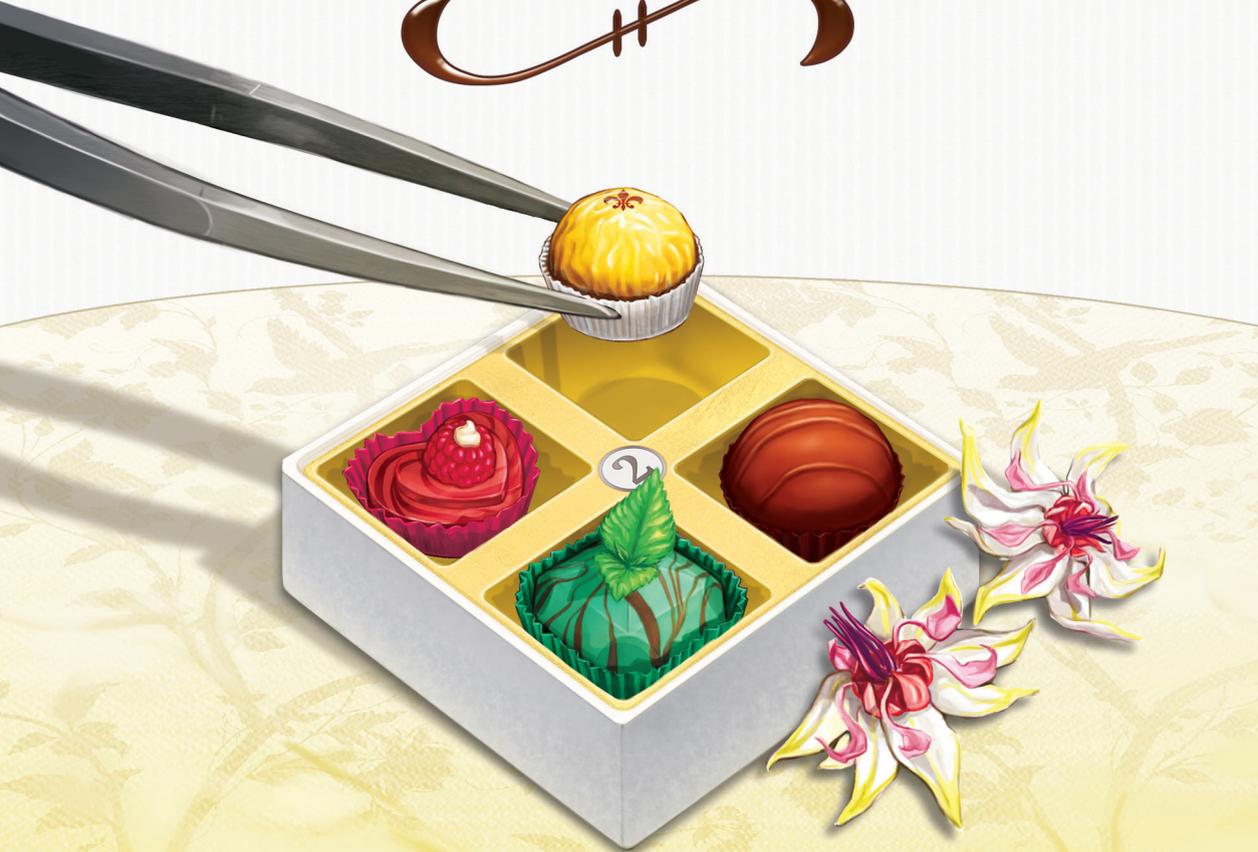


Isaias Vallejo's

Chocolatiers



Credits

Design: Isaias Vallejo

Illustrations: Claire Donaldson

Game Development: Sarah Sharp, David MacKenzie

Copy Editing: Sarah Bolland, Sarah Sharp

Special Thanks: To all the playtesters at PlaytestNW that helped build a better game.
The designer would like to thank his wife for her support.

