

マンガでサクサクわかる「株」ゲームのルールブック!

<http://www.zai.ne.jp>

ダイヤモンド
ザイ

Diamond

ZAi



一番売れてる株の雑誌

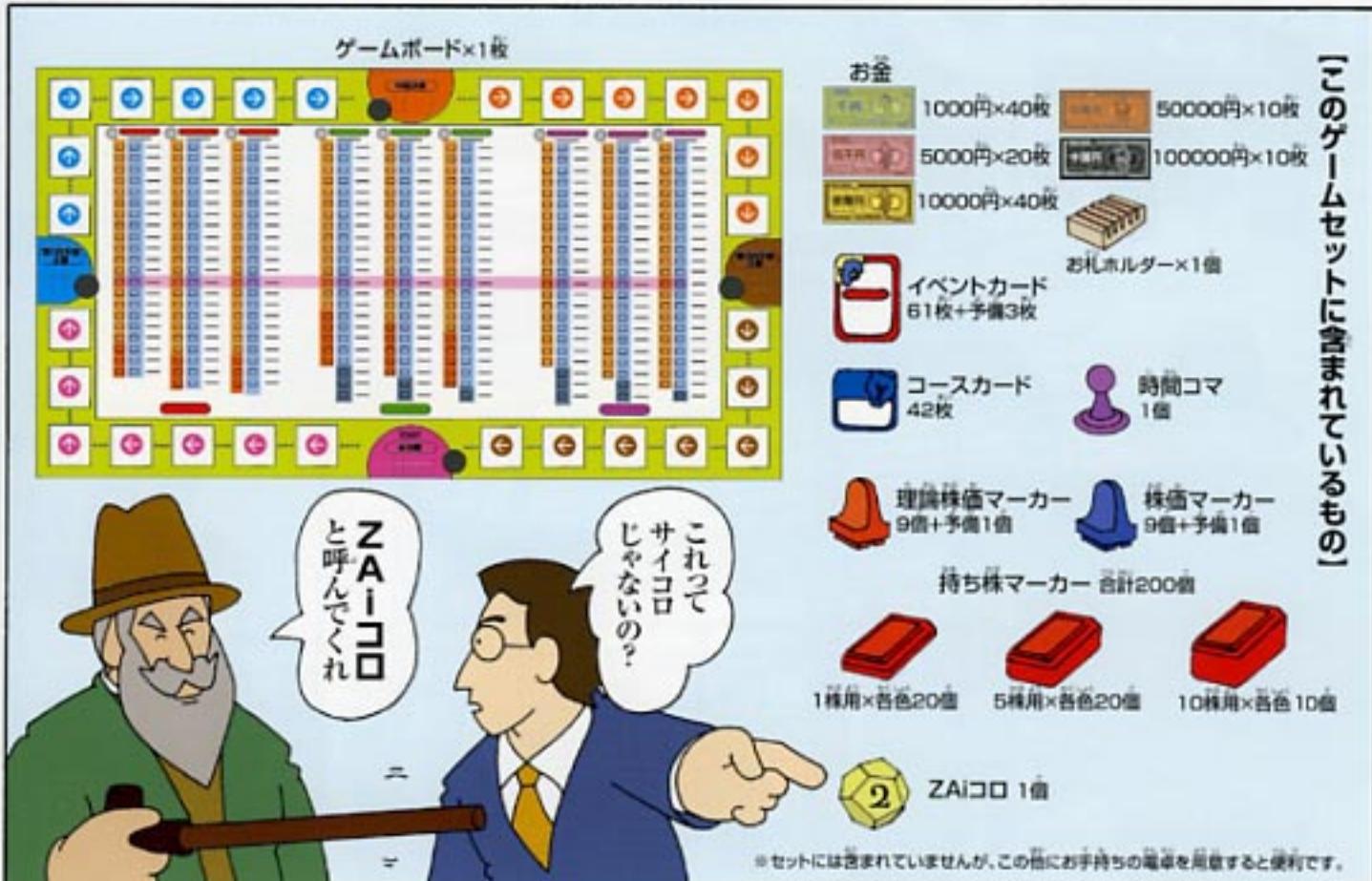
Diamond
ザイ ZAi が作った

株 ゲーム

株 完全マニュアル!



ルールと
遊び方を
マンガで
解説!

