

# HIT PLAN

ヒットプラン

## ルール説明書



動画による  
ルール解説や、  
より詳細なルールは  
こちらをどうぞ。



<https://www.youtube.com/playlist?list=PLAUd8-BxsNuGq16E6-dZnBUCyqbwAT1Q>

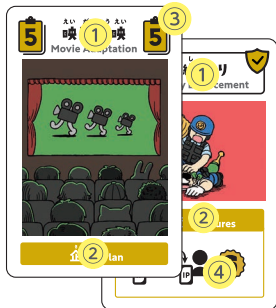
プレイ人数  
2~5人

対象年齢  
10歳以上

プレイ時間  
20分

## 内容物

アクションカード 40枚 (8種×5枚)



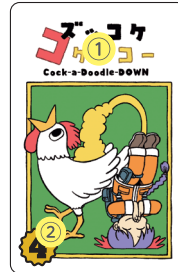
- ①名称
- ②タイプ(企画/対策)
- ③アピール力(企画のみ)
- ④効果(対策のみ)

イベントカード 10枚



- ①名称
- ②タイプ(犯罪/変化)
- ③被害対象(犯罪のみ)
- ④効果(変化のみ)

IPカード 10枚



- ①名称
- ②得点

サマリーカード 5枚



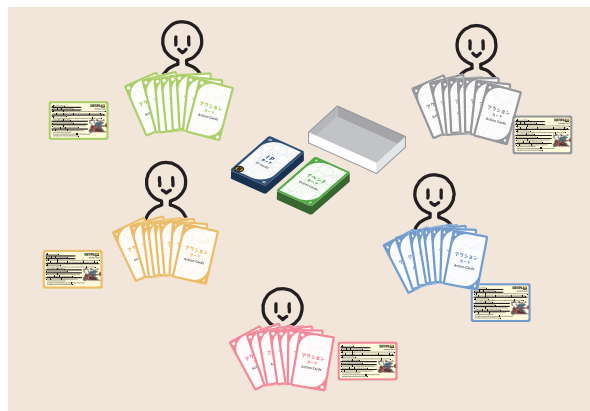
ルール説明書(日本語、英語 各1部)

## ゲームの目的

プレイヤーは魅力的な企画でIP(Intellectual Property=通称「アイピー」)の権利を取得したり、海賊版に対策したりすることで得点します。他のプレイヤーや犯罪組織よりも先に12点を集めることが、このゲームの目的です。

## ゲームの準備

プレイヤーはそれぞれ、アクションカード8枚のセットを受け取り手札とします。IPカードの山札と、イベントカードの山札を作ります。箱の上フタを、犯罪組織得点置き場とします。



## ゲームの流れ

このゲームは「ラウンド」という単位で進行します。

### 1. IPの公開と手札の選択

まずIP山札の一番上のカードを公開します。

次にすべてのプレイヤーは手札のアクションカードから1枚を選び、ウラ向きで出します。

### 2. バッティングの確認

全員のカードが出そろったら、同時に公開します。

**同じカードを出していたプレイヤーがいた(バッティングした)場合、それらのプレイヤーは全員カードを手札に戻し、このラウンドから抜けます。**

その結果、場に企画カードを出しているプレイヤーが残らなかった場合、現在のIPカードをIP山札の一番下に入れ、新しいラウンドを始めます(「1.IPの公開と手札の選択」から繰り返します)。対策カードを出していたプレイヤーも、それを手札に戻します。

バッティングの確認後、場に企画カードが残っていたら、アピール力を比べます。**もっとも高いアピール力の企画カードを出していたプレイヤーが、「IP獲得予定者」になります。**

