

# Wonga Mania™

BANANA ECONOMY

ウォンガマニア バナナエコノミー

経済サイクルボード 1・資産カード 58・専門家カード 13  
 事件カード 14・全体カード 21・信託基金カード 15・保険カード 5  
 銀行カード 5・得点カード 1・生産性ダイス 1・経済トークン 1



## ゲームの配置

### 経済サイクルボード

ゲームボードには2つの部分があります:  
 ● **収入トラック**(外側の枠) - 資産からの利益と損失を表します。ここは、経済トークンが置かれる場所です。  
 ● **価格ゾーン**(内側の枠) - 株式と不動産の購入と売却の価格を表します。ボードには2つの難易度レベルがあります。収入トラックに1つの数字が書かれている面が**基本ボード**で、収入トラックに複数の数字が書かれている面が**上級ボード**です。  
 (Recovery=回復、Growth=成長、Stagnancy=停滞、Recession=不況)



### 市場カード

あなたが新しいカードを引くデッキです。市場のカードが無くなったら、破棄したカードを再びシャッフルして市場に戻します。

### 経済トークン

このトークンはラウンドの現在の資産の収入と価格を示します。最後のプレイヤーはゲーム開始時に位置を決定します。

### 生産性ダイス

新しいラウンドの開始前、議長が生産性ダイスを振ります。議長がスタートプレイヤーです。経済トークンをダイスの出た目に応じて時計回りに進めます。

### ニュース速報

市場から4枚のカードをめくります。プレイヤーは機会カードを市場デッキから交換する代わりにここから交換できます。市場デッキから直ちに新しいカードを置きます。

### 銀行 / シンボルガイド

銀行は、ウォンガと呼ばれるあなたのゲーム内のお金を保持できます。  
 ● **銀行** - あなたがターン中にできるアクションのリストを示しています。あなたは引いたばかりのカードを裏向きで銀行カードの下に置きます。銀行カードの下に置いたカードはあなたのお金(W)とみなします。  
 ● **初期現金** - プレイヤーは3(W)で始めます。

### プレイヤーエリア



### 信託基金

信託基金カードを中央に置きます。プレイヤーは8(W)を使って信託基金を購入できます。最初に3つの信託基金を集めたプレイヤーはゲーム終了を引き起こします。

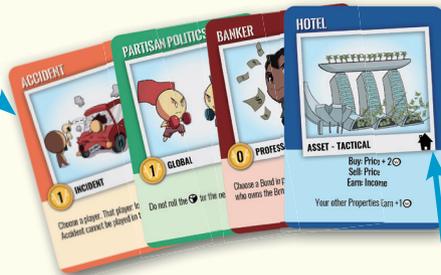
### 保険

保険カードを中央に置きます。保険カードはそれぞれ1(W)で購入でき、傘のあるカードの効果打ち消すのに使用できます。保険は2ラウンドのみ持続し、2ラウンド終了時で使用された時に捨てられます。

### 機会

機会カードは手札に入れて使用できるカードです。プレイヤーは4枚の手札で始めます。持てる手札の枚数に上限はありません。

- 1 カードのプレイコスト
- 2 カードに追加効果をもたらすシンボル
- 3 カード効果の説明



カードに資産クラスが表記されている時、それはこのシンボルのある全てのカードに影響します。例えば、銀行家のカードの「債券」は、債券シンボルのある全てのカード: 債券、ジャンク債、転換社債に影響します。  
 不動産: 🏠      株式: 📈      債券: 🏦

### 購入した資産

あなたが購入した全ての資産を表向きであなたの前に置きます。

- 1 カードの名称
- 2 資産のタイプ: 不動産、株式、または債券
- 3 資産の売却価格と購入価格
- 4 各ターンに資産から得られる収入
- 5 戦術的資産固有の特殊効果



# ゲームの準備

## 1. 市場を準備する

経済サイクルボード、信託基金カード、保険カード、市場カードを中央に配置します。4枚の市場カードを公開し、経済サイクルボードの横に置きます。これらはニュース速報カードです。スタートプレイヤー（最近バナナを食べた人）を選び、そのプレイヤーは議長となります。

