

OPT(オプト)ーカードを発掘してお金を稼ぐゲームー

◆ゲーム設定

古代文明で占いや賭博や遊びに使用された Rudy と呼ばれるプレイングカードを発掘して売買してコインを稼ぐゲーム。変動する相場を見極めて一番多く稼ごう

◆Rudy カードの概要

Rudy カードは全部で 72 枚

六面ダイスの 1~6 の数字(番)に赤(■)、青(■)、緑(■)の 3 つのカラー(色)と円(O)、六角形(◇)、ドロップ(△)の 3 つのスト(印: マークのこと)が掛け合わさった 54 枚の基本カード

六面ダイスに白(□)と黒(■)のカラーの 12 枚の B&W カード

赤、青、緑、白、黒、灰(■)各色の数字なしの 6 枚のオールマイティ(A)カード

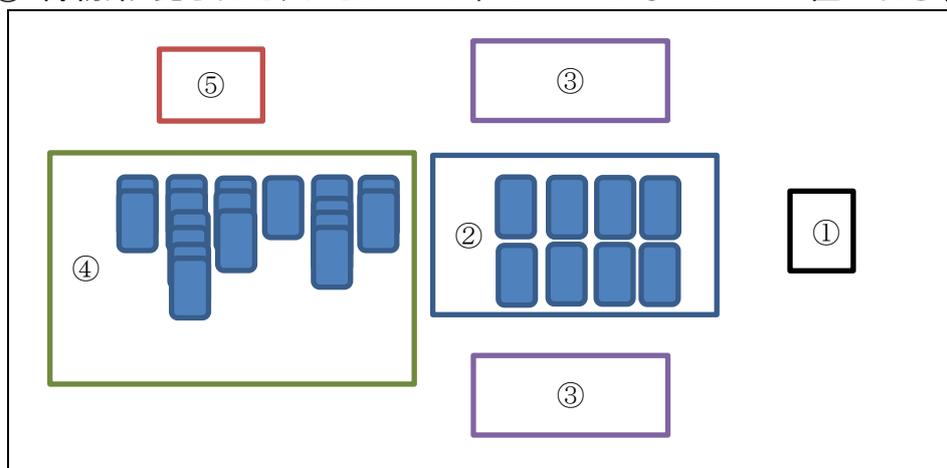
◆ゲーム概要

- ・人数: 2~4 人
- ・Rudy カード: 1 セット
- ・ダイス: 3 個
- ・コイン: 数字が 1, 5, 10, 20 のコインが各 20 枚(通貨はオプト)

◆場の配置

2 人の場合で説明

- ① 山札場: 山札を置く場所
- ② 発掘場: 山札からとったカードを表向けて並べる場所
- ③ 持札場: 取得したカードを表向きで置く場所
- ④ 市場: カードが売買される市場で売られたカードが置かれる場所
同じ数字のカードを縦に重ねて数字や枚数が分かるように並べる
- ⑤ 博物館: 売られたりしたカードの中でストがないカードが置かれる場所



◆ゲーム準備

- ・すべてのカードをシャッフルし、山札場に置く。
- ・各プレイヤーにカードを裏向きに手札を 5 枚配る(配られたカードは誰にも見せない)。
- ・山札の一番上から順番に 8 枚、発掘場に表に向けたまま配置する。
- ・スタートプレイヤーを決める。
サイコロを 2 個振り合計が一番多い人がスタートプレイヤーとなる。
- ・スタートプレイヤーがサイコロを 3 個振り、出た目のまま市場エリアへ置く。
このサイコロの出た目の数字と同じカードの売値が+1 オプトとなる。

◆ゲームの流れ

- [1] 市場に出していない数字のカードを手札から 1 枚市場に出す。(無ければ次へ)
 - ・出した数字の分オプトがもらえる。
例) 1 枚も 3 のカードが出ていない場合、手札より 3 のカードを出すと、3 オプトもらえる
- [2] カードを合わせて取得する。
 - ・各プレイヤーのターンごとに手札から 1 枚発掘場に出し、発掘場から同じ数字のカードを 2 枚合わせて取得する。(取得するのは、手札から出したカード以外でもよい)
※数字なし(A カード)は数字なし同士で取得する
- [3] 取得したカードは持札場に置く。
- [4] 山札から発掘場に 1 枚、手札が 5 枚になるように、補充する。(発掘場と手札場の補充の順番は入れ替わっても良い)
- [5] 市場や各プレイヤーから買う。(買うものが無ければ次へ)
- [6] 取得したカードを売る。(売るものが無ければ次へ)
 - ・市場や各プレイヤーへ売る。
 - ・カードを特定のセットに揃えて高額で売る。
 - ・市場に売りたい数字の 1 枚目が出ていないと売ることができない。
- [7] 自分のターンが終了したら時計回りに繰り返す。
- [8] 終了条件は、全員の手札がなくなるまで繰り返す。
- [9] 取得したオプトの額を集計し、多い人順に順位が付く。

