

惑星間自転車操業

Interstellar shoestring operation

ブレインゲームマニュアル

はじめに	2
ゲームの目的	2
入っているもの	3
ゲームの準備	4
ゲームの進行	6
営業フェイズ	7
決算フェイズ	12
集荷フェイズ	14
ゲームの終了	15
荷物カード	16
宇宙船カード	17
交渉に関するヒント	18
選択ルール - 時間制	19
経営者紹介	20
ゲストコラム	22
クレジット	24

はじめに

人類が地球を飛び出し、月に大学を、火星にリゾートを作り、木星の衛星にすらも我が家を築こうとする、遙かなる未来。

弱小運送会社の経営者たる君たちは、今期末の支払いに頭を悩ませている。

宇宙に飛び出そう！ 笑顔を届けよう！ 借金を返済して、会社を大きくしよう！

もしまだ箱と一緒に入っている「スタートアップガイド」を読んでいなければ、先にそちらを読んでからこの「プレイングマニュアル」を読むとイメージしやすいぞ。

ゲームの目的

弱小運送会社の経営者となって宅配業務をこなし、他のライバルより早く会社規模を大きくしよう。ゲーム終了時に会社規模が一番大きい会社が勝ちだ。

入っているもの

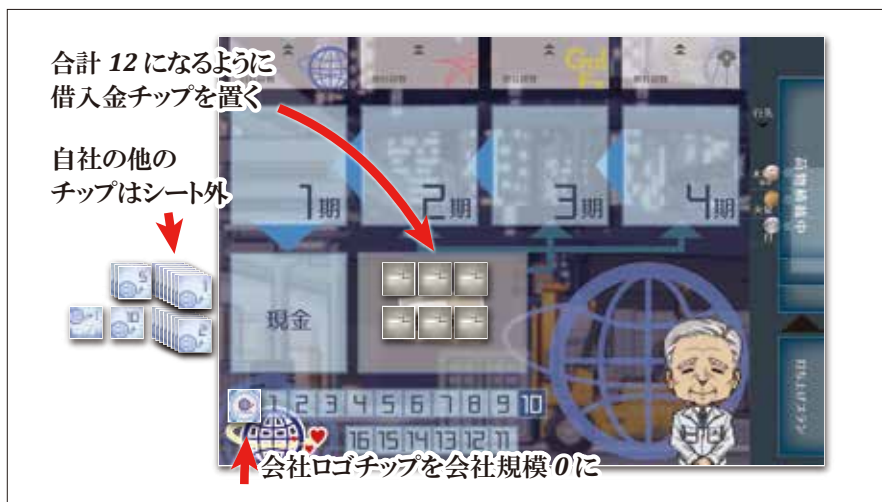


プレイングマニュアル		1 部 (この冊子)
スタートアップガイド		1 部
経営シート		4 枚 (各社 1 枚)
カード	宇宙船カード	18 枚
	荷物カード	36 枚
	初期貨物船カード	4 枚
	スタートプレイヤーカード	1 枚
チップ	クレジットチップ	80 個 (各社、10 が 1 個、5 が 3 個、 2 が 8 個、1 が 8 個の計 20 個)
	会社規模上昇チップ	4 個 (各社 1 個)
	会社ロゴチップ	4 個 (各社 1 個)
	借入金チップ	50 個 (全社共通、2 が 36 個、1 が 14 個)

