

Executive Decisionルール抄訳

1版 2014.06.12

The Game Gallery. HAL99

セットアップ

各プレイヤーで何ヶ月このゲームをプレイするのかを決定します。通常ゲームでは12ヶ月ですが、初心者の方はもっと短い期間でゲームをしてこのゲームになれた方が良いでしょう。

各プレイヤーは、シート1枚と以下のお金を受け取ります。

2人プレイ - \$900

3人プレイ - \$600

4人プレイ - \$450

5人プレイ - \$350

6人プレイ - \$300

プレイヤーの一人をブローカーに選択します。ブローカーのプレイヤーはゲームを通じて、資材の調整やお金の調整を行います。それには、現在の価格をボードに書いたりします。

プレイ

各月は、以下の流れでプレイされます。

- 1) 資材の購入
- 2) 製品の製造
- 3) 製品販売

1月を想定して、詳しく説明します。

1) 資材の購入

価格ボードを見て、各プレイヤーは、1月の覧に購入したい資材別に「何個」を「いくら」で購入するかを記入します。記入は、X-Fine, Fine, STDの3種類とも記述します。ただし、3種類で購入する合計数が以下の数を超えてはいけません。

2人プレイ - 18個

3人プレイ - 12個

4人プレイ - 9個

5人プレイ - 7個

6人プレイ - 6個

ただし、二人プレイの時は、1種類につき12個までの制限が加わります。

全員が記入をし終えたら、各プレイヤーは順場にX-Fineの資材を何個購入するかを宣言します。ブローカーは全員が購入したい合計数を計算し、新しい金額を算出してボードの1月の覧に金額を記入します。価格は、ボード下のMarket Calculatorの覧で調整します。RAW Materialの覧にプレイヤー全部が何個宣言したかでいくら金額が変動するかが書かれています。

変動した結果、\$1未満にはなりません。最低価格は常に\$1です。

これを、残り2つの資材についても繰り返します。

今月の値段が全て確定したら、各プレイヤーはそれぞれの資材が購入できたかどうか確認します。各資材で確定した値段と同じかそれより高い値段をつけていた場合、その資材を自分が書いた価格で購入できません。安い価格を書いていた場合は、購入できません。

各自は自分のシートで購入出来た物については、購入金額を右側に書き、購入できなかった資材は横棒で消して、金額を0とし、合計金額を計算します。もし購入合計金額分のお金を持っていなかった場合は、その月は全く何も購入することができません。

合計購入金額をブローカーに支払い（ブローカーはバンク役も兼ねます）、購入した数の資材カードを受け取ります。受け取った資材カードは、各プレイヤーの手元に置いて、他のプレイヤーから何をいくつ持っているか分かるようにしておきます。

2)製品の製造

資材の購入が完了すると、各プレイヤーは3つの製品についてそれぞれ何個製造するかを秘密裏に決定します。各製品がどの資材を何個必要とするかは、ボード右下のProduction Chartに示されています。Aであれば、X-Fineが2個とFineが1個必要です。

ただし、必要な資材は、上位の資材で代用することが可能です。X-FineでFineを代用、FineでSTDを代用することができます（訳者：X-FineでSTDを代用も可能と思います）。

3)製品販売

製造で決定した製造数と希望の販売価格（1個あたり）を自分のシートに書き込みます。書き込む製造数は、製造可能な個数を超えてはいけません。全員が書き込んだら、資材の購入の時と同じ要領でそれぞれ数を宣言し、今月の価格が決定されボードに書き込んで行きます。

それぞれの購入上限額が決定されると、各プレイヤーは秘密裏に設定した自分の製品が販売できたかを確認します。購入上限価格と同じかそれより安い金額であれば、製造した数だけ販売できます。購入上限額より高額であれば、その製品は販売できません。販売できた列の横に合計売上げを記入し、販売できなかった列は横棒で消し、売上げを0で記入します。

販売出来た製品は、製造に使用した資材全てをブローカーに渡して、代金を受け取ります。販売できなかった分の資材は手元に残ります。

もし、販売できたのに製造することが出来なかった製品が出た場合、そのプレイヤーはその月の販売は全てでできなかったこととなります。

上記を以後の月は同じように繰り返します。違う点は、初期の価格からではなく、前の月の価格から新しい価格が決まって行くという点です。

ゲーム終了

最初に設定した月数分ゲームをプレイした後で、各プレイヤーは手元に余った資材を最終月の価格で全てブローカーに払い下ろしします。その結果で最もお金を持っているプレイヤーが勝者となります。

戦略
略

バリエーション

基本ルールに慣れてきたら、以下のルールをプレイしてみるのもよいでしょう。

1.資材購入証明

プレイヤーが資材購入の時に、購入できる金額より安い金額を記入した場合、予定通りの個数の購入はできませんが、一部を購入することができます。自分が予定した価格と購入額の差が購入可能な個数から差し引かれ、残った個数分を自分が記入した金額で購入することが出来ます。

例) STDを6個で、各\$14で購入を記入しました。実際の購入可能な金額は1個\$17でした。この場合、金額の差が\$3。このため購入できる個数が3個へり、3個購入することが出来ます。購入金額は、3個 X \$14で\$42です。

2.完成品の販売

製品を販売するときに、購入上限値より高い額を設定していても、製品の販売ができます。ただし、越えた額により販売出来る個数が減ります（ルール最終ページの図参照）。販売できる金額は、自分が記入した金額です。

例) 製品Aを\$137で6個販売すると記入しました。実際の購入上限額は、\$131でした。差額が\$6。表によると\$6の場合は、販売可能な個数が3個減ります。このため、3個を記入した\$137で販売します(合計\$411)。

以上