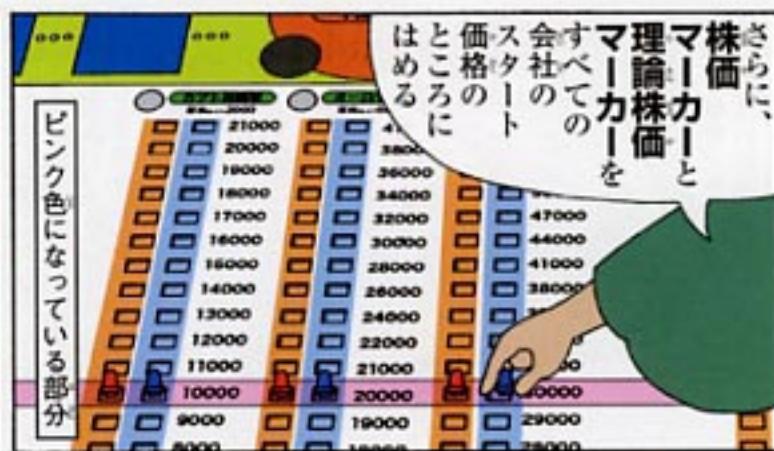




*コースカードは青がブルーのカードです。



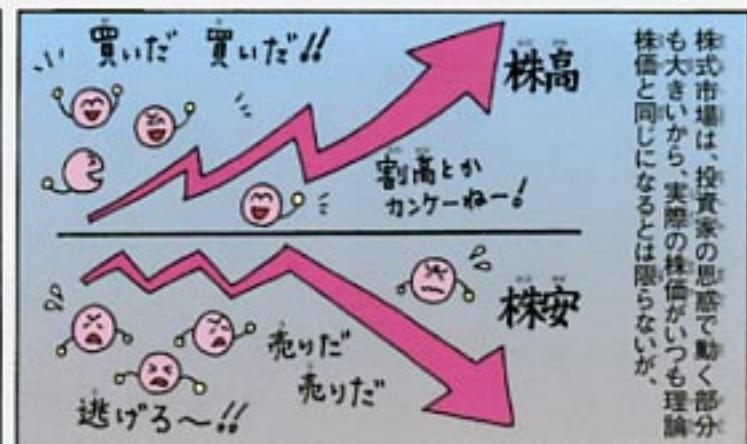
