

# WITCHCRAFT COMPANY

## 説明書

### PRINCIPLE

#### 敏腕経営者の3原則

- 1 オークションで優秀な社員を手に入れること
- 2 適切に設備に投資し、生産効率を上げること
- 3 資金を集め、世界で一番の大企業になること

### COMPONENT

- 社員カード ..... 32種 × 各2枚
- 設備カード ..... 6種 × 各2枚 + 「増員!」 × 4枚
- イベントカード ..... 20種 × 各1枚
- カウンタートークン\*1 ..... 35個
- コイントークン\*2 ..... 計96枚 (1/36枚, 3/30枚, 10/15枚, 20/15枚)
- 開始プレイヤーマーカー ..... 1個
- つい立 ..... 6枚
- コイン入れ ..... 4個
- ダイス ..... 2個
- 説明書 ..... 1枚

\*1: 製品によって色のばらつきがございます。  
\*2: コイントークンには裏表が存在します。



### SPECIAL THANKS

理数系のことなら藤原塾 様  
kentea 様  
クロぽん 様  
まさご 様

## OUTLINE

このゲームのコンセプトは「オークションで体験する雇用戦争」です。各プレイヤーは会社経営者となり、新入社員を雇用したり、設備の投資を行って生産を増やし、会社の利益を増やしていきます。最終的に資金が多いプレイヤーが勝者となります。

## CARDS

### ● 社員カード

- 1 最低ベット額  
オークションフェイズ時、その社員カードにベットする為に必要な最低のコイン数です。
- 2 体力ゲージ  
「∞」でなければ雇用する時、最大値部分にカウンタートークンが乗せられます。右図のゴブリンの場合、最大体力は「3」です。
- 3 種族  
社員の種族を表します。
- 4 生産力  
生産フェイズ時、ここに書かれた額だけコインを得ます。
- 5 カード効果  
カードの効果が書かれています。



### ● 設備カード

- 1 レベルゲージ  
設備カードが導入される時、Lv.1 部分にカウンタートークンが乗せられます。
- 2 投資コスト  
設備導入・アップグレードのコストです。
- 3 効果  
レベルに応じた効果が書かれています。



設備カードの効果は永続的さ。いつでもその効果は発動してるよ。

### ● イベントカード

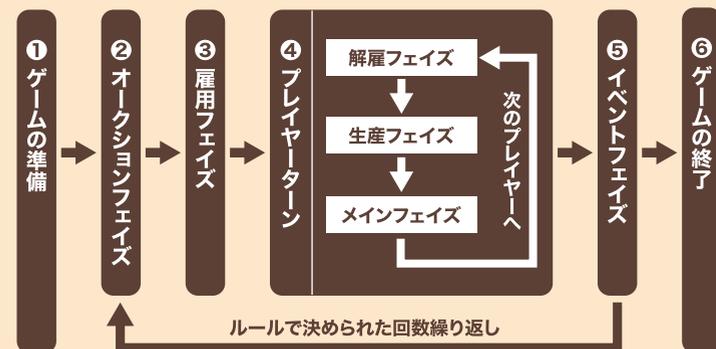
- 1 イベント効果  
イベントフェイズでめくられた時に発動する効果です。この効果は強制的に実行されます。



カードに書かれてる『妖精』とか、『悪魔』とかは社員カードの「種族」を表しているよ!!



## HOW TO PLAY



例) 4人プレイ時の配置

\*1: 社員マーケットの枚数は人数によって変わります (「①ゲームの準備」参照)  
\*2: 会社ゾーンとは、プレイヤーが雇用した社員カードを置くための場所です。それを「雇用枠」と呼び、その初期値は5です。

### ①ゲームルール選択

- ショートスパンルール: イベントフェイズの回数が5回 ..... 初めての人むけ
- スタンダードルール: イベントフェイズの回数が10回 ..... おすすめ回数!
- ロングスパンルール: イベントフェイズの回数が15回 ..... 重ゲ-好きむけ

### ① ゲームの準備

- 全ての社員カード(64枚)を裏向きにしてシャッフルし、重ねてください。
- その後、それらを社員サマリアラとしてください。
- **プレイヤー人数×2枚**のカードを社員サマリアラから表向きにして、社員マスタートに置いてください。同じ名前ずつに1枚ずつ置いてください。
- 全ての設備カードを表向きで種類ごとに並べ、設備マスタートとしてください。
- その後、それらをイベントサマリアラとしてください。
- プレイヤー全員に、コインを隠すついでに**10コイン**を配ってください。
- 各プレイヤーは、配られたコインをついての後ろに隠し、ほかのプレイヤーに見えないようにしてください。余ったコインはまとめてコイン置き場(銀行)に見えないようにしてください。(注)ゲーム終了時まで、自身の資金を他のプレイヤーに見えないようにしてください。
- 開始プレイヤーを決めてください。

### ② オークションプレイス

ハットで、自分のコインを社員カードの上に  
おくとなんだった。

- コインが置かれていない社員カードにハットを置くときは、各社員カードの**最低ハット額以上の金額**をハットしてください。(図1)
- 他のプレイヤーがハットしている社員カードにハットを置くときは、自分のハットするコインの合計が、その社員カードに**ハットされている最高額より多い額**になるようにしてください。(図2)
- オークションプレイスの終了時まで、自身がハットしたコインを回収したり、移動させることはできません。上乗せでコインを置くことはできません。(図3)



