



TULIP

チューリップ・バブル

BUBBLE



ゲームデザイン: 紅陽 (Kouyou)

日本語版ルールブック

TULIP

チューリップ・バブル

BUBBLE



3~5 50~70 15+

人数：3～5人 時間：50～70分 デザイナー：紅陽 (Kouyou)

ゲーム背景

1636年、オランダでとある事件が発生しました。その事件において、無限の利益と尋常ならざる富への幻想に目がくらんだ人々は、投資市場バブルがいかに迅速に拡大し、はじけうるのかを、知らしめられたのです。

この『チューリップ・バブル』では、あなたは1636年のオランダの商人となります。友達も異邦人もあなたの周りの人々は皆、高騰するチューリップ市場に魅せられています。数株の球根のために、家を売り払った人も少なくありません。この狂乱のさなか、まだまだ美味しい話が転がっているという声が多数聞こえてはいたものの、あなたには何かがおかしいように思われて仕方ありませんでした……。

あなたはチューリップ市場への投機で儲けるだけでなく、貴重な球根を売りつけるべき裕福な収集家も探していました。

ほんの短い期間で、高値が別の色のチューリップに移ってしまうこともあります。ほぼ全財産を注ぎこんで買った球根が、翌週には無価値になるか、あるいはその季節の間ずっと値上がり続けて購入価格の何倍にもなるかもしれないのです。けれど忘れないで。原石ともいえる手元のチューリップのもたらす富は、実際に手放すまでは、単なる幻想にすぎないのですから。

あなたはこのチューリップ狂時代の哀れな犠牲者となってしまうのでしょうか？

それともバブル崩壊後もポケットにしこたま金銭を貯めこんで生き残ることができるのでしょうか？

さあ、この目まぐるしく状況が変化するゲーム『チューリップ・バブル』で、チューリップ市場の高騰と没落を体験しようではありませんか！

目次

ゲーム背景	P. 2
内容物	P. 2
ゲームの準備	P. 4
ラウンドの流れ	P. 5
ゲームの終了	P. 10
選択ルール	P. 11
よくある質問	P. 11
早見表	P. 12

内容物



チューリップカード：51枚（3色17枚ずつ）



黒いチューリップカード：1枚



収集家カード：8枚



スタートプレイヤーマーカー：3個



相場変動カード：11枚



価格マーカー：3個



入札マーカー：15個（5色3個ずつ）



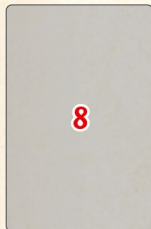
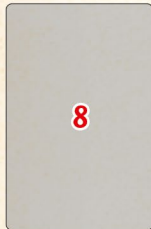
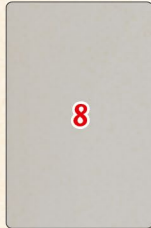
相場ボード：1枚



硬貨（単位 / ギルダー）

説明書：1冊

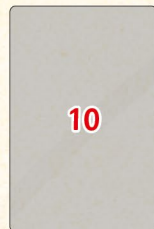
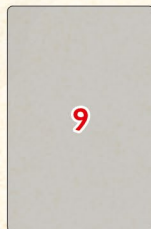
カードの見方



チュールリップ捨て札		チュールリップ山札						
相場表	I	II	III	IV	V	VI	VII	
A		15	620	26	33	40		
B	3	5	7	10	13	16	20	
C	1	3	5	7	9	11	13	

ラウンドの流れ

- 準備
 - 相場変動山札、から1枚公開
 - 入荷予定にあるカードを入手
 - 入荷分を補充
 - スタートプレイヤーの家室
- 売却
 - チュールリップカードを市場や収集家に売却
- 購入
 - 入札分と売却額によるチュールリップカードに入札
 - チュールリップカードの競売、購入
- 整理
 - 市場にあるチュールリップの枚数による相場の変動
 - 入札分と売却額によるカードをチュールリップ捨て札へ



相場ボード

ボード周辺の名称

- チュールリップカードの山札置き場
- チュールリップカードの捨て札置き場
- 【入荷予定】エリア
- 【入荷分】エリア
- 【売り場】エリア
- 相場表
- 黒いチュールリップ置き場
- 収集家の山札置き場
- 相場変動カードの山札置き場
- 相場変動カードの捨て札置き場