## 2. プレイヤーエリアを準備する

各プレイヤーは銀行カードを取り、市場カードを3枚引き、銀行カードの下に裏向きに置きます。銀行カードの下に置かれたカードは、ウォンガ(W)と呼ばれるお金と見なされます。その後、各プレイヤーは4枚の市場カードを引き、それらをあなたの手札に入れます。これらのカードは機会(O)と呼ばれ、お金を使ってゲーム中に起動できます。

## 3. 開始する準備をします!

すべてのプレイヤーは、開始する前に最大4枚の手札(O)を交換することを選択できます。最後のプレイヤーは、自分の選択した位置に経済トークンを配置します。議長が生産性ダイス(D)を振り、ダイス上の数字に基づいて経済トークンを時計回りに動かし、ゲームが正式に開始します!

おおっと! ☂

おおっと!シンボル(☂)のあるカードは、例えばあなたのターンでなくてもいつでもプレイできます。このカードを起動する時は、「おおっと!」と叫んでプレイします。2枚のおおっと!カードが同時にプレイしたら、後にプレイされたカードが有効になり、最初にプレイされたカードの効果を上書きします。

# ゲームの勝利条件

最も高い点数を持つプレイヤーがゲームに勝ちます。

プレイヤーが3つの信託基金を集めたら、現在のラウンドが完了した後にゲームが終了します。ラウンドは、最後のプレイヤーが自分のターンを終えた後に終了します。ゲームの最後に、プレイヤーはスコアカードに基づいて点数を集計します。同点の場合、最後にターンを実行したプレイヤーが勝利します!

未使用の機会カードは点数になりません。



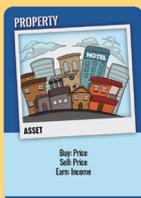
# ゲームのターン

 プレイヤーはターン中に2つのフェイズを実行します。

**フェイズ1: 給料日** プレイヤーは、自分の給料と資産から得たリターンを獲得することができます。

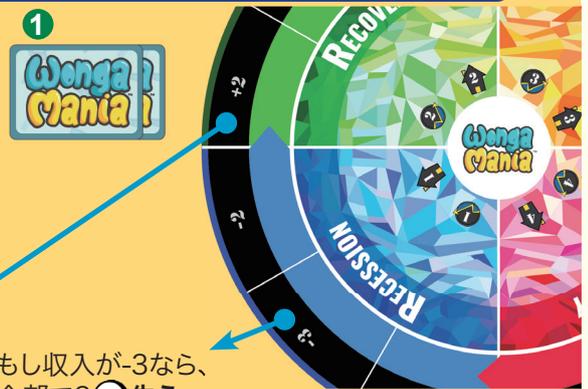
① 市場から給与として2(W)を獲得し、銀行カードの下に置きます。

② 収入トラックに基づいて所有する全資産から(W)を獲得または失います。経済トークンのある所得トラックのマスは、プレイヤーが所有する各資産によって獲得または損失する(W)の量を示しています。(重要な注意: 収入トラックの数字は、株式(\$)と不動産(🏠)にのみ影響し、特に明記がない限り債券(🔒)には影響しません。債券は通常、経済状態に関係なく1(W)の固定収入を与えます。)



2a もし収入が+2なら、全部で7(W)得る。  
株式から+2(W)  
不動産から+2(W)  
債券から+1(W)  
給料として+2(W)

2b もし収入が-3なら、全部で3(W)失う。  
株式から-3(W)  
不動産から-3(W)  
債券から+1(W)  
給料として+2(W)



重要な注意:

- ・収入は、**基本ボード**では株式と不動産の両方で同じです。
- ・収入は**上級ボード**では株式と不動産で異なり、株式収入は(\$)を、不動産収入は(🏠)を参照する必要があります。

## フェイズ2: アクションを実行する 以下の6つの選択肢のうち最大3つのアクションを実行できます

プレイヤーはアクションをしないことを選択できます。プレイヤーは同じアクションを最大3回実行できます(3つの不動産の売却など)。

### 1. ドロー-銀行からカードを引く

プレイヤーは自分の銀行からランダムにカードを引いて自分の手札に置くことで $\text{W}$ を補充できます。



### 2. 交換 - 機会カードを交換する

プレイヤーは、気に入らない $\text{W}$ を捨て、市場からランダムなカード、もしくはニュース速報から表向きのカードを引くことができます。ニュース速報からカードを引いたら、市場からすぐにカードを補充します。