ゲームの準備

1. 会社

プレイヤーは1人1つずつ会社を選んで経営シートを図のように準備しよう。
会社による違いはない。ロゴや経営者を見てビビッと来たものを選ぼう。



2. 宇宙船と荷物

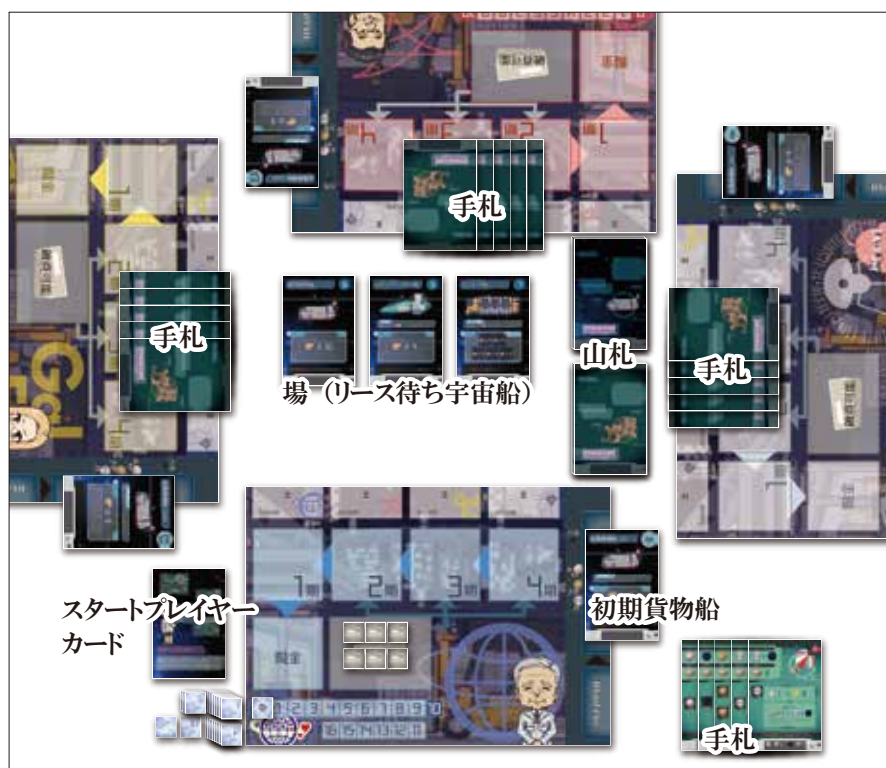
宇宙船カードと荷物カードを別々に分け、それぞれよくシャッフルしよう。
荷物カードはプレイヤーに手札として5枚ずつ配る。これが配送待ちの荷物だ。
宇宙船カードは3枚をリース待ち宇宙船として場に公開しておく。
残ったカードは宇宙船と荷物が混ざらないようにして山札にしよう。

3. 順番と初期貨物船

スタートプレイヤーを決める。いちばん最近宇宙に行った人がスタートプレイヤーだ。もし万が一、誰も宇宙に行ったことがない場合は、いちばん最近自転車に乗った人がいいだろう。スタートプレイヤーカードを手元に置いたら、ゲームはスタートプレイヤーから時計回りに進行する。

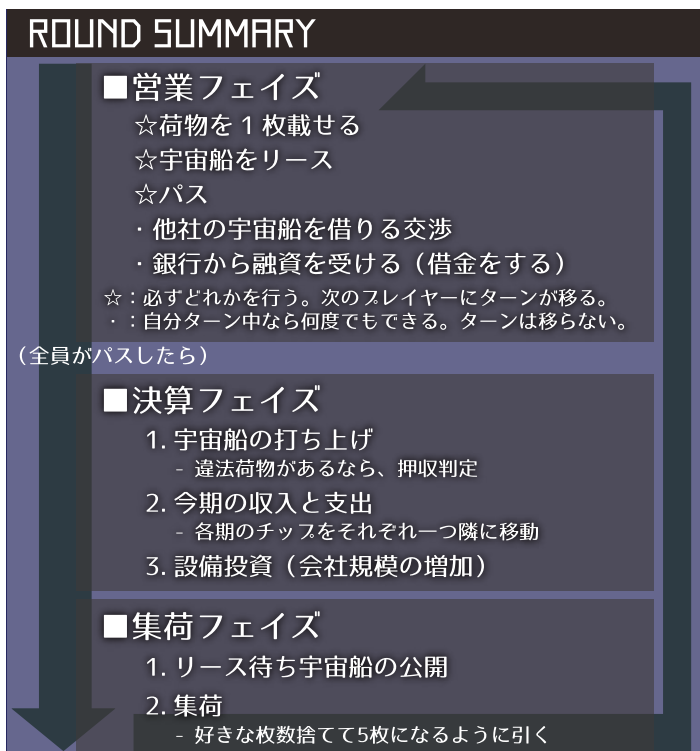
初期貨物船カードをシートの右側、荷物積載中エリアに置こう。初期貨物船カードは少しずつ違うので、スタートプレイヤーから順に置こう。スタートプレイヤーは有利な分、最初の船は貧弱だ。

