

市場調査

(選択したプレイヤーのみ、土地カードをめくって顧客の属性 (A~E) を確認する)

- 1回 \10
- 1度に1回まで

出店

(初期費用を支払って任意の土地に店舗・影響力キューブを配置する)

- 駅、既存競合店に配置できない
- 出店費用と同額の固定費が発生する (期末3ヶ月の出店は固定費 50%)
- 駅周辺の店舗は、他駅周辺も販売可能圏となる
ただし、初期費用と固定費が 1.5 倍
- 既存競合周辺は最大販売可能量が 1/2 (端数切り上げ)
ただし、影響力 3 以上で、通常量販売可能
- 1 度に複数件出店可能
- 小店舗から大店舗への変更は差額を支払う
- 売却は初期費用の 30% (期首3ヶ月までは該当固定費発生しない)

出店	初期費用・固定費	倉庫容量	仕入上限
小店舗 (2+2cube)	\100	12 個	5 個
大店舗 (4+4cube)	\200	18 個	7 個

広告

(影響力を購入し、影響力キューブを任意の場所に配置する)

- 1 度に 1 回まで
- 駅、既存競合には配置できない

広告	価格	影響力
Flyer	\30	1 cube
Sign	\50	2 cube
CM	\200	5 cube

仕入

(商品を購入し、倉庫にストックする)

- 1 度に複数店舗購入可能、ただし各 1 種類ずつのみ
- 在庫は期末に一掃処分される
- 仕入上限・倉庫容量は、【出店】表参照

仕入	価格	販売対象
☆	\10	C・D・E
☆☆	\12	B・C・D
☆☆☆	\15	A・B・C

販売

(倉庫にある商品を売却し、売上を獲得する)

- 店舗周辺かつ影響力を配置した土地に販売可能 (駅周辺は例外)
- 1 度に 1 店舗のみ販売可能、ただし、各複数土地・各土地単一商品
- 販売時、希望販売価格をコールする

[販売競合した場合]

- 競合プレイヤーは、電卓等で「希望販売価格」と「その額から影響力を引いた数値」を表示して、全員同時に公開する。「その額から影響力を引いた数値」の低いプレイヤーから販売可能。

- 販売の意思決定をしたプレイヤーは、影響力を 2 得る。

- 「その額から影響力を引いた数値」が同数の場合は、該当の土地にかかる影響力の多いほうが販売可能。それも同数の場合は、販売の意思決定を行ったプレイヤーが販売可能。

販売	販売可能商品	最大販売価格	最大区販売量
A	☆☆☆	\40	2 個
B	☆☆/☆☆☆	\28	3 個
C	☆/☆☆/☆☆☆	\18	5 個
D	☆/☆☆	\16	7 個
E	☆	\12	10 個

資金調達

(現金を借り入れる)

- 最大借入限度額は前期売上合計の 1/2、ただし第 1 期は調達不可
- 期末に合計借入額より、最低返済 10%+ 利息 5% 支払い (各端数四捨五入)