アクワイア 60周年記念版 ルール説明書

14歳以上　2-6人　90分

日本語版クレジット
翻訳：吉澤 淳郎
編集：工藤 雅之
ＤＴＰワーク：すざきあきら

発売元：株式会社アークライト
〒101-0052
東京都千代田区神田小川町1-2
風雲堂ビル2F

※このゲームはフィクションです。
実在の人物、団体、事件などとは
一切関係ありません。

© 2025 Arclight, Inc.　Ver.1.0

ユーザーサポート

※ルールの質問、不良交換などはこちら

1.ゲームの内容物

この製品には、このルール説明書のほか、次の内容物が含まれています。

・ゲーム盤（1枚）

・建物コマ（108個）

※単に「建物」とも呼びます。

・布袋（1枚）

・本部コマ（7個）

・本部バナー（11個）

・株券用トレー（1個）

・紙幣チップ用トレー（1個）

・株券（175枚：7ホテルチェーン×25枚）

・特殊能力カード（30枚：5種類×6枚）

※14ページの選択ルールでのみ使用します。

・株価ボード（6枚）

・早見表カード（1枚）

・紙幣チップ（120枚：$100×40枚、$500×20枚、$1,000×30枚、$5,000×20枚、$10,000×10枚）

※単に「紙幣」とも呼びます。

2.ゲームの目的

あなたは、ホテルチェーンに投資する抜け目のない不動産王のひとりです。この業界では、あるホテルチェーンが買収（アクワイア）されるたび、その大株主には巨額の利益が転がり込むものです。もちろんあなたもそれを目論んで、日々、各ホテルチェーンの株を売り買いします。そうした売買を通じて最も多額のお金を稼いだプレイヤーが、このゲームの勝利者となります。

3 .ゲーム用語

このゲームでは、次のゲーム用語がよく登場します。

接続している／建物グループ

ゲーム盤上において、上下左右で隣接してつながっている2個以上の建物は、互いに「接続している」といいます。斜め方向に（角同士で）隣接している場合は、接続していません。また接続した2個以上の建物の「かたまり」を「建物グループ」と呼びます。

独立した建物

ゲーム盤上において、他の建物とはまったく上下左右で隣接していない単独の建物を「独立した建物」と呼びます。また、建物グループでありながら本部をもたない（本部コマが設置されていない）ものを「独立した建物グループ」と呼びます。

ホテルチェーン

建物グループであり、なおかつそこに含まれるいずれかの建物の上に本部をもつものを「ホテルチェーン」と呼びます。

アクティブなホテルチェーン

その時点で本部をもつホテルチェーンを「アクティブなホテルチェーン」であるともいいます。

大規模ホテルチェーン

11個以上の建物からなるホテルチェーンを「大規模ホテルチェーン」と呼びます。大規模ホテルチェーンは買収できません。

買収されたホテルチェーン

他の、より大きなホテルチェーンに買収されたホテルチェーンは解散して、アクティブではなくなります。そして買収したホテルチェーンの一部になります。

ホテルチェーンの創業者

建物グループを作って新たなホテルチェーンを設立したとき、その上に本部を設置したプレイヤーを、そのホテルチェーンの「創業者」と呼びます。

設立時発行株式

ホテルチェーンを設立したときは、その創業者はただちに、そのホテルチェーンの株券を1枚無料で獲得します。これを「設立時発行株式」と呼びます。

ホテルチェーンの合併

プレイヤーがゲーム盤に建物を新たに1個配置したことにより、ふたつ以上のホテルチェーンに属する建物が接続することがあります。こうしたとき、それらのホテルチェーン同士の合併が発生します。

合併仕掛人

ホテルチェーン同士の合併の原因となった建物を配置したプレイヤーを「合併仕掛人」と呼びます。

株主配当

複数のホテルチェーン同士が「合併」すると、その中で一番大きいホテルチェーンがその他のホテルチェーンをすべて買収し、その一部にします。合併が発生したときは、買収されたホテルチェーンの大株主はボーナス（紙幣）を受け取れます。これを「株主配当」と呼びます。プレイヤーはまた、合併が発生した際とは別に、ゲーム終了後にも株主配当を受け取ることがあります。

持ち株順位（筆頭株主、第２株主、第３株主）

あるホテルチェーンの株券を最も多く保有しているプレイヤーを「筆頭株主」、2番目に多く保有するプレイヤーを「第2株主」、同様に3番目に多く保有するプレイヤーを「第3株主」と呼びます。

このゲームを「クラシックモード」で遊ぶ場合、ホテルチェーンが買収された際には、筆頭株主と第2株主（だけ）が株主配当を受け取ります。「タイクーンモード」で遊ぶ場合は、第3株主もまた株主配当を獲得します。

初めてゲームをするとき

・すべての内容物から外装フィルムを丁寧に取り外し、自治体のごみ分別にしたがって捨ててください。

・ランナー（プラスチック棒の型枠）から本部バナーを１個ずつ丁寧に切り離します。そして、それらバナーを右のページの図を参考にしながら各本部コマに取り付けます。各バナー付近のランナーの番号は、右のページの図の番号が対応しているので、切り離す前に確認してください。バナーは本部コマの適切な位置に差し込むように取り付けてください。

