

■アクション（どれか1つを選択）

株式の購入

- ・[購入する株の現在価格の合計]\$を支払い、市場から購入するケースを受け取る。
- ・さらに、同色のケースを1つだけ市場から取り、株購入チャートに置く。
- ・1手番で複数の色の株を購入した場合、その中の1色を選んで購入チャートに置くこと。
- ・購入した色のケースが市場にない場合のみ、別の任意の色のケースを購入チャートに置く。

株式売却

- ・所有しているケースを市場に置き、その株の現在価格を受け取る。
- ・その色の株価マーカーを1マス左に移動させる。
- ・売却チャートの、その色の1番上のケースを市場に移動させる。
- ・売却チャートにその色のケースがない場合のみ、任意の別の色のケースを移動させる。
- ・複数の色の株を同時に売却した場合、動かす株価マーカーの色と売却チャート上から移動させるケースの色はそれぞれ任意に選択できる。

銀の購入

- ・[銀の現在価格×購入数]\$を支払い、銀を受け取り、銀チャートを購入数だけ進める。
- ・市場から任意の色のケースを1つ取り、銀購入チャートに置く。

パスをする

- ・市場から任意の色のケースを1つ取り、銀購入チャートに置く。

※アクションの後、市場からある色が全てなくなった場合、その株価マーカーを1つ右に移動する。

■補助金

- ・手番の間に、いつでも任意の枚数の補助金カードを得ることが出来る。
- ・補助金カード1枚につき、即座に\$20を得る。

■株価の小変動

- ・市場からその色の最後のケースを取った場合、即座にその色の株価を1マス右に移動させる。
- ・各購入チャートに同じ色のケースが3つ置かれたら、その色の株価マーカーを1マス右に移動させる。（この移動は最初に3つ置かれたときに1回だけ行う。3つ置かれるごとに、ではないことに注意）

■特殊アクション

PASSEN	手番の行動に加え、市場の任意のケースを1つ、銀購入チャートに置く。 この効果は自分の手番を行う前に実行することも出来る。
VERKAUF+1	「株式の売却」の際、売却上限よりも1つ多く売却できる。
SILBERKAUF+1	「銀の購入」の際、購入上限よりも1つ多く購入できる。
ANKAUF+1	「株式の購入」の際、購入上限よりも1つ多く購入できる。

※特殊アクションはゲーム中に1回だけ行える。
※複数の特殊アクションが書かれたカードは、そのうちのどれか1つを1回だけ使用できる。

■ゲームの終了

- ・銀価格マーカーが100に到達したら即座にゲーム終了。
- ・全PLは株を全て売却し、補助金を上限まで受け取り、買える分まで銀を購入する。
- ・金の延べ棒を最も多く持っているPL（同数の場合は銀、それも同数なら現金も比べる）が勝利。

■株価変動

以下のうちどれかの条件を満たした場合、株価変動が発生する。

- 1) 株購入チャートが銀購入チャートのマスが全てケースで埋まった場合
- 2) 売却チャートに置かれているカラーケースが5個になった場合（黒ケースは数に数えない）

1) 利息の支払い

- ・全てのPLは補助金の利息を支払う（補助金カード1枚につき\$1）。
- ・利息を支払えない場合、補助金カードを裏返し、必ず次の手番で支払わなければならない。
- ・裏返っている補助金カードの利息を支払ったら、その補助金カードを表返すこと。

2) ブリーフケースを引く

- ・フェイスカードで示された数だけ、袋からケースを引く。

3) 株価変動

- ・売却チャートのケースの色の順番に処理を行う（黄→青→赤→……）。
- ・価格変動表と手順2で引いたケースの数を比較し、株価の変動を行う。
黒ケースが1個の場合……黒ケースを袋に戻す。
黒ケースが2個以上の場合……[色つきケースの数-黒ケースの数]を基準に株価変動表を参照する。
- ※右端にある株価の価格を上げる場合は1マス上に、左端にある株価の価格を下げる場合は下に移動させる。
(例：右端の株を右上に移動させる場合、2マス上に移動することになる)

