

One More Game Presents

Bidders!

ゲームデザイン：梶野桂

人数：3～5人 時間：30～40分 年齢：15歳以上

注意：このゲームには、別途チップが必要になります。

この国の宰相は頭を抱えていました。

恩義ある国王は年老いて、自分の名を後世に残すことのみに関心を示し、無駄なことばかりに国費を投じ始めてしまいました。おかげで国民の不信感が高まるばかりです。

一方で次期国王となる皇太子は、聡明で国民からの支持も厚いのですがまだ若く、国益を考えた事業を提案するも、国王から予算を割り当てて貰えません。

頭の痛い状況に、ふと、宰相は閃きました。

「この国勢を利用してしまえば良いのではないか！」

この閃いたアイデアを元に作り上げた特殊な入札方式で、双方の事業を同時に推し進めることにしました。

プレイヤーは職人ギルドの頭領となり、事業に入札して利益を目指します。しかしどれだけ利益を上げようとも、国民からの支持を得られないギルドに未来は無いでしょう。

■ 内容物 ■

白事業カード 12枚 (皇太子が描かれた白いカード)

黒事業カード 12枚 (王様が描かれた黒いカード)



ギルドカード 5枚



職人コマ 50個 (木製キューブ 赤・青・黄・紫・木 各10個)

入札マーカー 2個 (木製ディスク 白・黒 各1個)

S P マーカー 1個 (木製ディスク 橙 1個)



説明書 1冊

■ 別途準備が必要な物 ■

通貨として使用するチップまたはコイン

他のボードゲームに入っている通貨チップやお手持ちの小銭などをご利用下さい。通貨単位は\$です。\$1が50～60枚、\$5が10枚程度必要になります。



■ゲームの準備■

- 1.各プレイヤーにギルドカードを1枚ずつ配ります。
- 2.各プレイヤーは職人コマの5色から好きな色を選び、その色の職人コマを受け取ります。
プレイ人数によって受け取る個数が異なります。
3人：10個、4人：9個、5人：8個
- 3.白と黒の事業カードを色毎にまとめてシャッフルし、白と黒の事業カードの山札にします。
- 4.各山札から2枚ずつ、裏向きのまま箱に戻します。
- 5.白と黒の入札マーカ―を、各色の山札近くに置きます。
- 6.任意の方法でスタートプレイヤーを決めます。
スタートプレイヤーはS Pマーカ―を受け取ります。
- 7.チップを山札の近くにまとめて銀行とします。
- 8.余ったコンポーネントは箱に戻します。



4人プレイ時の配置例です。

※破線箇所はカードを置くスペースが必要です。

■ゲームの目的■

所持金が一番多いプレイヤーが勝者となります。
しかし、国民の好感度が低いプレイヤーは、
所持金がどれだけ多くても脱落してしまいます。



※詳細な勝利条件は、p.13～p.14の [勝利判定] に
記述します。

■ゲームの手順■

このゲームは10ラウンド行います。

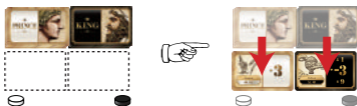
1ラウンドは以下の6フェイズで構成されています。

- 1.ラウンド準備 p.5
- 2.同時入札 p.5～p.8
- 3.チップ獲得 p.9
- 4.協力入札 p.10～11
- 5.コマの回収 p.11
- 6.ラウンド終了 p.12～13

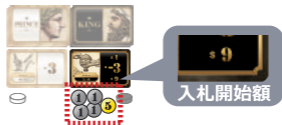
10ラウンド終了後は、全員で勝利判定を行います。

1.ラウンド準備

- 1.白と黒の山札から一番上のカードをめくり、表向きにして白と黒の山札の隣に表向きにして置きます。



- 2.黒事業カードに書かれている入札開始額を、銀行から黒事業カードの下に移動します。

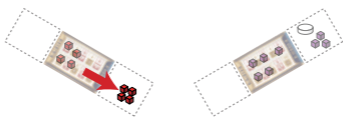


2.同時入札

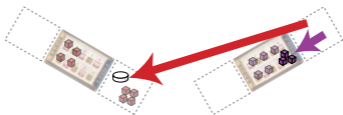
- ・スタートプレイヤーから時計回りに手番を行います。
- ・手番となったプレイヤーは、以下の3つのアクションから1つを選択して実行します。
 - A) 白事業カードに入札 p.6
 - B) 黒事業カードに入札 p.7~p.8
 - C) パス p.8
- ・A)またはB)どちらかに入札を、最後に行ったプレイヤーまでに、他のすべての手番プレイヤーがパスした時点で、同時入札フェイズは終了します。

