



栄！ルールブック

大納言製作所

目次

〈コンポーネント〉	1
〈ストーリー〉	2
起業家になって、渋沢栄一の業績をたどろう！	2
渋沢栄一ってどんな人？	2
何をするゲーム？	2
〈準備〉	3
〈ゲームの流れ〉	4
ターン中に取れる行動.....	4
1. [企業を設立する]	4
2. [人材を育成する]	4
3. [人材をスカウトする]	4
4. [借入れ]	5
5. [返済].....	5
6. [経験を積む].....	5
7. [投資].....	5
8. [市場開拓]	5
決算	6
ステージ.....	8
返済:	8
決算:	8
ステップアップ:	8
ゲームの終了	9
〈各カードの説明〉	10
企業カード:	10
社会・公共事業カード	10
経験カード	11

＜コンポーネント＞

- ・化粧箱（1 つ）[A4]
- ・メインボード(1 枚) [A3 二つ折り]
- ・プレイマット(4 枚) [A4]
- ・プレイヤーコマ(4 個)[ミープル]
- ・人材チップ（120 個 4 人分）[丸型 15 mm]
- ・ステージマーカー(3 つ) [30*30 mm]
- ・一般企業カード(68 枚) [ハーフサイズ]
- ・初期企業カード（4 枚） [ハーフサイズ]
- ・社会・公共事業カード(4 枚) [ハーフサイズ]
- ・経験カード(60 枚)
- ・カネーチップ(1 カネー 30 個/5 カネー 20 個) [チップ]
- ・借入れマーカー(16 個 4 人分) [丸型 15 mm]
- ・配当表(得点表) (1 枚) [ブリッジサイズ]
- ・景気マーカー(1 つ) [角形 14 mm]
- ・説明書（未定）

＜ストーリー＞

起業家になって、渋沢栄一の業績をたどろう！

あなたはなにか事業を起こそうとしている起業家です。でも、起業家になるって一体どういうことでしょうか？お金をいっぱい稼ぐこと？人をたくさん雇うこと？それだけではないはずです。日本を代表する偉大な起業家・渋沢栄一なら、なんと答えたでしょうか。ヒントを求めて、「日本資本主義の父」と呼ばれる栄一の業績を追体験してみましょう！

渋沢栄一ってどんな人？

日本がまだ世界の中で後進国だった明治から昭和の前期にかけて、起業を通して国全体の基礎を作ろうとした人です。現在私たちの生活を支えている大企業のなかにも、元を辿れば栄一の出資や援助で設立した企業や、栄一が経営を担った企業がたくさんあります。栄一が関わったとされる企業は500を超えますが、その数はもちろん、業種が多岐にわたっていることも特徴です。また、著書の『論語と算盤』というタイトルに表れているように、社会にとって有徳な人物であること（＝論語の教え）と、商売によってお金を稼ぐこと（＝算盤を弾くこと）は両立すると考え、人を育てることに力を入れた人物でした。

何をするゲーム？

<T.B.D>

＜準備＞

1. メインボードを開き、中央に置きます。各プレイヤーにプレイマットを配ります。
2. メインボードにステージⅠ～Ⅲまでの一般企業カードの山札を配置します。
3. ステージⅠのカードの山札から、3枚を表向きにして並べます。
4. 社会・公共事業カードは、プレイヤー人数が4人ならば4枚全て、3人ならば4枚のうち3枚をランダムに選び、表向きにして並べます。
5. 各プレイヤーに初期企業カードの中からランダムで一枚ずつ配り、プレイマットの上におきます。
Point: プレイマットの企業カード置き場は、業種ごとに別れています。獲得した企業は業種毎にまとめ、1枚ずつ上に重ねていきます。
6. 各プレイヤーに人材チップ1個と5カネーを配ります。人材はプレイマットの人材置場に置きます。
7. 各プレイヤーに借入れマーカーを3枚（ステージⅠ～Ⅲ各1種ずつ）配り、借入れ記録の0のマスに置きます。
8. 一番最近起業した人がスタートプレイヤーとなり、ゲームスタートです！
(じゃんけん等で決めても構いません)大納言製作所

