



信仰通貨

THE FAITH OF CURRENCIES

PRAYER'S GUIDE

プレイヤーズガイド

プレイ人数
2-5 人

対象年齢
10 歳 -

プレイ時間
30-45 分



「信仰」と「通貨」—— イン트로ダクション



プレイヤーは「**信仰通貨**」を売買するトレーダーとなり、誰よりも高い「**信仰心**」を示すことを目標とします。

この世界における信仰心の高さは、所持する信仰通貨の量、そして信仰の証となる「**信仰カード**」で決められます。信仰通貨は**貨幣**という形で顕現し、その価値は貨幣の売買を行うたびに変動します。その結果、信仰カードに記された信仰の対象が望む世界に近づくほど、あなたの信仰心の高さは認められるでしょう。

変わりゆく世界の中では、自らの信仰が思い通りにならないこともあります。その時には次なる信仰に目を向けるのものとつづきの道かもしれません。あなたの目標はより高い「信仰心」を示すことであって、それが何に対してかは問題ではないのですから……

内容物

◆貨幣：5種 × 各40枚



◆変動ボード・貨幣価値ボード：各1枚



◆信仰カード：5種 × 各5枚



◆通貨キューブ：4色 × 各2個 (シール：1枚)



◆本説明書：1部 ◆サマリー：5部



◆時間キューブ：白色 × 1個 (+予備1個)



通貨について

この世界には、主流となる**通貨が5種類**あり、それぞれの通貨に対応する**色・貨幣・通貨キューブ**が存在します（対応は以下の通り）。ただし FSMCoin は特殊な通貨であり、対応する色・通貨キューブはありません。

あまてらすん

天照円（黄）

クトゥルフドル（緑）

ゼウスユーロ（青）

共産元（赤）

FSMCoin

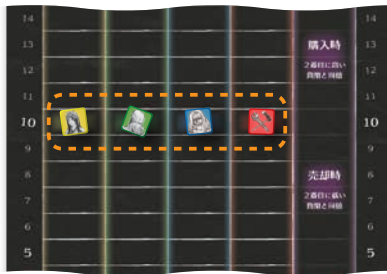


※本作には通貨キューブに貼るためのシールが付属しています。シールを貼らなくても遊ぶことができます。必要に応じてお使いください。

0. ゲームの準備

0-1. ボードの準備

貨幣価値ボードと**変動ボード**を、テーブル中央に並べて置きます。各通貨キューブを、各ボードの対応する**通貨のマス**に1つつ置きます。次に変動ボード上の**時間カウンター**をセットします。**時間キューブ**を時間カウンターの「プレイ人数と同じ数の数字が書かれたマス」に置きます。



0-2. 初期貨幣価値の決定

貨幣価値ボード上に置かれた通貨キューブの「左右に書かれた数字」が、各通貨の**貨幣価値**です。この時点では、FSMCoin 以外の4種類の貨幣は 10 の貨幣価値を持っています。各貨幣価値の**上限は 18**、**下限は 2**です。ゲーム中に 18 より高くなったら 18 に、2 より低くなったら 2 にします。

※FSMCoin の貨幣価値は他の貨幣を参照して決まり、**売却時**は **2 番目に価値の低い**他の貨幣、**購入時**は **2 番目に価値の高い**他の貨幣と同値となります。

0-2-1. 高騰通貨の決定

すべての信仰カードを裏向きにしてシャッフルし、カードを 1 枚引いて公開します。引いたカードに対応する、貨幣価値ボード上の通貨キューブを**2 マス上げ**ます。

0-2-2. 低落通貨の決定

信仰カードをさらに 1 枚引いて公開します。引いたカードに対応する、貨幣価値ボード上の通貨キューブを **2 マス下げ**ます。**0-2-1**で公開したカードと同じカードの場合、**別のカードが出るまで**引き直します。

