

～DEAL!～

～内容物～

チップ 36枚 シール 1～9 各4枚 計36枚
 ※チップの片側にだけシールを貼って下さい。
 説明書(本書)

～対戦人数～

3～4人

～プレイ時間～

10min～20min

～概要～

皆で出し合った、チップを競り落としします！
 競売人は煽るが、中身は高いのか、低いのか？
 競りを繰り返し、点数を稼ぎましょう！

～遊び方～

1. ゲームの準備

- (1) 1～9点をそれぞれ1枚ずつ、各人に配ります
 - a) 各人手元のチップは伏せて置きます。
 - b) チップを何枚持っているかは公開情報です
 - c) 何点のチップを持っているかは非公開情報です。
- (2) 最初の競売人を決めます
- (3) 競売毎に、時計回りに競売人の順番は移動します。



2. ゲームの開始

- (1) 競売人以外の方は、入札者として、ゲームに参加します。
- (2) 入札者は、各人手元のチップを1枚選び、数字を伏せた状態で場に出します。
 - a) このチップの山を商品として扱います。
 - b) 前回の競売が不成立の場合は、チップは出さないで、前回の商品をそのまま競売に再度掛けます。
 - c) 前回の競売の際に支払われたチップの残りはこの商品(チップの山)に加えます
- (3) 競売人は、他の入札者に見えない様に、商品に何点あるかを確認します。
- (4) 確認が終わったら、競売開始です！

3. 競売の開始

- (1) 競売人は、商品の最初の入札価格を決めます。
何点でも構いません
- (2) 最初の入札価格が決まったら、入札開始です。順番は関係無しで自由に行って構いません。
 - a) 入札が同時の時は、最後の入札を行った人から時計回りに優先権を持ちます。
 - b) ※例えば競売人の初値に対する入札の時は、競売人の左隣の人が、まず入札の権利を持っています。
- (3) お互いに幾ら煽りあっても構いません。むしろ、上手く煽っていきましょう！
- (4) 競売人が、各人にこれ以上の入札がない事を確認出来たら、そこでDEAL!(ディール)と宣言し、取引を確定させます。 ※宣言後の入札は出来ません。
- (5) 入札が全く無かった場合は、競売不成立で競売は終了です。
場の商品は、そのまま、次の競売人に引き継がれます。

4. 競売の終了

- (1) 競り落とした人は、入札額を競売人に支払います。
 - a) お釣りはありません。チップの組み合わせは好きにして構いません。
 - b) 競売人にチップを支払う時は、伏せて渡します。
- (2) 競売人は、支払われたチップが入札額に対し、足りているかを確認します。
- (3) 競売人は、手数料を徴収します。
 - a) 競り落とした人が、支払ったチップを伏せたまま、良くシャッフルします。
 - b) 競売人は、シャッフルされたチップの中から1枚を選び、手数料として自分のチップに加えます。競売人になるのが2回目の場合は、2枚を手数料として選びます。
- (4) 支払われたチップの残りは、商品として、次の競売へ引き継がれます。
競売人は次の手番の人に移動します。

5. ゲームの終了

- (1) 各人が競売人を2回ずつ行った時点で、ゲームは終了です。
- (2) 最後に手元のチップの計算を行い、最も所持している点数の多かった人の勝利です！



<ゲーム製作>
 GOTTA2
 <ゲームデザイン>
 ばろぬ(柳川 一隆)
 <美術>
 ROD(勝間田 佑五)
 <アシスタント>
 ゆっち(灰原 由加里)
 オカベニマス(岡部 拓也)
 <発売日>
 2014年6月1日
 <ホームページ>
<http://gotta2.jp>
 <メールアドレス>
gotta2@gotta2.jp