

ダ・ルイジ Da Luigi

Pasta und Basta!

2～4人用 8歳以上対象



ゲームの目的

マンマ・ミーア、時は金なり... 客の注文にきちんと応じることができたときこそが、お金を儲けることができるのです。ルイジでは、プレイヤーはレストランを経営し、多くの客の注文を受けようとします。それによってたくさんのお金を稼ぐことができます。しかし、あまりに長い間待たせてしまったら、イライラして出て行ってしまいます。これは、あなたの店の評判に傷がつくだけでなく、収入も減らしてしまいます。レストランを確実に成功させるために、プレイヤーは、新たな客に来てもらわなくてはなりません。他店との競争は待ったなしです。勝者は、ゲーム終了時に最も多くの得点をもつプレイヤーです。

内容物



市場ボード



客カード

90枚

裏面が違うのが8枚



料理駒

90個

デザート：茶色10個

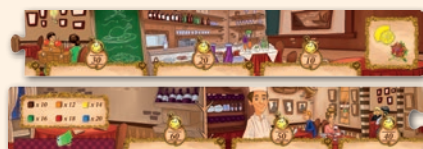
パスタ：橙色12個

ピザ：黄色14個

サラダ：緑色16個

ワイン：赤色18個

水：青色20個



プレイヤーボード

4枚（それぞれ2枚の

タイルを組み合わせる）

これをレストランボードと呼びます。



花束・レモンタイル

35枚



布袋 1つ

客カード

- 各カードの左側（下図緑）は、客が注文した料理のリストです。この注文に応じるためには、その各スペースに対応する食料駒がなくてははいけません。注文は1～4つの料理になっています。
- 左上（下図青）は、客の注文に応じることができた場合に得られる勝利点です。客は1～5点をもっています。
- 中央（下図赤）の数字は、客が注文の料理が来るまでに何分待てるかを示しています。
- 右上（下図桃）は、客があなたのレストランに来店したときに起きるボーナスやイベントを表します。

ゲーム終了
時の勝利点

料理の注文

待ち時間

イベント



レストランボード

レストランボードには6つの時間スロットがあります。これらの時間スロットは、客がどれぐらいの時間あなたのレストランで待っているかを示します。客は常に、6つの時間スロットの1つに置かれます。各時間スロットには、1人の客しか置くことができません。一定の時間がたつと、客は一つ右側のスロットに移動します。もし、客が10分の時間スロットを超えてしまうと、店から出て行ってしまいます。そして、プレイヤーはペナルティとしてレモンタイルを1枚とります。レモンタイルはゲーム終了に－1点となります。レモンタイルはプレイヤーボードの右側のタイル置き場に置きます。花束タイルを得た時も（これは1点になります）、同じようにタイル置き場に置きます。客の注文に完全に対応できたらその都度、客カードをボードの左側のレジに裏向きにして重ねていきます。

料理駒を置いておく食糧倉庫

待ち時間

花束・レモン
タイル置き場



レジ
注文を満たした客カードを重ねておく場所

対応する時間に応じて来店中の客を置いておく6つの時間スロット

ゲームの準備

- 最初のゲームの前に、慎重に、タイルの全てを打ち出してください。
- テーブルの中央に市場を置いてください。
- 客カードから8枚の開始用カード（裏面が異なる）を脇によけてください。
- 残りの82枚の客カードをよく混ぜます。プレイヤー1人あたり12枚ずつのカードを取って市場の赤いテントのところに裏向きの山札として置きます（2人プレイなら24枚、3人なら36枚、4人なら48枚）。残った客カードは箱に戻します。一度のゲームで全てのカードが使われるわけではありません。
- 各プレイヤーは1枚のレストランボード（2枚のタイルを組み合わせる）と開始用の客カード2枚を受け取ります。1枚は2つの料理、もう1枚は4つの料理になっています。それぞれのカードをレストランボードの対応する時間スロットに配置します。（一方は60分まで、もう一方は40分までのスロット）
- さらに、各プレイヤーは布袋から料理駒をランダムに3個引き取ります。これは開始用カードの客による特別イベント（60分待つ客は2個の、40分待つ客は1個の料理駒を取る）に対応したアクションです。引いた料理駒が客の注文と合っていたら、直ちにそれらに対応するスペースに置かなくてはなりません。余った料理駒は食料保管庫に置きます。
- 布袋からランダムに引いて、対応する数の料理駒をそれぞれの市場のスペースに配置します。一番上の列は各1個ずつ、2番目の列は2個ずつ、3番目の列は3個ずつ、一番下の列は4個ずつです。
ヒント：必要な食材駒の数は、配置するスペースの右上に灰色の駒の図で示されています。
- 花束・レモンタイルは半分ずつに分け、半分は花束の面を上にして、半分はレモンの面を上にして、市場の該当するスペースに置きます。
- 最もおなかのすいているプレイヤーがスタートプレイヤーになります。（または適当に選んでください。）