チュールリップカード

- チュールリップの絵
- チュールリップの色
- チュールリップの等級
- 品種番号
- 品種名



収集家カード

- 追加報酬額
- 収集家の絵
- 収集家の名前
- 要望リスト
- フレーバーテキスト



相場変動カード

- 対応する色
- 相場変動アイコン
- カード名称
- カードの効果

ゲームの準備

1. 相場ボードをテーブル中央に配置します。相場表の「II」「III」「IV」のマスのに、3色の価格マーカーを、ランダムに1つずつ配置します。



2. 各プレイヤーは、20ギルダー分の硬貨を受け取り、さらに同色の入札マーカー3個を受け取ります。また、チューリップカードを等級別に分け、等級BとCからそれぞれランダムに1枚ずつ受け取ります。残りの硬貨は相場ボードの脇にまとめて置き、そこを「銀行」と呼びます。

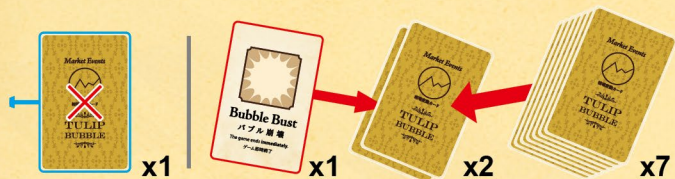
各自の保有するチューリップカードと硬貨は非公開情報です。
チューリップカードを伏せて、その下に硬貨を隠してください。



3. 残りのチューリップカードをひとまとめにして裏向きでシャッフルします。相場ボード右横の【入荷予定】エリアと【入荷分】エリアにそれぞれ「プレイ人数+2」枚のチューリップカードを表面を上にして並べます。

余ったカードは「チューリップの山札置き場」に裏向きのまま積みます。

4. 相場変動カードのうち、〈バブル崩壊〉カードを一旦脇に置き、残り10枚を裏向きでシャッフルします：
 - a. そのうち1枚を、表面を見ずにゲームの箱の中に戻します。
さらに追加で2枚を箱に戻す事でショートゲームにできます
 - b. 残りのカードで山を作り、底から2枚取って〈バブル崩壊〉カードを裏向きに加え、シャッフルします。その後、その3枚を山の底に戻します。



- c. この10枚の山を、相場ボード下側の「相場変動カードの山札置き場」に裏向きのまま積みます。

ショートゲームの場合は8枚

5. 収集家カードを、追加報酬の数値(カード左上)別で3つの山に分け、それぞれシャッフルして、相場ボード左横の「収集家の山札置き場」に表向きで積みます。

黒いチューリップカードは+20 収集家〈貴族〉の上側に配置します。

6. 一番最近チューリップの花を購入したプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、スタートプレイヤーマーカーのうち1枚を選びます。選ばなかった2枚のマーカーはこのゲームでは使用しませんので箱の中に戻します。



7. さあ、これでゲームを始める準備は整いました！

注意：最初のラウンドでは、準備フェイズの「1-2 入荷」と「1-3. スタートプレイヤーの変更」は行いません。



ラウンドの流れ

各ゲームは7～9ラウンドで終了します(ショートゲームは5～7ラウンド)各ラウンドは、「準備」、「売却」、「購入」、「整理」の4つの連続するフェイズで成り立っています。

まず相場変動カードを山札の上から1枚公開し、それによって各色の相場価格を調整し、ゲームが終了したかどうか判定します。新しいチューリップの入荷後、スタートプレイヤーマーカーを移動させ、その後で全員に、チューリップを市場や収集家に売却する機会が与えられます。

その次に各プレイヤーとも、購入したいチューリップに対して入札マーカーを配置していきます。同じチューリップを買いたいプレイヤーが複数いる場合、競売が発生します。

全入札の解決時、市場に残ったチューリップの数に応じて、相場価格を調整します。最後に、次のラウンドを始める前に、入荷分および売り場エリアの全チューリップカードを捨て札にしてください。



りょうた

みか

さなえ

ゲーム準備例

4人ゲームでは、【入荷予定】エリアと【入荷分】エリアに6枚のチューリップカードが並びます。スタートプレイヤーはさなえで、白のC3と赤B1のチューリップを保有しています。

1. 準備フェイズ

準備フェイズは「相場変動」、「入荷」、「スタートプレイヤーの変更」の3つのステップによって構成されています。

相場ランク

相場表の一行目を「相場ランク」と呼び、各マスには1つの価格マーカーのみ配置できます。マーカーを移動させる際、移動先に他の価格マーカーがあるなら、次の空きマスに移動します。