Overview

あなたはクラフトの達人であり、チョコレートを箱詰めして美味しくて素敵なチョコレートサンプラーを作ります！ チョコレートを箱詰めするとき、さまざまな種類のチョコレートをグループ化することでボーナスポイントが得られるため、サンプラーにぴったりの箱に必ず入れてください。

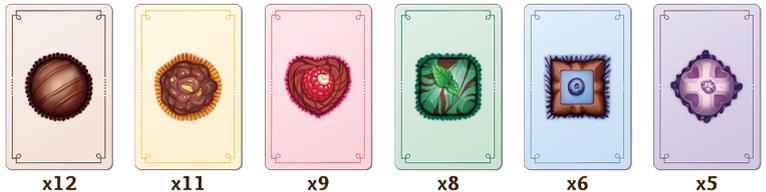
チョコレートサンプラーを自分の基準に合わせて整理することはできませんか？ マスターショコラティエとして、隣接するすべての種類のチョコレートの風味を引き継ぐワイルドチョコレートを作ることができるので、大丈夫です。

最も見事なチョコレートサンプラーを持つショコラティエがゲームに勝ちます！

36 Box Tiles



51 Chocolate Cards



8 Score Tiles



15 Wild Chocolates



If you are missing any components, please email us at contact@dailymagicgames.com.

Game Setup

- ① チョコレートカードをよく混ぜ、裏向きで各プレイヤーに3枚ずつ配ります。これらのカードがプレイヤーの初期手札になり、他に見せないようにして持ちます。
- ② プレイエリアの中央に、6枚のチョコレートカードを表向きにして並べ、チョコレートトレイとします。残りのカードは裏向きの山札にして隣に置いてチョコレートデッキとします。
- ③ 各プレイヤーに3枚ずつワイルドチョコレートトークンを配ります。残りは箱に戻します。
- ④ 箱タイルを混ぜ、裏向きの山札にします。その隣に5枚の箱タイルを表向きにしてならべ、箱タイルの列とします。
- ⑤ 得点カードを箱タイルの上部に表向きにして下図のように並べます。最も最近チョコレートを食べたプレイヤーがファースト・プレイヤーになり、スタートプレイヤーマーカーを受け取ります。



Gameplay

スタートプレイヤーマーカーを持つプレイヤーからゲームを始め、時計回りに続けます。手番には、以下の4つのアクションから2つのアクションを実行しなくてはなりません。

- ・チョコレートを取る
- ・チョコレートを取った箱を詰める
- ・ワイルドチョコレートトークンを置く
- ・箱タイルを予約する

手番に同じアクションを2回行うこともできます。

手番の最後に、手札は6枚までしか持つことはできません。余分なカードは選んで捨て札置き場に置きます。

チョコレートを取る

このアクションには2つの選択肢があります。

チョコレートトレイからチョコレートカードを1枚取って手札に加えます。

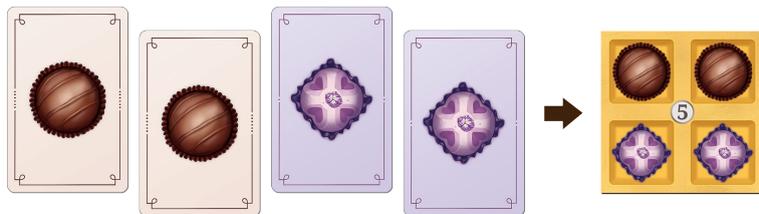
-or-

手札からチョコレートカードを1枚捨て札にして、チョコレートトレイからチョコレートカードを2枚とって手札に加えます。

カードを山札から取ることはできません。必ずトレイから取ります。トレイのカードが6枚になるように山札から補充します。山札がなくなったら捨て札をよく混ぜ、新たな山札をつくってください。

チョコレートを箱詰める

このアクションによって、箱タイルの列や既に予約（7ページ参照）してある手元の箱タイルを自分のサンプラーに追加することができます。箱タイルに一致するチョコレートカードを手札から捨て札にして、対応する箱タイルを取って自分のサンプラーに加えます。



Example: Kira wants a Box tile in the Box tile line that shows 2 Truffle and 2 Violet chocolates. She discards 2 Truffle and 2 Violet Chocolate cards from her hand to the discard pile, then takes the Box tile from the Box tile line and places it into her Sampler.

