

## 政治献金ゲーム

3から5人、12歳以上、Andrea Meyer 作

プレイヤーは政治団体のトップとなり、政治家を使うことで得票と献金を集めます。ゲーム終了時、得票を多く持っているプレイヤーは献金額を2倍にします。最終的に献金を多く持っているプレイヤーが勝利します。

### ゲームの用具（選挙活動で使うもの）

- ・ 政治家カード：50枚（10枚×5人分）
- ・ 得票カード：20枚
- ・ 献金カード：35枚
- ・ 情報カード（得票カードと献金カードの構成を示しています）
- ・ ルールブック

### ゲームの準備（選挙活動の準備）

各プレイヤーは担当する色を決め、その色の政治家カード10枚、得票の情報カード、献金の情報カードをそれぞれ受け取ります。

プレイ人数に応じて得票カードと献金カードを取り除きます。3人プレイでは「□□□□□」の枠のカードのみ使います。4人プレイでは「▽▲▽▲▽▲」の枠のカードを加えます。5人プレイでは全てのカードを使います。

得票カードと献金カードをそれぞれ良く混ぜます。プレイヤー人数と同じ枚数の献金カードを表にしてテーブルの中央に置き、場札とします。残った献金カードと得票カードはそれぞれ表向きの山にして隣に置きます（山札の一番上のカードが公開情報になります）。

各プレイヤーは10枚の政治家カードから4枚を選び、自分の前に伏せて出します。全員がカードを出したら同時に公開します。自分の前に出したカードは「主席候補」となります。それ以外のカードは手札とし、「平議員」となりません。

4枚出した主席候補の数字の合計を比べ、最も高いプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。合計が最も高いプレイヤーが複数人いる場合、合計が最も低いプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。それも複数人いる場合、各プレイヤーは自分の手札を混ぜて1枚引き、引いたカードの数字が最も高いプ

レイヤーがスタートプレイヤーとなります。

### ゲームの手順（選挙活動）

自分の手番では、プレイヤーは自分の手札（平議員）か自分の前（主席候補）のどちらかから政治家カードをプレイし、場の献金カードか得票カードを1枚獲得します。獲得できる献金カード/得票カードは政治家カードの数字以下のものだけです。例えば影響力7の政治家カードを使うことで影響力が1から7のカードを獲得できます。山札のカードは獲得できません。

プレイした政治家カードは共通の捨て札置き場に置きます。

獲得したカードは自分の前に置き、献金カードの山と得票カードの山に分けま

す。獲得したカード枚数と各山の一番上のカードは公開情報ですが、それ以外のカードの内容は非公開です。

その後、山札からカードを1枚取り、場に補充します。このターン主席候補（自分の前の政治家）をプレイしていたら得票カードを補充し、平議員（手札の政治家）をプレイしていたら献金カードを補充します。

これで手番は終了となり、時計回りで次のプレイヤーの手番になります。

例：

以下のカードが場に出ています。

25の献金 (Spenden) - 9の影響力

10の得票 (Stimmen) - 4の影響力

5の献金 (Spenden) - 2の影響力

5の得票 (Stimmen) - 1の影響力

Ingridさんは8と3の平議員と7の主席候補を持っています。彼女は3の政治家カードをプレイし、5の献金カードを獲得しました。平議員をプレイしたため、献金カードを1枚場に補充しました。

プレイした政治家の影響力で獲得できる献金カードや得票カードが無い場合、その政治家カードは捨て札となり、献金カード/得票カードを獲得できません。高い影響力の政治家カードをあえて使わず、得票カードや献金カードを獲得できないような政治家カードを出すことは可能です。

全てのプレイヤーが全ての政治家カードを出したらゲーム終了です。

### 得点集計 (開票)

各プレイヤーは自分が獲得した票を合計します。得票数の上位2名(5人プレイは上位3名)は献金の合計額を2倍にすることができます。獲得した献金が最も多いプレイヤーが勝利します。

得票数の合計が同じで上位2名(5人プレイの時は3名)を決められない場合、該当するプレイヤーは得票カードに書かれた影響力を合計します。影響力の合計が小さいプレイヤーが優先されます。それも同じ場合は該当するプレイヤーは全員献金を2倍します。

### 例:

*Karin*さんの得票の合計は70でした。*Heidi*さんと*Martina*さんの得票は45、*Ingrid*さんの得票は30でした。

#### *Martina*の得票カード

25の得票 - 10の影響力

10の得票 - 4の影響力

5の得票 - 3の影響力

5の得票 - 3の影響力

影響力の合計 20

#### *Heidi*の得票カード

20の得票 - 8の影響力

15の得票 - 7の影響力

5の得票 - 3の影響力

5の得票 - 1の影響力

影響力の合計 19

*Heidi*さんの方が*Martina*さんよりも影響力の合計が小さいため、*Heidi*さんと*Karin*さんが献金を2倍します。

献金の合計は*Karin*さんが45、*Heidi*さんが65、*Martina*さんが70、*Ingrid*さんは95でした。勝者は*Heidi*さんです(献金額 $2 \times 65 = 130$ )。2位は*Ingrid*さん(献金額95)、3位は*Karin*さん(献金額 $2 \times 45 = 90$ )、4位は*Martina*さん(献金額70)です。

### シリーズゲーム

複数回プレイする場合、プレイヤーの献金額を記録しておきます。献金の総額が最も多いプレイヤーが勝者です。

### ヒント

- ・ ゲームの早い段階で、得票を集めるか献金を集めるかの方針を決めるとよいでしょう。
- ・ 献金カード/得票カードには、同じ献金額/得票数で影響力だけが異なるものがあります。たとえば15の得票カードには影響力7のものと8のものがあります。
- ・ 次のプレイヤーが欲しいカードを与えてしまうことがないように、山札の一番上のカードには注意を払うとよいでしょう。他人を邪魔するために自分の影響力をちょっと多く使うこともテクニックの一つです。
- ・ 他のプレイヤーが獲得している得票数を覚えておくともよいでしょう。他のプレイヤーより少しでも票が多ければ、それだけで献金は2倍になります。

### ヴァリエントルール

ゲームに意外性を持たせたいのであれば、得票カード/献金カードの山札を裏向きにしてプレイしてください。

このゲームが女性にとってゲームデザインやゲーム出版の励みにならんことを。

Andrea Meyer 1998年5月