オリジナル案

ルール　勝利点10，20，30到達で終了。ゲーム開始時に決定する

　　　　またはエンドレスをつくりカード３種がなくなる＆最高勝利点がなくなった場合終了この場合最高勝利点は3種に含まれる。

プレイヤーレベル→PJ成功でアップ

パラメーター→レベルに応じてパラメーター変更可能

例

　資金運用→支給金UP

　カリスマ→人員保有数UP　or人員獲得費DOWN

　リスク回避→リスク発生時リスクに対してマイナスパラメーター

基本設定

　毎ターン支給金を各プレイヤーへ（パラメーター依存）

　人員購入、PJごとに必要人数が変化

　　PJの規模が大きい程人数も増える

　　その分獲得勝利点UP

勝利点獲得

　PJカードを獲得する場合、資金と人数が揃って入ればPJゾーンへ置く。必要ターン数経過で獲得。PJごとに獲得できるまでのターン数が異なるため戦略が必要。

例

　最初から人員集めとPJ達成を同時進行

　序盤は資金集めから人員集めへ、終盤にかけてまとめてPJ獲得しにいく

等

リスク

PJゾーンに置かれたPJカードに対して発生する。賽の目によるデメリット効果がある。ここでリスク回避のパラメーターが有効になる。指定リスク回避以下→デメリット大、指定リスク回避以上デメリット小の賽の目に変わる