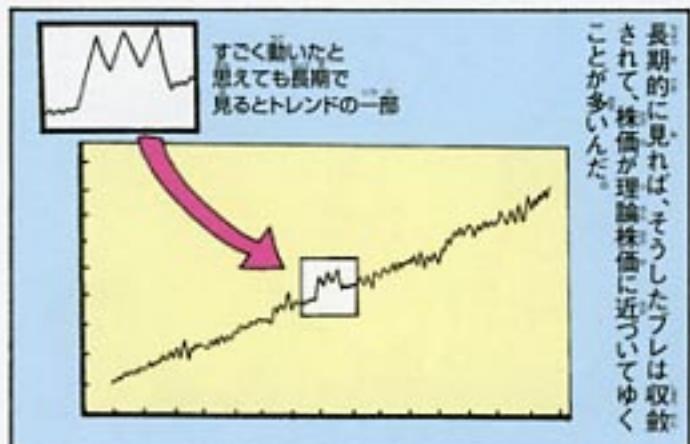
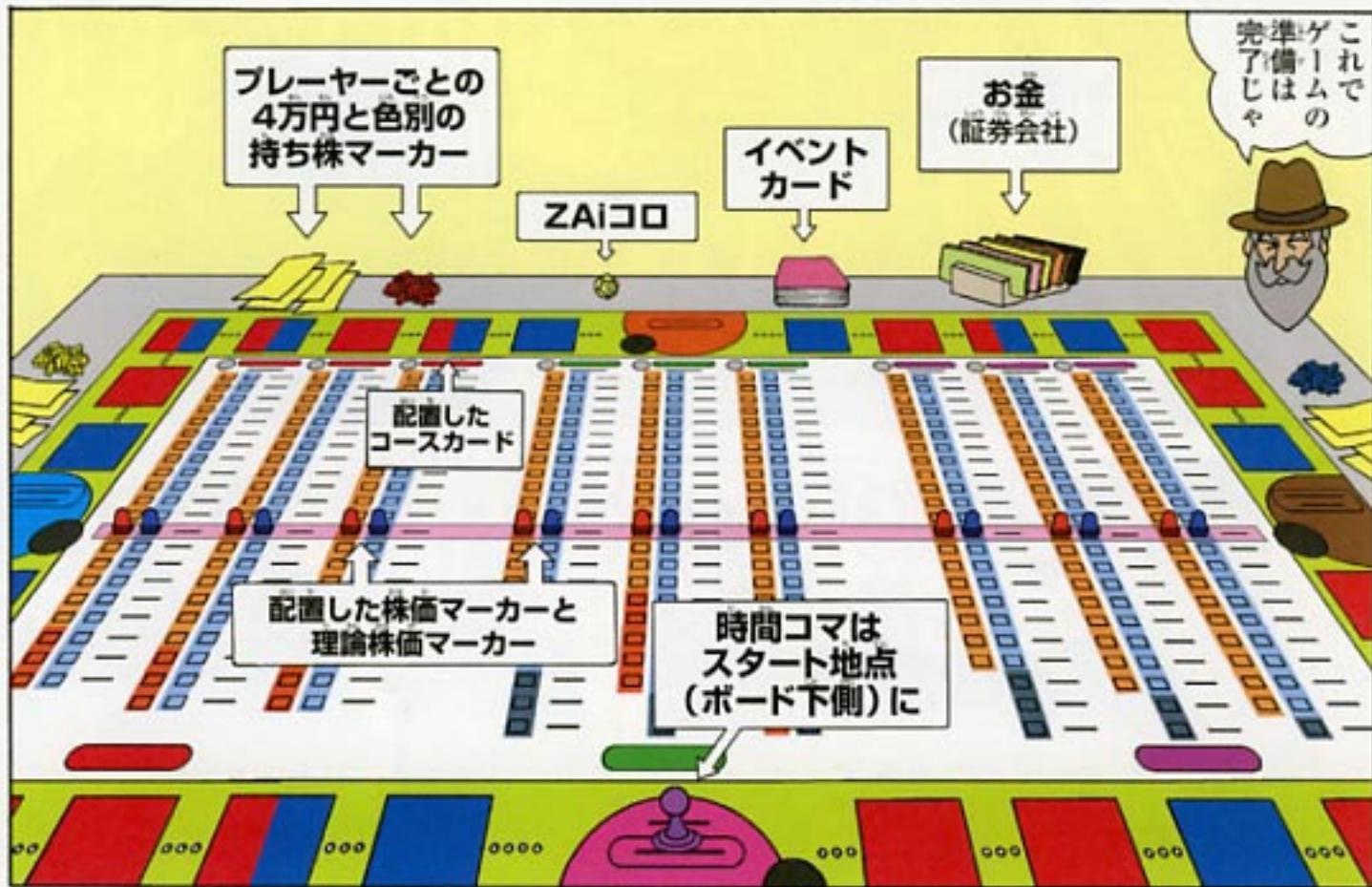
*イベントカードは青がピンクのカードです。