最初は現金はゼロからスタートする。大丈夫。借金ができるよ！



ゲームの進行

ゲームは決算フェイズに誰かがゲーム終了条件を満たすまで、3つのフェイズを繰り返す。3つのフェイズで1期と呼ぶ。



営業フェイズ

ゲームのメインとなるフェイズだ。全員がパスするまで何周もする。
ここで荷物を載せたり宇宙船を借りたりする。

決算フェイズ

今期の収支を計算したり借金を返済するフェイズだ。
利益が上がっていればここで会社規模を大きくできる。

集荷フェイズ

早い話が、カードを引くフェイズだ。

営業フェイズ

ゲームのメインとなるフェイズだ。

スタートプレイヤーのターンから始め、全員がパスするまで何周もする。

自分のターンで☆マークの付いた行動を必ずどれか1つする。・マークの行動はターンを消費しない。何度してもいいし、しなくてもいい。

☆荷物を1枚載せる

☆宇宙船をリース

☆パス

- ・積載重量を借りる交渉
- ・銀行から融資を受ける（借金をする）

1. ☆荷物を1枚載せる。

手札の荷物を自社やライバル会社の宇宙船に載せる。載せられるのは荷物積載中エリアの宇宙船だ。打ち上げプランエリアの（横にしてある）宇宙船や、場に出ているリース待ち宇宙船には載せられない。

自社の宇宙船に荷物を載せるには、シートの上社荷物エリアに荷物カードを置けばいい。荷物は宇宙船の積載重量内であればいくつでも載せることができる。

宇宙船の行き先は自分で好きに決めていい。荷物カードを公開したときに宛先が宇宙船の行き先と同じになるように配置しよう。宛先が別々の荷物は同じ宇宙船には載せられない。

宛先
重量



荷物の重量の合計が
宇宙船の積載重量以下に

行き先を積荷と合わせる

手札から公開



ライバル会社の宇宙船に荷物を載せることもできる。

その場合にはライバル会社の使用料を払わなくてはならない。使用料はライバル会社と交渉して決める（・**積載重量を借りる交渉**の項目で説明する）。

無事に載せられることになったら荷物カードを公開して渡そう。渡された荷物は同じようにシートの他社荷物エリアに置く。



荷物を置いたら、荷物の収入にあたるクレジットチップを経営シートに載せておしまいだ。

ここで注意。荷物の収入がすぐに君の会社に入ってくることはまだだ。クレジットチップを現金エリアに置くのではなく、荷物の期日と同じエリアに置く。これはいま手元にある現金ではなく、1期後、2期後に入ってくるクレジットを示している。

期日が即金となっている荷物は、現金エリアに直接チップを増やそう。



※荷物カードの補充は、営業フェイズの間は行わない。集荷フェイズに一気に補充される。

※荷物カードの特殊な効果については、荷物カードの項目で説明する。

2. ☆宇宙船をリース

次の期に使う宇宙船をリースする（借りる）ことができる。

リースできるのは、リース待ち宇宙船として公開されている3枚の宇宙船カードだ。早い者勝ちとなる。

宇宙船の価格分のクレジットを現金から支払えば、その宇宙船をリースできる。場から宇宙船カードを取り、自分の経営シートの打ち上げプランエリアに横にして置こう。これは次の期に荷物積載中となる。今はまだ使えない。

