを2枚引いて両方を手元に加えることができます。取った株式チップごとに、株式評価ボード上にあるそれぞれ対応する評価マーカーを右に1つ分移動することを忘れないでください(したがって、もしこのマークのチップを破棄して新たに同色のチップを2枚引いた場合、その色の評価マーカーを2つ分右へ移動させます)。
	矢印 は 株式交換 を表します。プレイヤーはこのチップを破棄することで、自分の手元のチップ1枚を他プレイヤー1人の手元にある異なるチップ1枚と交換することができます。手番プレイヤーが誰と何色のチップを交換するか選びますが、相手のプレイヤーは交換するその色のチップをどれにするか選ぶことができます(一部のチップに特別なマークがある場合)。

3. **株式チップサプライの山4つのうち1つから株式チップを1枚破棄します**。プレイヤーは山からチップを破棄することによって市場を制限することができます。この選択は、プレイヤーが現在の手元と株価に満足していてその株式チップの価値が変わってほしくない場合、他のプレイヤーがそのチップの価値を変える機会を減らしたい場合、ゲームを終了に向かわせたい場合などに行います。株式チップサプライの山から株式チップが破棄された際に評価マーカーは**移動しません**。

株式評価ボードダイアグラム

株式評価ボードとは、色つきの株式評価マーカーの変動を示してプレイヤーに見えるようにするためにテーブル中央に置かれた、グレーの株式評価チップの配置を指しています。評価マーカーに隣接するグレーチップの番号は、プレイヤーの手元にあるその色のチップが何百万ドルの価値なのかを表しています。各グレーチップは、ゲーム中に株式評価マーカーを置くことができる**2箇所**(左側と右側)を表しています。



全ての評価マーカーは1番のグレーチップの左側(A地点)から始まります。これはプレイヤーの手元にあるどの色のチップもゲーム開始時は全て100万ドルの価値であることを示しています。これらが1回目に移動するときは、評価マーカーを1番のグレーチップの右側(B地点)に移動します。この色の株式チップはまだゲーム終了時に各々100万ドルの価値しかありません。評価マーカーが2回目に移動すると2番のグレーチップの左(C地点)に移動し、以降も同様です(D, E, F, G, H, I, J, K, L)。評価マーカーがL地点に到達後さらに移動するとゲームから破棄されます！各プレイヤーの手元にあるその色の株式チップは全て無価値になり(タイムアウト時を除く)、その色の評価マーカーはそれ以上移動できません。

ゲーム終了

全てのチップが全ての株式チップサプライの山からなくなったらゲーム終了です。

得点計算

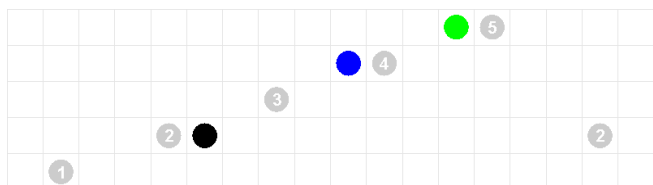
プレイヤーの手元に入るかサプライから破棄されることで最後の株式チップサプライの山から最後の株式チップが取り除かれるとゲーム終了です。各プレイヤーは自分の手元にあるそれぞれの株式チップを数え、その色とゲーム終了時に到達した評価マーカーの値に基づいて評価します。

得点計算後、チップの価値が最も高いプレイヤーの勝ちです。2人以上のプレイヤーが最終的に全く同じ価値だった場合、最も多くチップを持つプレイヤーの勝ちです。それでも引き分けの場合、ゲームが終了しなかったとして次の手番を行うはずだったプレイヤーの勝ちです。

例:

ゲーム終了時、アンドレアは**赤チップを4枚**、**青チップを4枚**、**黒チップを6枚**、**緑チップを0枚**持っています。

株式評価ボードは以下のようになっています:



したがって、アンドレアのスコアは 2×6 (黒) + 4×4 (青) + 5×0 (緑) + 0×4 (赤) = 28百万円。

シングルプレイヤー(ソリティア)バージョン

あなたが望むなら、**NYSE**を1人でプレイすることができます。ソリティアでは通常の**NYSE**と全く同じようにプレイし、できるだけ多くお金を儲けて自分の記録を打ち破ることを目指します。2点だけ異なるルールがあります: (1)特殊アクションチップを引いたら可能な限り次の手番に**使用しなければなりません**。(2)**株式交換チップ**(矢印)では、手元の株式チップを他のプレイヤーではなく株式チップサプライの山4つのいずれか1つの1枚と交換することができます。これは取得した株式チップの色に対応する評価マーカーを移動することなく手元のチップを切り替える効果があります。

よくある質問と回答

Q. 引いた株式チップの特殊アクションは必ず使用しなければなりませんか？

A. いいえ。特殊アクション株式チップは、戦略上の理由から通常のチップとして保持してその特殊能力を使わないことを選ぶことも可能です。特殊能力を使用するとチップを破棄しなければならないので、そうする代わりにそれで得点を得てもいいでしょう。例外はソリティア(シングルプレイヤー版)ゲームです。そこでは、チップを引くたびに可能な限り早く全ての特殊アクションを使用しなければなりません。

Q. 評価マーカーを左に動かすことはありますか？

A. いいえ。評価マーカーは常に右へ移動します。評価チップが引かれたときは1つ分移動し、投機市場(矢印端)株式チップが使われたときは2つ分移動します。株式チップの特殊アクション(それがあつた場合)が使われて株式チップが破棄されたとしても、評価マーカーが後退することはありません。しかし、株価バブルが崩壊して市場が下方修正される時点を表して最も高い数字の右側に低い数字があるため、評価マーカーに関する価値が下がる可能性はあります。

Q. プレイヤーが獲得した株式チップを非公開にしてもいいですか？

A. 手元の株式チップを隠しても、全員が見えるようにテーブルに置いて、どちらでもプレイできます。公式ルールは次の通りです。(1)プレイヤーは株式チップの裏にある特殊アクションが何であるかを(そのアクションが使われるまで)公開する必要はありません。(2)株式交換の対象になったプレイヤーは、要求された色の株式チップを手渡さなければなりません。またはその色を持っていないことを誠実に報告し、手番プレイヤーに他の色の株式チップを選択させます。(3)その上でプレイヤーは自分の株式チップの色と数を非公開にすることができます。

上級ゲーム

様々な波乱の市況を表すために株式評価ボードのグレーチップの順番を遠慮なく変更しましょう。それらをシャッフルしてランダムに置くことすら可能です。なお株式評価ボードの最後のグレーチップを通り越して進められた評価マーカーは、市場の崩壊によってゲームから取り除かれ、その色の株式チップは無価値になることを忘れないでください(タイムアウト時除く)。

謝辞

アメリカの知的財産と証券の弁護士であるデザイナーの Benjamin D. Stanley は、お金よりも信念、家族、友人を大切にしている全ての人にこのゲームを捧げます。ゲームを楽しんで頂ければ幸いです！