









# 페페문방구

< 페페문방구 >는 경매를 통해  **학용품**을 얻어, 최대한 많은 수익을 획득하는 게임입니다.




## 게임 진행

- <페페문방구>는 총 4라운드로 진행됩니다.
- 각 라운드는  **우선권** 경매,  **학용품** 선택과 판매 단계로 진행됩니다.









## 게임 시작

- 게임 시작 시, 플레이어들은  **게임 순서**를 1번부터 9번까지 무작위로 부여받습니다.
- 게임 시작 시, 플레이어들은  **코인**을 10개씩 받습니다.
-  **코인**은 양도, 교환, 파괴 등이 불가능합니다.












## **학용품**

- <페페문방구>에서는 총 3종, 36개의  **학용품**이 사용됩니다.
- 사용되는  **학용품**의 목록은 다음과 같습니다.
  - ▷ 연필 8개
  - ▷ 지우개 12개
  - ▷ 불량식품 16개
- 라운드가 시작할 때, 이번 라운드에 사용될 9개의  **학용품**을 무작위로 뽑아 공개합니다.






## **우선권** 경매

- 이번 라운드에 사용될  **학용품**이 공개되고 10분 뒤,  **학용품** 선택  **우선권**을 경매합니다.
-  **우선권**을 낙찰받은 플레이어는  **우선권자**가 됩니다.
- 경매는 앞선 플레이어보다 높은  **코인** 제출을 선언하는 방식으로 진행됩니다.
- 낙찰된 플레이어는 자신이 선언한 만큼의  **코인**을 딜러에게 제출합니다.
- 이때, 여러 플레이어가  **코인**을 나누어 제출할 수 있습니다.






## **학용품** 선택









-  **우선권** 경매가 끝나면,  **우선권자**의  **게임 순서** 두 차례 뒤 플레이어부터  **게임 순서**대로  **학용품**을 1개씩 선택합니다.
- 9번 플레이어 다음으로는 1번 플레이어가 선택합니다.
-  **우선권자**와 그 다음 순서 플레이어는  **학용품**을 선택하는 대신, 다른 플레이어를 지목하여 그 플레이어의  **학용품**을 빼앗을 수 있습니다.
-  **우선권자**가 지목한 플레이어는 그 다음 플레이어가 지목할 수 없습니다.
- 자신의  **학용품**을 빼앗긴 플레이어는 남은  **학용품** 중 하나를 다시 선택합니다.

## 판매 단계


- 모든 플레이어가  **학용품**을 선택하고 나면, 판매 단계를 진행합니다.
- 판매 단계가 진행되는 20분 동안, 플레이어들은 자신의  **학용품** 판매 **\$ 희망가**를 설정합니다.
- **\$ 희망가**는 1000원 ~ 5000원 범위에서 1000원 단위로 설정할 수 있습니다.
- 제한 시간이 종료되면, 플레이어들의 판매 **\$ 희망가**가 공개됩니다.
- 같은  **학용품**을 판매하는 플레이어들이 제시한 **\$ 희망가** 중 **최저가**가 그 학용품의 최종 판매가가 됩니다.
- 최저가를 제시한 플레이어는 같은  **학용품**을 판매하는 플레이어의 수만큼  **학용품**을 판매하여 수익을 얻습니다.
- 최저가를 제시한 플레이어가 여럿일 경우, 판매 수익을 **똑같이** 나눕니다. (이때 수익은 1원 단위까지만 배분하며, 소수부분은 버립니다.)

## 아이템

- 플레이어들은 게임 도중  **코인**을 지불하여  **아이템**을 사용할 수 있습니다.
- 일부  **아이템**은 여러 플레이어가  **코인**을 나누어 제출할 수 있습니다.
- 사용 가능한  **아이템**의 목록은 다음과 같습니다:

이름	가격	효과
 비밀	 코인 6개	<b>\$ 희망가</b> 제출 시 사용할 수 있습니다. 사용 시 이번 라운드에 원하는  <b>학용품</b> 의 판매가와 수입을 비공개로 만듭니다.
 방어	 코인 11개	다른 플레이어가 자신의  <b>학용품</b> 을 빼앗으려고 할 때 사용할 수 있습니다. 사용 시 자신의  <b>학용품</b> 을 빼앗으려는 플레이어는 대신 남은  <b>학용품</b> 중 하나를 선택합니다.

## 게임 종료

- 5라운드가 끝나면 게임이 종료됩니다.
- 게임이 종료되면, 사용되지 않은  **코인** 하나당 500원의 수익으로 교환됩니다.
- 5라운드 동안 얻은 수익이 가장 높은 플레이어가 우승합니다.
- 수익이 가장 높은 플레이어가 여럿이면, 공동 우승합니다.
- 5라운드 동안 얻은 수익이 가장 낮은 플레이어가 패배합니다.
- 단독 우승인 경우, 패배하지 않은 다른 플레이어 1명을 골라, 함께 우승할 수 있습니다.