4) 銀価格変動

- ・手順2で引いた黒ケースの数だけ、銀価格チャートを上昇させる。
- ・銀チャートの値3につき、銀の価格を1上げる。その後、銀チャートのマーカーを0に戻す。

5) ケースの処理と株価の上昇

- ・引かれたケースは全て市場に置かれる（黒ケースのみ、ストックとしてボードの脇に置いておく）。
（引かれた黒ケースが1個だけの場合は袋に戻すこと）
- ・株価変動が発生させたチャート上のケースは全て袋に入れる（売却チャートの場合、黒ケースも入れる）。
- ・売却チャートで価格変動が発生した場合、次は1つ下の売却チャートを使用する。
3つめの売却チャートがなくなったら、以降は2つめの売却チャートを使用する。
この際、市場にあるケースとストックの黒ケースで2つめの売却チャートを埋めて使う。
- ・価格変動の後、市場にケースのない色の株価は、1マス上に上昇する。

6) フェイズの移行

- ・最も高額な株価マーカーが置かれている欄のフェイズマーク（ボード左端）が現在のフェイズより大きな数字だった場合、その数字のフェイスカードがオープンされるまでフェイスカードの山札をめくる。
- ・めくったフェイスカードの数だけ黒ケースを袋の中に入れる。

■その他

- ・補助金カードは1度受け取ると返却できない。利息を払い続けることになる。
- ・利息は必ず支払わなければならない。
- ・株価の最低値は4。それ未満になることはない。
- ・所有しているブリーフケースは全てついたての内側にいれて隠すこと。

■ブリーフケースのセットアップ

- 1) 売却チャート、ブリーフケース置き場の全てのマスにマスと同色のケースを1個ずつ置く。
- 2) 市場に各色4個ずつ置く。
- 3) 袋に各色[10個+PL人数]個ずつ入れる。
- 4) 全PLは袋から5個ずつケースを引き、ついたての内側に置く。
- 5) 袋から20個引き、市場に置く。

■5人用ルール

- ・購入チャートは全てのマスを使う。
- ・株価変動の条件2が「売却チャート上のケースが4個になった場合」に変更される。

■フェイスカードの意味

- 1) 補助金：PLはこの数まで補助金カードを所有できる。
- 2) 株売買制限／銀購入制限：1アクションでこの数まで売買できる。
- 3) ブリーフケース：株価変動時に引くケースの数。

暗黒の金曜日／サマリー

■アクション（どれか1つを選択）

株式の購入
・現金を支払い、市場から購入するケースを取る。 ・同色のケースを1つ、市場から株購入チャートへ移動。
株式の売却
・売却するケースを市場に置き、現金を得る。 ・同色の株価マーカーを1マス左に移動させる。 ・同色のケースを1つ、売却チャートから市場へ移動。
銀の購入
・現金で銀を購入し、その数だけ銀チャートを進める。 ・任意の色のケースを1つ、市場から銀購入チャートへ移動。
パスをする
・任意の色のケースを1つ、市場から銀購入チャートへ移動。

※購入／売却できる数はフェイズごとに制限がある。

■その他の株価の変動要素

・市場から その色の最後のケースが取られたら 、その株価を1マス右に移動させる。
・各購入チャートに 同じ色のケースが3つ置かれたら 、その色の株価マーカーを1マス右に移動させる。
・ 価格変動の後、市場にケースのない色の株価 は、1マス上に上昇する。

■補助金

・いつでも任意の枚数の補助金カードを（1枚につき\$20）受け取れる。
・この補助金は返済できない。

■株価変動

以下のうちどれかの条件を満たした場合、株価変動が発生する。

- 1) 株購入チャートか銀購入チャートのマスが全てケースで埋まった場合
- 2) 売却チャートに置かれているケースが5個（黒ケースは除く）になった場合

1) 利息の支払い	補助金カード1枚につき\$1を支払う。
2) 株価変動	袋からケースを引き、価格変動表を用いて株価の変動を行う。
3) 銀の高騰	袋から引いた黒ケースの数と銀チャートの値によって銀の価格が上昇。
4) ケースの処理	袋から引いたケースはへ、株価変動を発生させたチャートのケースは袋へ。
5) フェイズの移行	最も高額な株価マーカーの位置によってフェイズが進む。