4.セットアップ（ゲームの準備）

ゲームを遊ぶ際には、毎回、次の手順でセットアップを行います。

①ゲーム盤を全プレイヤーの中心付近に配置します。

②すべての建物コマを布袋に入れてよく混ぜ合わせておきます。それを「建物プール」と呼びます。

③プレイヤーの１人が「銀行担当」を兼任します。銀行担当は、ゲーム中に紙幣のやり取りや両替を担当します。また、次ページの図のようにゲーム箱に同梱されている専用トレーを使用して、未使用の本部コマ、株券（ホテルチェーンの名称ごとにわけておく）を整理します。その場所を「トレー」と呼びます。

④銀行担当は、各プレイヤーに次の紙幣チップ（合計$6,000）を配ります。

・$1,000を４枚。
・$500を３枚。
・$100を５枚。

⑤銀行担当はあまった紙幣を額面ごとに分け、ゲーム盤の脇にまとめておきます。そこを「銀行」と呼びます。

⑥各プレイヤーは株価ボードを1枚ずつ受け取って、自分の前に配置します。そしてプレイヤー全員で話し合い、このゲームを「**クラシックモード**」で遊ぶのか、あるいは「**タイクーンモード**」で遊ぶのかを決めます。ゲーム中に合併が発生した際、クラシックモードの場合は株券保有枚数の上位２名だけが株主配当を受け取り、タイクーンモードの場合は上位３名までが株主配当を受け取ることになります。もし**このゲームを初めて遊ぶ方がいる場合には、タイクーンモードをお勧めします**。各プレイヤーは株価ボードの対応するモードの面を表にします。

⑦プレイヤー全員で話し合い、他のプレイヤーが保有する株券と紙幣をいつでも確認できる「公開モード」で遊ぶのか、あるいは常に秘密にしておく「非公開モード」で遊ぶのかを決めます。もし**このゲームを初めて遊ぶ方がいる場合には、公開モードにすることをお勧めします**。非公開モードで遊ぶ場合、他プレイヤーの保有する紙幣の額や株券の種類と枚数を記憶したり推定しながら遊ぶことになるため、ゲームの難易度が上がります。

⑧最初に手番を行うプレイヤーを決めます。そのために、各プレイヤーは建物プールから建物コマを１個ずつ引いて受け取り、それをゲーム盤の対応するマス（番号とアルファベットが一致するマス）に配置します。そして「1A」のマスに最も近いマスに建物を配置したプレイヤーが、最初の手番プレイヤーになります。このとき、「9A」は「1B」よりも「1A」に近いとみなします。もし２個以上の建物が上下左右で隣接した状態となっているなら、そうした建物のグループは独立した建物グループであるとみなします（ゲーム開始後、そのグループに別の建物が１個以上接続されたときに、その建物グループはホテルチェーンとして設立されることになります）。

下の図を参考にして、各本部コマに本部バナーを差し込みます。数字は、各本部バナー付近のランナーに表示されている番号を示しています。

注意：本部バナーは「飾り」であり、ゲームには何の影響も与えません。使用しなくてもかまいません。

⑨各プレイヤーは建物プールから建物コマを６個ずつ引いて受け取り、それを自分の前に立てておきます。これを「手持ちの建物」と呼びます。手持ちの建物は、自分以外のプレイヤーには印字面が見えないようにしてください（公開モードで遊ぶ時も、手持ちの建物の印字面は他プレイヤーに見えないようにします）。

これでセットアップは終わりました。ゲームを開始してください。

5 .遊び方

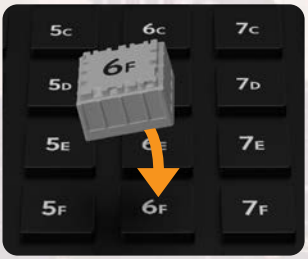
まず最初の手番プレイヤーが手番を行い、それに続けて各プレイヤーが時計回りの順で手番を行います。ゲームが終わるまでその順番は変わりません。

各手番では、プレイヤーは次の3つの手順を**順番に実行します**。各手順の詳細は続くルールを参照してください。

1. 建物コマ１個を配置する（強制）
2. 株券を購入する（任意）
3. 建物コマを１個補充する（強制）

1 .建物コマを１個配置する

手持ちの建物コマの中から1個を選んで、ゲーム盤の対応する（番号とアルファベットが一致する）マスに配置します。たとえば、「1A」の建物は必ず「1A」のマスに配置しなければなりません。こうして配置した建物は、新しく作られたホテルを表しています。こうして建物を配置したとき、次のいずれかの事態が発生します。

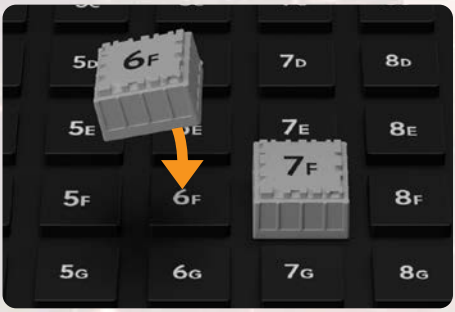


◆独立した建物として配置される

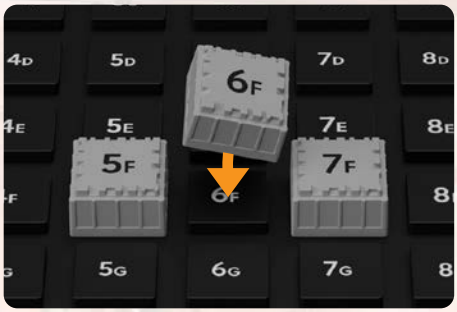
配置した建物が他のどの建物にも隣接していない場合、それは独立した建物となります。その場合、何も起こりません。