※FSMCoin の信仰カードが引かれた場合、別の貨幣の信仰カードが出るまで引きなおしてください。

初期貨幣価値の決定の例

1 枚目にクトゥルフドルの信仰カード、2 枚目に共産元の信仰カードを引いた場合、クトゥルフドルの貨幣価値は**12**に、共産元の貨幣価値は**8**になります。



0-3. 初期手札と初期貨幣の配布

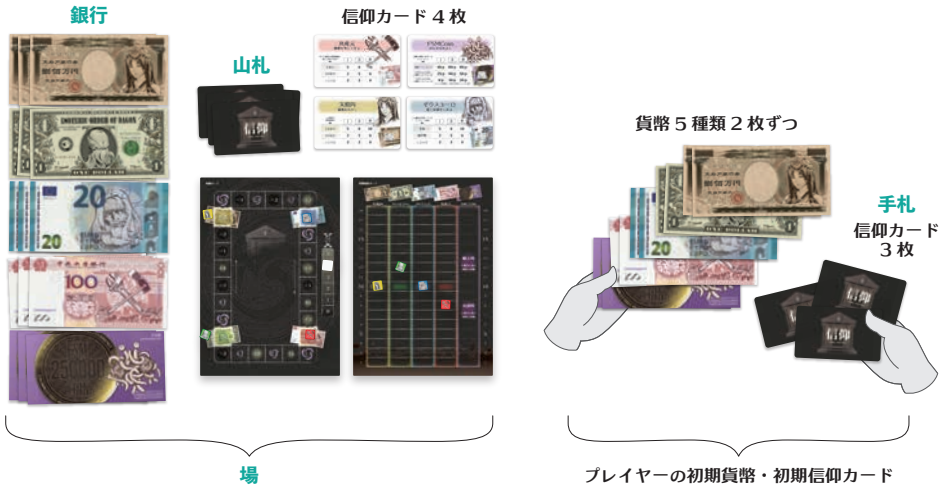
0-3-1. 信仰カードの配布と山札の作成

再度、すべての信仰カードを裏向きにしてシャッフルし、各プレイヤーに **3枚ずつ裏向き**で配ります。これを「**手札**」と呼びます。この信仰カードは自分だけ見る事が出来ます。残りの信仰カードは裏向きのまま山にして、テーブル上の任意の場所に置きます。これを「**山札**」と呼びます。その後、山札から信仰カードを **4枚**引き、表向きで山札のそばに並べてください。

この時、同じ**通貨名の信仰カードが3枚以上**引かれたら、引いたカードと山札を合わせて再度シャッフルし、あらたに4枚のカードを引いてください。これを、同じ通貨名の信仰カードが2枚以下になるまで繰り返してください。

0-3-2. 初期貨幣の配布

各プレイヤーに、5種類の貨幣をそれぞれ**2枚**ずつ配ります。残りの貨幣は1か所にまとめて置き、これを「**銀行**」と呼びます。



公開・非公開情報について

- ・プレイヤーが所持しているものは、**3枚の信仰カード（手札）を除いてすべて公開情報**です。
- ・所持している貨幣は、種類や枚数が他プレイヤーからも確認できるようにして、自分のそばに置いてください。
- ・場にあるものは、**山札を除いてすべて公開情報**です。その他の信仰カード、銀行にある貨幣はいつでも確認が可能です。

0-4. スタートプレイヤーの決定

以下のような適当な方法でスタートプレイヤーを決定します。スタートプレイヤーからターンを開始してください。

- ・一番最近両替をした人
- ・一番最近為替取引をした人
- ・一番最近スパゲティーを食べた人
- ・財布の中に一番多く現金を持っている人

1. ターンの進行

ターンプレイヤーは次のアクションA～Cのいずれかを**必ず選択**します。選択したアクションを行った後、**2. ゲームの終了条件**の条件が満たされていないければ、左隣のプレイヤーのターンとなります。

