

INFARKT 日本語版



efko®



CZECH BOARD GAMES

心臓発作

にならないための10の方法

ウラジミール・ブルマー 作

ルール
ブック

Arclight
Games

パーティー ボードゲーム



2~5人



10~99歳



30~60分

www.infarkt.czechboardgames.com

ルールブック

仕事と家庭は不倶戴天の敵としてあなたの時間と気力を激しく奪い取っています。そしてナイトライフや怠惰といったあなたの重大な罪を贖うのは、たまにやるスポーツや、場当たり的な健康生活への挑戦だけというありさま。さらに、予測できない災害、迷惑事、パーティ、親戚来訪といった危機が常にあなたを脅かしています。

いや、これは現実のことじゃなくてですね、このゲームで経験する人生のことですから。こういった誤解を避けるためにも、吹き出しの中のテキストをよく読んでね。

ゲームの準備

職場エリア

ゲーム開始時にはなにも配置しません。

フィットネスジムエリア

ゲーム開始時にはなにも配置しません。

スーパーマーケットエリア

商品の山

商品カード（食料カード・飲料カード・喫煙カード）を裏返してよくシャッフルし、山札（商品の山）としてここに積みこんでください。

商品カード捨て場

商品カードが捨てられたら、表にしてここに集めます。商品の山が空になったら、ここにあるカードを裏返してよくシャッフルし、新しい商品の山にしてください。

自宅エリア

ゲーム開始時にはなにも配置しません。



プレイヤーの手元

- 各プレイヤーは次のものを受け取ってください。
- プレイヤーボード1枚とインジケーター6枚（プレイヤーの健康状態を示します。ゲーム開始時にはボードの0のところにインジケーターを配置してください）
- アクションコマ3個
- \$ 1コイン1枚
- 薬品カード1枚と商品カード1枚（カードは

ボードの各山の上から引き、自分の前に表にして配置します。ゲーム中、カードとコインは公開情報として全プレイヤーから確認できるようにしてください）

3～4人ゲームの場合、（プレイ順で）3番目のプレイヤーはさらに\$ 1を受け取ります。5人ゲームの場合、3番目のプレイヤーはさらに\$ 2、4番目のプレイヤーはさらに\$ 1を受け取ります（奇妙だけどこれでいいんです）。

ゲームの基本

直面するイベントによる健康状態の改善と悪化がこのゲームの基本です。

各プレイヤーの健康状態は、プレイヤーボード上のインジケーターによって表されます。

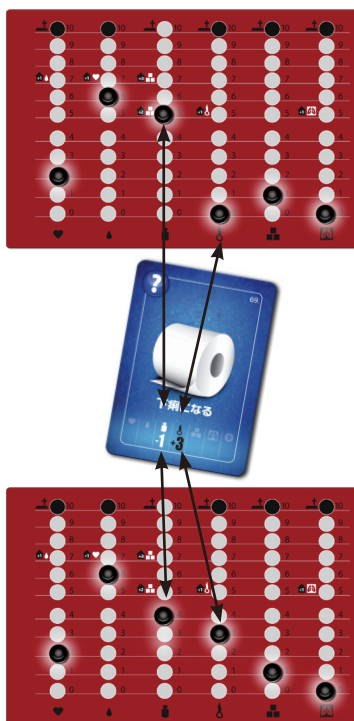
健康状態の変化は、カードやゲームボード上の数字とアイコンにしたがって発生します。たとえば+2♠は、血圧のインジケーターを上（危険度大）の方向に2マス進ませることを意味します。

健康状態の変化の例

高血圧（危険度6）、肥満（危険度5）、それ以外は問題ないレベルのプレイヤーがいます（右上の図）。

彼は嫌なイベント（「下痢になる」）に直面しました。これは健康的な一面もある（-1♠で肥満の危険度が5から4へ減少）のですが、精神的にやられてしまいました（+3♠でうつ病の危険度が0から3へ増加）（右図）。

お分かりのように、実にシンプルです。ルールで「カードの効果を実行せよ」と指示されたら、そのカードにあるシンボルどおりにインジケーターを上下させるだけの事です。



ご注意：ボードゲームはあなたの健康に良い影響をもたらす可能性があります。

『心臓発作にならないための10の方法』は2～5人向けのゲームです。ルールは簡単ですが、プレイできればユーモアと他人とのやり取りだけでなく、ひとつかみの運と適切な量の作戦要素も含まれることがわかるでしょう。テーマは異に満ちた大量消費社会を生き残ることで、日常生活に潜む精神的・肉体的脅威にもっとうまく対処できたプレイヤーが勝利者となります。