◆新しいホテルチェーンが設立される

配置した建物が（1個または複数の）独立した建物にのみ隣接している場合、配置された建物を含む建物グループが新しいホテルチェーンとして設立されます。

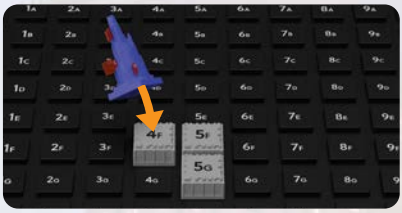


例：「6F」の建物を配置します。独立した建物である「7F」に隣接するため、この２個の建物からなる建物グループができ、それがただちに新しいホテルチェーンとなります。



例：こちらの例では、「6F」の建物を配置することで、「5F」と「7F」の両方に隣接することになります。そのため、この３個の建物からなる建物グループが新しいホテルチェーンとなります。

新しいホテルチェーンが設立されたときは、ただちに次の**1. 2.** の手順を順番に実行します。



1. トレーから任意の本部コマを１個選んで受け取り、それを設立されたホテルチェーンに含まれる任意の建物１個の上に設置します。

2. 設立時発行株式として、設置した本部コマに対応する株券をトレーから１枚受け取ります。

重要：本部コマがトレーに１個も残っていないとき（すでにすべての本部コマがゲーム盤に配置されている場合）は、プレイヤーは新しいホテルチェーンが設立されるような建物をゲーム盤に配置することはできません。

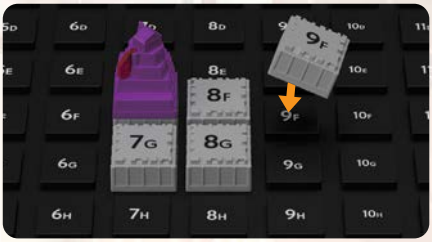
つまり、ゲームが進むと、あなたは手持ちの建物の中に「ゲーム盤に配置できない建物」が存在することになります。さらにゲームが進み、もし本部コマが再びトレーに戻された場合（後述）には、その「ゲーム盤に配置できない建物」は再び配置可能になります。また、その建物の配置により、隣接となった既存の建物がいずれかのホテルチェーンと接続されてその一部になった場合や、その建物の配置によりホテルチェーン同士の合併が発生するような状況になった場合にも、新たな本部コマの設置は不要です。そうした場合も「ゲーム盤に配置できない建物」が再び配置できるようになるケースがあります。

◆手持ちのすべての建物コマがゲーム盤に配置できない場合

手持ちのすべての建物コマがゲーム盤に配置できないプレイヤーは、そのプレイヤーの手番の開始時に、それらを表にしてプレイヤー全員に公開したのち、それらのタイルを裏向きにして建物プールに混ぜ、簡単にシャッフルします。その後、建物プールから建物コマを6個引き、新たな手持ちの建物とします。その後、手持ちの建物コマの中から1個選び、ゲーム盤に配置します。

◆ホテルチェーンが拡大する

配置した建物が、**いずれかの1つのホテルチェーンに含まれる建物のみと隣接する**場合、その建物がそのホテルチェーンの一部となります。そのホテルチェーンの規模が建物1個ぶん拡大する以外には何も起きません。



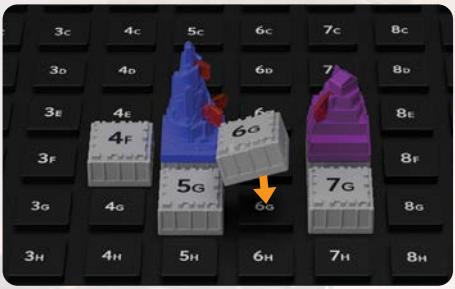
例：「9F」の建物を、1つのホテルチェーンの建物に隣接するマスに配置します。これによりそのホテルチェーンは建物４個から５個のサイズに拡大します。

◆2つ以上のホテルチェーンが合併する

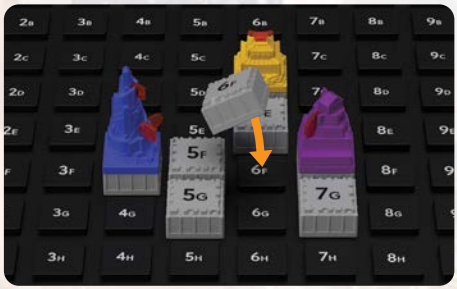
配置した建物コマが、2つ以上のホテルチェーンに含まれる建物に隣接してそれらを接続させる場合、それらのホテルチェーンはすべて合併し、1つのホテルチェーンになります。こうした合併が発生したとき、合併前に最もサイズ（建物数）が大きかったホテルチェーン以外のホテルチェーンは吸収されて解散し、それらの建物はすべて最もサイズが大きかったホテルチェーンの一部となります。

ただし、11個以上の建物からなるホテルチェーンは「大規模ホテルチェーン」（3ページ参照）ですので、他のチェーンに吸収されることはありません。また、大規模ホテルチェーン同士が合併することもありません。そのようになる建物の配置はできません。

