

企業戦争ルール（ニッポンテックソースブックP.91～）

手順A 財閥の系統図を書く（P.49参照）

親会社、及び子会社2つ。業種決定表（P.100）でランダムに業種を決める。

手順B 6つの企業データ（初期値）を決める

P.98以降のチャート一発振り。10や20が出ても振り足さず、ポシビリティやカードも使えない。企業データ管理シートに記入。なお、全て出目の大きい方が良い結果となっている。

| | |
|------------------------|---------------|
| 株価：会社の評価と買収の難さを示す | 「初期株価決定表」 |
| 資産：所有する全ての財産（現金、在庫、投資） | 「初期株価決定表」 |
| 収益：毎月会社に入る金額 | 「初期収益決定表」 |
| 債務：負っている債務の総額 | 「初期債務・利払い決定表」 |
| 利払い：債務総額から決まる、毎月の利息 | 「初期債務・利払い決定表」 |
| 流動資金：様々な戦略的投資に使える手持ち資金 | |

- 1) サイコロを振り、株価を決定。資産はその100万倍。
- 2) サイコロを振り、初期資産と出目の交差するところが収益となる。
- 3) サイコロを振り、初期資産と出目の交差するところで債務と毎月の利払いが決まる。
- 4) 「収益－利払いの金額」が流動資金となる。

手順C 企業戦争、1ターン目スタート！

- 1) GMが「相場変動表」を振る。1～5は下げ相場、6～15は並み、16～20は上げ相場。
- 2) 株価の変動。難易度9〈ビジネス〉判定。成功レベルと相場の動向によって自社の株価が上下動する。
なお、利払いができない会社の株価は自動的に5%下がる！
- 3) データ書き換え。株価が変われば資産と収益も同じパーセンテージだけ変わる。
- 4) 企業売り出し。何社が売りに出ているか決定、後ほど購入可能。
- 5) 産業スパイ（前の月に1億円でスパイを雇った場合）。ストームナイトはこのフェイズで行動。
- 6) 企業買収・売却。不採算子会社を売却する場合、難易度10〈ビジネス〉判定を行い、いくらで（資産額の何倍で）売れたか決定する。買う場合、資産額の100%の金額から、競り開始。
- 7) 資金運用－1回1億円でできるアクション
 - ・設備投資：資産が10%増える。株価と収益も10%変化する。
 - ・株価操作：難易度8〈ビジネス〉判定。成功レベルに応じて競合相手の株価が値下がりする。1ヶ月に何度でも可能。
 - ・株価操作阻止：同額（1回につき1億円）を用意すれば自社株の値下がりを防げる。
 - ・リストラ：ひとつの企業の6つのデータを最初から決め直せる。
 - ・産業スパイを雇う：送り込む相手先企業を決定。次の月にGMが「産業スパイ表」を振る。
- 8) 資金運用－その他のアクション
 - ・株の購入：購入可能株数（売りに出されている株数）は相場に応じて決まる。
下げ／並み／上げ相場でそれぞれ、30／20／10万株。なお、全ての企業は、発行株数100万株とする。
買いたい株数の難易度で〈ビジネス〉判定を行う。購入枚数に応じた支払いを行う。
 - ・株の売却：売りたい株数の難易度で〈ビジネス〉判定を行う。失敗した場合、ひと株も売れない。
 - ・のっとり防止：のっとり防衛資金を準備。使われなかった分は流動資金に戻せる。
 - ・債券購入・債券発行：今回は行わない予定だが、NPCとの交渉で資金調達という可能性も。
 - ・債務返済：元金を返済すれば毎月の利払いが減る＝流動資金（株券購入にまわせるお金）が増える。
- 9) データ調整。株価、資産、収益、債務、利払い、流動資金を再計算する。株価または資産が増えれば、株価・資産・収益が同じ割合だけ増える。