



3人~4人用 20~30分 10歳以上



ゲームデザイン：いかが屋
アートワーク：おたま
イラスト：りにより

ここは街の小さなパン屋さん。プレイヤー達はパン職人となって日々技術を磨いています。
しかし我がパン屋の厨房はあまりに狭い！
職人たちは小さな調理台や焼き釜を取り合いながらも、胸に秘めた職人魂を燃え上がらせ、今日もパンを焼きます！

概要

- ・プレイ人数：3~4人
- ・プレイ時間：20~30分
- ・対象年齢：10歳以上
- ・ジャンル：ワーカープレイスメント

勝利条件

ゲーム終了時点で勝利点を最も多く手に入れたプレイヤーが勝利します

コンポーネントについて

- | | | | |
|---------|-----|---------|----|
| ・パン駒 | 8個 | ・厨房カード | 4枚 |
| ・サイコロ | 1個 | - レシピ | 1枚 |
| ・簡易ルール | 4枚 | - 下ごしらえ | 1枚 |
| ・レシピカード | 24枚 | - 焼き上げ | 1枚 |
| ・職人カード | 4枚 | - 休日 | 1枚 |

レシピカード(表面)の見方

- ①パンの名前
- ②勝利点
- ③下ごしらえ…パン作りの第1段階として必要な目標ポイント
- ④焼き上げ…パン作りの第2段階として必要な目標ポイント



セットアップ

1. テーブルの中央に厨房カード4枚全てを並べて置き、厨房を作ります。三人で遊ぶ場合は○のマークが2つ描かれた面を表に、四人で遊ぶ場合は○のマークが3つ描かれた面を表にして下さい。遊ぶ人数に応じてパン駒を配置できる上限数が異なります。
2. レシピカードをよく混ぜて山札を作ります。作った山札を、表を上にして厨房カードの隣に置きます。
3. 各プレイヤーに以下のものを配ります。
 - ・『食パン』のレシピカード 1枚
 - ・パン駒 2個
 - ・簡易ルール 1枚
4. パン職人になる事が夢だった人がスタートプレイヤーになります。いない場合は適当な方法でスタートプレイヤーを決定します。
6. サイコロをスタートプレイヤーの手元に置きます。
※通常ルールでは職人カードを使用しません。



※3人プレイの場合のセットアップ例

ゲーム説明

スタートプレイヤーから時計回りに手番プレイヤーとなります。手番プレイヤーは以下のうちから1つを選択してアクションを実行します。手番が終了後に、次のプレイヤーへサイコロを渡して手番プレイヤーを交代します。

- (a)お仕事をやる
- (b)パンを補充する
- (c)手番をパスする

(a)お仕事をやる

パン駒を厨房カードに配置することで、配置した場所に応じたアクションを実行できます。パン駒をいちどに2つ配置した場合アクションにボーナス効果を得られることがあります。厨房カードには配置できるパン駒数に上限が決められており、

○マークで表されています。

例えば ○マークが3つの場合、既に3つパン駒が配置されている状況では、新たにその厨房カードにパン駒を配置することはできません。

①レシピ

パン駒を『レシピ』の厨房カードに配置した場合、以下の順に処理を行います。

- ・山札から2枚のレシピカードを取る。
- ・取った2枚のレシピカードのうち、最大1枚を選んで自分のレシピ置き場に表を向けて置く。
- ・レシピ置き場に置かなかったレシピカードを捨て札置き場に捨てる。

山札が無くなった場合は捨て札置き場のレシピカードを全てシャッフルして、再度山札にします。

※自分のレシピ置き場に置ける未完了のレシピカードは最大2枚です。3枚目を置くことはできませんが、既にレシピ置き場に置いているレシピカードと入れ替えることは可能です。

※取ったレシピカードに欲しいものが無かった場合、そのまま全て捨て札置き場に捨てても構いません。

<パン駒を2個配置した場合>

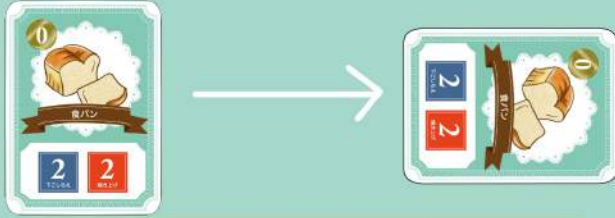
山札から取るカードが3枚になります。ただし自分のレシピ置き場に置くことができるのは1枚のみです。

②下ごしらえ

パン駒を『下ごしらえ』の厨房カードに配置した場合、以下の順に処理を行います。

- ・下ごしらえを行うパンを自分のレシピ置き場のパンから選ぶ。
- ・サイコロを振り、出た目がレシピに記載されている目標ポイント以上であれば下ごしらえが完了する。ただしサイコロの出目が1だった場合、レシピの目標ポイントに関わらず、必ず失敗となる。