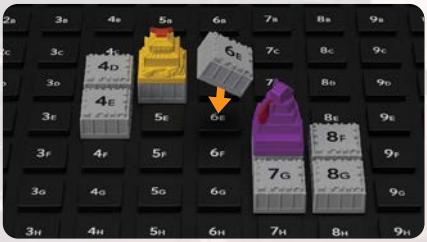
これを示すため、株価ボードの左側にある各表（ホテルチェーンの各タテ列）においては、「6-10」サイズの欄と「11-20」サイズの欄の境界に太い黒線が引かれています。



例：この例は、2つのホテルチェーンの間に建物（6G）を配置するところです。この配置により、2つのホテルチェーンの合併が起こります（右のホテルチェーンが左のホテルチェーンに吸収されることになります）。



例：こちらの例は、建物（6F）を配置するところです。この配置により3つのホテルチェーンが接続され、それらがすべて合併することになります（上と右のホテルチェーンが左のホテルチェーンに吸収され、その一部になります）。



例：こちらの例では、建物（6E）を配置するところです。この配置では合併は起こりません。なぜなら、「6E」は左右どちらのホテルチェーンの建物とも上下左右で隣接していない（角で接しているだけ）からです。しかし、この配置により、将来的にこの2つのホテルチェーンの合併の可能性が大いに高まりました。

2つのホテルチェーンの**合併が発生したときは、ただちに次の1.～4.の手順を順番に実行します。**

1. 合併する双方のホテルチェーンに含まれる建物の数をそれぞれ数えます。このとき、合併の原因となった建物（手番中に配置した建物）はそのどちらにも数えてはいけません。間違いを防止するため、合併を発生させる建物を配置する際は、まずその建物を上下さかさまに配置し、合併の手順が終わったのちにひっくりかえしてゲーム盤にはめこむとよいでしょう。

2. より小さい（建物数が少ない）ホテルチェーンから本部コマを取り除いてトレーに戻します。そのホテルチェーンは買収され、そこに含まれている建物はすべて、よりサイズの大きいホテルチェーンの一部となります。もし、合併する２つのホテルチェーンがどちらも同じ大きさなら、合併仕掛人である手番プレイヤーが、どのホテルチェーンが買収したのか（どの本部コマを取り除くか）を自由に決めます。

3. 買収された（本部コマが取り除かれた）ホテルチェーンの有力な株主であるプレイヤーは、株主配当として銀行から紙幣チップを受け取ります（詳細は１１ページ参照）。いっぽう、残った（買収した）ホテルチェーンの株券を保有する各プレイヤーは、株主配当を受け取ることはありませんので、注意してください。とはいえ、残ったホテルチェーンの株券を保有するプレイヤーも、（そのホテルチェーンが合併によってより大きなサイズになることによって）その株券の価値が上昇するという恩恵を受けます。

4. 合併仕掛人から時計回りの順で、各プレイヤーは、もし買収されたホテルチェーンの株券を保有しているなら、それらの株券をすべて、次の①～③のいずれかの方法で処分しなければなりません。株券１枚ごとに処分方法を変えてもかまいません。

① **売却する：**処分する株券を「現在株価」で銀行に売却します。現在株価の確認方法については、１０ページを参照してください。売却した株券はトレーに戻し、現在株価に相当するぶんの紙幣を銀行から受け取ってください。

② **株式交換する：**処分する株券を、買収を行ったホテルチェーンの株券と交換します。このときは株券２枚をトレーに戻すごとに、買収を行ったホテルチェーンの株券１枚をトレーから選んで獲得します。

③ **手元に残す：**処分する株券を手元に残します。その株券は買収完了後、ホテルチェーンの解散とともに、無価値（現在株価＝「$0」）になります。しかし、のちに同じ名称のホテルチェーンが設立された場合には、その株券となり、再び現在株価が上昇することになります。

3つ以上のホテルチェーンの合併が発生した場合には、そのうち最も規模の大きいホテルチェーンだけが残り、ほかのホテルチェーンはすべて買収されることになります。合併するホテルチェーンの中に同じサイズがある場合は、合併仕掛人である手番プレイヤーが、そのうちどのチェーンを「一番大きなサイズである」とみなすかを自由に決定します。そして買収されるホテルチェーンのうち、最もサイズの大きいホテルチェーンから1つずつ順番に買収を実行していきます。1つのホテルチェーンの買収が完全に終わってから、次のホテルチェーンの買収を実行してください。その買収の手順はそれぞれ上記**1.** ～ **4.**と同様に行います。

２.株券を購入する

建物をゲーム盤に配置し、（もし発生したなら）買収の手順をすべて終えたのち、手番プレイヤーはトレーからアクティブなホテルチェーンの株券を合計3枚まで購入することができます。

購入する場合、異なるホテルチェーンの株券を組み合わせて購入してもかまいません。購入する株券1枚ごとに、現在株価に等しい額の紙幣を銀行に支払ってください。現在株価の確認方法については、10ページを参照してください。

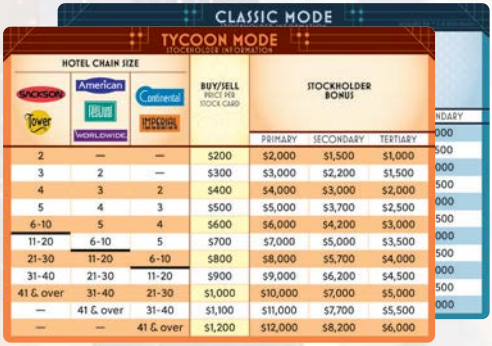
こうして株券を購入する際、ミスを防止するため、プレイヤーは購入する株券の名称と枚数、そして購入に充てる総額をはっきりと宣言しなければなりません。プレイヤーはまた、ゲーム中いつでも、トレーに残っている各ホテルチェーンの株券の枚数を確認することができます。

