

GOTTA2

BANDITS!
ハンディッツ!

ゲーム説明書

お宝ぶんどりゲーム バンディッツ！

目次

入っているもの	3
バンディッツを遊ぼう！	4－8
ゲームの進め方早見表	9
詳しい説明	10－18
GOTTA2カタログ	19

Bandit's! ~お宝求めて、山を張れ! ~

2011/1/23 Ver2.00

あらまし:君は盗賊団のリーダーだ! 盗賊雇って、ヤマを張れ! おおっとライバル出現だ!

巧みな交渉で戦争回避! ? 損得勘定がものをいう。お宝ぶんどりゲームバンディッツ!

ゲーム概要:4色の盗賊カードを使い分けて、相手より多くのお宝を手に入れます。

参加人数:2~6人用

所要時間:30分

内容物

(1)シーフカード 1~10点カード 4種(赤・青・黄・緑)
各1枚 計40枚



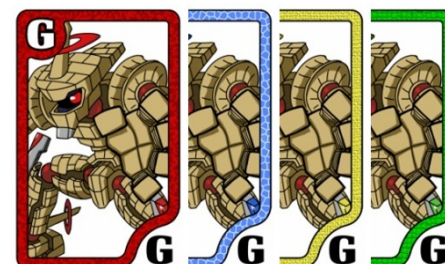
シーフカード

(2)ナイトカード 4種(赤・青・黄・緑)
各2枚 計8枚



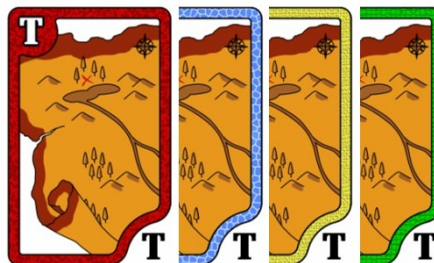
ナイトカード

(3)ゴーレムカード
4種(赤・青・黄・緑)
各1枚 計4枚



ゴーレムカード

(4)地図カード
4種(赤・青・黄・緑)
各1枚 計4枚



地図カード

(5)宝カード 1~10点カード
10種
各4枚 計40枚



宝カード

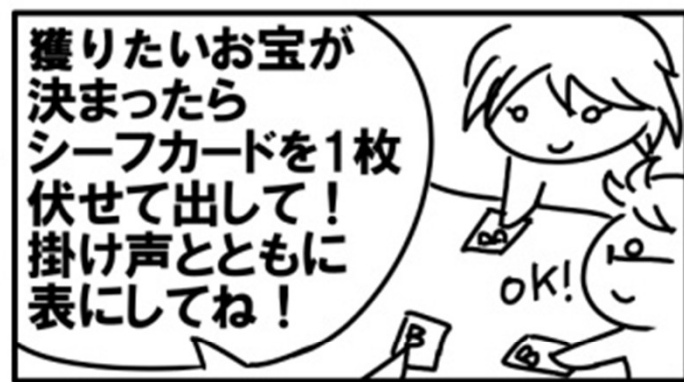


ターンカード

(6)ターンカード 1枚
(7)説明書 1部

総合計97枚





まずターンの最初に
このターンに参加するか
どうかを決めます



次にめくれる宝カードが
あまり良くなさそうな
気がしたら、このターンを
休めます



じゃあ宝はゲット出来ないの？

出来ません。
その代わりに
シーフカードが
1枚手に入ります



なんか
いまいち
割に合わない
ような...

ちなみに最初の手札は
5枚しかありませんが
4~10回(※)の
奪い合いがあります!



※プレイ人数により変わります

ゲットしたお宝で
シーフカードを
買って下さい!
シーフ1枚につき
3点のお支払です!



世の中甘くないぜ...

つまり休むと
3点ゲットと
ほぼ同じ...
休みます



次にシーフを
買いますか？



あと、お釣りは
出ません



うーん、じゃあ10点で
3枚ください

宝を置くよー



お宝残ってるよ？

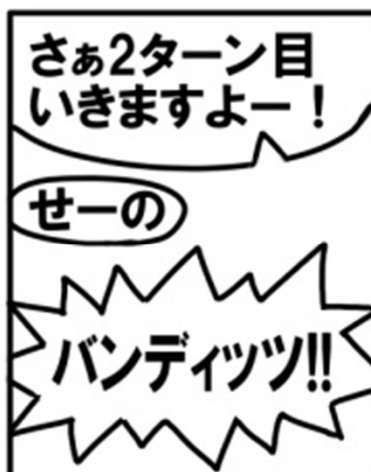
その上にも置きます
キャリーオーバー!