これを読んで皆さんが実際にどう準備するかわかりませんが、私どもにとっては、誰か1人がテーブルにゲームの中身をぶちまけてから下に落ちたのを探し回ってる間、もう1人のプレイヤーがテーブル上をなんとかしようと努力し、3人目がそれを手伝おうとして足を引っ張り、4人目はゲームの準備が終わる前にゲームを理解しようとルールブックを読みつつも、問題が起きたときにどのルールを見やいいのかわからないで程遠い状態になるわけで、まあとにかくプレイヤーの数が多いほど面白くなるってことであります。さて、ゲームのコンポーネントの数が出てくるかなってことにこだわるプレイヤー諸氏に耳寄りなお知らせ。ルールブックの終りのほうにコンポーネントのリストがあります！

イベントエリア

イベントポジション

イベントカードを配置する場所です。配置するイベントカードの枚数はプレイヤー人数+1となります。

イベントの山

イベントカードをシャッフルして、プレイヤー人数に応じた場所(イベントポジションのすぐ右のカード絵)に配置します(この例は4人ゲームです)。

イベントの山はあなたを待ち受ける出来事を表すものです。宝くじの当たったりかもしれませんし、職場での不愉快ないさかいかかもしれません。これを楽観論者はチャンスと呼び、悲観論者は宿命と呼びます。あなたはどちら?

イベントカード捨て場

使用済みのイベントカードを集めておく場所です。

薬局エリア

薬品の山

薬品カードを裏返しにしてシャッフルし、ここに置いてください。

薬品カード捨て場

使用済みの薬品カードはここに集めます。

フリーマーケットエリア

商品カード3枚と薬品カード1枚を、それぞれの山の上から取り、この枠に表にして配置します(枠ひとつに1枚)。

最近病気になるプレイヤーが親になります。親マーカーを受け取ってください。

皆さんと同様、僕らも拡張するのが大好きなので、基本セットにそのまま拡張キットを入れちゃいました。5種類あるよ。でも説明は後回しにします。



拡張ルール用パーツ

通常ルールでは使用しません。



さて、このプレイヤーは仕事に出なきゃなりません(\$3を稼いだかったのです)。それによりうつは2悪化し、危険度5になってしまいました(右図)。



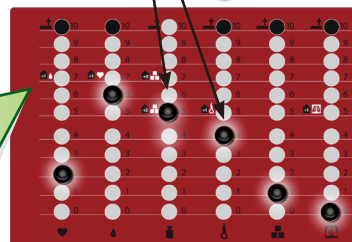
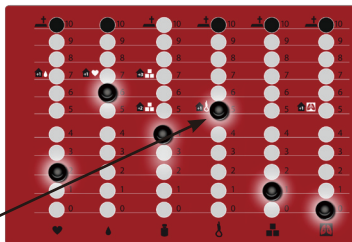
+3\$ +2!

Q=+\$

ここで彼はうさ晴らしをしようとビール(-1! + 1!)をあおり、これでまた肥満が危険域に突入してしまいました(右下の図)。

インジケーターのどれかが墓場マーク(十字架)のあるいちばん上のスペースに移動したら、そのプレイヤーは死亡してゲームから脱落します(ただし肥満には墓場マークがない点に注意してください)。

インジケーターは危険度0を下回ることも、危険度10を越えることもありません。たとえば肥満が危険度1の状態でも肥満-2の効果を受けても、インジケーターを0に動かすだけで、過剰分は即座に失われ、残しておくことはできません。



プレイの手順

ゲームはラウンド制です。ラウンドは次3フェイズをこの順で実行します。

1. イベントフェイズ

プレイヤーは順番にイベントの山からカード1枚を取り、その内容を実行します。その後、親マーカーを次のプレイヤーに渡します。

2. 配置フェイズ

全プレイヤーは並行してアクションマーカーをゲームボード上に配置します。

3. アクションフェイズ

選択したアクションを実行します。

4. ラウンド終了フェイズ

誰か1人が唯一の生き残りとなるまで、このラウンドを続けてください。そして最後まで生き残ったプレイヤーが勝利者です。

1. イベントフェイズ

まず親(親マーカーを持つプレイヤー)は、イベントカードの山の上から「その時点で生き残っているプレイヤー人数+1」枚のカードを取り、**イベントポジション**の各スペースに表向きで1枚ずつ配置してください。