なお、トレーに株券がない場合、その株券は購入できません。

◆現在株価の確認

各ホテルチェーンの現在株価は次のように確認することができます。

1. 株価ボードで、対象となるホテルチェーンの名称が表示されている欄を確認します。
2. 対応する欄の下に続くタテ列には、ホテルチェーンのサイズが数字で記されています。そのホテルチェーンに含まれる建物数がその数字と一致する欄を探し出します。
3. 対応する欄から右にたどり、それが株価のタテ列と交差する欄に記されているのが、そのホテルチェーンの現在株価となります。



2	—	—	$200	$2,000	$1,500	$1,000
3	2	—	$300	$3,000	$2,200	$1,500
4	3	2	$400	$4,000	$3,000	$2,000
5	4	3	$500	$5,000	$3,700	$2,500
6-10	5	4	$600	$6,000	$4,200	$3,000
11-20	6-10	5	$700	$7,000	$5,000	$3,500
21-30	11-20	6-10	$800	$8,000	$5,700	$4,000
31-40	21-30	11-20	$900	$9,000	$6,200	$4,500
41 & over	31-40	21-30	$1,000	$10,000	$7,000	$5,000
—	41 & over	31-40	$1,100	$11,000	$7,700	$5,500
—	—	41 & over	$1,200	$12,000	$8,200	$6,000

各プレイヤーは株券を購入、あるいは売却するたびに、こうして現在株価を確認し、銀行担当との間で株券と対応する額の紙幣をやりとりしてください。

◆手持ち資金の枯渇

プレイヤーは、手持ちの紙幣が枯渇したとしても、通常どおりゲームを続行することができます。ただし、（支払いに充当する紙幣を保有していないので）手番で株券を購入することはできなくなりますので、紙幣が枯渇することは避けた方がいいでしょう。紙幣が枯渇しても、その後また紙幣を入手することができれば、そうした制限はなくなります。そのためにはプレイヤーは、株主配当を受け取るか、あるいは買収されたホテルチェーンの保有株券を売却して紙幣を受け取るまで待つしかありません。というのも、プレイヤーはゲーム中に**保有する株式を自由なタイミングで売却できるわけではなく、銀行から紙幣を借りることもできない**からです。

こうした手持ち資金の枯渇を防ぐため、株券の購入は賢く行いましょう。必ずしもすべてのホテルチェーンにおいて大株主にならなくとも、勝利をつかむことはできます。

3 .建物コマを１個補充する

株券の購入（してもしなくても）が終わったら、建物プールから建物コマを1個引いて受け取り、手持ちの建物に加えます。

そしてその段階で、手持ちの建物の中に「配置不能」な建物があるかどうかを確認します。ある建物をゲーム盤に配置すると「大規模ホテルチェーン同士が接続する状態」になる場合、その建物は「配置不能」であるとみなします。というのも、前述のとおり、大規模ホテルチェーンは買収されないため、それらが互いに合併することは許されないからです。

こうした配置不能の建物があった場合、ここでそれらをすべて公開してゲームから取り除いて箱に戻し、それと同じ個数をプールから引いて受け取ります。もし、ここで配置不能な建物を引いた場合、それは手持ちの建物に残ります（次の手番のこの手順で取り除かれることになります）。

注意：ある建物を配置することによって、ゲーム盤上に本部をもたない８つめの（接続した２個以上の建物からなる）建物グループができる場合、その建物は「配置不能」とはみなしません。ただし、そうした建物は（他のホテルチェーン同士の合併が発生することによって）トレーに使用可能な本部コマが戻ってくるまでの間は、ゲーム盤に配置できない建物となります。

◆株主配当の対象プレイヤーと配当額

ホテルチェーンの合併が発生し、株主配当の額を決めるとき（次ページ「2.株主配当の実行」）、合併の原因となった建物は、どのホテルチェーンにも含まれないものとみなします。次の手順を順番に行い、株主配当を行ってください。

1.配当を受け取るプレイヤーの確認

買収されたホテルチェーンの株券を保有する各プレイヤーは、それらの株券をすべて公開し、自分が何枚保有しているのか宣言します。保有枚数が最も多いプレイヤーが「筆頭株主（PRIMARY）」、次に多いプレイヤーが「第2株主（SECONDARY）」、その次に多いプレイヤーが「第3株主（TERTIARY）」となります。ただし、株券を1枚も保有していないプレイヤーは株主ではありませんので、いかなる場合もそれらに該当することはありません。

・単独株主

クラシックモードの場合：買収されたホテルチェーンの株券を保有しているプレイヤーが１人だけである場合、その株主（単独株主）は、**筆頭株主と第２株主が受け取るべき配当を両方受け取ります。**

タイクーンモードの場合：買収されたホテルチェーンの株券を保有しているプレイヤーが１人だけである場合、その株主（単独株主）は、**筆頭株主と第３株主が受け取るべき配当を両方受け取ります。**

・同位の大株主

クラシックモードの場合：筆頭株主が２人以上いる場合には、筆頭株主と第２株主が受け取るべき配当の額を合計し、それを各筆頭株主が均等に分割して受け取ります。このとき$100未満の端数については切り上げ、$100単位で受け取ります。この場合、第２株主は配当を受け取ることができません。