◆ルール

□カードの売買

- ・手に入ったカード(持札場にあるカード)は、各プレイヤー同士や市場で売買できる。
- ・各プレイヤー間での売買は当事者間で交渉して決める。
- ・市場に売ったカードは市場へ並べられる。
- ・市場に置かれた 3 つのサイコロの目と同じカードは、売却時にカード 1 枚ごとに +1 オプト加算される。セット売りや A カードをその数字として扱った場合も同様に加算される。
例) サイコロの目が、2 が 2 個、3 が 1 個の場合
2 のカードを売る場合は 2 の売値 + 2 オプト(サイコロで 2 が 2 個該当しているため)
セット売りが同色連番で [2 ■ △] [3 ■ ◇] [4 ■ △] の場合、+3 オプト加算(2 と 3 が含まれ、サイコロが 3 個該当しているため)、[2 □] [■] [4 ■ △] も同様の扱い
また、[2 ■ △] [2 ■ ◇] [2 ■ ○] の場合もセット価格 + 6 オプト加算(2 が 3 枚なので)

- ・カードの市場価格

市場に出ている同じ数字のカード枚数によって、価格が決まる。
複数枚同時に売ること買うこともできる。

市場のカード枚数	買値	売値
0枚	買えない	売れない(※1)
1枚		4 オプト
2~3枚	6 オプト	3 オプト
4~6枚		2 オプト
7~8枚		1 オプト

※1 市場に対象の数字が出ていないと、対象の数字のカードを売ることができない
売却例)市場に数字が3のカードが1枚で、3のカードを2枚売る場合

2枚×4オプトで、8オプト手に入る

- ・B&Wカード、Aカードは博物館が4オプトで買い取り、博物館に置く。
- ・セット売り:決まったセット要素で3枚を揃えて売ると値段が上がる
6種類[同色(同じカラー)、他色(他のカラー)、連番(連続した数字)、同番(同じ数字)、同印(同じスーツ)、他印(他のスーツ)]のセット要素の組み合わせ
売値はセット中の3枚の市場価格で一番高値の掛ける3倍+ α

+ α	セット内容
+6オプト	セット要素2種類の組み合わせ。同色連番(同じカラーで連続した数字)や同印同番(同じスーツで同じ数字)など。 ※W&Bカード、Aカードを混ぜてセットを作っても良い
+9オプト	セット要素3種類の組み合わせ。同色同印連番(同じカラーで同じスーツ、連続した数字)など。 ※W&Bカード、Aカードを混ぜてセットを作っても良い
25オプト	白黒みの連番:白と黒のカラーのみの連続した数字 ※灰色のAカードを混ぜても良い

§セット価格例)他色同番で3枚の中で一番高値が2オプトだった場合
2オプト×3枚+6オプトで12オプト

- ◎セットを作る時のB&W、Aカード(基本カード以外)のカードについて
 - ・黒はどのスーツとして扱っても良いが、カラーは変えられない。(黒のまま)
 - ・白はどのカラーどのスーツで扱ってもよい。
 - ・数字なしの各カラーのAカードはどの数字どのスーツとして扱っても良い。(カラーはカードのカラーのまま)
 - ・灰色のAカードはどのカラーどの数字どのスーツで扱っても良い。
 - ・数字なしを市場のサイコロと同じ数字とした場合加算対象となる。
 - ・セットで使われたB&W、Aカードは売られた後は、市場に並べず博物館に置く

§セット例) ※[2■△]はダイス:2、カラー:青、スーツ:ドロップのカードを指す。

同色連番の例:[2■△][3■◇][4■△]

同色連番の例2:[2□][■][4■△]:W&Bカード、Aカードを使用した場合

同印連番の例:[4■◇][5■◇][6■◇]

同番同印他色の例:[1■◇][1■◇][1■◇]

同色同印連番の例:[3■○][4■○][5■○]