

\$ ゲーム紹介

ポンジスキームとは金融教科書にも載るほど有名な詐欺事例。

1919年、第一次世界大戦が終わった直後、世界の金融秩序がまだ乱れていたところ、ポストンに來たばかりのチャールズ・ポンジ(Charles Ponzi)はその状況を機に、金融詐欺を計画しました。ポンジはヨーロッパの国際返信切手券を購入し、アメリカに転売すれば、巨額の報酬が入手できると民衆に言ってましたが、実際、ポンジは集めた資金を宣言通りの投資をせず、その資金を配当金として投資者に配りました。配った後に生じた資金調達ギャップはあとに來た投資者の金額で補填しています。

実際の状況は誰も詳しくありませんが、「高額報酬の新産業」としてポストンポストが猛宣伝を行ってしまいました。詐欺は1年も続き、ようやく資金収入は支出超過額をカバーできず、ポンジは破産を宣告しました。

ポンジに続き、ただ高額報酬と複雑な財務処理を言葉巧みに持ち掛ける類似した事件はこの百年間にも相次いでいます。今に至って、「ポンジ・スキーム」(Ponzi scheme)という言葉はすでに金融業界の専門用語になりました。

\$ ゲームの目的

ゲームの中で、プレイヤーたちは金融詐欺師を演じ、様々な産業に投資することを宣言し、マーケットから資金を集めます。資金の募集期間が終了した後、プレイヤーは約束した配当金を支払う必要があります。プレイヤーの間はインサイダー取引を通し、ペーパーカンパニーを売買することができます。最後に、債務に追われて配当金の支払えなく、破産したプレイヤーが現れた場合、ゲームは直ちに終了します。最後まで「生き抜いた」プレイヤーだけ、自分が所持しているペーパーカンパニーで最後の勝利を争うことができます。

\$ 内容物

マーケット資金シート×1



贅沢品×4



時間円盤 & 時間円盤の起点×5



資金カード×72



スタート資金カード×9

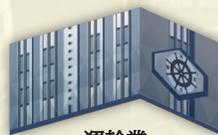


一般資金カード×45



熊カード×18
熊カードは巨額資金を表します

産業プレート×60



運輸業



食品業



放送業



不動産業

スタートプレイヤーマーク

屏風×5



お札



インサイダー取引用封筒



\$ 始めに

マーケット(公共エリア)のセッティング

1. マーケット資金シートをテーブルの中央に置きます。資金シートには**資金列**が3列あります。
2. 9枚のスタート資金カードをマーケット資金シートにおき、数字の最も小さい3枚は1列目、次の3枚は2列目、最も大きいのは3列目に置きます。
3. スタート資金カード以外の63枚の資金カードを良く混ぜて裏向きにし、マーケット資金シートの横に資金カードの山札を作ります。
4. 4種類の産業プレートと4種類の贅沢品をマーケット資金シートの横に並べます。
5. お札を全プレイヤーが取りやすい場所に置くことにするか、または、あるプレイヤーを銀行役に担当してもらい、お札の渡しと整理役を担当させます。

各プレイヤーのセットアップ

1. 各プレイヤーは屏風、時間円盤、と「時間円盤の起点」をひとつずつ取り、自分の前に置きます。時間円盤の周りには適当なスペースをあけて、時間円盤の起点を円盤の矢印のところに置きます。
2. 一番信用を守る人にスタートプレイヤーマークを渡し、スタートプレイヤーとしてゲームを始めます。ゲームは時計回りに進めていきます。

