

APPETISERS 前菜

食材を集めて料理を作り、メニューを揃えて街一番のレストランを目指します。
新鮮な食材を集めて他のシェフたちよりも美味しい料理を作りましょう。

■内容物

- ・メニューボード (両面仕様) 5
- ・マーカー x5
- ・食材ダイス x6 (白x4、赤x2)
- ・ダイストレイ x1
- ・得意料理タイル x8

■ゲームの目的

適切な食材を選んで最高の料理を作り勝利ポイントを獲得します。最もポイントの高いプレイヤーが勝利です。

■ゲームの流れ

終了条件が満たされるまでラウンドを繰り返し行います。各ラウンドでは手番プレイヤーが食材ダイスを振り、各プレイヤーはダイスの出目によって出た食材を使用して料理を作ります。(作った料理にはメニューボードにxなどでチェックをつけます)

3つの料理の列、または盛り合わせを全て作ったプレイヤーが1人でも出たらそのラウンドを最後まで行いゲームを終了します。



2

MAINS メイン料理

■ラウンドの流れ

- 以下で構成されます。
- 1.市場に行く
 - 2.料理をする

■ゲームのヒント

ほとんどの料理には同じ食材が2つ必要です。
赤のサイコロと白のサイコロに食材が1つずつ出た場合、手番以外のプレイヤーは予備の食材を使わない限り料理を作ることができません。

1.市場に行く

手番プレイヤーは中華鍋風ダイストレイを使い、6個のダイスをすべて振ります。その後、2回まで任意のダイスを振り直すことができます(合計3回振ることができます)振り直す際は、ダイスの色や種類に関係なくどのダイスも振り直すことができ、1回目の振り直しで振り直さなかったダイスも2回目に振り直すことができます。

例1



メイはダイスを振った後、2個のダイスを振り直しました。
メイは1回目の振り直しの後、3個のダイスを振り直しました。
最終的なメイのダイスはこのようなになりました。

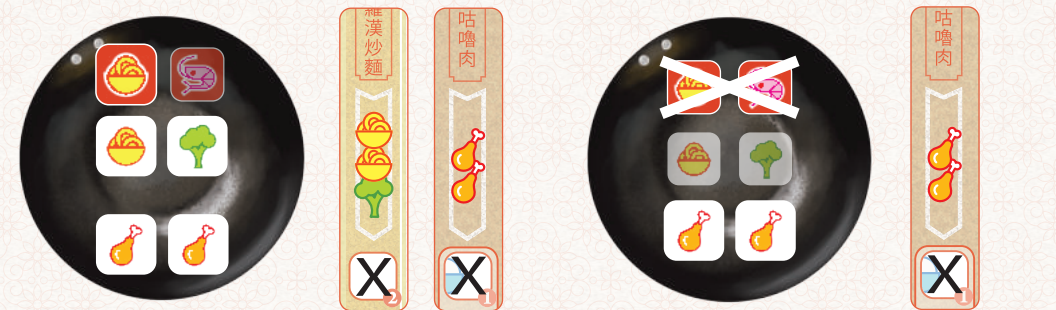
手番プレイヤーはダイスを振る度に振り直さず残しておく出目のダイスを選ぶことができます。振ったあとに最終的に出ている出目の食材を料理に使います。

3

2.料理をする

ダイスの出目が確定したら示されている食材を使い、各プレイヤーは料理を行います。この時、手番プレイヤーは赤と白計6つのダイスを使用できますが、他のプレイヤーは白のみ4つのダイスを使用することができます。ダイスの出目で必要な食材が揃っていたらメニューボードの該当箇所の料理にチェック(x印)をつけることができます。

例2



メイは手番プレイヤーなので6つのダイスを使用して麺料理と肉料理を作りました。

メイの振ったダイスに対してウォンは白いダイスしか使用できないので肉料理を作りました。

各プレイヤーは自身の冷蔵庫 (FRIDGE) の食材も使うことができます。シンプルメニューでは、冷蔵庫には5つの食材と1つのレシピ本が入っており、各プレイヤーはゲーム中にそれぞれ1回ずつ使用することができます。冷蔵庫から使用した場合、枠内にある該当のマークにチェックをつけてください。1ラウンドで使用できる冷蔵庫の食材の種類数に制限はありません。

料理を作った場合、上から順番にチェックをつけてください。(横の長方形で囲まれた料理は例外です)盛り合わせは縦または横の四角で囲われています。一度チェックを入れた箇所からはゲーム終了時までそのままとなり、勝利ポイントやボーナスを得ることができます。

