

転売汚染	ゲーム機	①	②	③	④	⑤
	自作ガジェット	①	②	③	④	⑤
	フィギュア	①	②	③	④	⑤
	アクセサリ	①	②	③	④	⑤
	おもちゃ	①	②	③	④	⑤
販売価格-1		販売価格-3		販売価格-5		正規販売禁止

メーカー・オートマ行動表	ダイス合計	主行動	設計取得方法	副行動	価格設定
	2-4	高コスト製品製造	ダイスを引いてコスト3-5になるまでロール	市場最高価格商品の人気度-1	製造コスト×3
	5-7	中コスト製品製造	ダイスを引いてコスト3にする	なし	製造コスト×2
	8-10	低コスト製品製造	ダイスを引いてコスト1-3になるまでロール	自分の最安商品の人気度+1	製造コスト×2
	11-12	在庫一掃販売	なし(既存在庫を値下げ)	なし	全ての在庫の現在価格-2 (最低1資金)

転売ヤー・オートマ行動表	ダイス合計	行動内容	購入対象	転売価格
	2-4	大量買い占め	最安値商品を3個まで	購入価格+5
	5,9	選別購入	人気度最高の商品を1個	購入価格+5
	6,7,8	様子見	購入なし	-
	10-12	投機購入	ランダム商品を1個	購入価格+8

規制進行	【パブリックコメント】 大量買い占め-1個
	【検討】 転売価格<購入価格×2
	【規制発動】 転売在庫没収 転売価格<購入価格×1.5 転売ヤー2ラウンド停止

トレンドバズテーブル	3d6合計値	トレンド名	効果内容	発動コスト
	3	経済特需	全プレイヤーは即座に20資金を得る	5資金
	4	技術革新	あなたが持つ設計1つのダイス値を-1する	5資金
	5	インフルエンサー紹介	任意の1カテゴリーの自身の全商品の人気度を+2する	8資金
	6	汚染改善キャンペーン	任意の1カテゴリーの汚染マーカ-を-1する	8資金
	7	サステナビリティ	全てのオープンソース化された設計から作られた商品の人気度を+1する	1威厳
	8	DIYブーム	「自作ガジェット」カテゴリーの製造コストを-1する	5資金
	9	インフレ進行	全ての商品の基本販売価格(転売ではない)が永続的に+1される(一度のみ、永続)	3資金
	10-11	ショート動画ブーム	全ての商品の転売価格に永続的に+2資金のボーナス	3資金
	12	テレワーク需要	「ゲーム機」「自作ガジェット」カテゴリーの人気度を+1する	3資金
	13	ギフト需要	「アクセサリ」「おもちゃ」カテゴリーの人気度を+1する	3資金
	14	緑化促進	汚染マーカ-を合計-2する(任意の組み合わせ)	12資金 or 3威厳
	15	消費者不信	あなた以外の全プレイヤーは威厳を1失う	2威厳
	16	市場開放	あなたはダイスを3枚引き、コスト0で設計・製造・販売を行うことができる。使用しなかったダイスはダイスプールに戻す。	10資金
	17	風評操作	任意のプレイヤー1人を選び、そのプレイヤーの威厳を3下げる	15資金 or 2威厳
	18	市場の寵児	あなたは即座に威厳を2得る	5資金

マーケット・ディスラプション プレイヤー参照リーフレット

勝利への道:最初に達成するのは誰だ？

威厳勝利: 威厳 17 に到達し、かつ 資金 75 以上を所持する

資金勝利: 資金 150 に到達する

ラウンドの流れ:市場はこう動く

アクションフェーズ: 全プレイヤーが順番に 3AP を使ってアクションを実行する。

オートマフェーズ: メーカーオートマと転売ヤーオートマが行動する。

市場フェーズ: 需要ダイス (2d6) が振られ、全市場から商品が 5 個 売れる。

購入優先順位: ① 人気度が高い順 → ② 価格が安い順 → ③ 威厳が高い順

勝利判定フェーズ: 勝利条件を確認し、達成者がいなければ次のラウンドへ。

アクションメニュー:あなたの 3AP の使い道

【1AP アクション】

製造: 設計図 1 つから商品を 1 個作る (コスト支払い)。

製造外注: 設計図 1 つから他プレイヤーまたはオートマに製造を依頼 (コスト支払い)。

販売: 製造した商品を 1 個、自分のマーケットに出す。

購入: 他プレイヤーの商品を 1 個購入する (転売用に「来歴トークン」も受け取る)。

威厳購入: 5 を支払い、1 を得る (1 ラウンドに 1 回まで)。

レビュー: 1 を消費し、他者の商品の人気度を ± 1 する。

レビュー外注: を払い、威厳消費なしでレビュー (発覚リスクあり)。

リサーチ: トレンドダイス (3d6) を振り、トレンドを発動させるか決める (コスト必要)。

アルバイト: 5 を得る。

買い戻し: 自分のマーケットから商品を 1 個撤去する (コストは戻らない)。

終売: 市場に商品がない設計図を 1 つ、ボードから完全に削除する。

【2AP アクション】

設計: カテゴリーダイスを 3 つ見て 1 つ選び、設計を 1 つ自分のボードに登録する。

オープンソース化も選択可能 (+2)。

規制推進: 需要ダイス (2d6) を振り、9 以上なら転売規制が 1 段階進行する。

【3AP アクション】

日雇い労働: 18 資金を得る (100 資金以下の場合のみ)

【特殊コスト アクション】

サービスキャンペーン (2AP + 5 + 3): 自分の設計 1 つに紐づく全商品を、市場から強制的に全て破壊する。

重要データ参照表

設計ダイス対応表

選んだ出目	製造コスト	需要値 (2d6)
1	1	7
2	2	6,8
3	3	5,9
4	4	4,10
5	5	3,11

威厳と価格上限

あなたの威厳	価格上限 (製造コスト ×)
0 ~ 2	× 2.0 倍
3 ~ 8	× 3.0 倍
9 以上	× 4.0 倍

転売価格ボーナス

転売品の価格 = 購入価格 + 5 + 下記ボーナス

転売成功回数	追加ボーナス
0 ~ 1 回	+ 0
2 ~ 4 回	+ 3
5 ~ 7 回	+ 6
8 回以上	+ 10