

# Market Trend



時間：45分

人数：4～6人(5人以上がおすすめ)

## - 用具 -

- ・ 宝石カード 120枚
  - ダイヤモンド(Diamond) .....10枚
  - ルビー(Ruby) .....12枚
  - トパーズ(Topaz) .....14枚
  - エメラルド(Emerald) .....18枚
  - サファイア(Sapphire) .....20枚
  - アメジスト(Amethyst) .....22枚
  - ジェット(Jet) .....24枚
- ・ 宝石チップ 7枚 (宝石の種類ごとに各1枚)
- ・ 相場ボード 1枚
- ・ 値段表示ボード 1枚
- ・ ラウンド表示タイル 2枚
- ・ リファレンスシート 1枚
- ・ 紙幣 110枚
  - 2000.....20枚
  - 1000.....20枚
  - 500.....15枚
  - 200.....20枚
  - 100.....20枚
  - 50.....15枚

## - ゲームの目的 -

腕利きの宝石商になって、仕入れた宝石を流行に載せて高く売っていきます。新作が発表されると注目が集まり、それだけ値段が高くなっていきますが、流行遅れの宝石は値段が下がってしまいます。最終的に一番お金を稼いだプレイヤーが勝者となります。

## - ルール -

ゲームは、「クォーター」単位で進行します。第4クォーター終了後、最終決算をおこなってゲームが終了します。

### 準備

リファレンスシートを参考に、人数に応じて宝石カードの枚数を調整し、よく切って山札にします。値段表示ボードを、相場ボードの第1クォーターの位置にあわせませす。

各宝石の価格タイルを、初期価格の場所に配置します。

## クォーターの流れ

各クォーターは、以下に示す6つのフェイズに分かれています。

### 1. 入荷

各プレイヤーに**8枚ずつ**手札を配ります。山札がなくなったら、捨て札を切り直して新たな山札にします。

まれに、山札の枚数が足りずに8枚ずつ配りきれない場合があります。このときは、全員の枚数が同じになるように配れるだけ配り、残りのカードは山札として残しておきます。

### 2. 仕入れ

各プレイヤーは、手札の中から1枚カードを選び、ストックとして裏向きにして自分の前に置きます。

残り手札を、第1、第3クォーターは自分の左隣のプレイヤーに、第2、第4クォーターは自分の右隣のプレイヤーに渡す準備をします。全員がカードを選び、ストックに加えたら、一斉に手札を隣のプレイヤーに渡します(合図をとるといいでしょう)。

これを、手札がなくなるまで繰り返します。

「仕入れ」の最中に、自分のストックを確認してもかまいません

注意：手札とストックのカードが混ざらないように、気をつけてください。

### 3. 宝石の選択

各プレイヤーは売却したい宝石を**1種類**選び、何枚売却するかを他のプレイヤーに分からないように選びます。枚数は**2枚以上**であれば、何枚でもかまいません。後の売却のために、ストックに残しておいてもかまいません。

第2～4クォーターでは、追加で1種類の宝石を流行遅れにしなければなりません。売却する宝石とは別の種類のものを**1枚**選びます。

ストックの宝石が1種類しかなく、流行遅れにする宝石が選べない場合は、ストックの宝石をすべて売却しなければなりません。このとき、流行遅れの宝石は出さないこととなります。

### 4. 価格の変動

「3. 宝石の選択」で準備した宝石カードを一斉に公開します。

各プレイヤーの出した宝石の種類をチェックして、価格を変動させます。「売却したい宝石」の値段を(出した枚数にかかわらず)1段階上げ、「流行遅れにしたい宝石」の値段を1段階下げます。

注意：各フェイズの終了時点で、価格が40を下回ったものは40に、50を上回ったものは50になります。

## 5. 収入

### 5.1 最多売却ボーナス(Most)の判定

全プレイヤーの「売却したい宝石」の枚数をチェックし、最も枚数の多いプレイヤーに、リファレンスシートのMostの列に書いてあるボーナスが入ります。該当者が複数いる場合は、全員にボーナスが入ります。

### 5.2 マッチボーナス(Match)の判定

マッチボーナスは、第2～第4クォーターにのみあります。全プレイヤーの「流行遅れにしたい宝石」の種類をチェックします。他に、同じ種類の宝石を出しているプレイヤーすべてに「Matchの列に書かれているボーナス×人数」のボーナスが入ります。

### 5.3 売却

「売却したい宝石」を、「3. 価格の変動」で決定した価格で売却します。売却価格で50以下の端数が出たときは、50単位に切り上げます。

## 6. 価格の調整

### 6.1 全宝石の値上がり

値段表示ボードの矢印を次のクォーターのところにあわせま。これによって、全宝石の値段が1段階上がります。

### 6.2 価格の底上げ

第1クォーターでは、価格の底上げをおこないません。価格の底上げでは、最低価格ラインを下回る宝石が値上がりします。アメジスト、ジェットについては、赤のラインを下回っている場合、それ以外の宝石はオレンジのラインを下回っている場合、ラインから2段階上まで値上がりします。

### 6.3 宝石ごとの値上げ

クォーターごとに、リファレンスシートに書かれている、指定された宝石の値段が、指定されたぶんだけ上がります。

#### 最終決算

第4クォーターが終了したら、最終決算をおこないます。

最終決算では、クォーターの流れのうち「3. 宝石の選択」と「5. 収入」のみをおこないます。残ったストックの宝石には、何の価値もありません。

注意：最終決算には、「4. 価格の変動」がありません。第4クォーター終了時点の価格で宝石を売却します。

#### ゲームの終了

最終決算が終了した時点で、ゲームが終了します。所持金の最も多いプレイヤーが勝者となります。

#### — クレジット —

マーケット・トレンド(Market Trend)  
Designed by Hammer (2005)

ルールの質問や感想などがございましたら、こちらまで  
mail: [hammer@dragon.plala.or.jp](mailto:hammer@dragon.plala.or.jp)  
URL: <http://www4.plala.or.jp/hammer/>