A) 白事業カードに入札

1. 手持ちの職人コマから、入札する個数を1個以上宣言します。既に他のプレイヤーがこのカードに入札していた場合には、入札数より多くの職人コマを宣言してください。
2. 宣言した数の職人コマをコマ置場へ移動します。
したがって、入札には現在の入札数より多くの職人コマを所持している必要があります。



3. 白入札マーカを受け取りコマ置場へ置きます。既に他のプレイヤーがこのカードに入札していた場合、そのプレイヤーがコマ置場に置いている職人コマをギルドカードに戻します。



B) 黒事業カードに入札

- 1.黒事業カードの下にあるチップから、\$ 1 以上を白事業カードの下へ移動します。移動したチップは白事業カードを落札したプレイヤーの収入になります。



- 2.黒事業カードに記載されている人員数の職人コマを、コマ置場へ移動します。

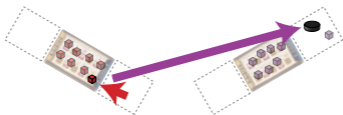


したがって、入札には黒事業カードに記載されている人員数の職人コマを所持している必要があります。



3.黒入札マーカを受け取りコマ置場へ置きます。

既に他のプレイヤーがこのカードに入札していた場合、そのプレイヤーがコマ置場に置いている職人コマをギルドカードに戻します。



C) パス

パスを宣言して手番を終了します。

※パスを宣言後、いずれかのプレイヤーが入札を行い、再び手番が来た場合も、入札に参加できます。

！重要！

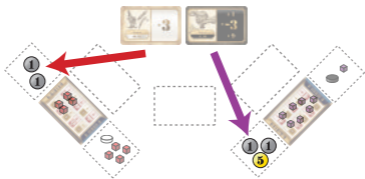
白黒いずれかの入札マーカを持っているプレイヤーは、A)もしくはB)の入札を選択することはできません。強制的にC)のパスを選択することになります。

入札終了条件

A)またはB)どちらかの入札を、最後に行ったプレイヤーまでに、他のすべての手番プレイヤーがパスした時点で、同時入札フェイズは終了します。

3.チップ獲得

1.白と黒の事業カードの落札者は、落札した事業カードの下にあるチップを獲得し、自分のチップ置場に置きます。



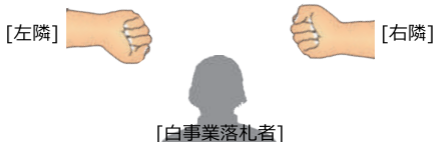
2.コマ置場にある職人コマと入札マーカを、自分が落札した事業カードの下に置きます。



4.協力入札

白事業カードの落札者から見て、左右両隣のプレイヤーのみ参加できます。

- 1.自分のギルドカード上の職人コマをすべて手に握り、他のプレイヤーから見えないように隠します。
- 2.入札する数の職人コマを、他のプレイヤーから見えないうに片方の手に握り、その手をテーブル中央に出します。



- 3.全員に見えるようにして二人同時に開き、握っていた職人コマが多い方が落札します。



- ※同数の場合、白事業カード落札者から見て左隣のプレイヤーが落札します。



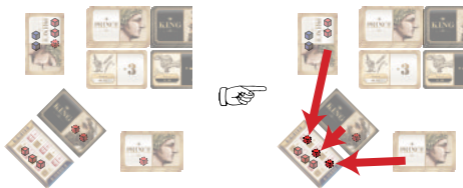
4.落札したプレイヤーは、握ったコマのすべてを落札した白事業カードの下に置きます。



5.コマの回収

※このフェイズは2ラウンド目以降に行われます。

1.すべてのプレイヤーは、落札した事業カードの上から、自分の色の職人コマを、左・前・右の1箇所につき1ずつ、ギルドカードの上に戻します。



！注意！

現在のラウンドで入札した職人コマは、このラウンド中に回収することはありません。[6.ラウンド終了]の入札コマの移動を先に行わないように注意して下さい。

6.ラウンド終了

- 1.同時入札で白事業カードを落札したプレイヤーは、協力入札で落札したプレイヤーとの間に、白事業カードを伏せて置きます。黒事業カードを落札したプレイヤーは、自分の前に黒事業カードを伏せて置きます。



