

13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

12	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%; padding: 5px;"> <p>休憩 (業務外)</p> <p> → </p> <p>※プレイヤーひとりを選び、手持ちのストレスを1個押しつけることができる</p> </div> <div style="width: 30%; padding: 5px;"> <p>消灯 (業務外)</p> <p></p> <p>※ボードを回し、START PLAYERの矢印を自分に合わせる。以降ボードを見ずにワーカーを配置しなければならない</p> </div> <div style="width: 30%; padding: 5px;"> <p>パワハラ (業務外)</p> <p> → </p> <p>※手元のワーカーひとつとストレス全部を待機ボックスに移動する ※ワーカーがなければ実行不可</p> </div> </div>								23
11									24
10	<p>▲事務</p> <p></p>	<p>■制作</p> <p> ÷ 2</p>	<p>▲営業</p> <p></p>	<p>■雑務</p> <p></p>					25
9	<p>■粹取り</p> <p> / </p> <p>※5-待機ボックスにある自分のワーカーの数だけVPを得る (マイナスにはならない) ※もしくは待機ボックスからワーカーをひとつ受け取る</p>	<p>※(規定のストレスを受け取った後) 手持ちのストレス ÷ 2 (端数切上) VPを得る</p>		<p>■根回し</p> <p> </p> <p>※1VPを得る。待機ボックスからワーカーをひとつ受け取る</p>					26
8									27
7	<p>▲接待</p> <p></p> <p>※業務エリアにある自分のワーカーの数だけVPを得る</p>								28
6	<p>▲企画</p> <p></p> <p>※待機ボックスからワーカーをひとつ受け取る</p>	<p>■マーケ</p> <p></p> <p>※退職ボックスにある自分のワーカーの数+1VPを得る</p>		<p>▲会議</p> <p></p> <p>※他プレイヤー全員のVPを1ずつ減らす (VPOのプレイヤーはそのまま)</p>					29
5									30
4	<h1>Age of Black Works</h1> <p>～大社畜時代～</p> <p>Ver. 16/12/14 87:30 LOSERDOGS</p>								31
3	<p> × 11個</p> <p>ストレスキューブ置き場</p>								32
2	<p> × 各色6ずつ</p> <p>待機ボックス</p>								33
1	<p></p> <p>退職ワーカーボックス</p>								34
0	<p>※2~4人用 約45分 ※別途5色×11個のキューブが必要です。 ※ルールは以下のサイトに掲載しております。 http://tanisan.com/ld/</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="background-color: #FFD700; padding: 10px; text-align: center; border: 2px solid black;"> <p>START PLAYER</p> </div> <div style="background-color: #D8BFD8; padding: 10px; text-align: center; border: 2px solid black;"> <p></p> <p>退職ワーカーボックス</p> </div> </div>								35

Age of Black Works

～大社畜時代～

Ver.19/09/14

2～4人用 約45分

※このゲームはフィクションです。実在の人物、団体名、事件等とは一切関係ありません。

※シヤレのわかるメンバーと遊んでください。

0.概要

プレイヤーは日本で一番有名な広告代理店の中間管理職となり、壊れがちな部下たちを指導して業績を上げることを目標とします。

もっとも会社に貢献したプレイヤーが、このゲームの勝者となります。

1.内容物

○ボード 1枚

※この他に8～10mm角のキューブが5色×11個ずつ必要です。適宜調達してください。

2.準備

ボードを場の中央に広げます。

キューブのうち一色(紫色があるなら、それにしてください)をストレスキューブとします。11個すべてを「ストレスキューブ置き場」に置いてください。

残りのキューブのうち各プレイヤー1色ずつを自分の担当色として手元に置きます(3人以下のプレイの場合、残りのキューブは使用しません)。

プレイヤーはそれぞれ、キューブのうち1個ずつをVPマーカーとしてVPトラックの「0」の位置に置き、6個ずつを待機ワーカーとして「待機ボックス」に配置します。残り4個ずつは手元のワーカーとして残しておいてください。

一番最近オリンピック組織委員会を買収したプレイヤー(判然としない場合は、このゲームの所有者が独断と偏見で指名する)がスタートプレイヤーとなります。ボード下部の「START PLAYER」の矢印がそのプレイヤーの方に向くよう、ボードを回転させてください。

3.ラウンドの進行

このゲームはいくつかのラウンドを繰り返すことによって進行します。ひとつのラウンドは以下のフェイズに分かれます。

- アクションフェイズ(通常時/消灯時)
- ラウンドの終了処理
- ゲーム終了条件の確認

4.アクションの解決

スタートプレイヤーから時計回りに手番を進行します。

ボード上に13種の「アクションエリア」が書かれています。手番プレイヤーは手元のワーカーひとつを、いずれかのアクションエリアに配置し、そのアクションを実行しなければなりません。黄色枠内の数字は得られるVPを表します。