もし第2株主が2人以上いる場合には、その配当を均等に分割して各第2株主が受け取ります。このとき$100未満の端数については切り上げ、$100単位で受け取ります。

タイクーンモードの場合：筆頭株主が２人いる場合には、筆頭株主と第２株主が受け取るべき配当の額を合計し、それの半額に相当する額を両筆頭株主が受け取ります。このときも$100未満の端数については切り上げ、$100単位で受け取ります。こうした場合、それらに次ぐ第２株主は、第３株主の配当額を受け取り、さらにそれに次ぐ第３株主は配当を受け取れません。もし筆頭株主が３人以上いる場合は、筆頭株主、第２株主、第３株主が受け取るべき配当額をすべて合計し、それを各筆頭株主が均等に分割して受け取ります。このときも$100未満の端数については切り上げ、$100単位で受け取ります。この場合、筆頭株主以外の株主は一切の配当を受け取れません。

もし第2株主が2人以上いる場合には、第2株主と第3株主が受け取るべき配当の額を合計し、それを各第2株主が均等に分割して受け取ります。このときも$100未満の端数については切り上げ、$100単位で受け取ります。この場合、それらに次ぐ第3株主は、配当は受け取れません。

もし第3株主が2人以上いる場合には、第3株主が受け取るべき配当を各第3株主が均等に分割して受け取ります。このときも$100未満の端数については切り上げ、$100単位で受け取ります。

2.株主配当の実行

株主配当については、銀行担当が株価ボードを参照してその額を対象となった各プレイヤーに渡します。その手順は次のとおりです。

1. 株価ボードで、いま**買収されたホテルチェーン**の名称が表示されている欄を確認します。
2. その欄の下に続くタテ列には、ホテルチェーンのサイズが数字で記されています。そのホテルチェーンに含まれる建物数（合併の原因となった建物は含みません）がその数字に一致する欄を探し出します。
3. その欄から右にたどり、それが「株主配当額（STOCKHOLDER BONUS）」と記された３つの列と交差する欄を参照します。そこに、左から筆頭株主、第２株主、第３株主が配当として受け取るべき金額が記されています。

次のページには、合併の際の株主配当の対象プレイヤーと受け取る配当額の判定例をいくつか紹介しておきますので、参考にしてください。それらの例は、「FESTIVAL（フェスティバル）」（サイズ：建物7個）と「IMPERIAL（インペリアル）」（サイズ：建物5個）という2つのホテルチェーンが合併し、IMPERIALがFESTIVALに買収されてその一部になる、という状況を前提にしています。

TYCOON MODE
STOCKHOLDER INFORMATION

HOTEL CHAIN SIZE			BUY/SELL PRICE PER STOCK CARD	STOCKHOLDER BONUS		
SACKSON / Tower	American / festival / WORLDWIDE	Continental / IMPERIAL		PRIMARY	SECONDARY	TERTIARY
2	—	—	$200	$2,000	$1,500	$1,000
3	2	—	$300	$3,000	$2,200	$1,500
4	3	2	$400	$4,000	$3,000	$2,000
5	4	3	$500	$5,000	$3,700	$2,500
6-10	5	4	$600	$6,000	$4,200	$3,000
11-20	6-10	5	$700	$7,000	$5,000	$3,500
21-30	11-20	6-10	$800	$8,000	$5,700	$4,000
31-40	21-30	11-20	$900	$9,000	$6,200	$4,500
41 & over	31-40	21-30	$1,000	$10,000	$7,000	$5,000
—	41 & over	31-40	$1,100	$11,000	$7,700	$5,500
—	—	41 & over	$1,200	$12,000	$8,200	$6,000

株価ボード

◆合併の例

• 一般的な合併における株主配当の判定例

株主配当の対象プレイヤーを判定するため、各プレイヤーは保有するIMPERIALの株券を公開し、その枚数を数えて宣言しました。そうしたところ、アキラ君は3枚、ダイスケ君は2枚、マサユキ君は0枚でした。アキラ君が筆頭株主だったので、彼が筆頭株主の配当額を受け取ることになり、ダイスケ君が第2株主の配当を受け取ることになります。マサユキ君は3位ですが、**株券を1枚も保有していないので、配当を受け取ることはできません。**株価ボードを参照したところ、IMPERIAL（サイズ：建物5個）の筆頭株主配当は$7,000、第2株主配当は$5,000です。そこでアキラ君は$7,000を、ダイスケ君は$5,000を銀行から受け取ります。

買収されたホテルチェーンの株券を同じ枚数保有するプレイヤーが複数いるケースがあります。そこで、ここでは上の例と同じシチュエーションで、そうしたケースの判定例（**タイクーンモード**）を紹介します。

• 筆頭株主が複数のケース

アキラ君は株券を3枚、ダイスケ君も3枚、マサユキ君が1枚保有しているケースでは、次のようになります。IMPERIAL（サイズ：建物5個）の筆頭株主配当は$7,000、第2株主配当は$5,000です。アキラ君とダイスケ君はどちらも筆頭株主ですので、それぞれその合計額（$12,000）の半分である$6,000ずつ銀行から受け取ることになります。いっぽう、マサユキ君はこの2人に次ぐ株主（第2株主）ですので、第3株主配当である$3,500を受け取ることになります。

