

## <ゲームの準備>

各自パズルシート1枚、ペン1本を持ちます。

## <ゲームの開始>

一番誕生日の近い人から始めます。右回りで**1.~5.**を順番にプレイします。

### 1. ピースの選択

パズルシート下のピース置き場**A**に残っているピースから1つ選択します。ピースは**①~④**の枠で分かれています。選択したピースは他の人に伝えます。(③-①等) 全員伝えられたピースの枠に斜線を入れます。**1** 斜線の入ったピースはその後選択できません。

4人以上で遊ぶ際**③④**の枠は2回選択できます。2回目は斜線をクロスさせます。**2**

### 2. 選択したピースを配置

手番の人はピースの形に盤面のマス**B**を塗り潰します。ピースの形は回転、反転できず、塗り潰されたマスに重ねて配置できません。**3**

### 3. ボーナス点の追加

**①~④**は、ピースを配置できた時のボーナス点になります。ボーナス枠**C**に、その点数分、1から順に斜線を入れます。**4**

### 4. ボーナスピースの配置

5、10、15点に達した場合、その枠に書かれているボーナスピース**D**を盤面に配置します。配置方法は**2.**と同様です。

### 5. 手番の終了

**1.~4.**がすべて終了したら、次の人の手番になります。**2.**か**4.**が行えない場合は<ゲームの終了>に進みます。

## <ゲームの終了>

**5.**の後、今の手番の人から一巡し、各自点数計算**5**を行います。一番大きな欠けのない四角を確認し、以下の計算をします。

**縦のマス目数×横のマス目数×ボーナス点 5**

最も点数の高い人が勝ちです。同点の場合は塗り潰していないマスの少ない人が勝ちです。



GOTTA2  
ゴッタ二

### 内容物



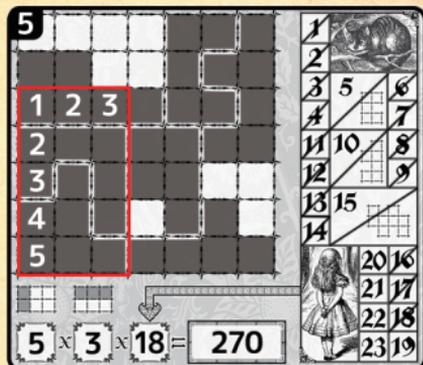
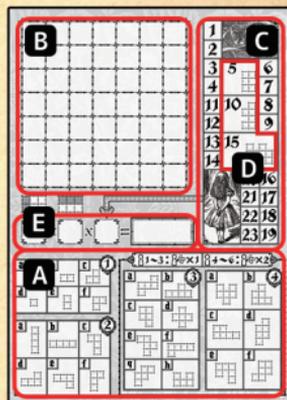
鉛筆6色x1



鉛筆削りx1

一人用  
説明書x1

説明書&  
パズル  
シートx2種  
(本紙)



ゲーム製作  
GOTTA2

ゲームデザイン  
ぼるぬ(柳川 一隆)  
美術  
ROD(勝間田 佑五)

初版第1刷発行  
2025年5月17日  
お問い合わせ  
contact-web@gotta2.jp