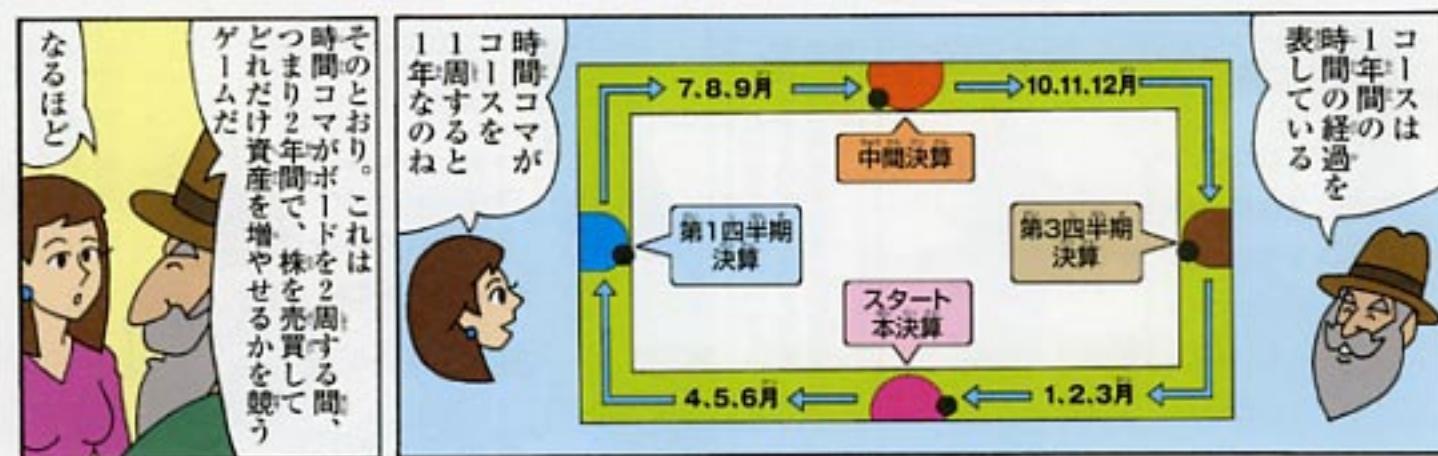
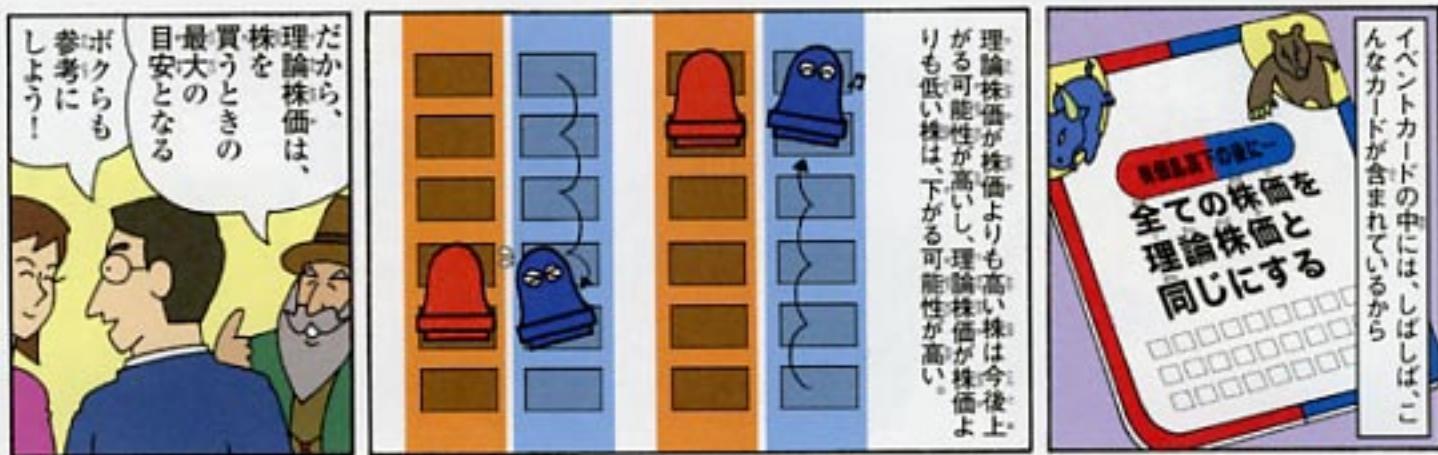