4

■米料理と麺料理

上から順番にチェックをつけてください。
勝利ポイントを獲得するのみでボーナスはありません。

■肉料理と野菜料理

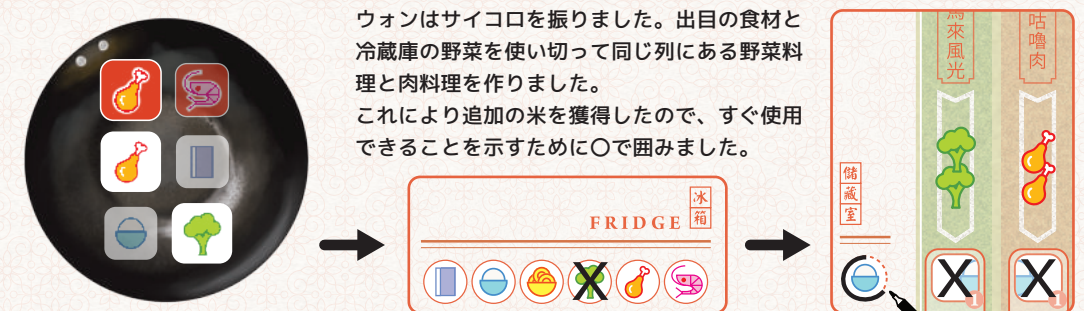
好きな順番でチェックをつけることができます。盛り合わせが完成した場合(縦の大きい四角内の全てにチェックがついている)ボーナスの勝利ポイントを獲得します。(例3を参照)

また同じ列の左右の料理にチェックをいれた場合、その横にある食材またはレシピ本を○で囲みます。○のついているものは冷蔵庫にあるものとみなしていつでも1回だけ使用することができます。(例4を参照)

■海鮮料理

好きな順番でチェックをつけることができます。盛り合わせが完成した場合(横の大きい四角内の全てにチェックが付いている)ボーナスの勝利ポイントを獲得します。

例4



盛り合わせが完成すると+2の勝利ポイントを獲得します

ウォンはサイコロを振りました。出目の食材と冷蔵庫の野菜を使い切って同じ列にある野菜料理と肉料理を作りました。これにより追加の米を獲得したので、すぐ使用できることを示すために○で囲みました。

5

例3



■スペシャルスキル

ダイスの出目や冷蔵庫からレシピ本を2つ使用することでプレイヤーは好きな変換スキルを1つ獲得することができます。(例5を参照) その場合、獲得したいスキルの六角形を囲みます。以降、レシピ本の出目を獲得したスキルの食材に変換して使用することができます。この効果は、スキルを獲得した手番から使用することができます。

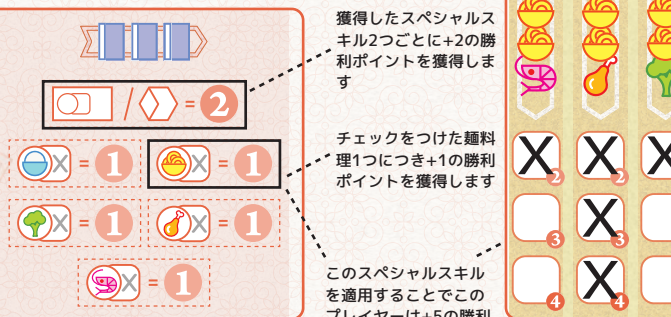
例5



アナはダイスを振りました。レシピ本を野菜に変換するスキルを獲得しているので変換して麺料理と野菜料理を作りました。

変換スキルは、プレイヤーが使用できる任意の数のレシピ本に適用することができますが、1つのレシピ本は1つの材料にしか変換できません。複数の変換スキルを獲得している場合、変換する食材を選ぶことができます。

例6



レシピ本を3つ使用することで、ゲーム終了時のボーナス勝利ポイントスキルを1つ獲得することができます。

その場合、獲得したいスキルの長方形を囲みます。各スキルには、勝利ポイントが獲得できる条件が書いてあります。(例6を参照)

獲得したスペシャルスキル2つごとに+2の勝利ポイントを獲得します

チェックをつけた麺料理1つにつき+1の勝利ポイントを獲得します

このスペシャルスキルを適用することでこのプレイヤーは+5の勝利ポイントを獲得します

6

■ラウンドの終了

すべてのプレイヤーが今回使用できるダイスの食材で料理にチェックをつけ終わったらラウンドが終了します。ダイスを左隣のプレイヤーに渡し、次の手番プレイヤーとして新しいラウンドを開始してください。

■ゲームの終了

少なくとも1人のプレイヤーが3つの料理列または盛り合わせを完成させたらそのラウンドを最後まで行い、ゲームが終了します。(料理の場合は縦のマス全て、盛り合わせは四角の中のマス全て)

各プレイヤーは、自身のボードの勝利ポイントを集計してそれぞれ下の中華鍋に書き込みます。合計点をメニューボードの右上に書き込み、最も高いプレイヤーがゲームに勝利します。同点の場合は、ゲームの最初の手番プレイヤーから時計回りに最も遠いプレイヤーが勝利します。



7

ウォンのゲーム終了時の勝利ポイントは55です。

DESSERT デザート

シンプルメニューよりも戦略的なゲームが楽しめるエキスパートメニューの追加ルールについて説明します。それ以外のゲームの流れはシンプルメニューと同様です。

■ゲームの準備

メニューボードのエキスパートメニュー面を使用します。8枚の得意料理タイルをシャッフルして各プレイヤーに1枚ずつ配り、メニューボードの得意料理タイルスペースに表で配置します。残った得意料理タイルは箱にしまします。