配置が終わったら、親から順に、各プレイヤーは1人ずつ、配置されたイベントカードの中から1枚を選んで受け取り、その内容を実行します。

全プレイヤーが手番を終えたら、イベントポジションに残った1枚のイベントカードをイベントカードの捨て場に移します。最後に、親は親マーカーを次のプレイヤーに渡します。

2. 配置フェイズ

各プレイヤーは自分のアクションコマ3個をゲームボード上の異なるエリアに配置し、次のフェイズで実行するアクションを計画します(コマはプレイヤーが訪れる場所を表します)。

各プレイヤーは並行して自分のアクションコマ3個をボード上に配置します。このとき他人のコマがあるエリアにも配置できますが、自分のコマを同じエリアに2個以上置くことはできません。

配置できるエリア

職場エリア	スーパーマーケットエリア
薬局エリア	フリーマーケットエリア
自宅エリア	フィットネスジムエリア

イベントカードなどの効果により、一時的にコマを配置できないエリアが出現することもあります。たとえば「有給休暇」を取ったプレイヤーは職場エリアに配置できません。

全プレイヤーがアクションコマ3個を配置し終わったら、次のフェイズに進みます。

3. アクションフェイズ

各プレイヤーは、親マーカーを持つプレイヤーから順に1人ずつ手番を行います。手番がきたプレイヤーは、配置フェイズに自分がコマを配置した3エリアのアクションを、任意の順で実行します。具体的には次の手順で行ってください。

1. ボード上の自分のコマ1つを選ぶ。
2. そのエリアのアクションを実行する(あるいは実行しないことを選択する)
3. そのコマを手元に戻し、次のコマへ

職場エリア

働けば③3を獲得できるけど、④が2悪化するよ?

黒い長方形がアクションの実行単位で、1アクションのものも複数アクションのものもあります。複数のアクションがある場合、その一部だけを行うことはできません(たとえば職場エリアで金だけもらってうつを悪化させない、というのはダメです)。アクションを実行しないことも選択できますが、実行を選択したらすべてのアクションを行わなければなりません。

薬局エリア

薬局は肉体的・精神的病人の楽園です。⑤2を支払えば薬品の山のいちばん上の薬品カード1枚を引くことができます。

薬品カードは高価ですが、素晴らしい効果を持っています。プレイヤーはいつでも「この薬品カードを使用する」と宣言するだけで、手持ちの薬品カードの効果を得られるのです。

使用した薬品カードは薬品カードの捨て場に捨ててください。

薬品カードは同時に何枚でも使用できますし、手持ち枚数の上限もありません。

フィットネスジムエリア

ここでは、かける時間と金次第であなたの体調と気分と自信を強化できます。

⑥1を支払うことで-1⑦と-1⑧、あるいは⑥2を支払うことで-1⑦-2⑧が得られます。

アクションがA、B、...と複数ある場合、そのうちのどれかひとつを選んでください。この選択は配置フェイズではなく、アクションフェイズでその場所のコマのアクションを実行するときに行います。

例: A) -1⑥ -1⑦ -1⑧ B) -2⑥ -1⑦ -2⑧

「順番に」とは、親プレイヤー(親マーカーを持ったプレイヤー)が最初に行い、続いてはその隣のプレイヤー、その次はその隣のプレイヤー...と、全プレイヤーが1回実行するまで続けることです。時計回りか反時計回りかという文化的対立がプレイヤー間にある場合はゲーム開始前に決着しておかれることをお勧めします。

常に「現時点でのプレイヤー数+1」枚のカードを並べます。つまり死亡したプレイヤーはプレイヤー数に数えられません。

枚数を明確にしたいなら、プレイヤーが脱落するたびにイベントカードの山を左にずらすといいでしょう。そうすれば山の左にある枠の数だけ引けばいいことになります。

受け取って内容を実行したイベントカードはイベントカード捨て場には移さず、日記(、日誌、あるいは履歴書など好きな名前)としてそのままプレイヤーの手元に残ります。そしてゲーム終了後にはこの日記により、波乱万丈の人生を思い起こすという面白いかも。