各価格マーカーは、相場ランクの「I」より下にも、「VII」より上にも移動できません。この範囲を超えるような相場変動があった場合、その方向で最も近い空きマスに移動するか、それもできない場合は現在のマスに留まります。



1-1 相場変動

相場変動の山の上から1枚公開し、それにしただがって価格マーカーを調整します。公開したカードは「相場変動カードの捨て札置き場」に表向きのまま置きます。



上昇：対応する色の相場ランクを1段階上げる。



高騰：相場ランクが最も低い色の相場ランクを2段階上げる。



バブル崩壊：ゲームを即時終了



暴落：相場ランクが最も高い色の相場ランクを2段階下げる。

〈バブル崩壊〉カードが公開されたら、ゲームはすぐさま終了します。その後でカードの売却は実行できません。

相場変動例

現在の相場ランクは、赤が「I」、白が「II」、黄が「III」です。



もし黄の〈上昇〉が公開されたら、黄の価格マーカーは「IV」のマスに移動します。



もし〈高騰〉が公開されたら、最も低い相場ランクの赤のマーカーが、2マス先の「III」に移動するはずでした。しかし「III」のマスには既に黄のマーカーがあるため、さらに先の「IV」のマスまで移動します。



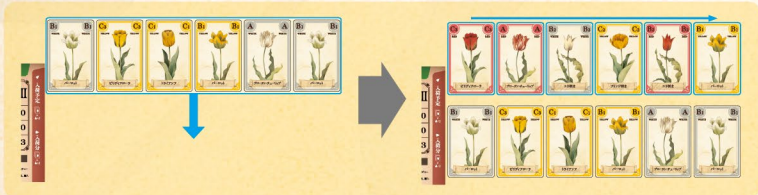
もし〈暴落〉が公開されたら、最も高い相場ランクの黄のマーカーが「I」に移動するはずでした。しかし「I」のマスには既に赤のマーカーがあり、さらにその間にも空きマスがないため、黄の相場ランクは「III」のまま動きません。



1-2 入荷 (第1ラウンドは飛ばします)

【入荷予定】エリアにあるすべてのチューリップを、【入荷分】エリアへと移動させます。

【入荷予定】エリアに「プレイ人数+2」枚のチューリップカードを、山からめくって補充します。チューリップカードの山札がなくなったら、捨て札をシャッフルし直して新たな山札を作ってください。



1-3 スタートプレイヤーの変更 (第1ラウンドは飛ばします)

スタートプレイヤーマーカーを、時計回りで隣のプレイヤーに渡してください。受け取ったプレイヤーが、このラウンドのスタートプレイヤーとなります。

2. 売却フェイズ

売却フェイズでは、保有するチューリップカードを市場や収集家に売却します。スタートプレイヤーから始まり、時計回りで手番を行います。手番では好きな枚数を売却でき、1回の手番で市場と収集家の両方へ売却することもできます。望むならパスを選び、売却を行わなくてもかまいません。その後、次のプレイヤーの手番となります。

全プレイヤーが手番を1回ずつ実行したら、売却フェイズは終了します。つまり売却するかパスするかの判断の機会は一度だけです。

チューリップカードの相場価格

各チューリップカードには、色と等級が割り振られています。まずカードの色から相場ランクを参照し、そこから真下にあり、かつ対応する等級の行にあるマスを確認します。そのマスの数字が、そのカードの相場価格です。

相場価格は、色と等級のみで判断されます。品種番号は相場価格に影響を与えません。

相場価格例

白の相場ランクは「Ⅲ」、等級はBなので、このチューリップカードの相場価格は現在7ギルダーです。



相場表	I	II	III	IV	V	VI	VII
A		15	20	26	33	40	
B	5	7	10	13	16	20	
C	1	3	5	7	9	11	13

2-1 市場への売却

売却するチューリップカードを、表向きで【売り場】エリアに並び、そのカードの相場価格と同額の硬貨を銀行から受け取ります。売却するカード枚数に上限はありません。

2-2 収集家への売却

収集家カードに指定された条件を満たすことができるなら、対応するチューリップを、その収集家へ売却することができます。ただし、各プレイヤーは1ラウンドに1人の収集家にしか売却できません。収集家へ売却する場合、各チューリップの相場価格に加えて、その収集家が提示している追加報酬額(カード左上)を銀行から受け取ります。