※ ゲーム開始時、プレイヤーは金銭と産業を持っていない、全てはマーケットの資金募集、または他のプレイヤーとの取引で獲得することです。

四人ゲームのセッティング



\$ 一般ルール

ゲームの各ラウンドでは下記のステップを踏んで、ゲームを進めます。

資金募集 : 順番に資金列から産業プレートと資金カードを取ります。

インサイダー取引 : 順番にインサイダー取引を行います。

スタートプレイヤーマークを渡す : スタートプレイヤーマークを渡した後、資金列から資金カードを1枚外します。

株価大暴落のチェック : 資金列にある熊カードがプレイヤー人数にイコールするときには、株価大暴落が発生します。

轉動時間円盤 : 全プレイヤーが時間円盤を1マス回します。株価大暴落の発生時はさらに1マスを回します。

支払配当金 : 募集期間の終了した時、資金配当金を配ります。

資金募集

1. スタートプレイヤーから順番に資金募集を一回り行います。手番が回ってきても、スキップしてもかまいません。
2. 資金を募集する時、マーケット資金から産業プレート1枚と資金カード1枚をとります。どちらかのみとることはいけなく、**必ず両方ともとること**です。
3. マーケットから産業プレートを1枚取り、自分の前に置きます。同種類の産業プレートを重ね、他のプレイヤーに自分が所持している産業の種類と数量が見えるようにしてください。
4. ステップ3の産業プレートを取った後、目の前にある同じ類の産業の枚数に応じて、下記の動きを取ります。
1枚 → 資金列の1列目から資金カードを1枚選びます。
2枚 → 資金列の2列目から資金カードを1枚選びます。
3枚 → 資金列の3列目から資金カードを1枚選びます。

※ 手元にすでに**3枚、または3枚以上の同種類**の産業を所持していれば、資金募集のステップで、さらに同種類の産業を**取ってはいけません**が、インサイダー取引で同種類の産業をさらに入手することは可能です。

※ ゲームでは、資金列のカードが9枚以下になると、いつでも資金カード山札から9枚まで補充してください。新しい資金カードを資金列に入れた時、資金列を改めて並べなおします。必ず金額の小さい資金カードを1列目に、大きい資金カードを3列目に並べるようにしてください。

※ 資金カードの山札がなくなったら、廃棄置き場にある資金カードを混ぜて新しい山札を作ります。

※ 同じ列の資金カードの金額大小を無視した方が、ゲームをよりスムーズに進められます。

5. 選んだ資金カードの中央に表示されている数字は今回募集した資金です。銀行からそれに応じた金額をもらい、屏風の裏においておきます。そして、資金カードの周期数に応じ、時間円盤にカードを置きます。(時間円盤の同じマスに何枚かの資金カードがたまっているとき、カードを重ねてもかまいませんが、カードの下段に書かれている配当金と周期数は見えるようにしてください。)



例 :

Graceの前にはすでに2枚の放送事業と1枚の不動産業あります。資金を募集する時、マーケットから放送事業を1枚取り、合計放送事業は3枚持っていることになるため、3列目の資金カードから、カードを1枚取らなければいけません。

次のラウンドの資金募集ステップに入る時、Graceの前にはすでに放送事業が3枚あるため、それ以上放送事業を取ることができません。(インサイダー取引、または株価大暴落でGraceの所持している放送事業が3枚より少ない場合を除きます)。

代わりに、他の種類の産業を取ることができるため、Graceは不動産業を取りました。それで、Graceは不動産業を2枚持つことになるので、2列目の資金カードからカードを1枚取らなければいけません。



インサイダー取引

1. スタートプレイヤーから順番にインサイダー取引を一回りを行います。順番が回ってきても、スキップしてもかまいません。
 2. インサイダー取引を行う際、手番プレイヤーから同種類の産業を少なくとも1枚持っているプレイヤーを1人選び、種類の産業を指定して取引を行います。
 3. インサイダー取引用封筒にある程度の金銭を入れて相手に渡します。相手が封筒内の金額を見た後、下記a. またはb.の動きを取ってください。
 - a. 封筒に入っている金銭をもらい、指定された種類の産業プレートを渡します。
 - b. 封筒内に同額の金銭を入れ、手番プレイヤーに封筒を返します。手番プレイヤーは封筒内の金額をもらいます。(つまり、手番プレイヤーが入れた金額以外、相手から返してきた同じ額の金銭がもらえます。)そして、手番プレイヤーは指定された種類の産業プレートを相手に渡さなければいけません。
- ※ インサイダー取引とは、スタートプレイヤーが価格を決定し、指定されたプレイヤーが売主か買主になることを決めることです。インサイダー取引の結果を問わず、必ず指定された産業の1枚はAプレイヤーの手元からBプレイヤーに移転されることとなります。
- 指定されたプレイヤーは取引を取り消すことができません。手番プレイヤーから返された封筒をもらった時に、封筒にある金額以上の金銭を入れることはできず、封筒内の金額をそのまま受け取ることしかできません。
- ※ ゲーム進行中では、プレイヤーが所持している金銭 / インサイダー取引の金銭はゲームでは隠れ情報になります。普段は金銭は屏風の裏に隠され、取引を行う際、取引金額は封筒の中に隠れてますので、取引を行う双方しか知ることができません。金額の多少を宣言したり、ヒントを出したりすることはいけません。しかし、他のプレイヤーはあなたが所持している、もしくは取引の金額を推測することはOKです。金銭以外の産業と資金カードなどの内容は全て公開情報です。