エリアにコマを置くことで、アクションフェイズにそのエリア独自のアクションを実行できるようになりますが、配置フェイズではそのエリアを選んでコマを置くだけで実行はまだできないため、「計画する」と言います。

コマの配置は全プレイヤーが同時作業で行います。他人の指した手を見てからどうするか決めようとしたがるプレイヤーがいるならプレイ順で配置するようにしてもいいですけど、ゲームのスピードが落ちますよ? まあプレイヤー次第ですね。我々の場合は順番を気にせず全員がいっせいに配置するようにして、他人の配置を見てから配置しようとする奴がいたら、ステキな手段で思い直させてやってます。

アクションの実行順に意味がある場合があります。たとえば、職場に行って、そこで得た金を使ってスーパーマーケットで商品を買ひ、その商品を使って自宅で他プレイヤーをパーティに招くという行為は、この順であれば1ラウンド中に可能となります。



スーパーマーケットエリア

ここではあなたのディナーや、他人を招いてのパーティーを開くための食料を購入できます。A) ~ C) のどれかを選んでください。

- A) **\$1**を支払って**商品の山**の上から商品カード1枚を受け取る
B) **\$2**を支払って**商品の山**の上から商品カード2枚を受け取る
C) **\$2**を支払い、(商品選びに熱中するあまり) + 1 **🍷**を食らって**商品の山**の上から商品カード3枚を取る。そして自分だけそれらの内容を確認し、その中から2枚を選んで受け取り、残りの1枚を商品の山の上に裏にして戻す

🍷は、そのアクションのあるエリアの山からカード1枚を受け取ることを表します。**📖**は、3枚引いてその中の2枚を選んで受け取るという意味です。



フリーマーケットエリア

フリーマーケットでは**薬品**と**商品のどちらでも**手に入れることができます。ただし、ここではカードを買うのではなく、手持ちのカードとの交換を行わなければなりません。

交換は、**薬品カード**と**薬品カード**の**一対一交換**、あるいは**商品カード**と**商品カード**の**一対一交換**のみが可能です。

交換による損得は交換枚数次第で、次のとおりになります。

- A) **カード1枚を交換する**: 有利な取引ができるため、**\$1**を獲得します。
B) **カード2枚を交換する**: 特にお得というわけではありませんが、損もしません。
C) **カード3枚を交換し、\$1を払う**: 厳しい取引となるために**\$1**を支払わなければなりません。

商品入替: フリーマーケットに並んでいるカードが魅力に乏しいのであれば、**\$1**の支払いで商品入替を行うこともできます(いちばん上のアクション)。現在フリーマーケットにある全カードを対応する捨て場に捨て、新たに商品の山から**商品カード**3枚、**薬品の山**から**薬品カード**2枚を引いてください。そして、引いた薬品カードのうちから選んだ1枚と3枚の商品カードをフリーマーケットに並べてください(選ばれなかった薬品カードは捨てます)。

入替は、手数料(1回につき**\$1**)を支払える限り何度でも行えます。



フリーマーケットには、山札もカードの捨て場もあります。商品カードに関してはスーパーマーケットエリア、薬品カードに関しては薬局エリアの山札・カード捨て場を使用します。

入替は、交換を行う前に終えなければなりません。交換を行ってから入替を行うことはできません。

自宅エリア

自宅で過ごせば、あなたは精神的に癒されます(-1 **🍷**)。さらに、1人で食事するか、友人を招いてパーティーを開くこともできます。

A) **1人で食事**: カード左上に記されているシンボルの異なる2枚の商品カード(つまり食料、飲料、喫煙のうちから2種)を手持ちの中から選び、それらのカードに描かれている効果を自分のプレイヤーボードに適用します。

B) **隣人(両隣のプレイヤー)をパーティーに招待してもてなす**: カード左上に記されているシンボルが異なる2枚の商品カードを手持ちの中から選び、それらのカードに描かれている効果を隣人たちのプレイヤーボードに適用します。使用した商品カードは捨ててください。

注意: パーティーへの招待は断れません。

ひとりで食事をするときには健康的なもの(緑のカード)を選びましょう(うつを下げるには喫煙も有効ですが)。しかし、友人を招いたときには情け無用です。いわゆるパーティーフードというやつ、赤のカードと喫煙カードを堪能してもらいましょう。

パーティーの主催者になったときには、もったいぶってカード名を発表し、その効能を読み上げましょう。くだらない前口上も大歓迎です。カード名を無視して効果だけを告げるというのは、何秒かを節約できるでしょうが、楽しさが大いに減ってしまいます。