• 第２株主が複数のケース

アキラ君は株券を3枚、ダイスケ君は2枚、マサユキ君も2枚保有しているケースでは、次のようになります。IMPERIAL（サイズ：建物5個）の筆頭株主配当は$7,000、第2株主配当は$5,000、第3株主配当は$3,500です。アキラ君は筆頭株主配当として通常どおり$7,000受け取ることになります。ダイスケ君とマサユキ君はどちらも第2株主ですので、それぞれ第2株主配当と第3株主配当の合計額（$8,500）の半分である$4,300ずつ（$100未満切り上げ）銀行から受け取ることになります。もしこのケースで、株券を1枚保有しているユウト君がいる場合、彼は他の3人に次ぐ株主（第3株主）になりますので、株主配当を受け取ることはできません。

• 第３株主が複数のケース

アキラ君は株券を4枚、ダイスケ君は3枚、マサユキ君とユウト君は1枚ずつ保有しているケースでは、次のようになります。IMPERIAL（サイズ：建物5個）の筆頭株主配当は$7,000、第2株主配当は$5,000、第3株主配当は$3,500です。アキラ君は筆頭株主として$7,000、ダイスケ君は第2株主として$5,000を通常どおり受け取ります。マサユキ君とユウト君は第3株主配当を均等に分割しますので、$1,800ずつ（$100未満切り上げ）受け取ることになります。

6 .ゲームの終了と勝利

あるプレイヤーが自分の手番中に、「**アクティブなホテルチェーンのすべてが大規模ホテルチェーンである**」もしくは「**アクティブなホテルチェーンのひとつのサイズが建物41個以上である**」と**宣言した場合**、その手番の終了時にゲームは終わります。ただし、そうした状況に該当する場合であっても、手番プレイヤーは**必ずしも宣言を行う必要はありません**。たとえば、自分が株券を保有しているホテルチェーンのサイズをもっと大きくしたい場合など、宣言しない方が有利なこともあります。

ゲームが終了したら、ただちに次の手順を行って、ゲームの勝者を決定します。

1. アクティブな各ホテルチェーンについて、株主配当の判定と支払いを行います。それぞれのホテルチェーンについて、筆頭株主、第２株主が（タイクーンモードなら第３株主も）、対応する株主配当を銀行から受け取ってください。そのやり方は、ゲーム中に合併が発生した場合と同様に行います。
2. 各プレイヤーは保有する株券をすべて、それぞれ現在株価で銀行に売却します。このとき、アクティブなホテルチェーンが存在しない株券については無価値になります。
3. 各プレイヤーは保有する紙幣の額を合計します。その額が最多のプレイヤーがゲームに勝利します。もし、最多のプレイヤーが２人以上いる場合、それらのプレイヤーが勝利を分かち合います。

7 .まれなケースへの対処

◆株券のないホテルチェーンの設立

プレイヤーが建物をゲーム盤に配置することで新たなホテルチェーンが設立された際に、そのホテルチェーン用の株券が、（すべての株券をいずれかのプレイヤーが保有している状態のため）トレーに1枚も残っていないケースがあります。そうした状況が発生したときは、そのホテルチェーンの創業者プレイヤーは、設立時発行株式を受け取ることはできません。しかしその代わりに、銀行から紙幣を受け取ります。その額は、設立時のそのホテルチェーンの現在株価と等しい額になります。

◆建物の配置ミスの発覚

建物を間違ったマスに配置してしまった場合、もしその手番中にそのミスが発覚したなら、その建物を正しいマスに配置しなおしてください。ただし、以前の手番に配置した建物が間違ったマスにあることが発覚した場合には、配置のやり直しは行いません。もし、間違った建物が配置されたマスに本来配置されるべき正しい建物を保有しているプレイヤーがいる場合には、それら2つのタイルを単に入れ替えて、ゲームを続行してください。

◆タイクーンモードで株主が２人の場合

タイクーンモードで遊んでいる際に、株主配当の対象プレイヤーが2人であった場合、第3株主配当は誰も受け取りません。

選択ルール：特殊能力カード

ゲーム開始前にすべてのプレイヤーが賛同するなら、この章のルールと特殊能力カードをゲームに導入して遊ぶことができます。そうすることで、各プレイヤーは特殊能力カードの効果により、

特殊な株券の取り引きや、建物の配置を実行することができます。この選択ルールを採用する場合、通常のルールに次のルールを追加して遊んでください。

セットアップ中に、各プレイヤーは特殊能力カードを1セット（5枚）受け取ります。どのセットもそのカード構成は同じで、《株券を無料で獲得する》《株券を５枚まで購入する》《株式交換を３回まで行う》《手持ち建物を５個追加する》《建物4個を配置する》各1枚からなります。

プレイヤーは手番中に、保有する特殊能力カードのうち1枚を選んで使用することができます。使用する際は、そのカード名を宣言してください。そしてそのカードの指示にしたがいます。その後、使用したカードは全員共通の捨て山に移します。どのカードも自分の手番の適切な手順（手番中の3つの手順。6ページ参照）で使用しなければなりません（たとえば、株券の交換を含む特殊能力のカードは、手番中の「2.株券を購入する（任意）」の手順の際に使用しなければなりません）。