■特殊アクション

PASSEN	手番の行動に加え、市場の任意のケースを1つ、銀購入チャートに置く。 この効果は自分の手番を行う前に実行することも出来る。
VERKAUF+1	「株式の売却」の際、売却上限よりも1つ多く売却できる。
SILBERKAUF+1	「銀の購入」の際、購入上限よりも1つ多く購入できる。
ANKAUF+1	「株式の購入」の際、購入上限よりも1つ多く購入できる。

※特殊アクションはゲーム中に1回だけ行える。

※複数の特殊アクションが書かれたカードは、そのうちのどれか1つを1回だけ使用できる。

■ゲームの終了

・銀価格マーカーが100に到達したら即座にゲーム終了。
・全PLは株を全て売却し、補助金を上限まで受け取り、買える分まで銀を購入する。
・金の延べ棒を最も多く持っているPL（同数の場合は銀、それも同数なら現金も比べる）が勝利。

暗黒の金曜日／サマリー

■アクション（どれか1つを選択）

株式の購入
・現金を支払い、市場から購入するケースを取る。 ・同色のケースを1つ、市場から株購入チャートへ移動。
株式の売却
・売却するケースを市場に置き、現金を得る。 ・同色の株価マーカーを1マス左に移動させる。 ・同色のケースを1つ、売却チャートから市場へ移動。
銀の購入
・現金で銀を購入し、その数だけ銀チャートを進める。 ・任意の色のケースを1つ、市場から銀購入チャートへ移動。
パスをする
・任意の色のケースを1つ、市場から銀購入チャートへ移動。

※購入／売却できる数はフェイズごとに制限がある。

■その他の株価の変動要素

・市場から その色の最後のケースが取られたら 、その株価を1マス右に移動させる。
・各購入チャートに 同じ色のケースが3つ置かれたら 、その色の株価マーカーを1マス右に移動させる。
・ 価格変動の後、市場にケースのない色の株価 は、1マス上に上昇する。

■補助金

・いつでも任意の枚数の補助金カードを（1枚につき\$20）受け取れる。
・この補助金は返済できない。

■株価変動

以下のうちどれかの条件を満たした場合、株価変動が発生する。

- 1) 株購入チャートか銀購入チャートのマスが全てケースで埋まった場合
- 2) 売却チャートに置かれているケースが5個（黒ケースは除く）になった場合

1) 利息の支払い	補助金カード1枚につき\$1を支払う。
2) 株価変動	袋からケースを引き、価格変動表を用いて株価の変動を行う。
3) 銀の高騰	袋から引いた黒ケースの数と銀チャートの値によって銀の価格が上昇。
4) ケースの処理	袋から引いたケースはへ、株価変動を発生させたチャートのケースは袋へ。
5) フェイズの移行	最も高額な株価マーカーの位置によってフェイズが進む。

■特殊アクション

PASSEN	手番の行動に加え、市場の任意のケースを1つ、銀購入チャートに置く。 この効果は自分の手番を行う前に実行することも出来る。
VERKAUF+1	「株式の売却」の際、売却上限よりも1つ多く売却できる。
SILBERKAUF+1	「銀の購入」の際、購入上限よりも1つ多く購入できる。
ANKAUF+1	「株式の購入」の際、購入上限よりも1つ多く購入できる。

※特殊アクションはゲーム中に1回だけ行える。

※複数の特殊アクションが書かれたカードは、そのうちのどれか1つを1回だけ使用できる。

■ゲームの終了

・銀価格マーカーが100に到達したら即座にゲーム終了。
・全PLは株を全て売却し、補助金を上限まで受け取り、買える分まで銀を購入する。
・金の延べ棒を最も多く持っているPL（同数の場合は銀、それも同数なら現金も比べる）が勝利。