※宇宙船は荷物を何枚でも積載重量の許す限り載せられるが、打ち上げは一度きりだ。初期貨物船も同じ。

※宇宙船カードの特殊な効果については、宇宙船カードの項目で説明する。



3. ☆パス

ターンをパスする。

一度パスすると、その営業フェイズ内で再び行動することはできない。一度パスしたプレイヤーのターンは飛ばす。

この営業フェイズ中に最初にパスをした人が次の期の営業フェイズが終わるまでスタートプレイヤーとなる。スタートプレイヤーカードを受け取ろう。

全員がパスをするまでターンは何度も回ってくることになる。

4. ・積載重量を借りる交渉

いま荷物積載中の宇宙船を持っているライバル会社に、荷物を載せてくれるようお願いすることができる。交渉が成立するまで、君が載せたい荷物をライバル会社に見せる必要はないが、荷物の重量だけは宣言する必要があるし、重量に関して嘘をついてはいけない。あとは二社の合意で使用料を決める。

使用料は好きに決めていい。クレジットの額はもちろん、支払いの期日も決めていい。たとえば、使用料は2期後に支払う、というような交渉も可能だ。分割払いでもいいだろう。

来期以降の支払いはクレジットチップを裏返してマイナスチップとして置く。受け取る側も同額のチップを収入として（表で）置くのを忘れないようにしよう。



交渉が成立すれば、「1. ☆荷物を1枚載せる」を行って荷物を載せよう。決裂した場合は（☆の行動をしていないので）他の行動ができる。

交渉が成立して荷物を公開した後に取り引きを取りやめることはできない。

自分のターンにできるのは荷物を載せる交渉だ。自分の宇宙船の積載重量をライバル会社に売り込む交渉はできない。売り込みたい場合は相手のターンになるのを待って話しかけよう。

※値段の付け方などは「交渉に関するヒント」の項目にいくつかヒントを書いてある。

5. ・銀行から融資を受ける（借金をする）

運転資金が足りないときは銀行から借りよう。



必要な額のクレジットチップをシートの現金エリアに置き、それに利子を足した数の借入金チップを融資可能エリアから取って4期から2期のエリアに均等に置く。これが返済額だ。均等に置けない場合は余りは4期から順に置く。

利子は5クレジットにつき1クレジット発生する。利子に端数が出る場合には切り上げた。8クレジット借りる場合、利子が2ついて返済額は10クレジットとなる。(この場合2期に3、3期に3、4期に4クレジットの返済となる)

返済額の借入金チップが融資可能エリアから取れないような額の借金はできないぞ。

※会社規模を上げると融資可能額も上がる。設備投資の項目で説明する。

融資額	利子	返済額	チップの置き方
1	1	2	
2	1	3	
3	1	4	
4	1	5	
5	1	6	
6	2	8	
7	2	9	
8	2	10	
9	2	11	
10	2	12	
11	3	14	

決算フェイズ

営業フェイズで全員がパスしたら、決算フェイズに入る。

決算は以下の順で行う。「**3. 設備投資 (会社規模を大きくする)**」以外は点計算の処理なので、全員が同時に行っている。

1. 宇宙船の打ち上げ
2. 今期の収入と支出
3. 設備投資 (会社規模を大きくする)

1. 宇宙船の打ち上げ

いま荷物積載中の宇宙船カードを取り除き、捨て札として山札の隣に表向きに置く。リースされなかった宇宙船も捨てよう。使用した荷物カードも同様に捨て

札とする。宇宙船と荷物が混ざらないように注意しよう。

※「**違法**」の荷物が乗った宇宙船を打ち上げるときには、宇宙警察に摘発／押収されるかどうかの判定を行う。荷物カードの項目で詳しく説明する。

2. 今期の収入と支出

経営シートの1期エリアにある収入と支出を処理する。

1期エリアにある自分のクレジットチップが収入、借入金チップとマイナスチップ（クレジットの裏）が支出だ。支出と同じだけ収入を減らして支払いをしよう。1期の収入で足りなければ、現金を減らす。残った収入は、現金エリアに置こう。



支払いを終えた借入金チップは返済可能エリアに戻す。場に戻してしまわないように注意しよう。ちゃんと返済すれば銀行はまたお金を貸してくれる。

最後に、2期－4期エリアに載っているチップを1期の方へひとつずつずらす。

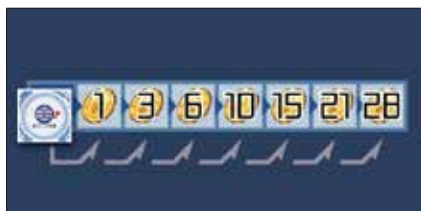
※もし誰かの会社が支出分の収入や現金を持っていなかった場合、その会社は倒産する。誰かが倒産すれば、その時点でゲームは終了だ。ゲームの終了の項目で詳しく説明する。