### 3. プレイ - 機会カードをプレイする

プレイヤーは資産、専門家、事件あるいは全体カードをプレイし、起動コストを支払うことができます。株式と不動産の価値は、経済トークンの場所によって異なります。例えば、経済トークンが回復フェーズにある場合、株式の購入コストは2 $\text{W}$ です。購入後、資産を表向きにして目の前に置きます。



### 4. 売却 - 資産を売る

プレイヤーは、債券、株式、または不動産をアクションで売却できます。資産の価値は、経済トークンのある価格ゾーンに示された価値に基づきます。それぞれの資産の売却は、個別のアクションと見なされます。例えば、経済トークンが停滞フェーズにある場合、株式は4 $\text{W}$ で販売できます。売却された資産は破棄します。

### 5. 保障 - 保険を購入する

プレイヤーは保険を購入して、保険の対象となるイベントから身を守ることができます。各プレイヤーがプレイできる保険はいつでも1つのみです。保険は2ラウンド持続し、2ラウンド後または一度使用されると破棄されます。保険対象のイベント $\text{W}$ をブロックするには、保険を使用する必要があります。保険を起動しないことはできません。

### 6. 信託基金 - 信託基金を購入する

プレイヤーは8 $\text{W}$ で信託基金を購入できます。信託基金は、一度購入すると $\text{W}$ に戻すことはできません。これは、破産の影響を受けません!

## 破産

プレイヤーが未払い分を支払うのに十分な $\text{W}$ を銀行に持っていない場合、プレイヤーは経済トークンが配置されているマスに基づいた売却価格で直ちに資産を売却するしなければなりません。プレイヤーは、すべての資産を売却した後、未払いの負債を返済するのに十分なお金がない場合、破産を宣告されます。破産の際、プレイヤーは以下の事を行う必要があります。

- 手札の全ての $\text{W}$ を破棄します。
- 信託基金と赤ん坊の例外を除き、プレイ中の全てのカード(例:解雇、昇給、保険など)を破棄します。
- 給料として2 $\text{W}$ を受け取り、市場から2 $\text{W}$ を引いて、通常通り次のラウンドを始めます。



## 特殊カード 追加の説明が必要なカード



離婚

離婚が発生すると、家族の財産が分割され、慰謝料を支払う必要がある場合があります。選ばれているプレイヤーが $\text{W}$ を持っていない場合、そのプレイヤーはこのカードをプレイしたプレイヤーに $\text{W}$ を渡す必要はありません。このカードは、2ラウンド目以降にのみ起動できます。



赤ん坊

赤ちゃんカードは、プレイヤーに3ラウンドの間1 $\text{W}$ で赤ちゃんを「養育」することを強制します。赤ん坊は3ラウンド後に成長し、1 $\text{W}$ の費用を提供し始めます。赤ん坊を養育するために使用されたお金はカードに残ります。このカードは、ゲームの初期には自分にプレイすると有益であり、ゲーム後半には先行するプレイヤーへの減速の仕組みとして使用できます。



起業家

起業家のカードは、Pが振られた時のみその数に影響を与えることができます。ダイスを振ったプレイヤーが他のアクションを実行したら、もう変更できません。このカードは、政治家、新技術、政府の救済など、ダイスを振る他のカードの結果にも影響を与える事ができます。



政治家

政治家カードを使用すると、好きな時に議長を変更することで、ゲームの流れを混乱させることができます。新しい議長はPを引き継ぎ、自分のターンが始まる前にPを振ります。前の議長は、ダイスを振る前にカードをプレイされたらPを振れません。



転換社債

転換社債は、あなたのターン中に、他のプレイヤーがプレイした株式系の資産と交換できます。転換債券は、株式系カードを取得した相手のプレイヤーに与えられます。転換社債の能力は、転換社債を受け取ったプレイヤーが再び使用することはできません。



成長株

成長株の販売価格は、経済トークンの示す値に生産性ダイスの値を掛けた株の価格です。経済トークンが停滞状態(4で販売)のところにあり、Pの値が3である場合、プレイヤーは12(3x4)で株式を売ることができます。価格は既にあるPの値によって決定されます。プレイヤーは、販売価格を決定するために自分のターン中にPを振りません。