-1 **🍷**は(A)、(B)とは別になっている点に注意してください。つまり、別のアクションなのです。したがって、うつのインジケーターを下げて(A)も(B)も行わないということも可能です。

A)とB)のどちらのアクションを選ぶにしても、種類が異なる2枚の商品カードが必要です。1枚だけではアクションを行えません。

ラウンド終了時の処理

すべてのフェイスが終了したら、各プレイヤーのプレイヤーボードの**インジケーター**をチェックし、健康状態の自発的悪化が発生していないかどうか確認します。右のテーブルの発生条件が満たされているなら、悪化内容の処理を行わなければなりません(この内容はプレイヤーボードにも簡単に記載されています)。それが終われば次のラウンドに移ります。

死とゲームの終了

プレイヤーボードの**インジケーター**のどれかが一時的であっても墓場マークに到達したら、たとえラウンドの途中であったとしても、そのプレイヤーは死亡してゲームから脱落します。

プレイヤーの死亡が発生したら、残りのプレイヤーは立派な葬儀を行うため、銀行に**\$1**を支払わなければなりません。支払えないプレイヤーには、(葬儀に参列して追悼できないという自責の念によって) + 1 **🍷**が与えられます。

パーティーの途中で死者が出たら、他の出席プレイヤーには(ショックのあまり) + 1 **🍷**が、そしてその思ふべきパーティーの主催者プレイヤーには + 2 **🍷**が与えられます。

生き残ったプレイヤーが1人になったら、そのプレイヤーを勝利者としてゲームは終了します。

さて、これで重要なルールはすべて説明しました。さあ、ゲームを始めましょう!

健康状態の自発的悪化テーブル

発生条件	悪化内容
♥ コレステロール7以上	+ 1 🍷
🍷 高血圧7以上	+ 1 ♥
🍷 肥満5~6	+ 2 🍷
🍷 肥満7以上	+ 3 🍷
🍷 うつ5以上	+ 1 🍷
🍷 ガン5以上	+ 1 🍷

条件判定は自発的悪化の処理を行う前の値で行います。たとえば♥=7、🍷=6だった場合、「♥7以上」という条件を満たしたことで🍷は7に悪化しますが、それによって「🍷7以上」という条件が満たされ♥の悪化を引き起こすということ(連鎖)はありません。

特に素晴らしい環境下では死の連鎖が発生する場合もあります。たとえば、パーティー中に参加者2人が死亡、それによって + 4 **🍷**を与えられた主催者も死亡、といったように。

発生したアクションの処理は最後までやらなければなりません。それによってプレイヤーが全滅したのであれば、そのアクション中に死亡した全プレイヤーがゲームの勝利者となります。

イベントカード補足

いくつかのイベントカードには、普通のアクションを表すアイコンのほかに、特殊なアイコンが記載されています。それらの意味は次の通りです。



「冷蔵庫が壊れる」：あなたは手持ちの食料カードと飲料カードをすべて捨てなければなりません(タバコは冷蔵庫に保管しませんよね、だから喫煙カードは無事なのです)。



「泥棒にやられる」：喫煙カードと薬品カードをすべて捨ててください(犯人はクルールにキメた野郎だったようです)。



「有給休暇」：このラウンド中、あなたは職場にアクションコマを配置できません。



「出張旅行」：このラウンド中、あなたは自宅にアクションコマを配置できません。



「離婚」：あなたは手持ちのコインの半分を失います。

奇数のときはどうするの、ですって？
まだ離婚したことがないようですね。切り捨てる方法を離婚経験者に聞いてください。

拡張キットの家族エリア使用時のみ：



「離婚」：あなたは手持ちの家庭チップの半分を失います。



「祖母の死」：あなたは手持ちの家庭チップ 1 枚を失います。



拡張キットの出世街道エリア使用時のみ：

「昇進」：あなたは手持ちの出世チップ 1 枚を受け取ります。



「ストライキ」：あなたは手持ちの出世チップ 1 枚を失います。

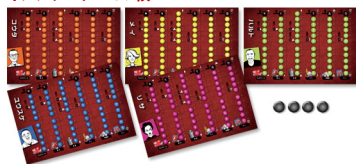
ゲームの内容物

・ゲームボード 1 枚



・プレイヤーボード 5 枚

・インジケーター 30 枚



・アクションコマ 5 色×3 個、計15 個



・拡張タイル 5 枚 (拡張ルール用)