*オレンジが理論株価、ブルーが株価です。



「証券会社」役は、たいした手間ではないから、プレイヤーの誰かが兼ねればいい。







変動業種		普通業種		安定業種	
ケータイコマース		カブト自動車		黒鷹田建設	
ミケランジェロ不動産		オーロラ銀行		帝都ガス	
ボリンジャーツアーズ		キッチン食品		幕末製薬	

変動業種は、株価の変動が大きいので、
儲けのリターンも大きいが、損をする
リスクも大きい。逆に安定業種は、リタ
ーンは小さいが、リスクも小さい。普通
業種はその中間だ。

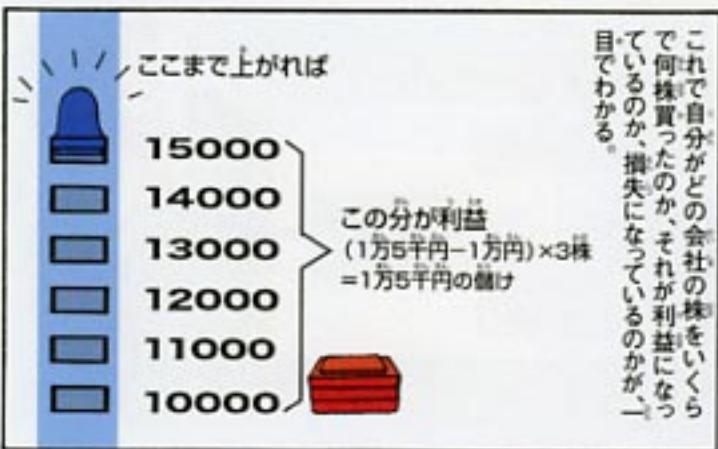
会社が買える
3つの分
グループに
分かれている

安普通業種と
変動業種、
会社が買える
3つの分
グループに
分かれている

（1回に何銘柄を売買してもOK。売買
をパスしてもいい。）

株の売買は、ブレーカーがZAI
コロを振るたびに、振ったブレー
ヤーから時計回りで全員が行う。
（1回に何銘柄を売買してもOK。売買
をパスしてもいい。）

次動理価値や
株価を
指し示すとおりに
株の売買だ

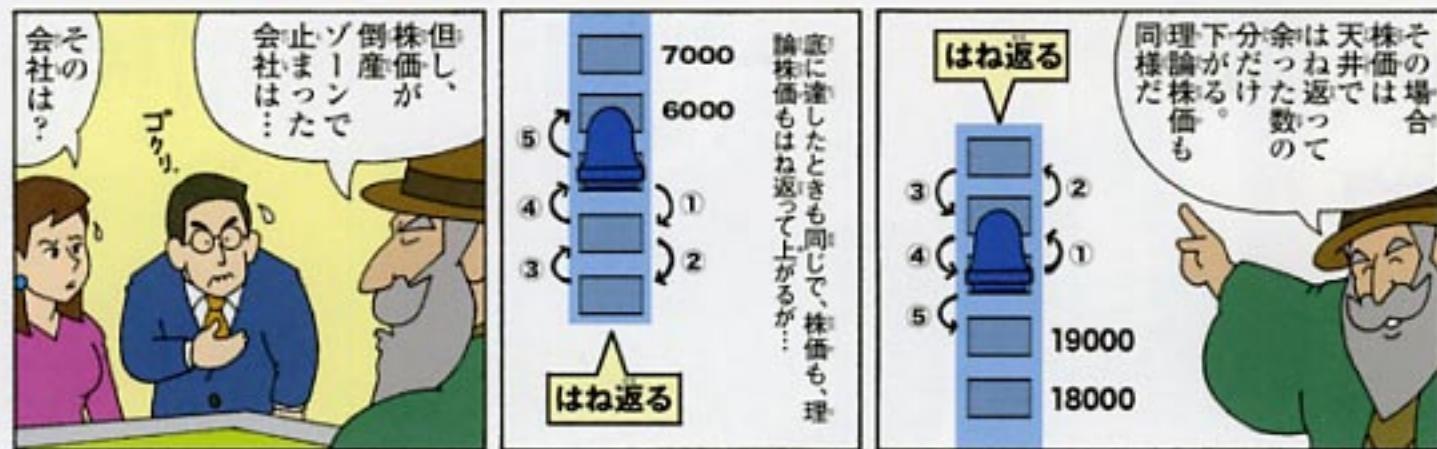


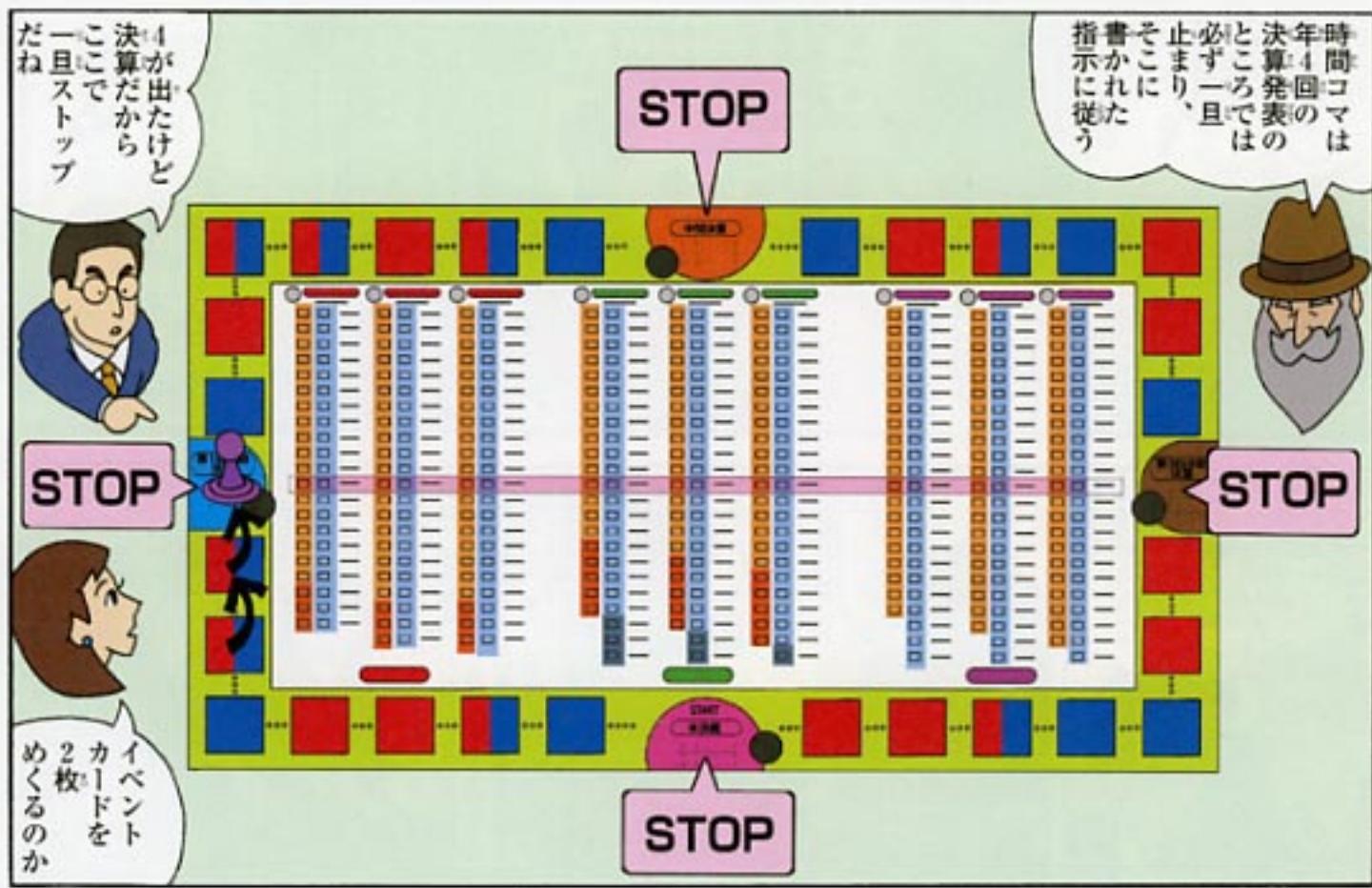
これまで自分がどの会社の株をいくらで何枚買ったのか、それが利益になつていいのか、損失になつていいのかが、一目でわかる。