アクション A：貨幣の売買

所持している貨幣 1 種類と、異なる種類の貨幣 1 種類を銀行で交換します。



A-1. 売買する貨幣の種類・枚数の決定

売買する貨幣の種類・枚数を決定します。**A-3. 貨幣の受け取り**まで、売却する貨幣、購入する貨幣は共に**場に出したまま**にしておいてください。

A-1-1. 売却

所持している貨幣の中から、**売却する貨幣の種類と枚数**を宣言し、他プレイヤーが確認できるようにそれらを場に出します。この時、宣言できる貨幣は**1種類のみ**です。所持している枚数より少ない枚数を意図的に宣言しても構いません。

貨幣価値ボードを参照し、宣言した貨幣の種類と枚数に応じた**売却総価値**を以下の式で計算します。

$$(\text{売却総価値}) = (\text{売却する貨幣の貨幣価値}) \times (\text{売却枚数})$$

A-1-2. 購入

購入する貨幣の種類と枚数を宣言し、他プレイヤーが確認できるようにそれらを銀行から場に出します。この時、宣言できる貨幣は、**売却した貨幣以外の 1 種類のみ**です。

貨幣価値ボードを参照し、宣言した貨幣の種類と枚数に応じた**購入総価値**を以下の式で計算します。この時、直前に計算した**売却総価値を上回ってはいけません**。購入可能な枚数より少ない枚数を意図的に宣言しても構いません。

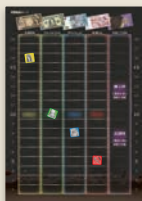
$$(\text{購入総価値}) = (\text{購入する貨幣の貨幣価値}) \times (\text{購入枚数}) \leq (\text{売却総価値})$$

※銀行にある枚数分以上の貨幣は受け取れません。

売買する貨幣の種類・枚数の決定例

各貨幣価値が以下のようにになっている場合を例にします。

- ・天照円：16
- ・クトゥルフドル：10
- ・ゼウスユーロ：8
- ・共産元：5
- ・FSMCoin：
 - 売却時：8
 - 購入時：10



※FSMCoin の貨幣価値は、売却時は 2 番目に価値の低いゼウスユーロと同値のため 8、購入時は 2 番目に価値の高いクトゥルフドルと同値のため 10

売却総価値の計算例

例 1：天照円を 2 枚売却する場合、売却総価値は $16 \times 2 = 32$

例 2：FSMCoin を 1 枚売却する場合、売却総価値は $8 \times 1 = 8$

購入可能枚数の計算例

天照円を 2 枚売却する場合（売却総価値が 32、各貨幣は購入総価値が 32 を**上回らない**ように、次の枚数まで購入可能です。

クトゥルフドル：3 枚まで購入可能（ $10 \times 3 = 30$ ）

ゼウスユーロ：4 枚まで購入可能（ $8 \times 4 = 32$ ）

共産元：6 枚まで購入可能（ $5 \times 6 = 30$ ）

FSMCoin：3 枚まで購入可能（ $10 \times 3 = 30$ ）

※カッコ内は
購入総価値

A-2. 貨幣価値の変動

A-1. 売買で宣言したそれぞれの貨幣に対して、変動ボード上の対応する通貨キューブを**宣言した枚数分**進めます。同じマスに複数の通貨キューブが存在しても構いません。ただし FSMCoin についてはこの処理を行いません。

進めた先のマスに書かれている数字分、貨幣価値ボード上の対応する通貨キューブを動かします。この時、「±」の表記があるものに関しては、ターンプレイヤーが「+」または「-」を選択します。また、「X」の表記は、売買したそれぞれの貨幣の枚数を表します。

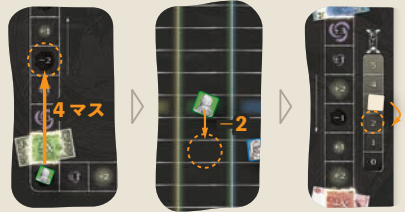
この時、変動ボード上の通貨キューブが**対応する通貨のマス**（ゲーム開始時にその通貨キューブが置かれていたマス）に**止まる、または通過**したならば、時間カウンターの値を**1減ら**します。