・親マーカー



・出世チップ 13 枚 (拡張ルール用)

・家庭チップ 12 枚 (拡張ルール用)



・カード 154 枚

- 商品カード 86 枚 (# 1 ~ 52)

- 薬品カード 18 枚 (# 53 ~ 58)

- イベントカード 50 枚 (# 59 ~ 83)



・コイン

額面 \$ 1 × 20 枚、
額面 \$ 5 × 4 枚



・ルールブック 1 冊

さらに激烈なゲームのために

強化ゲーム

ゲームの前に拡張キット(次ページ)のタイルの中から 1 枚を選んで、ゲームボードのフィットネスジムエリアの上に置きます(ジムの効果の代わりに拡張キットのタイルに描かれている効果を使用します)。

過激ゲーム

ゲームの前に拡張キットのタイルの中から 2 枚を選んで、その 1 枚をゲームボードのフィットネスジムエリアの上に置きます(ジムの代わりに拡張キットのタイルに描かれている効果を使用します)。もう 1 枚はその右横の空いたエリアに配置します。え？ まだ足りない？ じゃあ 3 枚で。

あの世からゲーム

イベントフェイズにイベントカードを用意するとき、その時点で死亡しているプレイヤーも「その時点で生き残っているプレイヤー」とみなします。そして、死亡しているプレイヤーも生き残っているプレイヤーと同様にイベントカード 1 枚を選んで受け取ります(実行せず手元に残してください)。

2人ゲーム

2人でプレイするときは、通常のルールに次の変更を加えて遊んでください。

- ・ゲーム開始時にプレイヤーが受け取るカードは薬品カード1枚、コインは\$1のみ。
- ・イベントカード捨て場にカードが3枚たまったら、次のラウンドのイベントフェイズでは、イベントの山からカードを取らず、捨て場の3枚をイベントポジションに配置します(3ラウンドに1回発生します)。逃れられない運命というわけです。

パーティーでは、主催者ではないプレイヤーは「主催者プレイヤーの両隣のプレイヤー」として2回数えられることになりますが、カードの効果は1回だけしか受けません。

拡張キット解説

拡張キットは、配置フェイズでプレイヤーがアクションコマを配置できる追加のエリアです。

ブラックマーケットエリア

各ラウンドの開始時に、商品の山からカード4枚を取ってゲームボードの横に並べてください(2～3人ゲームでは3枚)。

このエリアにアクションコマを配置したプレイヤーは、\$1を支払うことによりそれらのカードの中の1枚を購入できます。

プレイヤーは同一ラウンド中にはブラックマーケットエリアとフリーマーケットエリアの両方にアクションコマを配置することはできません。



ブラックマーケットのカードが購入されてもその時点での補充は行いません。そして、購入されずに残ったカードは次のラウンドの開始時にすべて捨てます。

ナイトライフエリア

バブや紫煙にかすむバーに友人を誘って、何かいいものをおごってやろうじゃないか。

他プレイヤー1人を選び、\$1を支払ってください。選ばれたプレイヤーとあなたはどちらもガンの危険度がたった1だけ上昇します(副流煙なんて大したことないですからね)。さらに、選ばれたプレイヤーは、赤のカードが出るまで商品の山の上からカードを1枚ずつ公開し、最初に出た赤の商品カード(食料あるいは飲料)を食べなければなりません(もちろん、カードの効果を受けなくてことです、カードを噛まないで!)。



このアクションは金を払って他人を楽しませることになりますが、隣人以外のプレイヤーも誘える点です。商品カードはスーパーマーケットエリアの商品の山から取り、公開したカードはスーパーマーケットエリアの商品カード捨て場に移動してください。これにより誘われたプレイヤーが死亡したら、パーティーでの死亡と同じ処理を行います。

火遊び、浮気、情事、あるいはロマンスエリア

まあ何と呼ぼうと自由ですが、ここにアクションコマを配置したら、次のどちらかのアクションが実行できます。

- A) 愛人宅へ: -2と+2
B) 娼婦のところへ: \$1を支払って-3と+2



家族エリア

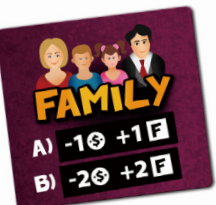
忙しい一日を過ごし、それでもまだ時間があるのなら、それを家族のために費やすものいでしょう。いつか、その見返りが得られるかもしれません。