CREDITS

Game Designer: Sid Sackson
Senior Producer of Board & Card Games: Dan Bojanowski
Illustrators: Kwanchai Moriya, Eric Hibbeler, & Scott O'Gara
Graphic Designer: Anita Osburn
Editor: William Niebling
Production Artist: Noelle Lopez & Gordon Tucker
3D Artist: David L'Huillier
Expert Consultants: Thomas Haver & John Kaufeld

RENEGADE GAME STUDIOS
President & Publisher: Scott Gaeta
Finance Controller: Robyn Gaeta
Vice President of Operations: Leisha Cummins
Vice President Sales: Andrew Lupp
Senior Producer, Board & Card Games: Dan Bojanowski
Producer, RPGs: Kevin Schluter
Associate Producer, Board & Card Games: Kane Klenko
Associate Producer, Heroscape: Lee Houff
Associate Producer, RPGs: Ben Heisler
Director of Visual Design: Anita Osburn
Creative Director, Games: Jeanne Torres
Creative Director, RPGs: Sarah Robinson
Senior Game Designer: Matt Hyra
Game Designers: Dan Blanchett, Christopher Chung, & Sarah Rowan
Lead Developer, World of Darkness: Juhana Pettersson
Playtest Coordinator: Marcus E. Burchers
Marketing Manager: Jordan Gaeta
E-Commerce Manager: Nick Medinger
Event Manager: Sara Erickson
Organized Play Manager: Trevor McGregor
Project Manager: Rachel Del Rio
Customer Service Manager: Jenni Janikowski
Finance & Sales Coordinator: Madeline Minervini
Creative Production: Noelle Lopez & Gordon Tucker
Customer Service: Bethany Bauthues
Marketing Assistant: Anais Morgan
Sales Assistant: Sophia Gambill

HASBRO
Team Hasbro: Elizabeth Artale, Paul Strickland, Tayla Reo, Brian Casentin, Kaiser Ramos & Christopher Troise

AVALON HILL

WIZARDS OF THE COAST OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Licensed by: Hasbro

RENEGADE GAME STUDIOS

For additional information or support, please visit us online: **www.renegadegames.com**

/PlayRGS | @PlayRenegade | @Renegade_Game_Studios | /RenegadeGameStudios

ACQUIRE, AVALON HILL, and HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. © 2024 Hasbro.
©2024 Wizards of the Coast LLC. Wizards of the Coast and its logo are trademarks of Wizards of the Coast LLC.

プレイのヒント

- 株主配当を受け取ることは、資金を稼ぐ上で重要な方法です。そのため、手番のとき株券を直接購入したり、合併の際に株式交換で入手するなどして、アクティブなホテルチェーンの有力株主になるようにしましょう。
- サイズのより小さいホテルチェーンは、合併によって買収される可能性があります。そのため、こうしたホテルチェーンの筆頭株主、第２株主になるのはよい方法です。
- ゲーム盤の端に近い場所のホテルチェーン、他のホテルチェーンから離れているホテルチェーンの株券をあまり多く集めるべきではありません。なるべく早期に買収されそうなホテルチェーンの株券を集めるほうが株主配当を受け取るチャンスが増します。
- ゲームが終盤に近づいてきたら、より大きなホテルチェーンの株券を集めるのもよい方法です。そうしたホテルチェーンはゲーム終了時に残っている可能性が高く、ゲーム終了後に高額の株主配当を受け取るチャンスがあるからです。
- あなたが株券を保有するホテルチェーンが買収されたとき、その株券をより大きなホテルチェーンの株券と株式交換するのも、前項と同じ理由でよい方法です。
- すでに他のプレイヤーが株券の大半を保有するホテルチェーンを新たに設立するのは、あまりよい方法とは言えません。というのも、それはあなたよりも、そうしたプレイヤーの方がずっと得をするケースが多いからです。ただし、新たなホテルチェーンを設立できる場所が何箇所もあるなら、あえて設立してしまって、あなたが設立時発行株式を受け取ったほうがマシでしょう。

２人ゲーム

2人で遊ぶ場合には、**クラシックモードで遊んでください**（株価ボードのクラシックモードの面を上にして遊びます）。また、通常のルールをもとにしつつも、ホテルチェーンの合併が発生した際には、下記の部分についてルールを変更して遊んでください。

1. 買収されたホテルチェーンの株主配当の対象プレイヤーを判定する際、ランダムな枚数のその株券を保有する架空のプレイヤーが１人いるものと考えて順位を判定します。そのプレイヤーが保有する株券の枚数を決定するため、建物プールから建物を１個引いて公開します。そしてその建物に記されている数字を、架空のプレイヤーの保有枚数であるとみなします。たとえば「9F」の建物を引いたなら９枚、「2B」を引いたなら２枚とみなします。このとき、架空のプレイヤーの保有株券、全プレイヤーの保有株券、トレーに残っている株券の合計が25枚を超えてしまっても、何も問題ありません。
2. 株主配当は、筆頭株主と第２株主にのみ行われます。また、架空のプレイヤーが株主配当の対象となった（筆頭株主もしくは第２株主になった）場合には、架空のプレイヤーの受け取った配当は銀行に残したままにしておきます（つまり支払ったとみなすだけで、実際には支払いは行いません）。
3. 架空プレイヤーの保有株券の枚数を決定するために引いた建物は、建物プールに伏せて戻し、そのあと建物プール全体をよく混ぜ合わせます。
4. ゲーム終了後の株主配当においても、上記と同様に架空のプレイヤーも参加して判定を行います。