※ただし、コースカードやイベントカードの指示でZAIコロを振ったときこれがが出たら、それは数字の「6」扱い。







普通業種	安定業種
カブト自動車 3000円	黒鷹田建設 2000円
オーロラ銀行 6000円	帝都ガス 4000円
キッチン食品 9000円	幕末製薬 6000円

*変動業種に配当金はありません。

各社の配当金はこのおりだ



勝です。

※ゴールして保有株の評価額を計算する際には、(株を売る必要はないので) 手数料は徴収されません。

株の売買と手数料

株の売買は「ZAIコロ」を振って「時間コマ」を動かした人から順番に、時計回りに行ないます。1つの銘柄を1回売買するたびに、1000円の手数料を支払います。1回に何銘柄を売買しても構いませんが、自分の順番が過ぎた後には売買できません。株は常にその時々の「株価マーカー」のある値段で売買されます。なお、売買したくない時は「パス」を宣言して、見送ることもできます。

ZAIコロ

十二面の「ZAIコロ」は、出た目の数によって「時間コマ」や「株価」や「理論株価」を動かす“運命の支配者”です。ジャンケンで決めた順番で、時計回りに振る権利が移っていきます。



●「0」が出た場合

その時点で「時間コマ」が置かれている「コースカード」の指示にもう1回従います。その後、順番に売買をしたら、次の人に「ZAIコロ」を振る権利が移ります。ただし、決算の場所で「0」が出たら何もしないで、次の人に「ZAIコロ」を振る権利が移ります。

