ゲーム案

* トランプの数字札とマークを利用
* 人件費は100＋50x
* X＝数字
* 毎T人件費が発生
* 目標：22T、合計損害度10％以内、予算30000円
* 最初の段階で開示するのは目標Tのみ、最終的に全目標値は開示される
* 1T中にできる行動は都市解放活動、都市修復活動
* 3T毎にリスクは発生する
* リスク対策は提示し，対策するかどうかを決定できる
* 都市は3大陸15都市，魔王城として3フロアの計18フロア
* リスク対策，人員追加，人員強化の意思決定は5T毎にTとは別に行う
* 人員強化はマークを変えるのは500円，数字を強化するのは強化数×50円
* 数字強化の金額は人件費に追加し、計算する
* 追加人員の人件費は300＋50xとする
* 解放行動時の敵は3大陸の敵は13～15，魔王城は16～18，魔王は19～21
* 数字の合計が敵の数字を超えていれば都市を解放できる
* 解放行動時に攻撃を防げなければ都市に10％の損害が発生する
* 各都市20％以上の損害が発生した場合，修復を行うまで都市解放行動は行えない
* マークはスペード＞ハート＞クラブ＞ダイヤ＞スペード
* 同種のマーク2枚か優勢（スペードとハートならスペード）1枚で攻撃を防ぐ
* 評価は目標をどれだけ達成できたかによる
* 1つ達成でC，2つ達成でB，3つ達成でA、全部未達成でD

リスク

* メンバ1が怪我をする　3Tの間、能力値が3下がる（傷薬で0Tに）
* メンバ2が怪我をする　3Tの間、能力値が3下がる（傷薬で0Tに）
* メンバ3が怪我をする　3Tの間、能力値が3下がる（傷薬で0Tに）
* メンバ4が怪我をする　3Tの間、能力値が3下がる（傷薬で0Tに）
* 強敵が出現する　次の都市解放時の敵のステが+5（不可）
* 強敵が出現する　次の都市解放時の敵のマークが1つ増える（不可）

リスク対策

* 使い捨て傷薬1個1000円

最初に開示する情報

* 目標ターン
* 解放するフロア数
* 人件費の計算方法
* 人員強化（マーク）の金額
* 人員強化（数字）の金額
* 人員追加した場合の人件費
* マークの処理