同じチョコレートカードを2枚捨てることで、箱に示されている1種類のチョコレートの代わりとすることができます。これは何個分でもできます。



Example: David wants a Box tile that shows 1 Raspberry, 1 Blueberry, and 1 Nut Cluster chocolate. He discards 1 Raspberry and 1 Nut Cluster Chocolate card, but has no Blueberry Chocolate cards. Instead, he discards 2 Truffle Chocolate cards from his hand to substitute for the needed Blueberry Chocolate card. Then, he takes the Box tile from the Box tile line and places it into his Sampler.

箱タイルを取ったら直ちに自分のサンプラーに追加します。それによって箱タイルのサンプラーが作られていきます。ゲームの終了時、サンプラーの箱タイルは、その中央に記されている勝利点をもたらします（銀の円の中）。

最初にとった箱は、単純に自分の手元に表向きにして置きます。次にとった箱は、最初の箱に縦横に繋がるように置かなくてはなりません。必ず一辺が完全に隣り合うように並べます。



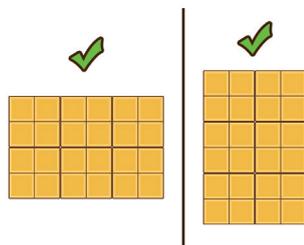
サンプラーに並べるときに、箱タイルは任意の向きに回転することができます。

隣接する箱タイルの中のチョコレート同士が同じ種類である必要はありませんが、うまく並べて種類ごとの大きなグループを作るとゲーム終了時に得点カードを得る機会があります。

サンプラーの箱タイルは、最大3×2枚の大きさまで広げることができます。水平方向・垂直方向のどちらでも構いません。

一度箱タイルを置いたら以後移動・回転させることはできません。

箱タイルの山札から補充して5枚になるようにします。箱タイルが残っていなかったらこの手順は無視します。



ワイルドチョコレートを置く

このアクションは、得点カードがもらえるようにチョコレートの繋がりを助けます。

ワイルドチョコレートの1枚を自分のサンプラーの箱タイトルの4つのマスのうちどこかに置きます。

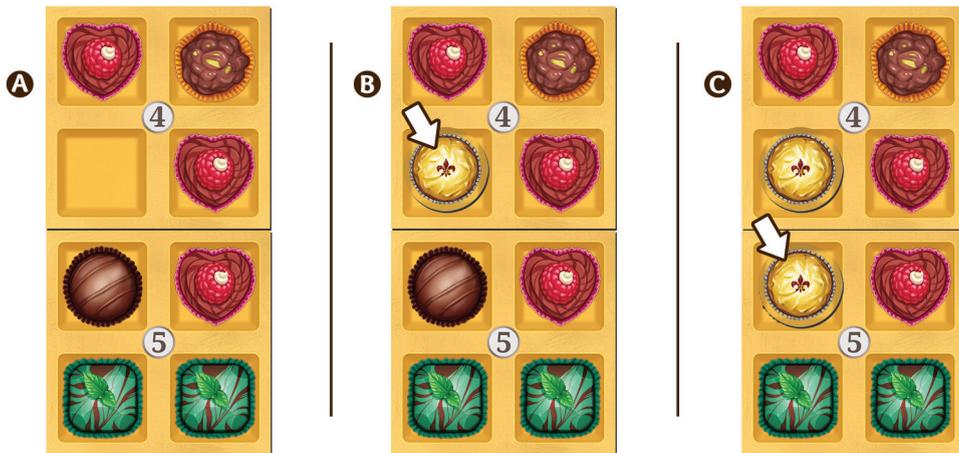
得点カードの褒賞の計算時に、ワイルドチョコレートは、縦横に隣接する全てのチョコレートの一つとして数えることができます。複数の種類のチョコレートとしてすら数えることができるのです。