- 公開されている中から任意の収集家カードを1枚選び、そのカードに指定された条件を満たすチューリップカードのセットを、手元から公開します。
- 公開した各チューリップについて、相場価格と同額の硬貨を銀行から受け取ります。その後、その収集家カードの追加報酬額分の硬貨を銀行から受け取ります。
- 売却したチューリップカードは、すべて捨て札にします(【売り場】エリアではなく、「チューリップカードの捨て札置き場」を重ねて置きます。)
- 売却先の収集家カードを、そのカードが現在置かれている山札の一番下に移します。売却先が追加報酬+20の収集家〈貴族〉であった場合、このラウンド中、他のプレイヤーは〈貴族〉を売却先とすることはできません。

つまり、同じラウンドで異なるプレイヤーが同じ収集家に売却を行うことはできません。しかし、山札の一番上に新たな収集家カードが公開されたなら、次の手番プレイヤーはそれを選択することができます(現在の手番プレイヤーは選択できません)。

抵当入りのチューリップの売却

カード上に乗っている硬貨は、そのチューリップを購入するために借りた金額、つまり借入額を表しています（P.9「銀行からの借入金で購入」を参照）。こうした「抵当入り」のチューリップも、このフェイズで市場に売却することができます。抵当入りのチューリップの売却手順は：

1. チューリップの相場価格と借入額の差額を計算します。
2. 差額は正の数の場合、銀行から差額を受け取ります。負の数の場合、銀行に差額を支払います。
3. カード上の入札マーカを手元に戻し、借入額を表していた硬貨を銀行に戻します。その後、カードを【売り場】エリアに並べます。

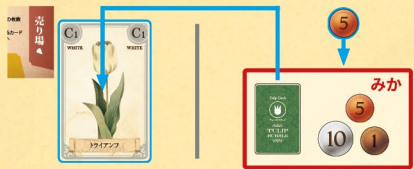
売却フェイズ例

現在の各相場ランクは、赤が「II」、白が「III」、黄が「IV」です。

相場表	I	II	III	IV	V	VI	VII
A		15	20	26	33	40	
B	3	5	7	10	13	16	20
C	1	3	5	7	9	11	13

このラウンドのスタートプレイヤーであるみかは、白C1のチューリップを市場に売却することにしたので、そのカードを【売り場】エリアに並べ、銀行から5ギルダー受け取ります。

みかが、このラウンド他に売るものはないと宣言したので、次のプレイヤーの手番になります。



さなえは、借入額18ギルダーの抵当入りの黄Aのチューリップを、市場に売ることにします。黄Aのチューリップの相場価格は20ギルダーなので、ボブは銀行から差額の2ギルダーを受け取ります。その後、カード上の入札マーカを手元に、18ギルダーを銀行に戻して、カードを【売り場】エリアに並べます。ボブは自分の手番を終了しました。



ただし抵当入りのチューリップは、**収集家に直接売却することはできません**。というのも、それらは実際にはあなたの手元にはないからです。借入額を支払わない限り、チューリップは銀行に保管されています。

抵当入りのチューリップを収集家に売りたいなら、まず銀行から買い戻さなくてはなりません。

P.9「抵当入りのチューリップを買い戻す」を参照して下さい。

たとえば先に抵当に入っていないカードをいくつか売却し、それで得た硬貨で抵当入りのチューリップを買い戻し、それを収集家に売却する、というようなこともできます。

なおきは、収集家〈使用人〉に売却するために、手元から赤C1、C2、C3のチューリップを公開しました。

赤Cの相場価格は3ギルダーなので、合計9ギルダー（3+3+3=9）と収集家の追加報酬10ギルダーを足して、銀行から19ギルダー受け取ります。



収集家に売ったチューリップは、そのまま捨てて机置き場に置きます。

〈使用人〉を「+10 収集家」の山札の一番下に移します。そうすることで、山札の一番上に新たな収集家カード〈酒場の店主〉が公開されました。



なおきはさらに赤B1のチューリップを市場に売却し、5ギルダーを銀行から受け取って手番を終了しました。



りょうたはチューリップを売りたいなかったので、パスを宣言しました。

これで売却フェイズは終了となります。

3. 購入フェイズ

購入フェイズ開始時、抵当入りのチューリップがなく、120ギルダー以上所有しているプレイヤーは、黒いチューリップの購入を宣言してゲームに勝利することができます。

P.10「ゲームの終了」を参照。

購入フェイズでは、各プレイヤーが購入したいチューリップに対して、入札マーカ―を配置していきます。複数のプレイヤーが同じカードに入札マーカ―を配置したら、競売が発生します。プレイヤーはチューリップの購入費用を、自分が保有する硬貨から支払うことができますし、銀行から借入することもできます。借入した場合、そのチューリップは一時的に抵当に入ります。

