

グリード・インコーポレイテッド

内容物

- ・ 外箱：1 個
- ・ ルール：1 冊
- ・ ボード：1 枚
- ・ 黒の木製キューブ（価格表示用）：17 個
- ・ 黄色の木製キューブ（価格トレンド表示用）：11 個
- ・ 赤のブーツマーカー：6 個
- ・ 黒のドルマーカー：10 個
- ・ 緑のドルマーカー（スタートプレイヤーマーカー）：1 個
- ・ プレイヤーエイド：5 枚
- ・ プレイヤートークン：60 個（12 個×5 色）
- ・ 会社ボード：10 枚
- ・ 会社カード：10 枚
- ・ 資産カード：40 枚
- ・ ステータスシンボルカード：18 枚（金銀各 9 枚）
- ・ 商品カード：99 枚（11 種）
- ・ お札：1 セット



概要

グリード・インコーポレイテッドでは、プレイヤーは会社の役員になって会社を経営します。ある程度収益を上げたら会社の経営を傾かせて退職金を得てステータスシンボルを買い、ゲームの勝利を目指します。

ゲームの準備

テーブル中央にボードを広げます。各商品の価格トラックのうち、色が付いているマスに黒のキューブを置きます。各商品の価格トレンドトラックの「N」と書かれているマスに黄色のキューブを置きます。ステータスシンボルの価格トラックのうち、色が付いているマスに黒のキューブを置きます。

ステータスシンボルカードの山を作ります。まず金と銀のシンボルに分け、表向きにしてそれぞれ上からアルファベット順になるように並べます（一番上がA、2枚目がB…一番下がIというようにします）。

お札を額面ごとに分け、ボードの近くに置きます。商品を種類ごとに分け、ボードの近くに置きます。最も信頼できるプレイヤーが銀行係となり、これらを管理します。

各プレイヤーはプレイヤートークン 1 セットと、対応するプレイヤーエイドを受け取ります。

会社カードのうち 5 から 9 の番号が書かれているものを脇に置いておきます。0 から 4 番の会社カードをよく混ぜ、1 枚ずつ各プレイヤーに渡します。3 人または 4 人プレイの時には残ったカードを箱に戻します。会社カードを置くための会社ボードを各プレイヤーに渡し、会社カードを置きます。

各プレイヤーは自分の会社ボードの CEO の欄に自分のプレイヤーマーカーを置きます。各会社は 100（ミリオン）ドルを受け取り、フリーキャッシュスロットに置きます。黒のドルマーカーを昨ラウンドの収入スロットに置きます。この時点で、プレイヤーは現金を持ちません。会社カードに描かれている数字がもっとも低いプレイヤーが緑のドルマーカー（スタートプレイヤーマーカー）を受け取ります。

開始時に出た会社に示されている分、価格トレンドマーカーを動かします。た

例えば MadF が出たら、砂の価格トレンドを+1 に動かします。

3 人プレイの時は「X3/4」と書かれた資産カードを取り除きます。4 人プレイの時は「X4」と書かれた資産カードを取り除きます。

資産カードを番号ごとに 4 つの山に分けます。10 から 19、20 から 29、30 から 39、そして 40 から 49 です。3 人または 4 人プレイでは、何枚かの資産カードが取り除かれていることに注意してください。4 つの山をそれぞれよく混ぜ、あわせて 1 つの山札とします。あわせるときはカードを伏せた状態でまず 40 から 49 の山を置き、その上に 30 から 39 のカードを置き、その上に 20 から 29 のカードを置き、最後に 10 から 19 のカードを置きます。各プレイヤーは山札から資産カードを 2 枚ずつ引き、ゲームを始めます。

ゲームの手順

ゲームはいくつかのラウンドからなり、1 ラウンドは 10 のフェイズからなっています。フェイズ中の行動順は以下のとおり決定します。

- 行動するのがプレイヤーの場合、スタートプレイヤーマーカーを持っているプレイヤーから時計回りに行動します。
- 行動するのが会社の場合、会社が持っている資産の最大数字を参照します（たとえば、Project developer は 25 番です）。会社が資産を持っていないときは会社カードの数字を参照します。この数字が大きい順に行動します。

会社の行動は CEO が決定します。ただし、唯一「辞職」は例外です。

第 1 フェイズ：資産の投入

各プレイヤーは手札から資産カードを 1 枚伏せて出し、その上にプレイヤーマーカーを置きます。全員分揃ったら同時に表向け、それらのカードに描かれているように価格トレンドマーカーを移動します。たとえば、coal mine (20) が出たら鉄道の価格トレンドマーカーを 1 段階上げます。

各プレイヤーは山札から資産カードを 1 枚引きます。山札がなくなったらカードを引くことはできません。

第2フェイズ：価格の変動

価格トレンドマーカーに示されている分、各商品の価格を動かします。たとえば、石炭の価格が45ドルで価格トレンドが+2のときには、石炭の価格マーカーを2段階上げて60ドルにします。

