

CHECK OUT!

チェックアウト!

RULEBOOK



GAME DESIGNER: STEVE NG

ILLUSTRATOR: LE DELICATESSEN

GRAPHIC DESIGNERS: JIA YI LOW, MABEL NEO

SPECIAL THANKS: ASHLEY WOO, CHIA CHONG YOU, JASLYN LIM, SAM CHANG, SHAWN CHAN, XEO LYE, REGINA ELVINA

1日の始まり、あなたは仕事に遅刻しつつあります！

あなたは朝食をつかみ取るためにお気に入りのコンビニに走ります。しかし、残念なことに、それはみんなのお気に入りでもあります！時計はチクタク動き、スピードは非常に重要です！他の人が汚い手で触れる前に取れるものをつかみ、最初にレジ前の列に並んで、おいしいおいしいカウンターのお買い得品の優先権を得ましょう！あなたは高まる空腹を満たし、仕事に間に合うことができるでしょうか？

内容物



商品カード 60



お釣りトークン
30



ダイス 30



お買い得品カード 24



リファレンス
カード 1



会計ボード 1

準備

各プレイヤーに同色のダイス5個1セットを渡します。会計ボードを中央に置き、全プレイヤーから等距離になるようにします。

商品とお買い得品を別々にシャッフルし、近くに置きます。始める準備ができました！

チェックアウト！は5ラウンド遊びます。4回の通常ラウンドと1回のボーナスラウンドです。ボーナスラウンドの後、プレイヤーは得点を比べ、最高得点の人が勝ちます！！

ラウンド開始

プレイヤー1人につき2枚の商品カードを公開し、中央に置きます。その後、お買い得品カードをプレイヤー人数と同じだけ公開し、会計ボードの隣に置きます。



4人プレイの準備の例

買い物への熱狂

各プレイヤーは数秒間、公開された商品を見渡すことができます。その後、商品を配ったプレイヤーが全員にダイスを振り始める合図をします！（単純に3、2、1、ゴー！で始めるのをお勧めします。）



チェックアウト！はリアルタイムゲーム、つまり、全プレイヤーが同時に手番を行うということです。全員は同時に全てのダイスを振り、ダイスの目を商品カードに表示されているものと一致させ、それをつかむ必要があります。

HOT DOG



5★

250 CAL

商品をつかむためには、カードに出ている全ての目と一致するように、十分なダイスを振って目を出す必要があります。例えば、この美味しいホットドッグをつかむためには、あなたは5の目1つと6の目1つを出し、カードの上に置く必要があります。

置かれたダイスは全てラウンド終了まで商品の上に残ります。あなたは1回のダイス振りで表示された目すべてと一致させることができる時のみ商品をつかむことができます。あなたは一回のダイス振りで複数の商品をつかむことができます。商品にダイスが置かれたら、他の誰もそこにダイスを置くことはできません。

あなたは何度でもダイスをふり直せますが、置かれていないダイス全てを振り直さなければなりません。

会計の列

ラウンド中いつでも、あなたは列に並んで会計を行うことができます。



列は会計ボードのこれらのスペースによって表されます。

列に並ぶには、あなたの残ったダイスを一番右の空いているスペースに置きます。会計をすることは、ラウンドから抜けることを意味します。

もしあなたがダイスを残しているただ1人のプレイヤーなら、あなたは直ちに振り直しをやめなければなりません。あなたは可能なら今のダイス目で商品をつかみます。それから残ったダイスを列の一番右の空いているスペースに置きます。

会計

全てのプレイヤーがダイスを列に置くかダイスを使い切るかした後、会計フェイズが始まります。

まず、各プレイヤーはダイスを置いている商品を取ります。





その後、プレイヤーは列に置いたダイスを使って順番に好きな数のお買い得品を獲得します。

それぞれのお買い得品には基本価格がありますが、そのうちのいくつかには条件を満たすと利用できるプロモーション価格があります。



例えば、このナチョスの袋は通常だと購入にダイス2個の費用がかかります。しかし、もしあなたがこのラウンド中に飲み物をつかんでいれば、あなたはダイス1個でこれを獲得できます！

プロモーションの条件



このラウンド中に飲み物をつかんだ



これが最後のお買い得品である



このラウンド中に食べ物をつかんだ



このラウンド中にスナック菓子をつかんだ

プレイヤーは列の一番右から左の順で順番に手番を行います。お買い得品は購入された後も補充されません。





お買い得品を買う代わりに、あなたは列に残ったダイスごとに1枚のお釣りトークンを獲得することができます。列に並んだ全てのプレイヤーが手番を行った後、ラウンドは終了します。それぞれのお釣りトークンはゲーム終了時に1点になります。

会計フェイズ開始時に列にダイスを置いていなければ、あなたはダイスを必要としないものであってもお買い得品を購入することはできません。

ラウンド終了



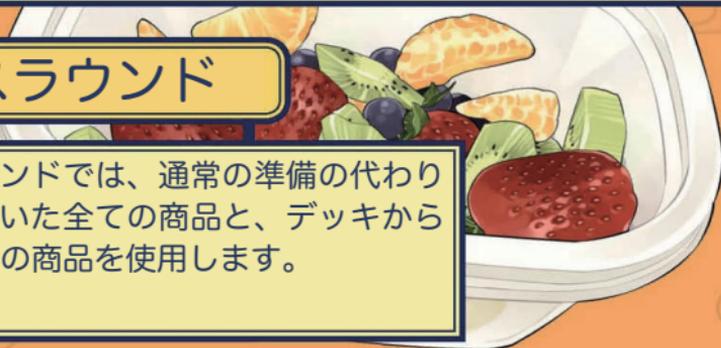
残った商品を取って置き、それらはボーナスラウンドで使用します。残ったお買い得品を捨て札にします。全てのプレイヤーはこのラウンドでつかんだ商品を裏向きにしてダイスを回収します。



お釣りトークン1枚を会計ボードの「ボーナス」のスペースに加えます。もし加えた後にトークンが4枚あれば、ボーナスラウンドが始まります！そうでなければ、ラウンド開始の説明に従って再び新しいラウンドを始めます。

ボーナスラウンド

ボーナスラウンドでは、通常の準備の代わりに、取っておいた全ての商品と、デッキから追加した1枚の商品を使用します。



あなたはラウンドを0個のダイスで始めますが、お釣りトークン1枚を消費するごとにダイスを1個、最大5個までのダイスを追加で獲得できます。

各プレイヤーはこのラウンドでお釣りトークンをいくつ消費したかを同時に決定しなければなりません。

このラウンドは、購入するお買い得品がないことと、残ったダイスがお釣りトークンに変わらないことを除き、通常ラウンドと同様にプレイします。しかし、最初に会計をするプレイヤーは「ボーナス」のスペースにある4枚のトークンを獲得します。

もしボーナスラウンドに1人だけしか参加しない場合（他のプレイヤー全員が最低1個のダイス分を支払わない/支払えない）、そのプレイヤーはそのダイスを好きな数字の組み合わせにし、それに合う商品を獲得します。その後、ボーナスラウンドは終了します。ボーナススペースの4枚のトークンは捨てます。

ゲーム終了時の得点計算

ボーナスラウンドが終了したら、各プレイヤーは最終得点を計算します。最高得点のプレイヤーが勝利します！

商品とお買い得品からの得点★

持っているお釣りトークンごとに1点★

持っている商品のセットごとに3点★、セットは各カテゴリーの商品1個ずつからなります。

$$1 \text{ セット} = \text{ダイス} + \text{お釣りトークン} + \text{商品}$$