3. 設備投資（会社規模を大きくする）

会社規模を大きくすることがこのゲームのゴールだ。スタートプレイヤー（前の営業フェイズで最初にパスをしたプレイヤー）から順に設備投資を行おう。

クレジットを払うと会社規模を上げられる。会社ロゴチップを移動させよう。

会社規模は1度に2つ以上上げることが可能だ。ただし、一気に上げる場合には余計にクレジットが必要になる。例えば会社規模を一気に3上げる場合、合計6クレジット必要になる。



会社規模エリアには +3 と書かれたアイコンがある。会社規模が +3 を超えるたびに、場から3点分の借入金チップを融資可能エリアに載せよう。君の会社は大きくなって銀行の信用を得た。

融資の増額は1つのアイコンにつき一度だけだ。会社規模が下がるなどでもう一度 +3 アイコンを超えても二度目以降は増えない。



※この時点で、誰かが会社規模 10 に到達していたら次の期でゲームは終了だ。ゲームの終了の項目で詳しく説明する。

集荷フェイズ

期の最後に、カードを配り直したりするフェイズだ。

1. リース待ち宇宙船の公開
2. 集荷

1. リース待ち宇宙船の公開

新たな宇宙船が現れる。

宇宙船カードの山札から3枚の宇宙船を表にして場に置こう。これが次のリース待ち宇宙船だ。

宇宙船カードの山札の枚数が足りなければ、まず山札の残りから引けるだけ引いて、それから捨て札をシャッフルして山札とする。

2. 集荷

新たな仕事も現れる。

スタートプレイヤーから順に、荷物カードを補充する。

好きなだけ要らない荷物カードを捨ててから、5枚になるまで引こう。もちろん捨てなくてもいい。手札の上限は5枚だ。

荷物カードの山札の枚数が足りなければ、宇宙船カードと同じように、まず山札の残りから引けるだけ引いて、それから捨て札をシャッフルして山札とする。

ゲームの終了

ゲームの終了条件は二つある。どちらも決算フェイズだ。

- ・誰かが会社規模 10 に到達する。
- ・誰かが倒産する。

1. 誰かが会社規模 10 に到達する。

誰かが会社規模 10 に到達していたら、もう1期だけゲームを続けて終了となる。

10 になった期で終了ではない。その次の期が最終期だ。

最終期の決算フェイズを終えて、最終的に会社規模が高い順に順位を決める。もし同着なら、経営シートの現金、1期から4期まですべての収支を合計して多い方の勝ちとなる。(それでも同じだったら、引き分けた。二社は同じくらい経営が上手かった)

最終的に勝つのは、最初に会社規模 10 にした会社とは限らないぞ。

2. 誰かが倒産する。

支出や返済を支払えない会社が出たら、その会社は倒産だ。こちらの場合、その期の決算が最終決算となる。次の期は行わない。

こちらも会社規模が一番高い会社の勝ちだ。同着だったときは上の場合と同じように収支の合計で比べる。

倒産した会社は順位が付かない。2社以上が同時に倒産しても同じだ。倒産に優劣はない。

荷物カード

特殊なルールはカードに書いてあるが、ここでは注意が必要なルールを補足しておこう。

投下ポッド

投下ポッドを使用するかどうかは荷物を公開するときに宣言する。

宇宙船を月行きにするつもりだったが、火星に行くことにしたので後から投下ポッド装備にする、ということはできない。逆に、後から月行きにして投下ポッドが不要になったからといって重量が軽くなることもない。