価格は印刷されている範囲内でしか変動しません。たとえば石炭の価格は25ドルを下回ることはありませんし、80ドルを上回ることはありません。

第3フェイズ：資産の獲得

持っている資産が3枚以下の会社は、場に出ている資産カードに対して入札することができます。

入札は同時に、秘密裏に行います。入札に使う金は会社のフリーキャッシュスロットを使います。最低入札額は10(ミリオン)ドルです。入札の際には入札額を裏返し、会社のフリーキャッシュスロットの残金の下に入れると分かりやすく、良いでしょう。全額を入札したい場合は全額を表向きに置いておきます。

全ての会社が入札を終えたら、その入札額を公開します。入札額が高い会社から順に資産を獲得します。入札額が同じ場合、持っている資産の番号が高い方が先に行動します。

会社は場に出ている資産を1つ選んで獲得します。獲得した資産はその会社ボードの資産スロットに置きます。資産カードの上に乗っているプレイヤーマーカーは、その会社ボードの空いている役職のうち、もっとも高いところに置きます。役職は高い順にCEO、CFO、COO、そして中間管理職です。入札に使った現金は銀行に支払います。

プレイヤーが獲得した資産カードの上に乗っているプレイヤーマーカーがCEOのマーカーと同じ場合(つまり自分が出した資産を自分が買った場合)、入札額の2倍の金額を銀行に支払わなければなりません。

1つの会社が1ラウンドで獲得できる資産カードは1枚だけです。場の資産カードが無い場合や欲しい資産が無い場合はパスすることができます。そうし

た場合、入札に使った現金は銀行に支払う必要がありません。

このフェイズが終了した時点で獲得されなかった資産カードは次以降のラウンドに持ち越され、次以降のラウンドのこのフェイズで獲得できます。

第4フェイズ：商品の生産

各会社は、持っている資産に対応する一次産物を獲得します。一次産物を生む資産には商品のアイコンがかかれており、かつ矢印が書かれていません。各会社は資産カードに示されている種類と数の商品カードをストックから獲得します。たとえば、coal mine(20)とmortgage bank(30)、marketing agency(48)を持っている会社は石炭2枚とblah blah1枚を獲得します。mortgage bankは一次産物を生みません。

生産が終わったら、一次産物を生んだ資産カードを上にはずらし、「used」が見えるようにします。その他の資産は「available」が見えるように下にはずらしておきます。

第5フェイズ：商品の加工と取引

このフェイズがこのゲームの中心となります。

各会社は他の会社と自由に商品と現金を交換することができます。交換は以下の規則に従っている限り自由に行うことができます。

- ・ ターン順はありません。自由に取引引きして下さい。
- ・ 交換は会社同士が1対1で行い、双方の会社のCEOが合意する必要があります。
- ・ 無料で商品を渡すことはできません。少なくとも商品1枚か1(ミリオン)ドルを出さなければなりません。
- ・ 使うことができる現金は会社のフリーキャッシュスロットのみです。
- ・ 手に入れた現金はその会社の収入スロットに加えます。収入スロットの現金はこのラウンドは使用することができません。

- ・ 1枚の商品カードは1ラウンドに何回でも交換できます。
- ・ 将来の約束を交換の材料にしても構いませんが、その約束を守る必要はありません。

会社はこの時点で利用可能な資産を使って商品を加工することができます。商品の加工に使った資産は「used」を表示させ、このラウンドは使えなくなります。たとえば、railroad tycoon(36)の資産を使うことで石炭1枚と鉄2枚を鉄道2枚に交換できます。石炭と鉄を銀行に置き、鉄道は銀行から受け取ります。この交換は1ラウンドに1回のみ行うことができ、交換を行ったらrailroad tycoon(36)は「used」になります。

第6フェイズ：商品の売却

会社は商品を売却して現金に換えることができます。会社は好きなだけ商品を銀行に売却し、現在の価格トラックに示されている現金を受け取ります。ここで得た現金は会社ボードの収入スロットに置きます。

また、以降のラウンドのために商品を売らずに残すことができます。その会社の保管場所に商品を置き、その分の保管料をフリーキャッシュスロットから銀行に払います（1枚目は0ドル、2枚目は5ドル、3枚目はさらに10ドル、そして4枚目はさらに15ドルが必要です）。各会社が持ち越せる商品は4枚までです。保管料が払えない場合、その商品は売却しなければなりません。

第7フェイズ：収入の確認

各会社はこのラウンドの収入が前のラウンドを上回っているかどうか確認します。収入スロットと昨ラウンドの収入スロットの金額を比べます。

このラウンドの収入が昨ラウンドのそれ以下の会社は問責の対象となります。その会社の役員が辞職し、責任をとる必要があります。

収入が増えなかった会社には、それを示すために赤いブーツマーカを会社ボードに置きます。

このラウンドの収入が昨年度を上回った場合には何もしません。

各会社の収入の確認が終わったら、昨ラウンドの収入スロットの現金をフリー

キャッシュスロットに移動します。その後で収入スロットの現金を昨ラウンドの収入スロットに移動し、その上にドルマーカを置きます。この現金は次のラウンドの第7フェイズまで触ってはいけません。