Point: 3人プレイの時、余ったカードはゲームには使用しません。

<ゲームの流れ>

以下の流れを繰り返し、**栄!**を獲得していきます。

栄!を獲得した時は、そのつど**栄! スコアボード**上でプレイヤーコマを進めてください。

ターン中に取れる行動

スタートプレイヤーから自分のターンを行い、1周したら決算を行います。

1回のターン中、以下の行動を好きな順で行うことができます。

Point: 1周とは、スタートプレイヤーから順に、最後のプレイヤーまで1回ずつターンを終えるまでを指します。

1. [企業を設立する]

ターン中に設立できる企業カードは【一般企業カード】と【社会・公共事業カード】の2種類が存在します。

【一般企業カード】

メインボード上の表向きになっている一般企業カードから1枚を選択し、設立します。

設立にはコストとして人材チップとカネーが必要になります。

Point: (必要なコストは設立する企業のステージによって変わります。

(詳しくは〈各カードの説明〉→・企業カードをご覧ください)。

人材チップはプレイマットの人材置場にある人材チップから1個を選び、設立する一般企業カードの右上の丸い枠にのせます。(これを「雇用」と呼びます) カネーは手持ちのカネーチップを使い、必要な額を支払います。

【社会・公共事業カード】

社会・公共事業カードは特定の条件を満たせば設立でき、コストは必要ありません。

(詳しくは〈各カードの説明〉→・社会・公共事業カードをご覧ください)。

設立した企業はプレイマットの企業カード置き場に置きます。

企業カードはそれぞれ「企業価値」を持っています。企業を設立すると、その企業価値と同じ分だけ栄!を獲得できます。

例) 企業価値3の企業を設立→3栄!獲得

2. [人材を育成する]

2カネーを支払い、新しい人材チップを1個、プレイマットの人材置場に置きます。

3. [人材をスカウトする]

3カネーを他プレイヤーに支払い、そのプレイヤーの人材置場にある人材チップを1個、自分の人材置場に置くことができます。

4. [借入れ]

栄！のスコアに応じて、カネーを借入れすることが出来ます。借入れの限度額は、ゲームスタート時点では 5 カネー、以降獲得した栄！が 5 の倍数を超える度に 1 カネーずつ増え、上限は 20 カネーです。

(限度額以内ならいくらでも借りられます)

借入の限度額は、メインボードの栄！スコアボードの横にも記載されています。

例) 8 栄！を獲得していた場合……6 カネーまで借入れ可能

20 栄！を獲得していた場合……8 カネーまで借入れ可能

プレイマットの借入れ記録に借入れマーカーを置き、借りたカネーの額を記録します。借入れマーカーは各ステージにつき 1 個ずつ用意されているので、その時のステージに対応するものを使用してください。

5. [返済]

手持ちのカネーから借入れた額、全額を返済し、借入れマーカーを取り除きます。

Point : 返済は分割して行うことはできず、一度に全額を支払わねばなりません。

返済を行なった場合、そのターン中に[借入れ]を行うことはできません。

6. [経験を積む]

3 カネーを支払い、経験カードの山札から 1 枚引き、使用します。

テキストに書かれた効果を適用したら、捨札としてプレイマットの近くに重ねて置きます。

7. [投資]

手持ちのカネー全てを他のプレイヤーに分け与え、1 栄！を獲得します。

カネーの分配の仕方は自由です。

例) 3 カネー持っている時、他プレイヤー 1 人に 3 カネー全てを投資……1 栄！獲得

9 カネー持っているとき、他プレイヤー 2 人に 5 カネーと 4 カネーずつ投資……1 栄！獲得

8. [市場開拓]

1 カネーを支払い、メインボード上の表向きになっているいずれかのステージの一般企業カードを 3 枚山札に戻し、シャッフルして再び 3 枚並べます。

決算

全てのプレイヤーが自分のターンを行い、一周したら決算となります。

決算では、各プレイヤーはそれまで自分が設立した企業の企業価値を業種別に合計し、その合計値をプレイヤー間で競います。その順位に応じ、各プレイヤーはカネーを獲得します。