スタートプレイヤーマークを渡す

1. スタートプレイヤーマークを持っている人から左側のプレイヤーに渡します。
2. スタートプレイヤーマークをもらったプレイヤーは、資金列から資金カードを1枚外します。
外された資金カードは表向きで廃棄資金カードの山札になります。スタート資金カードが外された場合は、カードの廃棄置き場でなく、ゲームボックスに入れてください。(ゲームから外します。)今回のゲームでは二度と使われません。
3. 資金列を9枚まで補充してから、資金カードの大小で並べなおします。

スタートプレイヤーマーク



株価大暴落のチェック

資金列の資金カードをチェックし、熊カードの数はプレイヤー人数にイコール、または超えた時、マーケットには株価大暴落が発生します。

1. 資金列にある全ての熊カードを廃棄置き場に移動し、廃棄置き場にあるカードを山札のカードと混ぜ、新しい山札を作った後、資金列を9枚まで補充します。
2. スタートプレイヤー(スタートプレイヤーマークをもらったプレイヤー)から、プレイヤー全員は順番に産業プレートを1枚ずつ廃棄していきます。産業プレートを廃棄する時、必ず枚数の多い産業を捨てます。枚数が一番多い産業が複数種類ある場合、枚数の産業から1枚を選んで捨てます。捨てられた産業は供給エリアに戻します。



熊カード

轉動時間円盤

各プレイヤーは各ラウンドで時計回りに時間の円盤を1マス回します。このラウンドで株価大暴落が発生していれば、マーケットには銀行取付け現象が発生し、各プレイヤーは時間円盤をさらに1マス回します。回す際、矢印を通り越し、「5」まで移動する資金カードがある場合、該当資金カードを矢印のところに戻します。