ゲームの概要

自分のターンでは、市場から1個以上の料理駒を取り、保管庫に置きます。しかし、注意してください、料理を取ることは時間を使います、そしてそれは客の忍耐に重圧をかけます。料理駒を取ってきた列の時間の単位に応じて、客は出口に向かって右側のスロットに1つ移動します。その後、客カードの対応するスペースに料理駒を置きます。すべてのスペースを料理駒で満たしたら客は注文に満足します。カードを取り除き、ゲーム終了時に得点を得ます。客が料理に満足することなしに出口から出て行ってしまったら、ゲーム終了時に得点を減らすレモンタイルを手に入れることになります。

市場から駒を買って、客の注文に応じる代わりに、新たな客を呼ぶこともできます。あなたにとって最も良きそうな客を招き相手のプレイヤーには短気な気前のよくない客を与えましょう。ゲームは客カードがなくなり、最終ラウンドをプレイした後、終わります。

ゲームプレー

手番プレイヤーは以下のアクションから1つを選んで行います。

- A) 客への対応 (食材を買い、料理を提供し、支払いを得る)
または
B) 新たな客を入れる
(そして可能なら食料を提供し、支払いを受ける)

時計回りに、次のプレイヤーが同様に続けます。

A) 客への対応

少なくとも1人の客が自分のレストランにいれば、このアクションを選ぶことができます。アクションは、

食料の購入

料理の提供

お支払い

から成り立ちます。

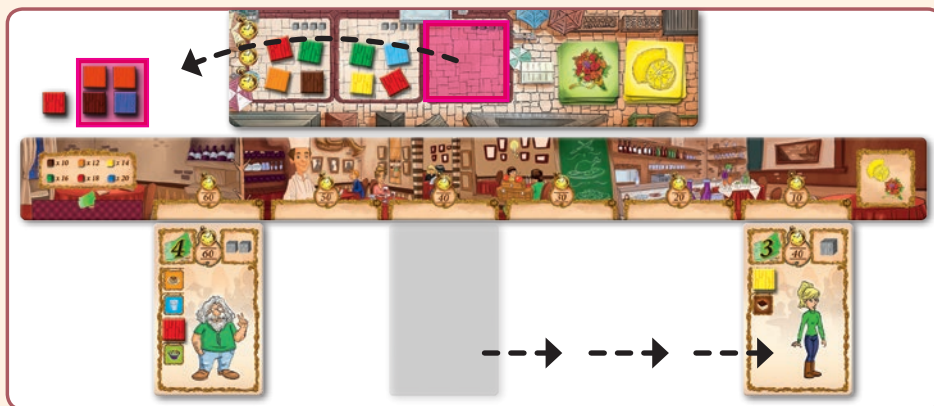
1 購入

- プレイヤーは、市場のスペース1か所からすべての料理駒を取ってレストランボードの食料保管庫に入れます。
- これらの食料を入手するのに必要な時間は、食料市場の左側に示されています。(0, 1, 2, 3の時計)
- プレイヤーは、時計1個につき1スペース、客を右側のスロットに押し出さなくてはなりません。

ヒント：一番上の列の料理駒は時間がかかりません！

注意：客が押し出される先のスペースは空いていなくてはなりません。プレイヤーは、時間を一人の客に割り当てるか、複数の客の間で分配することができます。

例：一番下の列から4つの食料駒を取ります。時計は3個分です。女性客を3スペース移動します。1人の客が2スペースともう1人の客が1スペース移動するように分けることもできます。