### 3. イベントの確認

次にイベント山札の一番上のカードを公開し、その内容を確認します。

「犯罪カード」であれば、「4.犯罪の発生」へ進んでください。

「変化カード」であれば、「5.IPカードの獲得」へ進んでください。

## 4. 犯罪の発生

イベントカードが「犯罪」であった場合、IP獲得予定者の出していた**企画カードが、その犯罪カードの「被害対象」に該当するかを確認**します。

該当しない場合、IPカードはIP獲得予定者がそのまま獲得します。「5.IPカードの獲得」へ進んでください。

**該当する場合、「取り締まり」の対策カードが場に出ていない限り、IPカードは犯罪組織に取られてしまいます！**(アピール力が高いものほど、影響を受けやすくなっています)

犯罪組織に取られたIPカードは、ウラ向きにして犯罪組織得点置き場に置きます。**ウラ向きのIPカードは、すべて「4点」のカードとして扱います。**

### 「取り締まり」の詳細



そのラウンドに犯罪組織が、IPカードを取ろうとしている場合(被害対象だった)に効果を発揮します。

「取り締まり」を使ったプレイヤーは、この対策カードをオモテ向きのまま自分のそばに置き、「6点」のカードとして扱います。

IPカードはオモテ向きのまま、IP獲得予定者が獲得します。

### 「正規版拡大」の詳細



そのラウンドに犯罪のイベントが発生しなかった、もしくは発生したが犯罪組織がIPカードを取れなかった(被害対象ではなかった)場合に効果を発揮します。

「正規版拡大」を使ったプレイヤーは、この対策カードをオモテ向きのまま自分のそばに置き、「4点」のカードとして扱います。

### 「ユーザー啓発」の詳細



犯罪組織が持っている(このラウンドの前から犯罪組織得点置き場に置かれている)IPカードから1枚を獲得します。

獲得したIPカードはウラ向きのまま自分のそばに置き、オモテ向きの得点にかかわらず「4点」のカードとして扱います。

犯罪組織得点置き場にカードがない場合、この効果は発揮されません。

## 5. IPカードの獲得

イベントカードが「犯罪」であったものの、「被害対象」に該当しなかった場合、IP獲得予定者がそのままそのIPカードを獲得します。

イベントカードが「変化」であった場合、その指示に従ったのち、IP獲得予定者がIPカードを獲得します(カードによってはIP獲得予定者が変更されることがあります)。

獲得したIPカードは、オモテ向きのまま自分のそばに置きます。

IPカードに書かれた得点が、そのままそのプレイヤーの得点になります。

## 6. 処理の完了

イベントや対策の処理が完了し、IPカードの行き先が決まったら、イベントカードを山札の一番下に入れます。

また、各プレイヤーは場に出したアクションカードを捨て札とし、自分の前にオモテ向きで公開しておきます。**カードを手札に戻さないよう注意してください。**IPカードを獲得できなかった「企画カード」や、効果が発揮されなかった「対策カード」も捨て札になります。

## 7. ゲーム終了条件の確認

各カードの行き先が確定した時点で、いずれかのプレイヤー、もしくは犯罪組織が12点以上の得点を獲得していたら、ゲームは終了します。

誰もその条件を満たしていなければ、新しいラウンドを始めます(「1.IPの公開と手札の選択」以降を繰り返します)。

## ゲームの終了と勝敗

「7.ゲーム終了条件の確認」において、12点以上の得点を獲得していたプレイヤーがゲームに勝利します。

12点以上のプレイヤーが複数いた場合、もっとも多く得点を集めたプレイヤーが勝者となります。同点の場合、同点プレイヤーたち全員の勝利です。

犯罪組織が12点を獲得していた場合(犯罪組織得点置き場にウラ向きのIPカードが3枚置かれていた場合)、プレイヤー全員の敗北となります。

### クレジット

ゲームデザイン:カナイセイジ

イラスト:あらひけいいち

グラフィック:別府さい

編集:刈谷圭司(合同会社ハーベストバレー)

監修:前田哲男(梁井・前田・中川法律事務所)

製作:文化庁/一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構(CODA)

プロデューサー:湯口太郎(CODA)