獲得できるカネーは次の通りです。

Point : どの業種でも共通です。

順位	獲得カネー
1 位	5 カネー
2 位	3 カネー
3 位	1 カネー
4 位	1 カネー

この処理を、4つの業種全てについて行います。

Point : ある業種で1つも企業を設立していない場合は、その業種の決算には参加できず、カネーは獲得できません。

同着の場合は順位が繰り下がります。

例 1) 企業価値がそれぞれ……プレイヤーAが7、プレイヤーBが7、プレイヤーCが5、プレイヤーDが5の時

順位	獲得カネー	プレイヤー
1 位	5 カネー	-
2 位	3 カネー	プレイヤーA / プレイヤーB
3 位	1 カネー	-
4 位	1 カネー	プレイヤーC / プレイヤーD

1 位 : 該当者なし

2 位 : プレイヤーA / プレイヤーB

3 位 : 該当者なし

4 位 : プレイヤーC / プレイヤーD

例 2) 企業価値がそれぞれ……プレイヤーA が 6、プレイヤーB が 6、プレイヤーC が 6、プレイヤーD が 5 の時

順位	獲得カネー	プレイヤー
1 位	5 カネー	-
2 位	3 カネー	-
3 位	1 カネー	プレイヤーA / プレイヤーB / プレイヤーC
4 位	1 カネー	プレイヤーD

1 位・2 位：該当者なし

3 位：プレイヤーA / プレイヤーB / プレイヤーC

4 位：プレイヤーD

ただし、経験カードの効果により景気変動すると、獲得するカネーが増減します。

例) 好景気の場合

順位	獲得カネー
1 位	7 カネー
2 位	5 カネー
3 位	3 カネー
4 位	1 カネー

景気の変動に係る経験カードは、「好景気」「不景気」「相場変動」の 3 種類です。

(詳しくは〈各カードの説明〉→経験カードをご覧ください)。

これらのカードを引いた場合、現在の景気の状態がわかるように、配当表の上に景気マーカーを乗せてください。
変動した景気は、次の決算が終わった時点で経験カードの効果が切れ、「通常」に戻ります。

また、効果が切れる前に別の経験カードによって景気変動する場合、最後に使用されたカードの効果のみ適用し、景気の状態は上書きされます。

例) プレイヤーA が「相場変動」を引いた後プレイヤーB が「好景気」を引いた場合「好景気」の効果のみ適用

ステージ

ステージ終了条件を満たすプレイヤーが現れた場合、その周を終えたら以下で説明する手順に従ってステージの終了処理を行い、その時点で一番を多く栄！を獲得していたプレイヤーがステージマーカーを獲得します。

同着の場合は、ターン順が早いプレイヤーが獲得します。

ステージ終了条件は以下の通りです。

ステージⅠ：・・・20 栄！に到達

ステージⅡ：・・・40 栄！に到達

ステージⅢ：・・・70 栄！に到達

ステージの終了処理は以下の順で行ってください。

返済:

そのステージで借入れたカネーを全額返済していないプレイヤーは、この時返済をしなければなりません。返済が済んだら、借入れマーカーを借入れ記録の 0 のマスに戻しておきます。手持ちのカネーが足りずに返済できない場合、手持ちのカネーを全て支払って借入れた額から差し引き、残った額は借金となります。借金を負った場合、ゲーム終了時にその金額と同じだけ栄！を失います。

[\(詳しくは〈ゲームの流れ〉→・ゲームの終了をご覧ください\)。](#)

借入れマーカーを裏返して借入れ記録に置き、そのステージで払えなかった額を記録しておきます。

決算:

通常通り決算を行います。

[\(詳しくは〈ゲームの流れ〉→・決算をご覧ください\)。](#)

ステップアップ:

次のステージの一般企業カードを表向きに 3 枚並べます。これで新たなステージの企業が設立可能になります。ただし、ステージⅡ以上の企業を設立するには、その企業と同じ業種で 1 つ下のステージの企業を既に設立している必要があります。また、ステージⅢの企業を設立するには経験カードを 5 枚以上使用している必要があります。

