

GOTTA2**ゴ
ッタ
ニ**

Eye of Ra

協力しなくては真実に近づけません、調和だけではラーの目は手に入りません。
協力して点を獲得し、回点を避けて最高得点という勝利を目指しましょう！

対象年齢



プレイ人数



時間の目安



ゲームの内容物

- ・視線の欠片 赤青黄緑白黒の6色 各15個
- ・太陽の欠片 紫1個
- ・ラーの目 6枚(丸型ボード)
- ・オペリスク 6枚(四角型ボード)
- ・説明書 1部

奥付

- ゲーム製作 : GOTTA2 (ゴッタニ)
- ゲームデザイン : ぼろぬ (柳川 一隆)
- 美術 : ROD (勝間田 佑五)
- 発行 : 丸にし
- 発売日 : 2017/5/14
- メールアドレス : gotta2@gotta2.jp
- ウェブサイト : gotta2.jp

儀式の用意

- 1 ラーの目(1枚)、オベリスク(1枚)、視線の欠片(同色15個)を各人用意します。
- 2 1番太陽が好きな人に太陽の欠片を渡します。ジャンケンで決めても構いません。
- 3 太陽の欠片を持っている人から、時計回りに儀式(ゲーム)を進めます。

儀式開始

- 1 自分の番が来たら、自分以外のラーの目に、視線の欠片を置きます。
- 2 視線の欠片を置いたら、次の人の番に移ります。

- 3 誰かのラーの目が完成したら、「目の確認」(点数計算)に移ります。完成とは、ラーの目のマスが全て埋まる事をいいます。(下図参照)

目の確認

- 1 太陽の欠片を持っている人から、ラーの目の確認を行い、点数を獲得します。
- 2 最初に自分の点を獲得します。
1点は1マス、3点は2マス、5点は3マス、それぞれマスが埋まっていれば、完成点を獲得出来ます。
手元の視線の欠片(自分の色の石)をオベリスク(四角型ボード)の点数の横に置きます。

- 3 次に視線の欠片を置いた人が、点数を獲得します。

1点は1マス、3点は2マス、5点は3マス、それぞれマスが全て埋まっていれば、完成点を獲得出来ます。完成に届かなかったマスの視線の欠片の点数は0点です。

目の確認を行っている人が各人に、獲得点数を伝え、置かれている視線の欠片を返します。

視線の欠片を返却された人は、自分のオベリスクの点数マスに、視線の欠片を置きます。

- 4 全員の目の確認が終わったら、視線の確認(順位決定)に移ります。



視線の確認

- 1 各人のオベリスク（下図参照）の点数マスを比較します。
- 2 同点が居ない人で、最も真実に近い（得点の高い）人から順位を決定します。
同点の人がいた場合は、0点扱いになります。順位は付きません。
- 3 1～3位までの人は、自分のオベリスクの当該儀式回数の順位マスに、視線の欠片を置きます。
同点の人が多かった場合には、順位に空きが出る事もあります。

次の儀式へ

- 1 点数マスの視線の欠片を手元に戻します。
- 2 太陽の欠片を次の人に渡します。太陽の欠片が1周したら（最初の人に太陽の欠片が渡ったら）真実の確認（最終得点計算）に移ります。そうでなければ、儀式開始に戻ります。

真実の確認

- 1 順位マスに置かれた、視線の欠片を点数マスに移します。
- 2 その際に、1位は5点、2位は3点、3位は1点に移します。



3 同点が居ない人で、最も得点の高い人が、ラーの目の持ち主（このゲームの勝利者）です。

※同点の人がいた場合は、0点扱いになります。順位は付きません

※同点の人しかいない場合は、誰もラーの目を持っていない（勝利者無し）の可能性もあります。

視線の確認（得点例）

プレイヤーA
5点×1
3点×3
1点×2
合計16点



プレイヤーB
5点×1
3点×4
1点×1
合計18点



プレイヤーC
5点×1
3点×3
1点×1
合計15点



プレイヤーD
5点×1
3点×4
1点×1
合計18点



プレイヤーAが1位、Cが2位、BとDは同点の為、順位なし

真実の確認（得点例）

プレイヤーA
1位×2=10点
2位×0=0点
3位×0=0点
合計10点



プレイヤーB
1位×1=5点
2位×1=3点
3位×1=1点
合計9点



プレイヤーC
1位×0=0点
2位×3=9点
3位×1=1点
合計10点



プレイヤーD
1位×1=5点
2位×0=0点
3位×2=2点
合計7点



プレイヤーBが1位、Dが2位、AとCは同点の為、順位なし