- A) \$1を支払ってF1枚を受け取る
B) \$2を支払ってF2枚を受け取る

プレイヤーは1人4枚までしか家庭チップ(F)を手持ちにできません。

家庭チップの枚数には限りがあります。品切れ状態なら受け取ることはできません。

家庭チップの効果:あなたの健康状態が悪化することになったとき、家庭チップ1枚を捨てる(銀行に戻す)ことによって、悪化の1段階ぶんを打ち消すことができます。



家族は、あなたが不運に耐えるのを助けてくれるのです。たとえば、イベント「ストライキ」で+1と+3の効果を受けたとき、家庭チップF3枚を捨てることでその影響を+1だけ(あるいは+1だけ)にすることができます。なお、イベントの効果によりプレイヤーの手持ちの家庭チップFの枚数が増減する場合があります。

出世街道エリア

これは職場エリアと似たような効果を持ちます。最初のうちは小さな見返りしか得られませんが、そのうち金であふれかえるようになるでしょう。プレイヤーは同一ラウンド中には職場エリアと出世街道エリアの両方にアクションコマを配置することはできません。

このエリアでは、+2と+1を得る(悪化させる)ことで\$2と出世チップ1枚を受け取ることができます。

出世チップの効果:職場エリアのアクションで得られるコインが、手持ちの出世チップ1枚につき\$1増加します。



出世すれば仕事の収入が多くなるということです。ただし、長生きできれば、の話。たとえば出世チップ2枚を持っていれば、職場に行けば通常の\$3+出世チップ分の\$2=\$5を受け取れます。職場のポストには限りがあり、出世チップの枚数にも限りがあります。品切れになったら受け取ることはできません。プレイヤーは1人4枚までしか出世チップを手持ちにできません。

イベントの効果によりプレイヤーの手持ちの出世チップの枚数が増減する場合があります。出世チップは家庭チップとは異なり、使用によって消費する(手持ちが減る)ことはありません。

オリジナル版クレジット

© 2011 Česká deskoherní společnost

Author: Vladimír Brummer

Development: Česká deskoherní společnost

Chief tester: Jakub Těšínský

The project of Česká deskoherní společnost (Czech Board Games) supports beginner Czech authors to get ahead in the board game market. A competition of authors organised in the framework of this project guarantees the publication of at least the winning game. In 2011, we succeeded to find partners for the publication of two games and, therefore, thanks to Efko, we have launched this game called Infarkt (Heart Attack). We fully support the launched games in terms of the finalisation of their development. For more details on the competition see www.czechboardgames.com

Illustration: Karel N Moravec, firma Efko

Graphic design: Karel N Moravec, firma Efko

Production: firma Efko, Czech Board Games team, Jakub Těšínský, Zdeňka Gašparíková

English version: Agis, Dana Bartelt, Jan Sammer

German version: Dana Havlíková, Radka Lomičková

Special courtesy to (alphabetical order): Jana Isabella Růžicková, Jan Kuděla, Josef Košťár, Lomi, Luboš Žižňavský, Radka Lomičková, Sebastian Chum and other people from Česká deskoherní společnost who participated in the development and testing of the game.

C B G
CZECH BOARD GAMES


efko®



日本語版クレジット

発売元：株式会社アークライト

(日本語版独占販売権)

〒101-0052

東京都千代田区神田小川町 1-1 山基ビル 6F

電話：03-5283-9955

e-mail: b-game@arclight.co.jp

(ルールに関するお問い合わせはこちらまで

メールをお願いします。

電話でのご質問にはお答えできません)

<http://www.arclight.co.jp/ag/>

(最新のFAQ、エラッタ等のサポート情報は

上記URLまたはQRコードにてご確認ください)

翻訳：すぎきあきら(アークライト)

編集：工藤雅之(アークライト)

吉澤淳郎(アークライト)

ＤＴＰワーク：すぎきあきら(アークライト)

**Arclight
Games**



©2013 Arclight, Inc.

⚠ 注意 (ちゅうい)

お買い上げの皆様へ 必ずお読みください

- 小さな部品があります。口の中へは絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- 3歳以下のお子様には絶対に与えないでください。また使用後は3歳以下のお子様の手の届かない場所に保管してください。

対象年齢：10 歳以上