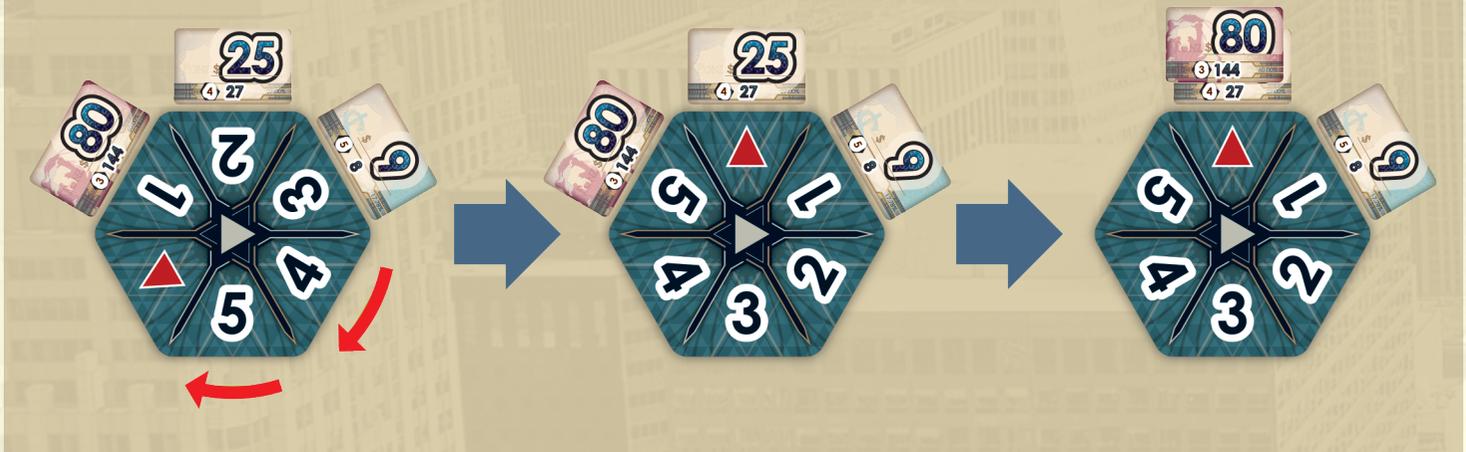
例：

時間円盤を回す前に、Aliceの時間円盤のマス1に金額「80」、マス2に金額「25」、マス3に金額「9」の資金カードが置かれています。

本ラウンドで株価大暴落が発生したため、時間円盤は2マス回されます。

そして、金額「80」の資金カードはマス5に移されることになります。

その場合、金額「80」のカードを矢印のところに戻し、金額「25」の資金カードと同じマスに置きます。



配当金の支払い

1. 各プレイヤーは自分の時間円盤の矢印マスにある全ての資金カードの配当金(カードの下段に書かれている配当金の金額)を支払う必要があります。すでに配当金を支払った資金カードは、周期数に応じた時間円盤のマスに置きます。

※ 配当金の支払った資金カードは、それぞれプレイヤーの時間円盤に応じた位置に戻します。つまり、プレイヤーの時間円盤にある資金カードは**減りません**。

※ 矢印の位置まで来ていない資金カードは、前倒しに配当金を支払うことができません。

2. そして、スタートプレイヤーから次のラウンドを始めます。

例：

Aliceの時間円盤の矢印マスに、金額「80」と「25」の資金カードが置かれています。そして、144+27元の配当金を支払った後、金額「80」の資金カードを「3」、金額「25」の資金カードを「5」に置きます。



\$ ゲーム終了・得点計算

1. 配当金支払い段階では、手元の金銭で配当金を支払えないプレイヤーがいる場合、ゲームは直ちに終了します。
2. 配当金を支払えないプレイヤーはゲームで負けることになり、配当金を支払ったプレイヤーだけ点数が計上されます。
3. プレイヤーはまず、自分が所持している産業で得点を計算し、同種類のカード枚数が多いほど、得点が高くなります。

同種類産業枚数	1	2	3	4	5	6+
点数	1	2	3	4	5	これによつて類推…
累計点数	1	3	6	10	15	

4. 所持金は贅沢品の価格を超えた場合、得点として計上することができます。

所持金	30~55	56~77	78~95	96~
点数	1	2	3	4



5. 上記の得点を合計し、合計点数が一番高いプレイヤーが勝者となります! 同じ得点のプレイヤーが複数いる場合、時間円盤に一番金額の高い資金カードで勝負し、金額の高い方を持っているプレイヤーが勝ちます!

例：

ゲーム終了時、Graceはこのラウンドの配当金を支払いました。そして、彼女の前には放送事業3枚で6(1+2+3)点、食品業2枚で3(1+2)点、金融業1枚で1点で計算します。手元には160元の現金があるので、4点獲得します。Graceの合計得点は14(6+3+1+4)点である時、Aliceも14点を獲得した場合、Graceの時間円盤に最も金額の高い資金カードの金額は「62」、Aliceのは「45」なので、Graceがゲームを勝ちます。

\$ アドバンスルール

(全プレイヤーが一般ルールでゲームを一回以上進めてからのほうがおすすめです。アドバンスルールは基本的に一般ルールと同じなので、下記では異なる内容のみ説明します。)