休まなきゃよかった!

ここで
ナイトカードの
説明です





※プレイ人数により変わります



プレイヤーはそれぞれ
手札のカードを裏向きで
追加できます
何色でも何枚でもOK!

出揃ったら掛け声で表にします
バンディッツ!!

$10+5$ $2+6+5$

合計 15 合計 13

数字の合計が大きい人が
勝ち!総取りです!!

かった!

まけた=

しかしながらこの方法
デメリットとして
手札を大量に消費
するんです

ということで、できるだけ
交渉でうまく切り抜けた方が
得策です

次のターン
休むしかない...

せっかく数字で勝ってても
最終的に負けたら
意味ないですからね

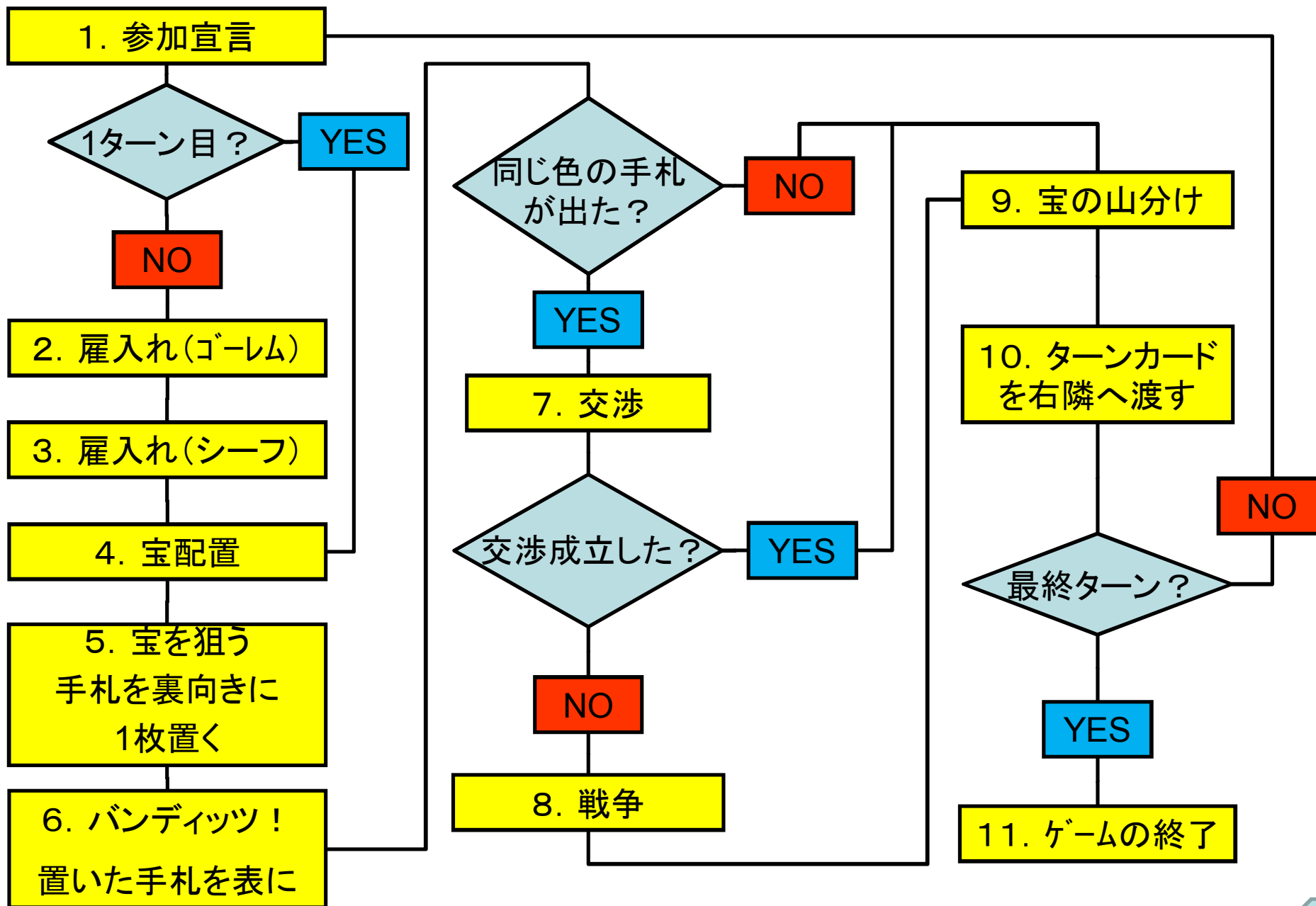
もったい
ない!