●「3万円売却／6」が出た場合

①「時間コマ」を動かす順番で「ZAIコロ」を振った人がこの目を出したら、その人は貰っている株の中から3万円分を先取しなければいけません。全部売っても3万円分ない場合は、全部を売ります。もちろん、1銘柄につき1000円の手数料も徴収されます。株を買っていなければ、何もありません。そしてそのまま、次の人にZAIコロを振る権利が移ります。②「コースカード」や「イベントカード」をめぐり、「ZAIコロを振って○○を出た目の数だけ動かす」という指示でこの目が出た場合は、「6」として扱います。

コース

「時間コマ」が進む「コース」は、スタート→第1四半期決算→中間決算→第3四半期決算→本決算（スタート）と回って1周します。1周は、このゲームの世界での1年間を意味します。決算期以外のコースは、ゲームを始める前に「コースカード」を割り振って作ります（→ゲームの準備）。ちなみに、「牛」が描いてある赤いカードは株価や理論株価が上がるカード、「熊」が描いてある青いカードは株価や理論株価が下がるカードです。

ゲームの準備

- ①「イベントカード」を入念にシャッフル（切る）して、ボードの横の1カ所に、裏向きにして山を作って置いておきます。
- ②「コースカード」も入念にシャッフルして、ボード周囲のくぼみに1枚ずつセットしていく（余ったコースカードは使いません）。
- ③プレーヤーには4万円の現金と、色別の「持ち株マーカー」を配ります。
- ④「株価マーカー」と「理論株価マーカー」を、全ての銘柄の「スタート価格」（ピンク色）にセットします。



理論株価マーカー



株価マーカー

スタート

- ①ジャンケンをして、最初に「ZAIコロ」を振る人を決めます。
- ②「ZAIコロ」を振り「時間コマ」を進め、着いた場所のコースカードの指示に従い、株価や理論株価を動かします。
- ③その人から順番（時計回り）に、株の売買をします。
- ④全員が売買を終了したら、最初に「ZAIコロ」を振った人の次（時計回りでの人が「ZAIコロ」を振り時間コマ」を進めます。

※スタート時点では配当金は出ません。

ゴール

- 「時間コマ」が「コース」を2周して、「本決算」に戻って来たら、ゴールです。
- ①イベントカードを3枚めくってその指示に従います。
 - ②配当金を受け取ります。
 - ③最後に、保有している株の評価額（株価×株数）と手持ちの現金を合計します。その結果、いちばん多くの資産を持っていた人が優勝です。

ダイヤモンドZAI 株 ゲーム 遊び方とルールのおさらい

基本ルール

プレーヤーが順番に振る「ZAIコロ」の出た目の数によって、「時間コマ」がボード周囲の「コース」を進みます。「時間コマ」が止まると、その場所の「コースカード」に書かれている指示により、株価や理論株価が上下します。プレーヤーはこれを見ながら株を売買して、自分の資産（現金と株の合計）を増やします。「時間コマ」がコースを2周する間に、いちばん資産を増やした人が勝ちです。

最短時間で決着をつけたい時は、「1周勝負」でも遊べます。

プレーヤー

このゲームは3~4人でやると、いちばん楽しく遊べるようにできています。1人が「証券会社」の係として、株の買付資金や売却資金、手数料の徴収などを仕切ると、ゲームがスムーズに進みます。



時間コマ

「時間コマ」は共通のコマで、ZAIコロの出た目の数によって、「コース」上を進みます。「時間コマ」が止まったら、その場所の「コースカード」の指示に従います。ただし、ZAIコロの出た目の数に関わらず、年4回の決算（第1四半期／中間決算／第3四半期／本決算）では、必ずストップしてください。



時間コマ

て3つ上がる」ので、合計では1つ上がります。ただし、はね返って「倒産ゾーン」(灰色の部分)で止まってしまった場合は倒産します。

倒産

株価が下がって「倒産ゾーン」(灰色の部分)で止まると、その企業は倒産してしまいます。「持ち株マーク」を各プレーヤーに返却し、「株価マーク」「理論株価マーク」を、スタート価格(ピンク色の価格ポイント)まで戻します。この会社は名前は同じですが、倒産の過去を全て清算し、生まれ変わった新会社として再出発します。