3-1 入札

入札の手番は、スタートプレイヤーから始まり、時計回りで二巡します。各手番では、【入荷分】および【売り場】エリアにあるチューリップカードに、自分の入札マーカ―を配置していきます。その際、次のルールにしたがってください：

- 一巡目の手番では2個まで、二巡目の手番では1個まで、入札マーカ―を配置できます。一巡目の手番で入札マーカ―を使用しなかったとしても、二巡目の手番で1個までマーカ―を配置できます。
- 同じチューリップカードに、自分の入札マーカ―を複数配置することはできません。
- 既に配置された入札マーカ―を、他のチューリップカードに移動させることはできません。
- 抵当入りのチューリップの購入によって、手元に入札マーカ―がない場合、手番をパスしなくてはなりません。

入札例

一巡目では、みかは黄C3、さなえは黄B1、なおきは白B1と黄B1、りょうたは赤B1と白B1に入札しました。

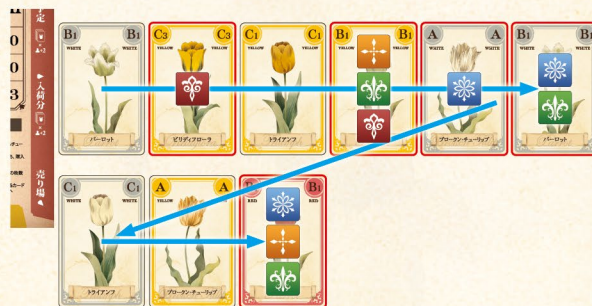


二巡目では、みかは黄B1、さなえは赤B1、なおきは赤B1、りょうたは白Aに入札しました。



3-2 入札の解決

手番が二巡したら、各チューリップカードへの入札の解決を左から右へ、【入荷分】から【売り場】へと、順に行い、落札者を決定します。



- 入札マーカ―が配置されていない場合、何も解決すべきことはありません。
- 複数の入札マーカ―が配置されている場合、競売が発生します。「3-2-1 競売」を参照のこと。
- 入札マーカ―が1個だけ配置されている場合、それを配置したプレイヤーがそのチューリップを購入しなければなりません。落札額はその時点での相場価格です。「3-2-2 購入」を参照のこと。

前例の続き：みかは黄C3のチューリップを7ギルダーで、りょうたは白Aのチューリップを15ギルダーで購入しなくてはなりません。黄B1、白B1、赤B1の各チューリップに関しては競売が発生します。

3-2-1 競売

同じチューリップカードに複数の入札マーカ―が配置されている場合、競売によって、マーカ―を配置したプレイヤーの中からチューリップの購入者を決定します。

該当する各プレイヤーは、時計回りでスタートプレイヤーにより近い順に手番を実行し、手番では入札額を上げるかパスするかを選択します。最後の一人になるまでパスしなかったプレイヤーが落札者となり、提示した金額を銀行に支払い、そのチューリップを購入します。

- 最初の入札額は、相場価格を上回ってなくてはなりません。
- その後の手番では、直前の入札額より少なくとも1ギルダー高い金額を宣言するか、パスしなくてはなりません。
- 一度入札をパスすると、以降その競売に対して再入札できません。
- 1人を除いて全員がパスをしたら、パスしなかったプレイヤーが落札者となり、そのプレイヤーが最後に宣言した金額で購入を行います。
- 誰も入札の宣言をせずパスをした場合、時計回りでスタートプレイヤーから最も遠い競売参加者が落札者になります。落札額はその時点での相場価格です。

3-2-2 購入

チューリップの購入時、プレイヤーは、保有する硬貨で購入するか、銀行からの借入金で購入するかを選びます。必要なだけの硬貨を保有していない場合は借入するしかありません。借入をした場合、そのチューリップは、一時的に抵当に入ります。