貨幣価値の変動例

クトゥルフドルを **4 枚売却**する場合、変動ボード上のクトゥルフドルの通貨キューブを **4 マス**進めます。進めた結果**止まったマスの数字分**、貨幣価値ボード上のクトゥルフドルの価値を変動します。右図の場合は「-2」のマスに止まったので貨幣価値を2減らしています。

さらに右図の場合は通貨キューブを進めた際に対応する通貨のマス（クトゥルフドルのマス）を通過したため、時間カウンターを**1減ら**しています。

その後、売買で購入した貨幣についても同様に処理します。



A-3. 貨幣の受け取り

売却した貨幣を銀行に置き、購入した貨幣を手に入れます。

アクション B：信仰の変更

手札の信仰カードを 1 枚捨て、場にある信仰カードを 1 枚手に入れます。



まず、自分の手札から信仰カードを**1枚選び**、表向きで任意の場所（山札の近くなど）に捨てます。

その後、下記のいずれかの方法で、信仰カードを 1 枚手札に加えてください。

- (1) 場に表向きで置かれている信仰カードから 1 つ選び、手札に加える
- (2) 山札から 1 枚引き、手札に加える

(1) を行った場合、山札から信仰カードを 1 枚引き、表向きで場に置いてください。信仰カードは常に場に表向きに 4 枚置かれた状態にしてください。また条件に応じて以下の処理を行ってください。

- ・場に**同じ信仰カード**が 3 枚並んだ場合、手札以外の信仰カードすべてをまとめてよくシャッフルし、あらたな山札を作ってください。その後、山札から 4 枚引いて、並べます。これを、同じ通貨名の信仰カードが 2 枚以下になるまで繰り返してください。
- ・山札が尽きた場合は、捨てられた信仰カードをまとめてよくシャッフルし、あらたな山札を作ってください。

アクション C：市場の操作

変動ボード上の通貨キューブ 1 つを 1 マス進めることで、貨幣の価値を変動させます。



変動ボード上の**通貨キューブを 1 つ**選び、1 マス進めます。進めた先のマスに書かれている数字分、貨幣価値ボード上の対応する通貨キューブを動かします。この時、「X」は「0」として扱います。また、変動ボード上の通貨キューブが対応する通貨のマスに止まったならば、時間カウンターを 1 減らします。

2. ゲームの終了条件

時間カウンターの値が0になったら、その時のターンプレイヤーがアクションの処理をすべて終わらせた時点でゲームは終了します。

3. 勝利条件

各プレイヤーはそれぞれ「**信仰心**」を計算します。3-1. 信仰心の計算で信仰心が最も高かったプレイヤーがこのゲームの勝者です。同点の場合は、所持している貨幣の合計枚数が多いプレイヤーが勝利します。それでも勝者が決まらない場合は、作者の勝ちです。

3-1. 信仰心の計算

所持する信仰カードにしたがって、各通貨への信仰心を計算します。各通貨への信仰心は、所持している信仰カードの枚数・達成した条件で決定し、FSMCoinとそれ以外の通貨とで計算方法が異なります。各通貨への信仰心を合計した値が、ゲームにおけるそのプレイヤーの最終的な信仰心となります。

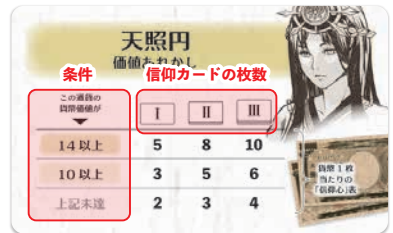
3-1-1. 信仰心の計算（FSMCoin 以外）

信仰カードに対応する通貨の、貨幣1枚当たりに対して信仰心が加算されます。

$$(\text{信仰心}) = (\text{貨幣1枚あたりの信仰心}) \times (\text{所持貨幣枚数})$$

「信仰心」表の見方・信仰心の計算の仕方

1. その信仰カードを所持している枚数の列を見る
2. 満たしている条件のうち、より上の行を見て、貨幣1枚あたりの信仰心を決定する
3. 貨幣1枚あたりの信仰心に、所持するその通貨の貨幣の枚数を掛けた値が、その通貨への信仰心となる



