



大人も、子供も、どこでも。与えて与えてみんなて勝つ！

オールサクセス!!



**GIFT**<sup>®</sup>

PLAYING MANUAL



## GAME TYPE

一人勝ち！

### アタックゲーム

自分が選んだ（コミットした）スーツを、一番先に A から K までそろえた人が勝ち！

みんなで勝つ！

### クリエイトゲーム

アタックゲームと同じルールでプレイヤー全員が「同時（連続）に上がる」ことをミッションとします。全員が連続で上がるとサクセス！！！！



# カードの名称と説明

## コミットメントカード × 4 枚

サクセスを目指すための最初のカード。1 順目で各プレイヤーはどのスートでサクセスを目指すかを決めてコミットメントカードを手元に引き寄せます。



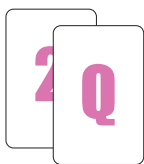
## サクセスカード × 4 枚

サクセスカードを並べられたら上がり (サクセス)。プロセスカードが 12 枚そろったら、サクセスカードを並べることができます。ただし、自分がコミットしたスート以外のサクセスカードは並べることができません。また、手札が残っている状態でもサクセスカードを並べることができません。

?

## リスクカード × 1 枚

ゲーム開始前に親が山から一枚だけ引きゲームから除くカード。親だけがカードの中身を確認することができます。リスクカードを予測しどれだけ早くギフトカードで補うことができるかが鍵。リスクカードはプロセスカード (2 から Q) のみ。サクセスカード、ギフトカードを引いた場合は山に戻して引き直します。



## プロセスカード × 44 枚

サクセスを目指すための途中のカード。コミットメントカードから正順もしくは、逆順に並べていきます。どのプレイヤーがどのスートに並べても構いません。



## ホールドカード × 4 枚

自分の番になったとき 1 度だけパスすることができます。使用時は「ホールド!」と宣言。使用したら裏返して次のプレイヤーに順番が移ります。



## オファーカーカード × 4 枚

自分の番になったときに、1 度だけ並べてほしいカードをリクエストする事ができます。自分がコミットしたスート以外にも使用できます。使用時は「オファー!」と宣言。オファーされたカードを手札に持っているプレイヤーは速やかにそのカードを並べ、山がある場合は 1 枚補充します。持っているプレイヤーがいけない場合 (山や捨場にある、もしくはリスクカードの場合) はオファー失敗となります。使用したら裏返して次のプレイヤーに順番が移ります。



## ブレイクカード 1 枚 親のみ使える!

成功確率 16 分の 1。諦める前のラストチャンス! 親は 1 度だけ自分の番で「ブレイク」を宣言することができます。各プレイヤーの手札にあるサクセスカードを集め、裏にしたままシャッフル。親から左回りで 1 枚ずつ配ります。山や捨場にあるサクセスカードはそのままにします。



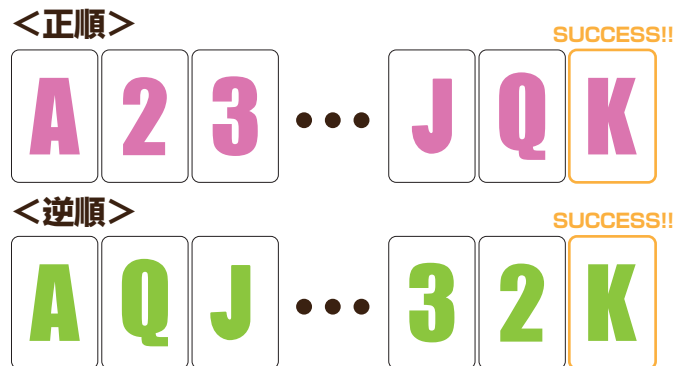
## ギフトカード 1 枚

どのプロセスカードの代わりにも使えますが、単体での使用は禁止。次のプロセスカードと 2 枚以上で使うことができます。たとえば、正順で 3 まで並んでいる場合、「ギフトカード+5」を一緒に並べることができます。「4+ギフトカード」の組み合わせで並べることができません。「4+ギフトカード+6」であれば並べることができます。ギフトカードで代替されたカードが手元にある (あるいは山から引いた) 場合は順番に関係なく速やかに交換します。捨て札にすることはできません。ゲームから除かれているリスクカードにうまく代替できるかが鍵です。