●保有する硬貨で購入：

1. 落札額分の硬貨を手元から銀行に支払います。
2. 競売により、落札額が相場価格より高くなった場合には、競合者に特別報酬が振る舞われます。「3-2-3 特別報酬」を参照のこと。
3. 全プレイヤーとも、購入されたカード上の入札マーカを手元に戻します。
4. 購入者は、そのチューリップカードを自分の手元に伏せ、所有します。

●銀行からの借入金で購入：

銀行からの借入金で、チューリップを購入することもできます（そのチューリップは抵当入りになります）。その場合、落札額の全額を借入しなくてはなりません。たとえ必要なだけの硬貨を保有しているとしても、借入を選ぶことができます。

1. そのチューリップカードを、自分の手前に表で配置します。
2. 競売により、落札額が相場価格より高くなった場合には、競合者に特別報酬が振る舞われます。「3-2-3 特別報酬」を参照のこと。
3. 購入者以外は、そのカード上の入札マーカを取り戻します。購入者の入札マーカは、そのカード上に残り続け、そのカードを買い戻すか、売却フェイズで売却することによって取り戻すことができます。
4. 購入額分の硬貨を、銀行からそのカード上に配置します。これが借入額になります。

注意：チューリップカードの上に配置している硬貨はそのチューリップの借入額を表示しています。自分の保有する硬貨と混ざらないように注意してください。

●抵当入りのチューリップを買い戻す：

相場変動カードの〈バブル崩壊〉カードが公開されるまでは、ゲーム中いつでも、抵当入りした自分のチューリップを買い戻すことができます。

1. チューリップカード上の借入額と同額の硬貨を手元から銀行に支払います。
2. 同時に、そのカード上のすべての硬貨を銀行に戻します。
3. 自分の入札マーカを取り戻し、そのチューリップカードを自分の手元に伏せ、所有します。

3-2-3 特別報酬

競売によって相場価格より高額での購入が発生した場合、競売に参加したものの購入できなかったプレイヤー（競合者）は、銀行から一定額の特別報酬が贈られます。

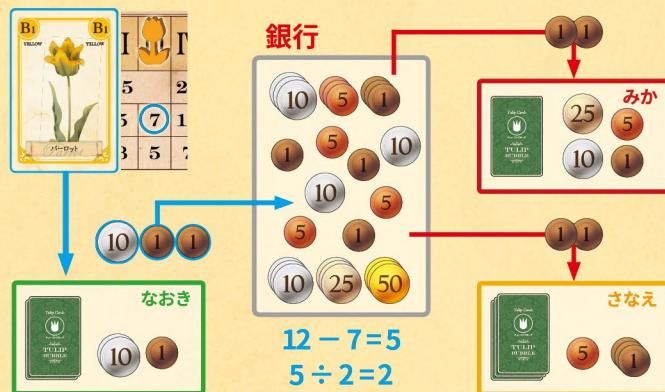
たとえそのチューリップが銀行からの借入金で購入されていたとしても、特別報酬は発生します。

1. 落札額と相場価格の差を計算します。
2. この差額を、競合者の数で割ります（端数切捨て）。
3. その金額を特別報酬として、各競合者は銀行から受け取ります。

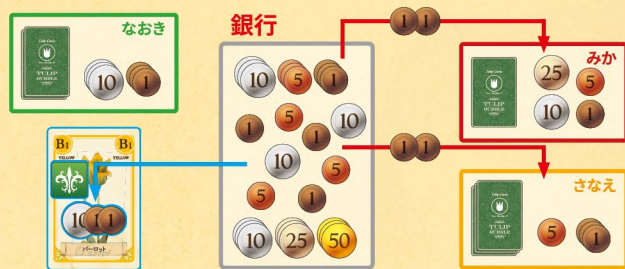
競売に参加してないプレイヤーは特別報酬が貰えません。

購入例

黄B1の相場価格は7ギルダーの際、競売における最終入札額はなおきの12ギルダーとなりました、差額は5ギルダーです。



なおきは保有する硬貨で購入することになりました。銀行に12ギルダーを支払います。差額の5ギルダーを競合者2人で分割すると、特別報酬は端数切捨てで2ギルダーとなり、みかとさなえは2ギルダーずつ銀行から受け取ります。