即金

期日に即金とあるものは、現金エリアに直接収入が入る。

即金で支払われる荷物でも、他社の宇宙船に載せるなら宇宙船の使用料を払うのが先だ。荷物の収入を使って現金で使用料を払うことはできない。

植民地開発

収入の代わりに会社規模を大きくできる荷物だ。

この荷物カードでは期日のエリアに収入としてクレジットチップを置くのではなく、会社規模上昇チップチップを置く。決算でこのチップを処理するとき、会社規模が自動的に大きくなる。

会社規模上昇チップチップがすでに期日エリアに載っている場合、新しく植民地開発カードは使えない。決算で手元に戻ってくるのを待とう。

違法

違法荷物と書いてある荷物は、打ち上げたときに宇宙警察に摘発／押収される可能性がある。

違法な荷物を積んでいる宇宙船の持ち主は、荷物カードの山札から一枚めくっ

て摘発／押収を判定しよう。ここで見るのは右上の宇宙警察アイコンだけで、それを確認したらそのカードは捨て札とする。

めくった荷物カードに違法荷物に書いてある宇宙警察アイコンと同じアイコンが書いてあった場合、摘発／押収される。たくさん宇宙警察アイコンがある荷物はそれだけ危険だ。

(それぞれのアイコンは36枚の荷物カードの中に6枚ずつ同じ数だけある)



押収された荷物の収入は入ってこない。経営シート上に載せてあった収入は取り除こう。また、宇宙船の持ち主（荷物を載せた人ではなく）も、会社規模4以上であれば摘発されて会社規模が1減る。4未満なら減らない。

複数の違法な荷物が載った宇宙船の場合は、荷物カードを1枚だけめくり、そのカードでそれぞれの違法荷物について摘発／押収を判定する。2つ押収されれば、会社規模は2つ下がる。別の宇宙船に載っている場合には宇宙船ごとに行く。

同じ宇宙船に載せられた違法な荷物以外の普通の荷物は、通常通りに運送される。

宇宙船カード

宇宙船に関しても特殊なルールを補足しておこう。

行き先

宇宙船の行き先は、荷物が載る直前まで自由に変更していい。

さらに、水や投下ポッド付きの荷物は行き先が自由なので、載せていても行き

先を決めなくていい。

期日

イオンブースター船や低速資材船は期日に変化する。例えば期日 2 期の荷物が載った場合はイオンブースター船なら 1 期、低速資材船なら 3 期のエリアの収入となる。

即金は特別扱いだ。イオンブースター船によって 1 期の荷物が即金になることはないし、低速資材船によって即金の荷物が 1 期になることもない。

コンテナ船

1 つのコンテナには 4 重量までの荷物が 1 つだけ載る。重量 1 の荷物でもコンテナ 1 つに荷物 1 つだ。投下ポッドを装着した荷物でも変わらない。

5 重量以上の荷物を 2 つのコンテナに分割して載せることはできない。

ライバル会社からコンテナを借りる場合には荷物の重量を宣言しなくていい。一度に置ける荷物は 1 枚なので、必ず 1 コンテナ借りることになるからだ。

二段連結船

二段連結船の行き先は、「木星 - 火星」か、「火星 - 月」の 2 種類となる。

他の宇宙船同様、積んでいる荷物と矛盾しない限り、行き先は自由に変えられる。

例えば火星行き 2 重量の荷物がすでに載っていても、木星 - 火星行きにして後部に載せるのか、火星 - 月行きにして前部に載せるのかは変えていい。

ただし、荷物を分割するようなことはしてはいけない。前部に 2、後部に 2 積載重量の空きがあっても、重量 4 の水を載せることはできない。

交渉に関するヒント

この項目に書いてあることはルールではない。読まなくても大丈夫だ。

「交渉と言われても、どうやればいいのか分からない」という人のために、考え方の基準を書いておこう。

値段の付け方

多くの荷物が、1 重量 1 クレジットならぎりぎり利益が出るように作られてい

る。よって相場はそのくらいか少し安めが妥当だろう。

もちろん、相手が多少無理してでも載せたい荷物の雰囲気を出していたら相場より高い値段で吹っ掛けてもいい。

イオンブースター船と低速資材船は少し事情が異なる。イオンブースター船は1重量1.5クレジット程度は取らないと宇宙船側の儲けが出ないし、低速資材船は1重量0.75クレジットくらいでも儲けが出る。