このターンカードですが、
これを持っている人から
参加、購入するか
どうかを決めます。
そこから左周りで
決めていきます

ターンカードはターンの
開始前に右の人に
渡します。あの人
が参加するなら
自分はしない
など、様子を
伺うことが
可能です

これが基本的な遊び方です
うまく隙を突いて
お宝をGETしましょう!!

<BANDITS! ゲームの流れ>



ゲームの準備

- (1) 最近羽振りがいい人が「世話役」を行います。(他の手段で決めてもかまいません)
「世話役」は円滑なゲーム進行の為、ゲームの用意や、カードの配布等をお願いします。
- (2) 地図カードを中央に4枚並べて置きます。並び順に決まりはありません。
- (3) 宝カードをすべて裏向きにし、良く混ぜ、山札として地図カードの横側に置きます。
- (4) シーフカードをすべて裏向きにし、良く混ぜ、山札として置きます。
- (5) シーフカードの山札から手札を配ります。まず参加者に、上から4枚ずつシーフカードを配ります。ナイトカードを裏向きにし、よく混ぜて参加者に1枚ずつ配ります。(残った「ナイトカード」は裏向きのまま、ゲームから取り除きます。)
- (6) ゴレムカードをすべて裏向きにし、一つに重ねて置きます。
- (7) 世話役等が最初の親です。ターンカードを手元に置きます。以降、左回りで移動します
- (8) 手札が5枚(内4枚はシーフカード1枚はナイトカード)あることを参加者全てが確認を終えたら、ゲームを開始します。



ゲームの開始

1. 参加宣言

そのターン「宝の獲り合い」に参加するかどうかをターンカードを持っている人から左回りで決めます。参加しない人は、このターンで宝を獲ることは出来ませんが、シーフカードを1枚手札に加えることが出来ます。

・獲り合いの回数は、「プレイ人数×2周」になります。

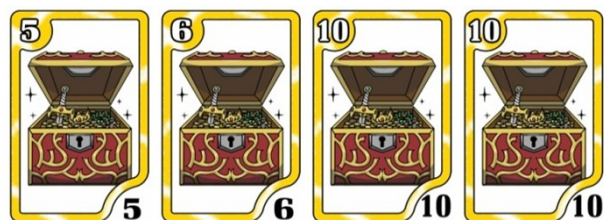
※獲り合いの回数は、プレイ人数によって変更になります。

- ・参加人数が2人 : 合計4回 (2人×2周)
- ・参加人数が3人 : 合計6回 (3人×2周)
- ・参加人数が4人 : 合計8回 (4人×2周)
- ・参加人数が5人 : 合計10回 (5人×2周)
- ・参加人数が6人 : 宝カードが無くなったら終わりです。

2. 雇入れ(ゴーレム)

獲ったお宝で、ゴーレムを雇うことが出来ます。ターンカードを持っている人から、左回りでゴーレムを雇うか、パスするかを選びます。参加人数によって、値段が変わります。

参加人数: 3人以下⇒40点 ・参加人数: 4人⇒35点 ・参加人数: 5人以上⇒30点



好きな色の
ゴーレムを
ゲット!

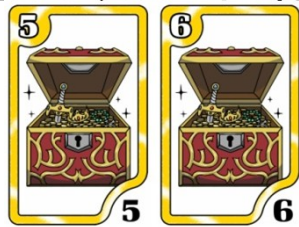
5人でプレイの場合、合計31点支払い(お釣りは出ません)

・宝を支払った後、ゴーレムカードの山札を自分だけ覗きながら1枚選んで引きます。この際、おつりは出ません。残ったゴーレムカードは全て裏向きにして、元の位置に戻します。奪い合いに参加しない人も、購入は可能です。

・使った宝は、宝の山札の隣に表向きで置きます。

3. 雇入れ(シーフ)

- ・獲ったお宝で、シーフカードを雇うことができます
- ・ターンカードを持っている人から左回りで、シーフを買うか、パスするかを選びます。
- ・雇う場合はシーフ1枚につき宝3点を支払い、シーフ山札の一番上からシーフを手に入れます。
- ・獲り合いに参加しない人も雇えます。
- ・支払いの際にお釣りは出ません
- ・支払ったお宝は、宝の山札の横に表向きで置きます。