同じ例で、なおきは銀行からの借入を選択しました。

銀行から12ギルダーを取ってそのカードに乗せ、また自分の入札マーカは乗せたままにしておきます。

同様に、みかとさなえは、2ギルダーずつ銀行から受け取ります。

4. 整理フェイズ

すべての入札が解決したら、整理フェイズに移ります。

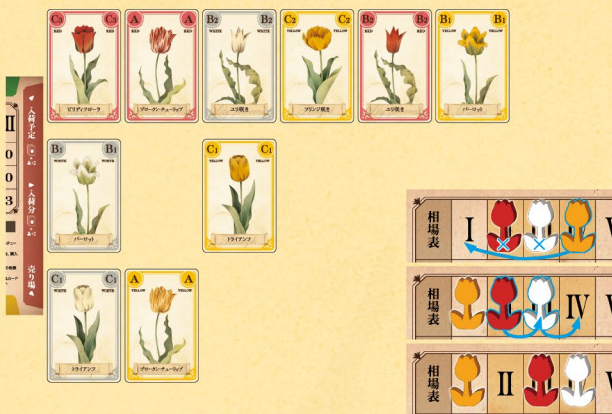
整理フェイズでは、市場に残ったチューリップカードによって、相場価格が変動します。

4-1 需要と供給の反映

- 【入荷予定】、【入荷分】、【売り場】の3つのエリアに残ったチューリップカードの枚数を、各色ごとに数えます。
- 最も枚数の多い色の相場ランクを、1段階下げます。
- 最も枚数の少ない色の相場ランクを、1段階上げます。
 - 2色が同じ枚数の場合、両方の価格マーカーを同時に移動させます。
 - 3色とも同じ枚数の場合、このラウンドでの相場価格の変動はありません。

4-2 廃棄

【入荷分】と【売り場】に残っているチューリップカードをすべて捨て札とし、「チューリップカードの捨て札置き場」に重ねて置きます。次のラウンドに進みます。



需要と供給の反映例

現在の各相場ランクは、赤が「II」、白が「III」、黄が「IV」です。

市場で最も枚数が多いのは4枚の黄で、相場ランクが1段階下がります。しかし下がる先の「III」のマスにも、その先の「II」のマスにも他のマーカーがあるため、さらに先の「I」のマスまで価格マーカーを移動させます。

最も枚数が少ないのは3枚の赤と白で、同時に相場ランクが1段階ずつ上がります。

最終的に各色の相場ランクは、黄が「I」、赤が「III」、白が「IV」となりました。

価格マーカーの同時移動例

右図において、現在の各相場ランクは、赤が「I」、白が「II」、黄が「III」です。

赤と白の相場ランクを同時に1段階を上げる場合、「III」のマスには既に黄のマーカーがあるため、白はさらに1段階上げ、赤が「II」、黄が「III」、白が「IV」になります。

白と黄の相場ランクを同時に1段階下げると、「I」のマスには既に赤のマーカーがあるため、両方とも移動しません。

ゲームの終了

次のいずれかの条件が整ったとき、ゲームは終了します：

- 誰かが伝説の黒いチューリップの購入者となる
- 〈バブル崩壊〉カードがめくられる

黒いチューリップの購入

購入フェイズ開始時、抵当入りのチューリップがなく、120ギルダー以上の硬貨を所有しているプレイヤーは、黒いチューリップの購入を宣言してゲームに勝利することができます。

- 黒いチューリップ購入の宣言をし、保有するすべての硬貨を公開します（120ギルダー以上でなくてはなりません）。
- 複数のプレイヤーがこの宣言をした場合、保有する硬貨が最も多いプレイヤーが、ゲームの勝者となります。それでも勝負がつかない場合は勝利を分かち合います。

バブル崩壊

準備フェイズで〈バブル崩壊〉カードがめくられたら、チューリップ市場は完全に崩壊し、誰もチューリップを買わなくなったとして、**ゲームは即時に終了します。**

- 各プレイヤーが保有するチューリップカードはすべて0ギルダーとなります。
- 抵当入りしているチューリップは、すべて負債となります。各カードの借入額と同額の硬貨を手元から銀行に支払います。負債を返し切れない場合、そのプレイヤーはゲームに敗北します。
- 保有する硬貨が最も多いプレイヤーが、ゲームの勝者となります。それでも勝負がつかない場合は勝利を分かち合います。