各アクションエリアには配置できるワーカーの上限が設定さ

れています。

○2人プレイ時……各エリア1個ずつまで

○3人プレイ時……ピンク色のエリアは2個ずつ、他は1個ずつまで

○4人プレイ時……ピンク色、水色のエリアは2個ずつ、他は1個ずつまで

ワーカーをアクションエリアに配置する際、そのエリアおよび隣接するエリアに同色のワーカーが配置されていれば、その数だけストレスキューブ置き場からキューブを受取って手元に置かなければなりません。(例:営業・枠取り・接待に赤のキューブが置かれている状態で、接待に赤のキューブを置く場合は、ストレスを3個受け取る)

受け取るキューブが置き場に不足している場合は、あるだけのキューブを受け取って、アクションを行わずに手番を終了しなければなりません(丁度無くなる場合は、アクションも実行する)。

手元にワーカーのないプレイヤーは、以降ラウンド終了まで手番をパスします。

5.消灯

この会社は22時になると全社消灯されます。それ以降、社員は暗闇の中で仕事をしなければなりません。

「消灯」エリアにワーカーを配置したら、そのプレイヤーは次のラウンドのスタートプレイヤーになります。「START PLAYER」の矢印がそのプレイヤーの方に向くよう、ボードを回転させてください(その際、キューブが動かないように注意してください)。

以降ラウンドが終了するまで、すべてのプレイヤーは(ボードから視線をそらす、目をつぶる、アイマスクを装着する等で)ボードを見ずにワーカーを配置しなければなりません。

以下の配置は「仕事失敗」とみなされます。手番プレイヤーはワーカーを手元に戻し、ストレスを1個受け取って手番を次プレイヤーに回します。

- ワーカーがアクションエリア以外の場所にある
- ワーカーがアクションエリアの境界線にまたがっている
- 置いたエリアのワーカー数が上限を越えている
- 配置時に手やワーカーが他のキューブに触れた

6.ラウンドの終了処理

以下のいずれかが起こると、ラウンドは終了します。

- すべての業務エリア(ピンク色、水色のエリア)に上限までワーカーが配置された
 - 全員手元のワーカーがなくなった
 - ストレスキューブ置き場からキューブがなくなった
- ラウンドが終了したら、アクションエリアのワーカーをすべてそれぞれの手元に戻して、次のラウンドを開始します。

ストレスキューブがなくなったことによってラウンドが終了した場合に限り、追加で以下の処理を行います。

- その時点で最も多くのストレスを持っているプレイヤー(複数いればその全員)は、手持ちのワーカーをひとつ「退職ワーカーボックス」に置く
- プレイヤーの手持ちストレスと、待機ボックス内の

ストレスをすべてストレスキューブ置き場に戻す

7.ゲームの終了

ラウンド終了時、以下のいずれかが起こっていればゲームは終了します。

○誰かのVPが30点以上になっている

○誰かが退職ボックスにワーカーを3つ置いている

退職ボックスに3つワーカーを置いたプレイヤーは管理職失格とみなされ、ゲームから脱落します。残ったプレイヤーのうちVPの最も多い者がゲームの勝者です。

同点の場合は退職ボックスに置かれたワーカーが少ない方を優位とみなします。それも同じであれば、古今東西「日本のテレビ局(地上波のみ)」かチン毛燃やし競争を行って決着をつけてください。

8.オプションルール

プレイヤー同士の協議により、以下のルールを適宜追加してください。

○消灯時、ストレス1個を追加で受け取ることにより、ボードを見てワーカーを置くことができる

○手元にワーカーのないプレイヤーは、手番をパスするごとに手持ちのストレスを1個ずつ待機ボックスに移すことができる

○消灯時の配置を厳密化する。まず配置するワーカーを「START PLAYER」矢印の上に置き、そのワーカーに指を置いた状態で手番プレイヤーにアイマスクを装着する

9.細則

「休憩」…手持ちのストレスがなければ、アクションを行わず手番を終了する。

「パワハラ」…手持ちのワーカーが1個以上残ってなければ、アクションを行わず手番を終了する。ワーカーはあるがストレスがない場合は、ワーカーのみ待機ボックスに移さなければならない。

「根回し」…待機ボックス内に自分のワーカーがなければ、1VPのみを受け取る。

「接待」…この手番に置いたワーカーも、「業務エリア内にあるワーカー」の数に含む。

ストレス切れでラウンドが終了した際、全員の手持ちキューブが同数であれば、全員ワーカーを1つずつ失う。全プレイヤーがゲームから脱落した場合は、マーティン・ソレルがゲームの勝者となる。

Age of Black Works

～大社畜時代～

Ver.19/09/14

頒布

芸無工房**LOSERDOGS**

企画／デザイン

三代目北条投了Brothers

テストプレイ

トリックプレイの皆さん

(<http://www.trickplay.net/>)

ディスカバリーゲームズの皆さん

(<http://discoverygames.blog.fc2.com/>)

サポートページ

<http://www.tanisan.com/ld/>