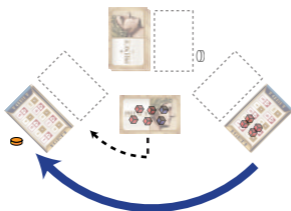
※カードを置く位置に、既にカードが置かれている場合、伏せてカードの下に差し込みます。

- 2.1.のカード上に入札時に使用した職人コマを乗せます。



※コマを置く位置に、既に職人コマが置かれている場合、カード上で1箇所にとまります。

3.1で白事業カードが置かれた位置から、時計回りに一番近くにいるプレイヤーが新しいスタートプレイヤーになります。スタートプレイヤーはS P マーカーを受け取ります。



■ 勝利判定 ■

10ラウンド終了後、全員で勝利判定を行います。

1.ギルドカード上の職人コマを、下図の様に左上の1から手持ちのコマ数まで並べ、ギルドカード上の好感度と所持金を集計します。



コマが上に置かれたハートマークの数値が好感度になります。
左図の場合、 $1 + 1 + 1 + 2 = 5$ の好感度を得ることが出来ます。

コマが上に置かれた\$マークの数値が所持金に加わります。
左図の場合、 $1 + 1 + 2 + 2 = \$6$ を得ることが出来ます。

2.事業カード上の職人コマはすべて箱に戻し、伏せられている事業カードをすべて表にします。

3.以下の好感度を集計します。

- ・落札した事業カードに記載されている好感度
 - ・ギルドカード上の職人コマが置かれている好感度
- 集計結果で順位を確認し、下位4位以下（3人プレイの場合は下位3位）のプレイヤーは脱落します。



4.以下の所持金を集計します。

- ・チップ置場にあるチップ
 - ・ギルドカード上の職人コマが置かれている\$の数値
- 集計結果で順位を確認し、所持金が一番多いプレイヤーが勝者です。同点の場合は勝利を分かち合います。



■入札が無い場合の後続処理について■

各種入札において、誰も入札を行わないケースがあります。
その場合の後続処理をここにまとめています。

◇同時入札で白事業カードに入札が無い場合◇

- ・ [2.同時入札]終了時、白事業カードの下にあるチップは銀行に戻します。白事業カードは箱に戻します。
- ・ [4.協力入札]の処理はスキップします。
- ・ [6.ラウンド終了]時、S P マーカーを持っている人の左隣のプレイヤーが新しいスタートプレイヤーになり、S P マーカーを受け取ります。

◇同時入札で黒事業カードに入札が無い場合◇

- ・ [2.同時入札]終了時、黒事業カードの下にあるチップは銀行に戻します。黒事業カードは箱に戻します。

◇協力入札で白事業カードに入札が無い場合◇

- ・ [6.ラウンド終了]時、白事業カードは同時入札で白事業カードを落札したプレイヤーの前に伏せて置きます。
また、白事業カードを落札したプレイヤーが新しいスタートプレイヤーになり、S P マーカーを受け取ります。

■奥付■

2015年11月22日 初版発行

発行：ワンモアゲーム！

アートワーク：SINC

コンポーネント：いたやま商会、株式会社アドプリント、
株式会社大鹿印刷所、株式会社プリマリール

■ Q & A ■

Q.ゲーム開始時の各プレイヤーの所持金は？

A.ありません。\$ 0です。

Q.各プレイヤーの所持金は公開情報か？

A.公開情報です。他のプレイヤーから所持金を聞かれた場合は、正しい金額を回答して下さい。

Q.落札後に伏せられた事業カードの内容は非公開情報か？

A.非公開情報です。自他問わず確認できません。勝利判定まで伏せられたままです。

Q.協力入札は黒事業カード落札者でも参加可能か？

A.参加可能です。落札による制限はありません。

Q.各種入札において、誰も入札を行わなかった場合は？

A.裏面(p.15)にまとめています。ご参照下さい。

Q.勝利判定の好感度集計時に、上位3位以内（3人プレイの場合は上位2位以内）が同点になり、脱落判定となる「下位4位以下（3人プレイの場合は下位3位）のプレイヤー」が不在となった。脱落の対象者は？

A.脱落の対象者はいません。

下記に4人プレイ時の例を記載します。

- ・各プレイヤーの好感度合計が、赤:27点、青:25点、黄:23点、紫:23点だった場合、黄と紫が3位タイのため双方脱落しません。このゲームは脱落者なしです。
- ・各プレイヤーの好感度合計が、赤:27点、青:25点、黄:25点、紫:23点だった場合、青と黄が2位タイのため紫は4位となり、紫は脱落します。