バブル崩壊の例

みかは81ギルダーで、手元にカードはありません。

さなえは55ギルダーで、手元に5枚のチューリップカードがありましたが、それらはすべて0ギルダーとなってしまいました。

なおきは90ギルダーでしたが、抵当入りのチューリップカードが1枚で、借入額が15ギルダーであったため、それを銀行に返済した結果、75ギルダーになってしまいました。

りょうたは113ギルダーでしたが、抵当入りのチューリップカードが2枚で、借入額が17+9=26ギルダーでした。この金額を銀行に返済した結果、手元に87ギルダー残りました。

結果として、りょうたの勝利となりました。



選択ルール

一度選択ルールを使用せずにゲームを遊んだのちに、これらのルールを追加することをお勧めします。

●ゲーム開始時の需要と供給の反映

第一ラウンドの開始時、相場変動カードを公開する前に、「4.1 需要と供給の反映」のルールを適用して、各チューリップの相場価格を変動させてください。

●抵当入りチューリップの売却禁止

売却フェイズにおいて、抵当入りしているチューリップは、市場に直接売却できません。その前に、自分の硬貨で銀行から買い戻さなければなりません。

●強欲な収集家たち

売却フェイズが終了するまで、山札の一番上にある収集家カードは変わりません。そのため、同じラウンド内に複数のプレイヤーが同じ収集家に売却することができます。これには、追加報酬+20の収集家〈貴族〉も含まれます。

よくある質問

問1：3個のチューリップを抵当に入れたら、どうなりますか？

答1：購入フェイズで入札ができなくなります。ただし、抵当入りしたチューリップはいつでも買い戻すことができるため、入札の直前にそれを実行し、取り戻した入札マーカーを使うことができます。

問2：追加報酬+20の収集家〈貴族〉にチューリップを売却したら、どうなりますか？

答2：〈貴族〉のカードは公開したままその場に置いておきますが、そのラウンド中、他のプレイヤーは〈貴族〉を売却先とすることはできません。次のラウンドからはまた売却先として選ぶことができます。

問3：2色の価格マーカーが同時に動くとき、片方の移動方向に空きマスが無かったり、「I」～「IV」の範囲を超えるような移動を求められた場合、どうなりますか？

答3：P.10 下部「価格マーカーの同時移動例」を参照してください。



TULIP BUBBLE

チューリップ・バブル



2022年8月1日 ver.5.0

出版： Moaideas Game Design
デザイナー： 紅陽
編集： AFONG, Desnet Amane
イラスト： ことり寧子
校正： 北野葉菜 (union tales)
DTP： Lio, Desnet Amane, AFONG
特別感謝： 小蟹, 少帥, 史萊姆, 陳智帆
テストプレイ： 馬國書(黒熊), 高竹嵐(海豹), 阿強,
台北TBP測試聚會



早見表

収集家の要望リスト



貴族

同色の A、B1、B2 を各1枚



聖職者

同色の B を計3枚
(品種番号は問わない)



貴婦人

白、黄、赤の B を各1枚
(品種番号は問わない)



お嬢様

同色の B1、B2、C を各1枚
(Cの品種番号は問わない)



使用者

同色の C1、C2、C3 を各1枚



学者

白、黄、赤の同じ花を各1枚
(同じ花：等級も品種番号も同じ)



若者

同色の C を計3枚
(品種番号は問わない)



酒場の店主

白、黄、赤の C を各1枚
(品種番号は問わない)

各収集家は1枚ずつで計8枚

相場変動カードの効果



上昇：対応する色の相場ランクを1段階上げる



高騰：相場ランクが最も低い色の相場ランクを2段階上げる



バブル崩壊：ゲーム即時終了



暴落：相場ランクが最も高い色の相場ランクを2段階下げる

チューリップカードの枚数



等級A

各色1品種2枚ずつ



等級B

各色2品種3枚ずつ



等級C

各色3品種3枚ずつ

各色17枚、合計51枚

相場変動カードの枚数



〈バブル崩壊〉と〈高騰〉：1枚ずつ



各色の〈上昇〉：2枚ずつ



〈暴落〉：3枚

ゲームの準備の際に1枚除外されるため、上記11枚のうち10枚を使用します(ショートゲームは8枚)。

〈バブル崩壊〉カードは他の2枚のカードと一緒にシャッフルされたのちに相場変動カードの山札の底に置かれるため、各ゲームは7~9ラウンドで終了します(ショートゲームは5~7ラウンド)。