ワイルドチョコレートを隣接して置くこともできます。これによってある種類のチョコレートの繋がりを伸ばすことができます。

箱タイトルの中のチョコレートに重ねることもできますが、重ねられたチョコレートとしては数えません。縦横に隣接するチョコレートとしてのみ数えます。

一度サンプラーにワイルドチョコレートを置いたら、もう動かすことはできません。

まだ箱タイトルがサンプラーになかったり、もうワイルドチョコレートがなければこのアクションはできません。



Example: [A] Kira wants to connect some Raspberry chocolates in her Sampler in order to win the Raspberry Score tile. [B] She takes 1 of her Wild Chocolate tokens and places it on her Sampler so that the Raspberry chocolates are now connected. [C] In a future action, she will place another Wild Chocolate token on the Truffle to connect the other Raspberry and connect her Mint. This gives her 5 Raspberry chocolates connected and 4 Mint chocolates connected.

重要： サンプラーや予約した箱タイトルに使わなくて残ったワイルドチョコレートは、最終得点計算で1勝利点の価値がありません。

箱タイルを予約する



このアクションによって、箱タイルの列の箱タイルを予約することができます。

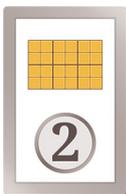
箱タイルの列から1枚タイルを取り、手元に置きます。そして、このタイルが、まだ自分のサンプラーには加わっていないことを示すために、ワイルドチョコレートを1枚、タイルの中央に置きます。ゲーム終了時にこのタイルからは得点を得られません。

箱タイルのワイルドチョコレートは、箱に詰めるアクションでサンプラーに追加するまではロックされ使えません。ワイルドチョコレートアクションで使うこともできませんし、ゲーム終了時の1得点にもなりません。

箱タイルの予約は、常に1枚までです。この箱タイルは、箱詰めアクションでサンプラーに追加することができるだけです。ワイルドチョコレートがなければこのアクションはできません。

箱タイルの山札から補充して5枚になるようにします。箱タイルが残っていなかったらこの手順は無視します。

Ending the Game



ゲームは、誰か1人が6枚目の箱タイルをサンプラーに追加したら終了に向かいます。そのプレイヤーは、"First" 得点カードを得て手番を完了します。スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーまで手番を行い同じ手番数を完了します。

その後、得点カードの褒賞の確定と最終得点計算を行います。

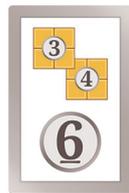
Awarding the Score Tiles

6種類のチョコレートそれぞれについて1枚ずつ得点カードがあります。得点カードはその種類のチョコレートを縦横に一番たくさん繋いだ固まりのあるプレイヤーに与えられます。ワイルドチョコレートが追加できることを忘れないように。

最大のサイズが同数の場合は、だれにも得点カードは与えられません。

箱タイルの得点が3点と4点のタイルを最も多く集めたプレイヤーへの得点カードもあります。それらのタイルは隣接している必要はありません。

これも同数の場合はだれにも与えられません。



Final Scoring

サンプラーの各ボックススタイルの中央に表示される得点と、得点カード上の得点を合計します。使われなかったワイルドチョコレートトークンごとに1点を追加します。最も得点の多いプレイヤーが勝ちます！
 同点の場合、得点カードが最も多いプレイヤーが勝ちます。それでも同点の場合、同点のプレイヤー全員が勝利を共有します！どちらにしても、みんなチョコレートを食べに行くべきです！



Example: In the final scoring example shown above, Kira was awarded 3 Score tiles. One for most connected Nut Cluster chocolates with 7, worth 5 points. One for most connected Mint chocolates with 5, worth 4 points. And one for most connected Violet chocolates with 3, worth 3 points. She also has 1 Wild Chocolate token that she did not place in her Sampler.

Kira's final score is $5 + 4 + 3 + 1 + 30$ Box tile points = 43 points.