- オークションプレイスの開始時、そのターンの開始プレイヤーは、「ハットを行う」か、「このオークションプレイスではハットしない」のどちらかを選択します。
- 「ハットを行う」ことを選択した場合、社員カードに必ずハットしてください。開始プレイヤーがハットをした後、全てのプレイヤー(開始プレイヤー含む)は、好きな社員カードに好きな**タリミネツ**でハットしてください。
- 「このオークションプレイスではハットしない」ことを選択した場合、開始プレイヤーは他のすべてのプレイヤーに誰もハットをしなかったら、開始プレイヤーは他のすべてのプレイヤーにオークションプレイスを終了してもよいと確認してください。
- ハットを行うプレイヤーがいらない場合、オークションプレイスは終了します。

### ③ 雇用プレイス



- 各プレイヤーは、自社プレイヤーの雇用権(初期値5)に空きがある場合のみ、雇用権がある社員カードを自社プレイヤーに移動させ、雇用することが出来ます。雇用権に空きがない場合、社員カードは雇用することは出来ず、その社員カードは**転生サマリアラ**に移動します。

### ④ プレイヤーターン

- 雇用プレイス終了時に、誰も雇用せず、雇用権が空いているプレイヤーは社員マスタートに残った社員カード1枚を選択し(選択の順序は開始プレイヤーから時計回り)、**最低ハット額を支払うことで、雇用権を得ることが出来ます。**その後、社員マスタートの残りの全ての社員カードを表向きにして、社員マスタートと社員サマリアラから、**人数×2枚の社員カードを表向きにして、社員マスタートにします。**社員サマリアラがなくなってしまう場合、転生サマリアラを裏向きでシャッフルし、新たな社員サマリアラとしてください。

### ④-1 解雇プレイス

- プレイヤーターンは開始プレイヤーから時計回りに行います。
- ターンが回ってきたプレイヤーは、解雇プレイス、生産プレイス、イベントプレイスの順番でプレイしてください。
- 自身の社員カードを何枚でも解雇することが出来ます。
- 解雇されたカードは転生サマリアラに移動します。
- また、解雇したくない場合は、解雇プレイスをスキップすることもできます。

解雇プレイスには意味がない? いやいや、優秀な経営者は解雇プレイスにしたい社員カードがあるのに、雇用権に空きがないときに、用済みの社員を解雇するってのも立派な作戦さ。

### ④-2 生産プレイス

- 自分が雇用している全ての社員カードの生産力の合計と、社員カードや設備カードの効果によって獲得できる額の合計コインを銀行から受け取ります。
- 体力が「∞」以外の社員カードの**体力を1減らします。**
- その場合、カウチマスタートコインを1つ以上にしてください。
- 基本的に社員カードはそれぞれ、それ、退職する条件がある。条件を満たして**退職する社員カードは転生サマリアラに移動するんや。**解雇と退職は似てるけど、違うものだから注意だ!

### ④-3 イベントプレイス

- イベントプレイスでは、以下のことを行います。
- 雇用している社員カードの効果の利用
- 雇用している社員の効果を使用することが出来ます。使用条件などはカードに書かれているので、そちらを参照してください。
- 設備の導入
  - 設備マスタートにある設備カードを導入することが出来ます。導入するときは、その設備のレベル1の金額(増員1なら8コイン)を銀行に支払い、設備を自社プレイヤーの隣に移動させます。
  - その際、レベル1からレベル11のところにかウチマスタートコインを置いてください。(注)各プレイヤーが導入できる設備カードは1種類につき1枚までです。
- 設備のアップグレード
  - 導入済みの設備のアップグレードが出来ます。
  - アップグレードしたい設備のレベルに同じ金額を銀行に支払い、その後、そのレベルのところにかウチマスタートコインを移動させてください。
  - この時、レベル1からレベル3まで上げる場合は、レベル2の時のコストも支払う必要があります。

### ⑤ イベントプレイス

- すべてのプレイヤーのターンが終了したら、イベントプレイスが開始されます。
- **開始プレイヤーは、イベントカードの1番上カードを公開してください。**そこに記載された効果が強制的に実行されます。
- 公開されたイベントカードの累計枚数が、事前に決められたイベントカードの枚数(ショートハンドレベルなら5枚、スタンダードレベルなら10枚、ロングハンドレベルなら15枚)に達すると、ゲームが終了します。
- 連した場合は、**開始プレイヤーを左隣の人に変更して、再度オークションプレイスからはじめてください。**
- 各プレイヤーは好きな**タリミネツ**で、手持ちのコインを銀行で両替することが出来るぞ。前半はハットしやすい1コインや3コインを手元に置いておき、後半は資金を数えやすくなるために10コインや20コインを手元に置いておくといいかもな。

### ⑥ ゲームの終了

- 決められた枚数のイベントカードが公開されたら、ゲームが終了します。
- 各プレイヤーは自身の資金を公開してください。
- **最も資金の多いプレイヤーが勝利となります。**