天照円
価値おおいし

条件
この通貨の貨幣枚数が

	I	II	III
14以上	5	8	10
10以上	3	5	6
上記未達	2	3	4

信仰カードの枚数

貨幣1枚
あたりの
「信仰心」値

3-1-2. FSMCoin への信仰心の計算

FSMCoin の信仰カードは他の通貨のものとは異なり、所持している貨幣の中で別種の貨幣1枚ずつのセットを作成し、信仰心は各セットに対して加算されます。1枚の貨幣を複数のセットに含めることはできません。

通貨の組み合わせ方はプレイヤーの任意です（組み合わせによっては算出される信仰心が異なる場合があります）。

$$(\text{信仰心}) = (\text{各セットの信仰心の合計})$$

「信仰心」表の見方・信仰心の計算の仕方

1. FSMCoin の信仰カードを所持している枚数の列を見る
2. 作成した各セットに含まれる通貨の種類に応じて各セットの信仰心を決定する
3. 各セットの信仰心を合計した値が FSMCoin への信仰心となる



FSMCoin
みんななかよし

条件
別種の貨幣1枚ずつを
セットにして

	I	II	III
5種類1セットにつき	40/p	60/p	80/p
FSMCoinを含む 4種類1セットにつき	25/p	40/p	50/p
FSMCoinを含む 3種類1セットにつき	8/p	16/p	24/p

信仰カードの枚数

1セット
あたりの
「信仰心」値

(pはこの通貨を1枚以上所持している人数)

※FSMCoin への信仰心は FSMCoin の貨幣を所持するプレイヤー（自分も含む）の人数で割られます。よって FSMCoin の貨幣を所持するプレイヤーが多いほど各プレイヤーの FSMCoin への信仰心は低くなります。

信仰心の計算例

プレイヤーの所持貨幣

- ・天照円：5枚
- ・クトゥルフドル：2枚
- ・ゼウスユーロ：3枚
- ・共産元：4枚
- ・FSMCoin：5枚



プレイヤーの所持信仰カード



天照円：1枚、FSMCoin：2枚

場の状態（この例に影響するもの）

- ・天照円の貨幣価値：12
- ・FSMCoinの貨幣を所持しているプレイヤー：2人
(自分も含む)

天照円の信仰カードから得られる信仰心



$$3 \times 5 \text{ 枚} = 15$$

FSMCoinの信仰カードから得られる信仰心



$$\begin{aligned} &5 \text{ 種類 (60/2)} \times 2 \text{ セット} + \\ &4 \text{ 種類 (40/2)} \times 1 \text{ セット} + \\ &3 \text{ 種類 (16/2)} \times 1 \text{ セット} = 88 \end{aligned}$$

$$\text{このプレイヤーの信仰心: } 15 + 88 = 103$$

とうとう決算の時がまいりましたが、いかがだったでしょうか？

あなたの信仰心は一体いかにほどでしたでしょうか？

あなたの信仰はそれに捧げるに足りたものでしたでしょうか？

もし、その信仰を他に捧げていたら……まあ投資家に「もし」はありません。

あるのは目の前の数値のみ。

まだ見ぬ何かを求めるなら、またここを訪れても良いかもしれません。

あなたの信仰の赴くままに……

このゲームはフィクションです。

登場する人物・団体名称等は架空であり、実在のものとは関係ありません。

信仰通貨 初版：2019年11月 発行

製作：HLKT 工房

ゲームデザイン：天空 薙 / 総合校閲：union tales

イラスト：RK / その他のグラフィック：ねこ電球

最新版の説明書を
確認できます→