■レシピのロックを解除する

エキスパートメニューには、ゲーム開始段階ではロックされていて作れない料理があります。ロックされている料理はカギマークで示されています。上から下にチェックをいれていく料理の場合、ロックを解除しなければその先の料理を作ることはできず、一番上がロックされている料理の場合は、ロックを解除しなければ作り始めることができません。



■冷蔵庫 (FRIDGE)

5つの食材と1つのレシピ本の状態でゲームがスタートしません。代わりに2種類の食材が入っており、シェフハットの数で表されます。得意料理を作ると追加で食材を獲得できます。シェフハットにチェックをつけて冷蔵庫の食材を使用する際は、食材は選ぶことができます。

8



スフィアは冷蔵庫からレシピ本を1つ使用しダイスの出目と併せて海鮮料理のロックを解除しました。彼女は最初の海鮮料理を作るのに必要な食材が揃っていた為、メニューボードにチェックをつけました。

■貯蔵庫 (PANTRY)

エキスパートメニューには冷蔵庫に加えて貯蔵庫 (PANTRY) が存在します。ゲーム開始時に貯蔵庫には何も入っていませんが、料理を行っていくことで貯蔵庫に入れることができます。貯蔵庫にある食材は冷蔵庫と同じように使うことができます。食材マークのあるマスにチェックをつけた場合、貯蔵庫内の同じ食材を上から順にOで囲みます。ゲーム終了時に、貯蔵庫内のOで囲まれた食材から勝利ポイントを獲得します。貯蔵庫内の合計の勝利ポイントは枠の下にある中華鍋に書き込んでください。(例8を参照) シンプルメニューと同様に変換スキルを獲得した場合、六角形で囲みます。またダイスマークのマスにチェックをつけたらスペシャルスキルの六角形を囲みます。このスキルは、ダイスを振る前に赤か白のダイスを1つ選び好きな出目にして置いておくことができます。(2つ使える場合は、2つのダイスに適用します)

■得意料理

エキスパートメニューには、得意料理が存在します。得意料理は勝利ポイントが高く、そのタイルを持っているプレイヤーのみが料理を行うことができます。料理を行った場合、左のマスからチェックしていきます。シェフハットのマスをチェックした場合、冷蔵庫の使用回数が増えます。(追加最大2つ、計4つの食材を冷蔵庫から使うことができます: 例9を参照)

■ゲームの終了

得意料理を除き、少なくとも1人のプレイヤーが3つの料理列または盛り合わせを完成させたらそのラウンドを最後まで行いゲームが終了します。(料理の場合は縦のマス全て、盛り合わせは四角の中のマス全て) 長くプレイをしたい場合は5つ完成するまで行います。

例8



ゲーム終了時に、スフィアは貯蔵庫から17の勝利ポイントを獲得しました

例9



サモは得意料理を2回作ったのでシェフハットを獲得し、3つめの冷蔵庫の食材を使用することができるようになりました

9

Rice Dishes 【米料理】

- 鹹魚炒飯 鮭チャーハン
- 雞絲炒飯 チキンチャーハン
- 黃梨炒飯 パイナップルチャーハン
- 招牌炒飯 特製チャーハン

Vegetable Dishes 【野菜料理】

- 馬來風光 空心菜炒め
- 麻婆豆腐 マーボー豆腐
- 西蘭帶子 ホタテとブロッコリーの炒めもの
- 佛體飄香 山芋と野菜の炒めもの

Seafood Dishes 【海鮮料理】

- 白灼生蝦 活エビの茹でもの
- 佛跳牆 フォーティアオチァン (高級スープ)
- 避風塘魚 香港風焼き魚
- 蟹黃時菜 カニ卵と季節の野菜和え
- 宮保魚飯 魚のピリ辛炒め
- 海蜆燻肺 燻製豚肉のクラゲ添え
- 鮮蝦撈麵 新鮮エビのローメイン

Made in Singapore
Manufactured in Taiwan
© 2020, Origame LLP.
All rights reserved.



www.origame.co | ask@origame.co | @origame | Thank you for your business, please come again. No MSG.

Noodle Dishes 【麺料理】

- 三撈河粉 サンロー・フォー・ファン
- 廈門炒米 アモイ風焼きビーフン
- 羅漢炒麵 あんかけカタ焼きそば
- 招牌炒麵 特製焼きそば

Meat Dishes 【肉料理】

- 咕嚕肉 酢豚
- 琵琶鴨 北京ダック
- 回鍋肉 ホイコーロー
- 蝦醬雞翼 鶏のからあげ

House Special 【得意料理】

- 辣椒螃蟹 チリクラブ
- 黃金鮮魷 イカのからあげ
- 乾炒牛河 牛肉の焼きそば
- 韭黃伊麵 ネギとイーフー麵の焼きそば
- 星洲米粉 シンガポール風ビーフン
- 三寶炒飯 三目チャーハン
- 揚州炒飯 揚州風チャーハン
- 蝦仁炒飯 エビチャーハン

Designed by Daryl Chow
Produced by Nicholas Pang
Tested by The Thursday Playtesters
Illustrated by @launshae