インサイダー取引

1. インサイダー取引を行う番が回ってきた時、贅沢品の購入ができます。贅沢品を購入した場合、他のプレイヤーを指定し、インサイダー取引を行うことはできません。取引と贅沢品購入はスキップしてもかまいません。
 2. 贅沢品を購入する場合、場にある贅沢品をひとつ選び、表されている価格を銀行に支払い、場から自分の前に移動します。
- ※ 贅沢品は一種類一枚ずつしかありません。贅沢品は他のプレイヤーから購入することができず、場からの購入しかできません
- ※ 購入した贅沢品は公開情報です。

ゲーム終了・得点計算

1. ゲーム終了時、プレイヤーの現金は得点として計上されず、所持している産業と贅沢品の点数のみ集計されます。

\$ Q&A

1. 時間円盤を違う方向に回したり、回すことが忘れてりするプレイヤーがいたらどうしますか。

「時間円盤の起点」で、違う方向を回したり、まわすの忘れてりするプレイヤーがいるかをチェックすることができます。「時間円盤の起点」は必ずすべてのプレイヤーの時間円盤の同じところにあります。各ラウンドで円盤を回すとき、全プレイヤーに「時間円盤の起点」は全て同じところあるか確認しましょう。

誤ったプレイヤーがいた場合、該当プレイヤーの円盤をみなと同じ状況なるよう回してもらいます。(時間円盤の起点を動かさず、円盤のみまわします。)

※ ゲームはどこまで進めても、時間円盤の起点は動かさず、ゲーム開始時と同じところにあります。

2. インサイダー取引の見積りは難しいです。ゲームでは何か参考になるデータはありませんか。

他のプレイヤーとの取引を行う時の金銭が一番良い参考データになります。

例えば、あなたの産業カードは取引の中で、他のプレイヤーに買い取られました。それは、いわゆるあなたの販売価格は低かったとのことであり、実際相手はもっと高い価格で買ってくれるかもしれません。逆に言えば、簡単に他人の産業カードを買い取ることができた場合、高く買ってしまったということかもしれません。頻繁に違うプレイヤーと取引を行い、他のプレイヤーの想定価格を探ってみてください。

ゲームではプレイヤーが価格を決める時、必ず何らかの基準に基づいて決めることはありません。財務状況とゲームの終了時点の予測次第で変わったりします。どうすれば各プレイヤーの価格を決める戦略を把握するのは、まさにゲームを勝つ重要戦略の一つになります。

3. 全プレイヤーは同じラウンドで配当金を支払えずに、破産してしまった場合は、どうすればいいのでしょうか。何か別の項目でランキングを決めますか。

全プレイヤーが同じラウンドで配当金を支払えずに破産してしまったら、全プレイヤーの負けでゲーム終了です。別の項目でランキングを決めたりはしません。

4. 相手にインサイダー取引を誘う時、一定の金額を封筒に入れて、特定産業も指定しましたが、相手から返された封筒の中で、最初設定した価格のちょうど2倍の金額でなく、それより多かたり少なかったりする場合はどうすればいいですか。

封筒に入ってる金額は間違ってますと相手に告げて封筒を返し、改めて金額を確認してもらいます。

どれほど入れたか確認できない場合、封筒を返してもらい、自分が設定した金額を取り出し、残った金銭が入っている封筒を再び相手に渡します。そのご、改めて、同じ相手に、同じ種類の産業を指定し、同じ金額でインサイダー取引を行います。

ご注意ください!上記の流れでは、金額に関する情報は一切無関係な人に漏らさないようご注意ください!そのほか、毎回インサイダー取引を行うとき、必ずどれぐらいの金銭を入れたかきちんと覚えておいてください。

5. ゲームでは電卓の使用と紙やペンなどでの記録は許されますか。

大丈夫ですよ!ただし、このゲームには電卓を使うプレイヤーはいつも負けてしまうという特殊な呪いがあります。

紙とペンでゲームを記録していた場合、ゲーム終了後、記録した本人さえよろしければ、友達と何を記録したか、何を見たかを分かち合うこともおすすめです。きっと、面白い経験になると思います。