Point : (初期企業はステージⅠの企業として扱います)。

これらの処理が終わったら、次のステージを開始します。

最初に決めたスタートプレイヤーから再びターンを行ってください。

ゲームの終了

ステージⅢの終了処理が終わったら、ゲーム終了です。順位は栄！によって決定しますが、最後にボーナスとして以下のものが栄！として加算されます。加算された分だけ栄！スコアボード上でプレイヤーコマを動かして下さい。

- ・自分の人材チップのうち、企業に雇用されている人材チップ、1 つにつき 1 栄！獲得
(他プレイヤーに雇用されている人材チップも含む)
- ・ステージマーカー1 つにつき 3 栄！獲得
- ・社会・公共企業カードの効果による栄！の獲得

また、借金があるプレイヤーは、その分だけ栄！を失います。

全ての計算を終え、最も栄！を多く獲得していたプレイヤーの勝利です。

<各カードの説明>

企業カード：

基本となる企業カードは4つの業種(金融、交通・通信、商工業、教育)に分かれます。

業種に関わりなく、コストや獲得できる栄！は以下の通りです。

企業レベル	カネー	人材チップ	条件	企業価値	枚数
初期企業(ステージⅠ)	－	－	-	1	4 (各業種 1 枚)
ステージⅠ	3 カネー	1 個	-	3	28 (各業種 7 枚)
ステージⅡ	5 カネー	1 個	-	5	24 (各業種 6 枚)
ステージⅢ	7 カネー	1 個	経験カード 5 枚以上使用	7	16 (各業種 4 枚)

社会・公共事業カード

ある特定の条件を満たすと設立できる企業カードで、それぞれに特殊な効果があります。ステージに関係なく、条件を最初に満たしたプレイヤーが設立可能で、設立コストは必要ありません。設立すると5栄！を獲得できます。

社会・公共事業カードは以下の4枚が存在します。

名前	竜門社
設立条件	育成した人材が合計で10人以上になる。
効果	自分の人材がスカウトされるとき、相手プレイヤーは4カネーを支払わなければならない。

名前	日本放送協会 (現：NHK)
設立条件	使用した経験カードが合計で10枚以上になる。
効果	ゲーム終了後、使用した経験カードの枚数分/2だけ栄！を獲得 (小数点以下切り上げ)。

名前	日本赤十字社
設立条件	1度のターンに15カネー以上を投資する。
効果	自分のターン開始時に毎回3栄！を獲得する。(設立したターンは除く)。

名前	東京商工会議所
設立条件	全ての業種でレベル2の企業を立てる
効果	建設した企業数の1/2だけ栄！を獲得する (小数点以下切り上げ)。

経験カード

3カネーを支払うことで1枚獲得できます。獲得したカードはすぐに効果を発揮し、その後捨札として自分のプレイマットの近くに置いておきます。ステージⅢの企業を設立するには、経験カードを5枚以上使用していなければなりません。

名前	枚数	効果
論語	20	2栄！を獲得。
算盤	20	2栄！を獲得。
論語と算盤	3	3栄！を獲得。
助成金	3	栄！スコアの順位が低い順に5カネー/3カネー/1カネー/1カネーずつ獲得。同着の場合は、決算の時と同様に順位が繰り下がる （獲得カネーの算出の仕方は〈ゲームの流れ〉→決算を参考にしてください）。
好景気	4	景気マーカーを「好景気」のマスに移動する。 次の決算では、配当表が7カネー/5カネー/3カネー/1カネーとなる。 決算が終わったら景気マーカーを「通常」のマスに戻す。
不景気	4	景気マーカーを「不景気」のマスに移動する。 次の決算では、配当表が3カネー/2カネー/1カネー/1カネーとなる。 決算が終わったら景気マーカーを「通常」のマスに戻す。
相場変動	4	景気マーカーを「相場変動」のマスに移動する。 次の決算では、配当表が1カネー/1カネー/3カネー/5カネーとなる。 決算が終わったら景気マーカーを「通常」のマスに戻す。
恐慌	2	全プレイヤーは5カネーを失う。