※自分のレシピ置き場に未完成のパンが無い場合、下ごしらえの厨房カードにパン駒を配置することはできません。
 ※下ごしらえが完了したレシピは、未完了のレシピと区別するために90度傾けて横に向けておくとういでしょう。

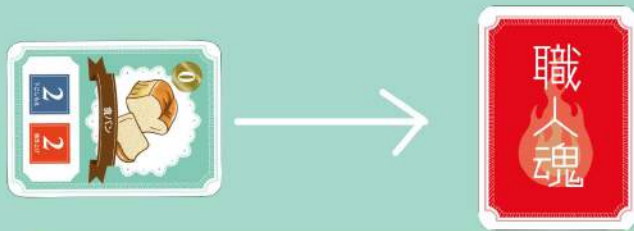


＜パン駒を2個配置した場合＞
サイコロの出目が+1されます。

③焼き上げ

パン駒を『焼き上げ』の厨房カードに配置した場合、以下の順に処理を行います。
 ・焼き上げを行うパンを自分のレシピ置き場のパンから選ぶ。
 ・サイコロを振り、出た目がレシピに記載されている目標ポイント以上であればパンが完成し、『職人魂』カードになる。
 ただしサイコロの出目が1だった場合、レシピの目標ポイントに関わらず、必ず失敗となる。

※自分のレシピ置き場に下ごしらえの完了したパンが無い場合、焼き上げの厨房カードにパン駒を配置することはできません。



＜パン駒を2個配置した場合＞
サイコロの出目が+1されます。

【職人魂の使い方】

パンを焼き上げて生まれた『職人魂』カードを使用することで、より難しいパン作りに挑戦しやすくなります。
 『下ごしらえ』か『焼き上げ』にパン駒を配置したときに、サイコロを振る前に『職人魂』を使用することで、サイコロの出目を+1することができます。『職人魂』は一度に何枚でも使用できますが、一度使用した『職人魂』は後述する『休日』にパン駒を配置することでしか未使用の状態に戻せません。

使用した職人魂カードは、未使用のカードと区別するために90度傾けて置くと良いでしょう。



④休日

パン駒を『休日』の厨房カードに配置した場合、以下の順に処理を行います。
 ・全ての使用済の職人魂を、未使用の状態に戻す

※パン駒を2個配置することはできません。

(b)パンを補充する

パン駒を厨房から最大2個取ります。
 ただしパン駒は1枚の厨房カードからしか取ることができません。つまり、どの厨房カードにも1個ずつしかパン駒が配置されていない場合、「(b)パン駒を厨房から取る」を選択しても1個しかパン駒を増やすことができません。

また、手元に置いておけるパン駒は最大2個です。
 手元にパン駒が1個残っている状態で「(b)パン駒を厨房から取る」を選択することもできますが、その場合は1個しかパン駒を取ることはできません。



2個取る事が出来ます



1個だけ取ることが出来ます

(c)手番をパスする

※何も出来ることがない場合は、手番をパスして下さい。

🍞 ゲームの終了

プレイヤーのうち誰か1人が、5枚のレシピを焼き上げたら終了条件が満たされたものとします。
 終了条件が満たされたら、全員の手番数を同じにするために、スタートプレイヤーの前のプレイヤーまで全員手番をプレイします。スタートプレイヤーの前のプレイヤーが手番を終了したら、ゲームを終了し点数計算を行います。

🍞 点数計算

焼き上げたパンに書かれた勝利点を合計し、最も多くの勝利点を得たプレイヤーが勝者となります。
 焼き上がっていない作りかけのパンは勝利点になりません。最も多くの勝利点を得たプレイヤーが複数いた場合、そのうち最も多くの種類のパンを焼き上げたプレイヤーが勝者となります。それでも勝者が決まらない場合、それらのプレイヤー全員を勝者とします。

🍞 追加ルール

【職人カード】
 セットアップ時に各プレイヤーに職人カードをランダムに1枚ずつ配ります。
 職人カードにはそれぞれ異なる特殊な能力が書かれており、その能力はいつでも何回でも使うことができます。
 3人で遊ぶ場合は職人カードを含めて遊ぶことをお勧めします。

ベテラン職人：「下ごしらえ」のサイコロの出目が常に+1される。サイコロの出目が1だった場合は、必ず失敗となる。

炎の職人：「焼き上げ」のサイコロの出目が常に+1される。サイコロの出目が1だった場合は、必ず失敗となる。

知識の職人：「レシピ」にパン駒を配置した時に、パン駒1つならレシピカード3枚から2枚を選択し、パン駒2つならレシピカード4枚から2枚を選択することができる。

力の職人：自分の手番の開始時に職人魂を1枚だけ未使用の状態に戻すことができる。

作品に関するお問い合わせはこちらから
 ©いかが屋 いかとりによりのいかがわしいラジオ
<http://ikagawasiradio.sblo.jp/>
rinyori227@gmail.com