破産

●お金も持ち株もなくなってしまったプレーヤーは「破産」となり、残りのプレーヤーでゲームを続行します。「破産」プレーヤーは「証券会社」の係りを担当するなどして、ゲームが終わるのを待ちましょう。

禁止事項／注意事項

●「時間コマ」「持ち株マーク」「株価マーク」「理論株価マーク」は、小さなプラスチック片でできていますので、お子さんが飲み込んだら大変危険です。取り扱いには十分ご注意ください。

●ZAIゲームで使用するお金は、おもちゃのお金に限られます。本物の現金を賭けると、刑法第2編第23章「賭博及び富くじに関する罪」の第185条により、50万円以下の罰金または科料に処されます。また、常習であると認められた場合には同法第186条により、3年以下の懲役に処される場合がありますので、絶対にやめてください。



製作・著作 ZAI「株」ゲーム製作委員会
協力・作画 小イチャイ・プロダクションズ
カード・ブックレット原稿 渡辺一朗
ボード・カードデザイン 河内祐介(スタジオギブ)
ブックレットデザイン テラックスカンパニー
ゲーム原案 渡辺雅士/井上雄二
©ZAI kabu-game production committee 2007

として保有し続けることが許されます。このカードの属性にならないためには1銘柄に集中して株を買わず、分散して投資することです。

●サドンデスカード

サドンデスとは「突然死」のことです。株価が理論株価より6つ以上下回っている会社は、このカードが出ると倒産します。理論上では「割安」と出でても、それは会社が決算などで嘘の報告をしているからで、その嘘が発覚したときに倒産することがあります。このカードの属性にならないためには、割安すぎる銘柄には「何かあるかもしれない」と用心し、あまり大きく投資しすぎないという戦略が有効です。

配当金

「時間コマ」が中間決算と本決算に来たら、配当金ができます。配当金は「安定業種」と「普通業種」の株を買っていった人に、株数に応じて支払われます。例えばカブト自動車の配当は1株当たり2000円ですから、3株買っていれば $2000\text{円} \times 3\text{株} = 6000\text{円}$ がもらえます。ただし、株価が「無配当落ゾーン」(オレンジ色の部分)にある時、その銘柄では配当金は支払われません。

株価や理論株価が一番上までいった

「ZAIコロ」の出た目によって、株価や理論株価が一番上まで進んでそれより上がれない場合は、はね返って残りの数だけ下がってきます。例えば、一番上まであと2つのところで「5上がる」の指示が出た場合は、「2つ上がって、はね返って3つ下がる」ので、合計では1つ下がります。

株価や理論株価が一番下までいった

「ZAIコロ」の出た目によって、株価が一番下まで落ちてそれより下がれない場合は、はね返って残りの数だけ上がります。例えば、一番下まであと2つのところで「5下がる」の指示が出た場合は、「2つ下がって、はね返っ



●「イベントカード／5」が出た場合

①「時間コマ」を動かす順番で「ZAIコロ」を振った人がこの目を出したら、イベントカードを1枚めくって、その指示に従います。株価や理論株価を動かした後、順番に売買をします。

②「コースカード」や「イベントカード」をめぐり、「ZAIコロ」を振って○○を出た目の数だけ動かす」という指示でこの目が出た場合は、「5」として扱います。

イベントカード

「コースカード」や「ZAIコロ」の指示でめぐるもので、株価や理論株価を動かす指示が書かれています。赤地に「牛」が描いてあるカードは株価や理論株価が上がるカード、青地に「熊」が描いてあるカードは株価や理論株価が下がるカードです。赤と青の半々に塗り分けられたカードは、赤いカードとしても青いカードとしても扱います。



サプライズカード

イベントカードには展開によって大逆転も起こりうる「サプライズカード」(黄色いカード)が3枚入っています。このカードが出たら、カードの指示に従ったのち、全てのカードをシャッフル(切る)し直して、新しい山札を作ります。

●ペイオフカード

現金を4万円以上持っているプレーヤーは、4万円を超える現金を証券会社に没収されてしまいます。このカードの属性にならないためには、手元に現金を貯め込み、積極的に投資(株を買う)することです。

●調査注カード

全銘柄の中で最大の株数を保有している大株主(1銘柄に集中して一整たくさんの株数を持っているプレーヤー=同数で2人以上居た場合はその全員)は、その株を他のプレーヤー全員に均等に分け与えなければなりません。割り切れなかった株数の株のみ、自分のもの