期日の考え方

同じクレジットでも現金より1期、1期より2期の方が価値は低い。いま現金があればいま営業できて2期後には少し利益が出ているかもしれないからだ。

買う側が2期後3期後の支払いを望むなら、その分お値段は少し増やそう。

口約束

勝つためにライバル会社と一時的な同盟を結ぶのもいい。

「いまそっちの荷物を安く載せてやるから、次の期にはそっちの宇宙船の重量を安く譲ってくれ」と約束したりするのはスマートなやり方だ。

ただし、ルールの上で守らなければいけないのは**「交渉して積載重量分のクレジットを払う」**ところだけだ。それ以外の口約束を守る義務はルールにはない。約束を無視して美味しい思いをするのも戦術だろう。もちろん、そんな会社とそのあとも取引をしてくれる会社があるかどうかは分からないが。

選択ルール - 時間制

このゲームはもちろん、交渉が面白いゲームだ。だが交渉に熱中しすぎると、他の二人が暇になってしまう。

あまり交渉が長引くようだったら、1分制を導入しよう。ストップウォッチか何かを用意しておいて、誰かが交渉を始めたときは交渉に関わらないプレイヤーが時間を計るのだ。

時間が経ったら、それ以上の値切り交渉はなし。宇宙船を貸す側がずばりの値段（と支払い期日）を言って、借りる側はイエスかノーで答える。

ゲームのスピード感と緊張感がぐっと上がるので、慣れてきたらおすすめの選択ルールだ。

経営者紹介

このゲームに登場する会社と経営者を紹介しよう。

なお、経営者の性格や会社の性質は全くゲームには関係ない。

まごころ宙運社長 山下宗一郎

「他にお困りのことは……肩こり？」

分かりました。得意な社員を探しましょう」

前職では運送会社（地球内）の営業を勤めていたが、行き過ぎた効率主義が合わず六十を過ぎて独立。顧客に寄り添ったきめ細やかなサービスを信条として起業する。だが、サービスが行き過ぎて目覚ましい収益は上がらないようだ。最近社長室に『まごころ第一』というスローガンとともに『儉約は美德』と墨で書かれた横断幕がかけてある。その社長室も、最近四畳半になった。



まごころ宙運社長秘書 川上理紗

「社長がサービス精神の塊なので、
私はサービスなしでちょうどよいかと」



社長が相談相手として頼るほどの経営手腕を持った凄腕秘書。趣味は戦略ボードゲームと PC シミュレーションゲームと株式投資。良くも悪くも空気を読まない性格と、歯に衣着せぬ物言いで、同期や同僚とはあまり親しくない。目下の悩みは、ボードゲームの相手をしてくれる友達が少ないこと。ちなみに自社の株は買ってない。

GalEx 社長 フレデリカ・W・フィッシャーマン

「任せて。ここには有能な者しかいないの。
有能な者しか置かないようにしているから」

小さな運送会社だったこの会社を自分で買収し、自分で CEO に就任すると、宇宙事業の開業を発表したワンマン若手経営者。経済学の博士号を持っている。直観による経営判断は極めて素早く、無能と判断した社員の解雇も素早い。結構な歳だという噂もあるが、「社長の博士論文、日付見たか？」と同僚に言いかけた社員がとてつもない速さで解雇されたので、真実は闇の中である。



流星快運公司社長 トミー・^{ワン}王

「荷物を改めるなど、いたしません。
安全性？ 大丈夫！ 心配ない！ 心配ない！」



身内に優しく、他人に厳しい経営方針で、新興企業を一気に大きくした社長。丁寧な仕事をするが、金を貰った後はもう客を客とも思わない。アフターサービスは一切ない。その代わり金さえ積めばどんな荷物も嫌がらない。儲かっていそうだが、用途不明金が大量にあるせいでそうとも言えない。そういえばこの地区担当の警察署長さん、最近太りましたね。

