

## ゲーム準備

- ・3～4人【地主全員:商人全員】 5人【地主2人:商人3人】 6人【地主3人:商人3人】
- ・\$120,000、土地権利3枚ずつでスタート(「×2」が出た場合は引き直し)。

## フェイズ1) 交渉(2分間)

- ・【地主】から【商人】へ土地をレンタルする【レンタル料】を決めます。
- ・交渉決定の土地にメダルを置き、値段(千円単位)を書く。(★これ以上しない場合は「Closed」)

## フェイズ2) 商人収入

- ・サイコロを振って市場価格を上下させます。
- ・【商人】は【市場価格】分、銀行から収入を得ます。(「×2」の土地は2倍収入)

## フェイズ3) レンタル料徴収

- ・各土地で【地主】は【商人】から【レンタル料】を受け取ります。(払えない場合は債権不履行)

## フェイズ4) 税金

- ・【地主】は1つの土地につき\$10,000税金を銀行に払う。
- ・税金払えない場合は土地1つ\$5,000で売る。(それでも払えない場合は債権不履行)

## フェイズ5) 独占★

- ・ある開拓地で一番土地をレンタルしている【商人】は「Exclusive」タイルをもらい、好きな土地に1つ置ける。その土地のレンタル料の条件は次のターンもそのまま。
- ・「Exclusive」は次年の独占フェイズのみ移動する。

## フェイズ6) 地主オークション

- ・【商人】が競売人となり土地が【地主】に競売にかけられます。(土地の数=人数\*2-1の)
- ・税金払えない場合は土地1つ\$5,000で売る。(それでも払えない場合は債権不履行)

## 勝利条件

- ・5年目のPh4で終了。地主グループ、商人グループそれぞれで一番稼いだ人が勝ち。

## 債権不履行

- ・不払いの【商人】の前に「Lien(指し止め)」をおく。次の年の商人収入から借金を回収する。
- ・2つ目の「Lien(指し止め)」をもらった【商人】は破産する。

## 3～4人プレイヤー

- ・自分で自分の土地を貸し借りできない。
- ・商人で破産した場合は商人としてだけ、地主として破産した場合は地主としてのみ脱落する。

Note1:

- ・商人は土地を借りる権利のために他のインセンティブのオファーができる。
- ・しかし地主は商人が賃料を支払うのを失敗した時のみ「指し止め」トークンをおく権利をもつ。

重要:

- ・2分の交渉時間の間、地主は好きなだけ再交渉できるし、商人もいつでも取り下げ可能。
- ・条件はいつでも上書きできるが、「Closed」や「Exclusive」の場所は動かさない。

Note2:

- ・メダルが置かれ、値段が書かれている土地のみ取引成立している。
- ・いくら口約束していてもそれが出来ていなければ不成立

Note3:

- ・赤は気まぐれでリスクが高い。
- ・青は一番リスクが少ない

Note4:

- ・商人は市場ボードの上の数字によって収入を得る。土地タイルの上の数字ではない事に注意

Note5:

- ・地主が商人からレンタル料を徴収する行動は地主の責任です。
- ・レンタル料を取るのを忘れたとしてもそれは地主の責任で、後から徴収することはできません。

Note7:

- ・Exclusive で複数の商人が同率だった場合、より支払いが大きい商人が独占する。
- ・それでも同率の場合は誰も独占できない。

Note8:

- ・「Exclusive」トークンは独占フェイズ以外で動くことは無い。

Note9:

- ・地主オークションフェイズは最後の5年目には無い。

Note10:

- ・サプライに十分な土地が無い場合、残りの土地だけでオークションをする。

Note12:

- ・5年目のレンタル料徴収フェイズの際、商人は持っている限りお金を払わねばならない。