## カードの揃え方

始まりのカードは A 「コミットメントカード」 終わりのカードは K 「サクセスカード」となります。その間の同じスーツのプロセスカードを揃えていきます。並べ方には正順と逆順があります。最初に「A→2」とカードが並んだら正順、「A→Q」と並んだら逆順。2枚目のカードが並んだ時点で、正順と逆順を入れ替えることはできません。



## ゲーム中に可能な権利

### HOLD / ホールド (パス)

自分がカードをプレイする代わりに、1 度だけ『ホールド (パス)』を使うことができます。『ホールド』をしたプレイヤーは何もせず、次の人に順番が移ります。

### OFFER / オファー

自分がカードをプレイする代わりに、1 度だけ『オファー (リクエスト)』することができます。自分のコミットメントしたマークでなくても構いません。オファーを宣言したプレイヤーは、どこかのカードの部分指さして、そのカードの次にくるカードを要求することができます。オファーされたカードを持っている人は、その場で、順番にかかわらず、カードを出さなくてはなりません。誰も持っていない場合は (山か捨て山にある、もしくはリスクカードになっている場合) は、オファーは空振りとなり、カードは出てきません。

### BREAK / ブレイク

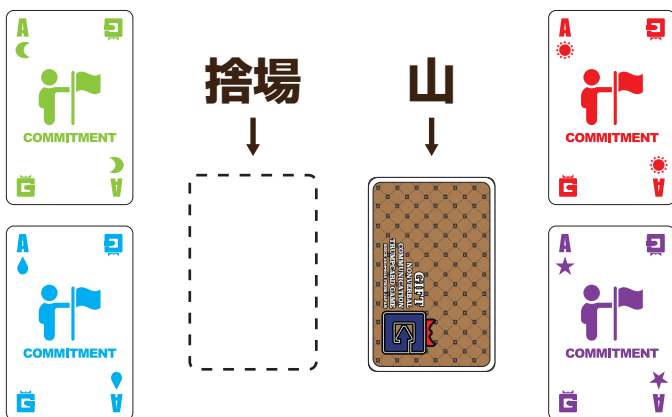
(※親のみ使える権利)

親は 1 度だけ自分の番で『ブレイク』を宣言することができます。ブレイク宣言されたら、手元にサクセスカードを持っているプレイヤーはそれをすべて場に出します。親は場に出されたサクセスカードをシャッフルし、親から順番に 1 枚ずつ各プレイヤーに配布します。

# でははじめてみましょう！

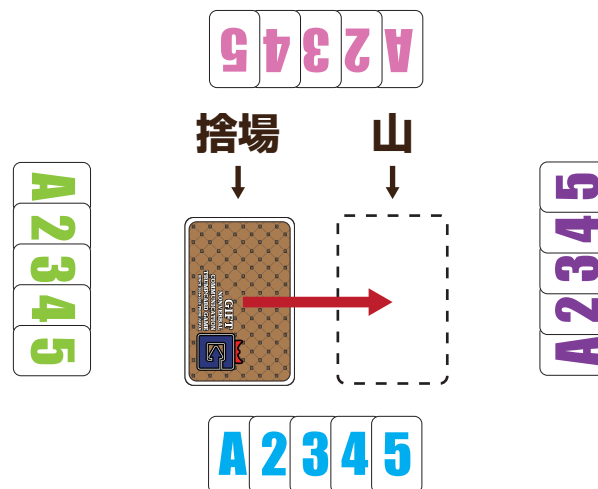
## まずはじめに・・・

それぞれの種類のスーツのA（コミットメントカード）を4枚取り出して山の周りに並べます。



## 『山』のカードがなくなったら・・・

「捨場」のカードを「山」に移してゲームを続けます。



- ① 親を決めましょう！（A または A を引いたプレイヤー）
- ② 親は各プレイヤーに5枚ずつ配ります。
- ③ 親は山からリスクカードを引いて別の場所に保管します。
- ④ 親から左回りに「出して（「並べる」または「捨てる）」「引いて」「コミット！」
- ⑤ 2巡目からは「出して」「引く」を繰り返し、正順または逆順でプロセスカードをそろえます。（※）
- ⑥ 自分がコミットしたスーツのK（サクセカード）を出すと同時に、手札がなくなったら「サクセス！」  
（※山がなくなるまで手札は5枚）