Tripod Transport 社長 リリサ・マリリー

「以上から、あなたは我々に荷物を託すべきです。
それ以外の選択に合理性が？」

火星に本社のある惑星間企業。社内公用語に太陽系共通語を使い、社員全員に眼鏡型のデータ端末を支給し、腕が4本以上ある社員には入力デバイスを二つ支給するなど徹底的な合理化で経営戦争を乗り切る論理派社長。だが顧客が合理的な説明についてきてくれず、業績はあまりよくない。データ上は何の問題もないのだが、顧客の心情にバグでもあるのだろうか。



ゲストコラム

「ゆるふわ起業術」シリーズを手掛けるサークル「**第一起業速度**」の代表、木野修造さんにコラムを頂戴した。IT企業の社長でもある氏は、このゲームをテストプレイして「**胃が痛くなるほどリアル**」とコメントをくれた方でもある。実際の経営に関して、思いのたけを語っていただいた。

キャッシュは会社の血液。昔から中小企業経営者の間で語り継がれている言葉です。無くても駄目、回らなくなっても駄目。特に零細会社は全身矢傷の瀕死状態でこの世に生を受けます。増え続ける傷の応急措置をしながら、明日をも知れぬ闘いに明け暮れる、それが零細企業経営の実態です。さて、そんな様子を見ていたからでしょうか。寺田海月さん謹製の当ボードゲーム、実によく出来ています。よく出来ているので、非常に腹立たしくなり今回ペンをとらせて頂きました。

まず、冒頭からして零細企業経営の生臭い臭いがします。先程お話した通り、零細企業は生まれた瞬間から貧血です。失血で病院に担ぎ込まれたら何されると思いますか？ まあ、輸血ですよね……。そう、開始冒頭での借入れが定石となっているゲームバランスは、零細企業経営の実態を反映しているのです！ 血が無いと指一本だって動かせない。生きるための糧を得るのに最初の輸血はほぼ必須です。嫌とか言わずに借りましょう！ 明日の事はあとで考えなさい、今、餓死するかどうかの瀬戸際なんです！！



きのしゅうぞう
木野修造

サークル「**第一起業速度**」代表。リアルはIT企業社長であり、その実体験をもとにした同人誌「ゆるふわ起業術」は毎回のコミケで完売するほどの人気を誇る。

……気を取り直して。妙に渋い支払い条件も胃を痛くさせる要因の一つといえます。ゲーム内で直面する状況はどれも生々しく、過ぎ去ったアレコレがフラッシュバックしてきます。

「即金で払う代わりに契約額は半値？ ……^{へいしや}弊社としても今月は貧血気味でね、やりますよ、いや、やらせて下さい！！！」「契約額は大きいけど、支払いも相当先？ ……構いませんよ。やります。そんな先に仕事があるか分からないし」「……え、こんな好条件で回収が早い仕事！？」

有り難いですが、もう人手が限界ですッ！ 2期前のアレ請けるんじゃないかった！」全部、実体験です。冗談じゃありません。本当にこういうものなのです。

我々零細企業経営者の日常は戦いです。生存闘争です。資本主義という地獄の釜の底でキャッシュと言う名の血を流しながら、それ以上の血を確保するため足掻き藻掻く営みなのです。……このゲームはそういった畜生道ライフををわずか一時間程で追体験できるスグレモノ。もしこのゲームを通じて経営に興味を持ったならあたまがおかしくなっているので病院にいらしてください是非、実際に経営してみてください。そこらの経営コンサルタントに吹き込まれるアレコレより、実践的な知識がついている貴方なら相当上手くやれるでしょう。

クレジット

ゲームデザイン	寺田海月
ゲームデザイン監修	土井ヴい
イラストレーション	えーしー
アートワーク	yamket
DTP・ウェブ制作	伊川清三
動画制作	うのはな透

制作元 J.C. クリエイツ

販売日 平成 29 年（2017 年）5 月 7 日

問合先 <http://jccreates.xrea.jp/>

@teradakurage（Twitter ID）

印刷所 タチキタプリント（カード、パッケージ）

東京カラー印刷（各種コンポーネント、マニュアル）

萬印堂（各種コンポーネント）