## ゲームのヴァリエーション

一度ゲームのルールを理解したら、このセクションを使って難易度レベルを調整する事ができます。

### 見習い: 家族向けゲーム

(初心者向け。ファミリーやボードゲーム初心者に適している。2-3人でのプレイを推奨。)

これは、より高度な経済的および戦略的概念を取り除く家族向けの設定です。このバリエーションにより、若いプレイヤーや初心者が、基本的な経済サイクルとそれがさまざまな資産クラスに与える影響を理解できます。事件カードは、人生で遭遇する可能性のある潜在的な個人の家計の問題のいくつかを理解するのに役立ちます。

- 全ての全体カードを取り除く
- 専門家カードの中からエコノミストカードを取り除く
- 全ての戦術的資産カードを取り除く
- 株式、不動産と債券をそれぞれ4枚ずつ取り除く

### ストラテジスト (初級者レベル。2-4人でのプレイを推奨。)

このヴァリエーションでは、ゲーム内の「直接攻撃」(またの名を妨害)カードのほとんどを取り除き、赤ん坊、離婚、病気などのストレスの多い個人的なイベントによる怒りと友情の崩壊を最小限に抑えます。

- 全ての事件カードを取り除く
- 株式、不動産と債券をそれぞれ4枚ずつ取り除く
- 保険は購入できない

### ハードコア・ウォンガマニアク

(上級レベル。2-5人でのプレイを推奨。)

このヴァリエーションは、ゲームをまる1時間の乱闘にまで引き伸ばします。プレイヤーは、ウォンガマニアが提供するさまざまな経済状況とカードの組み合わせをすべて楽しむことができます。ゲーム初期に遅れをとったプレイヤーにも追いつくチャンスがあります。

- 上級ボードを使用します。
- 信託基金を購入するには10(W)が必要です

## クイックスタートルール

1. テーブルの中央に基本ボードを置き、ボードの横に4枚のカードを公開します。
2. 最後のプレイヤーが経済トークンの開始時のマスを選択してゲームを開始します。
3. 各プレイヤーは銀行カードを取り、山札(市場)からカードを3枚引き、銀行カードの下に裏向きに置きます。これはあなたのお金(ウォンガ(W))です。
4. 各プレイヤーは、市場から4枚のカードを引き、それらを手札にします(機会(O))。
5. スタートプレイヤー(議長)は生産性ダイス(P)を振り、ターンを開始する前にダイスに示された数に基づいて経済トークンを移動します。議長は、自分のターンが始まる前に毎回ダイスを振ります。
6. 各プレイヤーのターンでは、以下のことを行います。
  - ・ 給料として2(W)を獲得する
  - ・ 所持する資産に応じて(W)を得る、もしくは失う
  - ・ 最大3回のアクションを実行する(アクションについては銀行カード参照)
7. いずれかのプレイヤーが3枚の信託基金を集め、そのラウンドの最後のプレイヤーがターンを行ったらゲームは終了します。

指導ビデオの助けを借りて我々のゲームの遊び方を学ぶなら、我々のウェブサイトへどうぞ。

www.capitalgainsgroup.com

### 制作者一覧

ゲームデザイン: Xeo Lye

イラストレーション: Andy Choo

グラフィック: Wong Chun Xi, Made Lidya

ディベロップ: Steve Ng, Sam Chang,

Yvonne Lai, Ashley Woo, Shawn Chan,

Chia Chong You, Jaslyn Lim,

翻訳: Victoria Lee, Hu Dongmei

### スペシャルサンクス

Alvin Chow, Dominic Huang, Ben Tan, Lim Peng Tatt,

Wu Quan Wei, Jeffrey Lim, Jonathan Quek,

Timothy Ho, Teow Loo Shuin, Victor Ng, Eddie Ching,

Pamela Tan, Mark Lee, Andy Ng, Aw Xiu Xing,

Fiona Cher, Rei Cheong,

and all our Kickstarter Backers.

日本語ルールブック翻訳: 双六小僧

Capital Gains Studio

Wongamania: Banana Economy (2nd Edition)

Product of Singapore

Rulebook Version 2.0

© 2016 - 2019 of Capital Gains Studios Pte Ltd.