合計11点支払い



3点×3枚=9点分のシーフをゲット！
しかし2点分が無駄に・・・上手く調節しましょう！

4. 宝配置

- ① まず宝カードを1枚ずつ置きます。
始めに各地図の上に、宝の山札から、宝を順番に1枚ずつ表向きにして置きます。置き順に決まりはありませんが、毎回同じ順番に置きましょう。
※次ページ図を参照
- ② 次にボーナスの宝カードを置きます。
 - ・参加人数が2人 : 各地図にさらに1枚ずつ宝を追加します。
 - ・参加人数が3人 : 地図を左端から2色を選び、それぞれに1枚ずつ宝カードを追加します。次のターンは他の2色を選び宝を追加します。これを交互に行います。
 - ・参加人数が4人 : 置かれた地図の左端1色を選び、1枚宝カードを追加します。次のターンは一つ右隣の地図に宝を追加します。右端まで、いったら、左端に戻りこれをもう1周繰り返します。
 - 参加人数が5人以上 : 追加はありません



5. 宝を狙う

地図の上の宝の乗り具合を見て、獲り合う色を決めます。色を決めたら、その地図と同じ色の(シーフ、ナイト、ゴーレムのどれか)を裏向きで自分の前に置きます。

6. バンディッツ！

- ・獲り合いに参加した全員の手札が場に伏せられたら「バンディッツ！」の掛け声で一斉に、表向きにします。
- ・場に出された全ての手札を確認します。
- ・自分の出した手札の色が1枚だけの場合
 - その色の地図の上の宝は全て貴方のものです
- ・他の人と色が被った場合
 - ・交渉 お互いに納得すれば、お宝を分け合います。
 - ・戦争 勝利した人が、お宝を全て持っていきます。※次ページの詳細図を参照

※基本ルール

プレイヤー-A
お宝
GET !



プレイヤー-D
お宝
GET !




プレイヤー-B
交渉か戦争



プレイヤー-C
交渉か戦争



緑の地図には
誰も手を付けなかったので
宝が残ります

バンディッツ!

特殊ルール

- ・同色のナイトとシーフが出た場合： ナイトを出した人が全て宝を獲得します
- ・同色のナイトが2枚と、シーフが出た場合： 場が流れます、誰もお宝を取れません
- ・同色のゴーレムとその他のカードが出た場合： ゴーレムを出した人が全ての宝を獲得します
- ・同色のシーフが出た場合： 7. 交渉 に移ります。

A B C



ナイトを出したCの勝利

A B C



引き分け

A B C



ゴーレムを出したCの勝利

7. 交渉

同色のシーフが場に出た場合、出した人同士で交渉することが出来ます。

<例>



黄色の地図で色が被りました。選択肢は3つあります。

1. Cさんが全部のお宝を獲る
2. 交渉をしてお宝を分け合う
3. 戦争をして、どちらかが、全ての宝を獲る

BさんとCさんはお互いに戦争で手札を消費したくありませんでした。そこでBさんは、以前獲得した宝6点を差し出す代わりに場に出ている8点をもらっていいか、交渉しました。交渉は成立しました。そして、お宝は交換され、結果Bさんが2点、Cさんが6点獲得しました。

<交渉のためのワンポイントチェック>

- ① 地図の上ののっている宝が複数枚あれば、それを分け合う事も出来ます
 - ② 交渉に使えるのは宝カードのみです。(1:自分の宝 2:相手の宝 3:交渉中の地図の上の宝)
 - ③ 「戦争」をすると、シーフカードは大幅に減ります。使い過ぎには注意です。
 - ④ 手札を増やす為、獲り合いは休んでシーフをもらい、さらにシーフを雇うのもアリです。
 - ⑤ <8. 戦争>に突入すると手札を使う分、自分の持ち点が減ると考えた場合出来る限り追加カード無し(交渉)で解決した方が有利かもしれません。
 - ⑥ 自分も追加カードを出したくないが、相手も出したくないはず。その心理を突きましょ。
 - ⑦ ゲームには「勝負所」というものがあります。ここだけは譲歩出来ない！と思ったら
8. 戦争して勝ち取りましょ！

8-1. 戦争の開始

- (1) 裏向きでシーフカードを場に出します。
 - ・何枚出しても構いません
- (2) 交渉中であればいつでも出せます。
- (3) 一度シーフが出されたら、交渉は打ち切り、戦争開始です。

8-2. 戦争の突入と回避

- (1) 戦争へ突入するか、回避するかを確認します
 - ・戦争を開始した人から左回りに確認していきます
- (2) 戦争に突入する場合
 - ① 裏向きでシーフカードを場に出します
 - ・何枚でも出せます。
 - ・何色でも出せます。
 - ・何度も追加で出せます。(相手の追加を見てから、さらに追加出来ます)
 - ・出せるカードはシーフだけです。
- (3) 戦争を回避する場合
 - ・戦争を降りる事を宣言します。
 - ・一度宣言したら、取り消せません。