エラッタ：設立したばかりの会社はブーツマーカを受け取りません。そのため最初のラウンドはどの会社も問責の対象となりません。

第8フェイズ：役員の辞職

このフェイズは赤いブーツマーカが置かれている会社にものみ適用します。ブーツマーカが置かれている会社がない場合はこのフェイズを行いません。複数の会社にブーツマーカが置いてある場合、資産の最大数字が高い会社から順番に処理します。これらの会社は1人以上の役員(CEO、CFO または COO)が辞職しなければなりません。

まず、CEOが辞職者を指名します。CEO自身を指名しても良いですし、CFOやCOOを指名しても構いません。続いてCFOが同様に指名し、最後にCOOが指名します。1度でも指名された役職は辞職しなければなりません。このことを示すために、辞職するプレイヤーマーカを裏返します。

辞職するプレイヤーは退職金を受け取ります。CEOが辞職する場合はフリーキャッシュから40%（端数切り捨て）をプレイヤー個人の現金として受け取ります。CFOとCOOの退職金はそれぞれ20%です。この退職金が個人の現金を手に入れる唯一の方法であることに注意して下さい。残った会社の現金はフリーキャッシュスロットに残ります。

辞職したプレイヤーのマーカは退職金と共にプレイヤーに戻します。会社に残った役員は昇格します。空いている役職を埋めるように上げます。

たとえば、CEOだけが辞職した場合、これまでのCFOがCEOになり、これまでのCOOがCFOに、左側の中間管理職がCOOになります。

隙間が生じないように役職は詰め、可能な限り昇格します。

会社の役員が辞職した場合、その会社の現時点のCEOは会社の資産を1つ選んで捨て札置き場に置きます。捨て札置き場の資産は会社を新たに設立すると

きに場に戻ることがあります。(訳注：原文では「CEO が辞職した場合」となっていますがエラッタにより「会社の役員が辞職した場合」に修正されました) 辞職の結果役職がいなくなった会社は倒産します。その会社のすべての現金と商品を銀行に戻し、会社ボードと会社カードはゲームから取り除きます。会社の資産カードは捨て札置き場に置きます。

第9 フェイズ：ステータスシンボルの獲得

このフェイズではプレイヤーはステータスシンボルを購入できます。このフェイズは1人以上のプレイヤーが個人の現金を持っている時のみ行います。

まず、一番上に置かれている金のステータスシンボルの競りを行います。スタートプレイヤーから時計回りにビッドします。開始価格はステータスシンボルの価格トラックに示されています。ゲーム開始時の開始価格は50ドルで、10ドル単位であれば自由な額を競り上げることができます。一度パスしたプレイヤーが再度ビッドすることはできません。自分の番にビッドかパスをして、1人以外のプレイヤーがパスするまでビッドを続けます。残ったプレイヤーが落札者となります。落札者はビッドした金額を個人の現金から銀行に支払い、金のステータスシンボルを獲得します。ステータスシンボルに示されている分だけ価格トレンドマーカーを動かします。

金のステータスシンボルの価格トラックを動かし、落札価格を示します。落札者の左隣のプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、緑のドルマーカーを受け取ります。

ステータスシンボルの価格トラックが移動することで次のラウンドの開始価格が上昇します。

金のステータスシンボルに続いて、銀のステータスシンボルの競りを行います。銀の競りは金とほぼ同じですが、銀のステータスシンボルを獲得することと開始価格が銀の価格トラックを使う部分が異なります。このラウンドに金のステータスシンボルを獲得したプレイヤーは競りに参加できません。銀の競りの後にはスタートプレイヤーマーカー（緑のドルマーカー）は移動しません。

金のステータスシンボルが誰にも獲得されなかったラウンドにも銀の競りは

行います。

第10 フェイズ：会社の設立

このラウンドでは、プレイヤーは新たな会社を設立するための競りを行います。このフェイズは誰かが十分な現金を持っている時のみ行います。2つ以上の会社のCEOになっているプレイヤーはこの競りに参加できません。

ゲーム全体を通して設立できる会社の数には制限があります。プレイヤーの人数と同じ数の会社までしか設立できず、それ以降はゲーム終了までこのフェイズを飛ばします。

スタートプレイヤーは競りを始めることができます。競りの開始価格は50ドルです。競りは時計回りの順番に行います。競りに参加できるプレイヤーはビッドかパスをしなければなりません。ビッドする場合は1ドル以上競り上げます。一度パスしたプレイヤーが再度ビッドすることはできません。1人以外のプレイヤーがパスするまで競りを行い、残ったプレイヤーが落札者となります。落札者はビッドした金額を個人の現金から銀行に支払い、設立可能な会社の中から1枚を選びます。その会社に示されたとおり価格トレンドマーカーを動かします。会社ボードを受け取って設立した会社を置きます。銀行から100ドルを受け取り、フリーキャッシュスロットに置きます。CEOの欄にプレイヤーマーカーを置きます。

捨て札置き場に資産カードがあるときは0~4枚を選んで新たな会社に置くことができます。

ゲームの終了と勝利判定

すべての資産が手札から場に出たラウンドの終了時にゲームは終了します。ステータスシンボルの得点を合計し、最も高いプレイヤーが勝利します。同点の場合は、最も個人の現金が多い方が勝利します。