8-3. 戦争の決着

- (1) 戦争を開始した人以外、全員回避した場合
 - ① 戦争を開始した人の勝ちです！
 - ② 出したシーフと同色の地図上の全ての宝を獲ります。
 - ③ 出したシーフカードは全て捨て札になります

(2) 相手が突入した場合

- ① シーフカードの追加が無くなるまで、お互いに追加します。
戦争を開始した人から1週シーフが場に追加されなかった場合、追加を締め切ります。
※ 以降シーフカードの追加は出来ません。
- ② 裏向きで場に置かれたシーフカードを「バンディッツ！」の掛け声と共に、
全て表向きにします。
- ③ 同色のシーフを出していた人は、それぞれ場に出したシーフカードの得点を合計します
※ナイト、ゴーレムは戦争には参加出来ません
- ④ 合計得点を比較します

・最も多い人

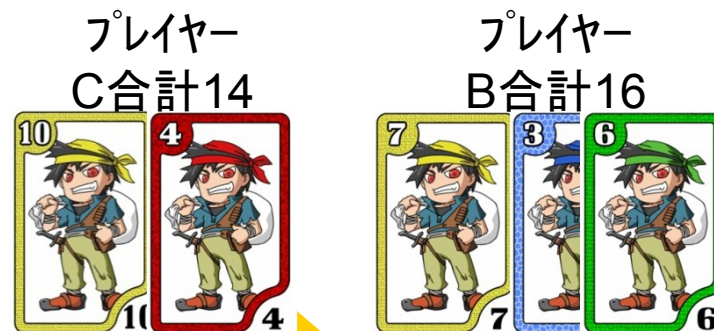
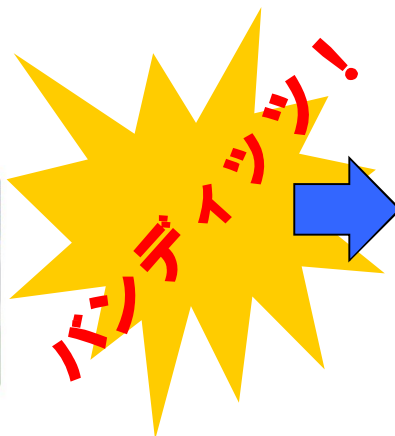
あなたの勝ちです！争っていた地図の上の宝は全てあなたのものです！

・同点の場合

場が流れます、誰もお宝を取れません

・戦争に参加していた人全て

場に出したシーフカードは全て捨て札になります。



プレイヤーBが
お宝を総取り！

9.宝の山分け

(1)宝の山分け結果を確認します。

(2)このターン中に場に出た、ナイトカード、シーフカードは全て、捨て札になります

①シーフカードは、シーフカード山札の脇に捨て札の山をつくり、そこに置きます

※シーフカード山札が無くなった場合、捨て札の山を良く混ぜ、山札として再度使います。

②ナイトカードは裏向きにして、ゲームから取り除きます

③ゴーレムカードは手札に戻ります

10. ターンカード移動

ターンカードを現在持っているプレイヤーの右隣のプレイヤーに渡します。

※半時計周りで、ターンカードは回します

11. ゲームの終了

(1)参加者の人数×2ターンが終了した時点で、得点計算に移ります

(2人:4ターン 3人:6ターン 4人:8ターン 5人:10ターン)

(2)5人以上で行った場合は、宝カードの山札が無くなったら、得点計算に移ります。

(3)宝の獲得点数を数えます。

(4)最も多く宝の点数を獲得していた人の勝ちです。

同点だった場合、同点だった人すべてが勝利者です。

製作:GOTTA2

ゲームデザイン:ばろぬ

美術:ROD

感想、質問等はこちらへどうぞ。

ホームページはこちら

gotta2@gotta2.jp

<http://gotta2.jp/>

GOTTA2ゲーム ラインアップ

Dig it!



宝石狙ってカードを
めくれ！どこまでめくるかはキミ次第！
まだ出る、もう出ない！？
さあ皆でLet's Dig it!
特上の興奮を今、貴方に！



VORTICK



コインを弾いて回して
数字を狙え！
運と腕が試される
コインシューティング！
ライバルとの熱気が渦を巻く！



3SUKUMI

赤青緑で「3SUKUMI」
端から端まで頭脳戦
運の要素は一切なし
自分の手札は自分で作り
流れを読んで勝利をつかめ





GOTTA2