・プレイヤーは、客を故意にレストランの外に追い出すこと(10分のスロットを超える)もできますが、ペナルティとしてレモンタイル1枚を受け取らなくてはなりません。("注文のキャンセル"を参照)

・必要十分な時間スロットがない場合は、そうになってしまう市場のスペースを選ぶことはできません。ですから、20分のスペースに1人だけ客がいる時に、2スペースしか移動できないので、3スペース移動が必要になる下の列の駒は取ることができません。

ヒント：これは客の注文に応じようとして食料駒を取るときに起こりやすいです。しかし、客は注文に満足する前に出て行ってしまい、満たされないことになってしまいます。

例：この料理駒で女性客の注文に応えます。しかし、これらの料理駒を取るために時計2を使わなくてはなりません。男性客には時計1だけしか使うことができません。すると、2個目の時計によって女性客は店から出て行ってしまいます。結局、料理駒を彼女の注文のために使えなくなってしまうのです。代わりに、満たせなかった注文のレモンタイルをもらう羽目になります。



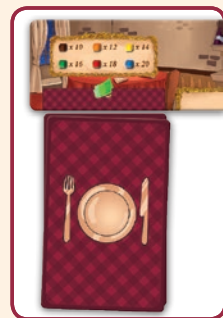
2 料理の提供

料理駒を購入後、可能な限り多くの料理駒を客の注文に応じて提供しなくてはなりません。同じ料理駒を注文している客が複数いる場合、誰の注文に応じるかは、プレイヤーが選ぶことができます。あまった駒とジョーカーとして最後に使える茶色の駒は食料保管庫に残ります。

ヒント：デザート駒(茶色)は、初期の客カードにのみ注文されます。その後の客の注文には茶色の駒は出てきません。

3 お支払い

客の注文をすべて適切な料理駒で応じた場合客は満足します。ゲームの終了時に、プレイヤーはカードの左上に記されている勝利点を獲得します。注文に使われた料理駒は市場の近くに置きます。決して布袋に戻さないでください！満足した客カードは伏せてレストランボードのレジの左側に重ねていきます。



B) 新たな客を入れる

- 手番プレイヤーのレストランに一人の客もいない場合は、このアクションを選ばなくてはなりません。
- このアクションを選んだら、山札から客カードを引いて、手元に伏せて置きます。引くカードの枚数は、プレイヤー人数+1枚です。(2人なら3枚、3人なら4枚、4人なら5枚)
- カードを1枚ずつ順番にめくり、手番プレイヤーが直ちに、自分でカードを使うか他のプレイヤーに渡すかを選ばなくてはなりません。
- 他のプレイヤーは必ず1枚の客カードを受け取り、手番プレイヤーは2枚受け取ります。
- カードを受け取ったら、レストランボードの対応する時間スロットにカードを置かなくてはなりません。すでにそのスペースが埋まっている場合、もうひとマス右のスロットに置きます。そこも埋まっていたらさらに右のスロットに置くというようにしていきます。そのために、店から出ていくことになったら、客は最初から怒ってでていったということ(何も満たされていない)です！

例：

このプレイヤーは客カードを30分の時間スロットに置かなくてはなりません。そこはすでに埋まっているので20分に移動させたいのですが、そこも他の客で埋まっていて、さらに右の10分に移動しますが、そこも埋まっているので、結局何のサービスも受けないまま店を出ていくことになります。



- ・客カードがレストランに置かれるたびに、カードの右上に記されている特別なイベントを直ちに処理します。
- ・これらのステップをすべて終えた後、手番プレイヤーは次のカードをめくります。
- ・このアクションの最後に、すべてのプレイヤーは、自分の食料保管庫から、必要な料理駒を可能な限り客の上に運ばなくてはなりません。

客用のカードのスペシャルイベント



プレイヤーは、すぐに布袋から料理駒1個を引いて食料保管庫に置きます。



プレイヤーは、すぐに布袋から料理駒2個を引いて食料保管庫に置きます。



プレイヤーは市場から1枚のレモン・タイルをとりレストランボードの対応するスペースに置きます。



プレイヤーは市場から1枚の花束タイルをとって、レストランボードの対応するスペースに置きます。



プレイヤーは、客のうち1人を、時間スロットの右へ1マス移動しなければなりません。どの客を動かかを選ぶことができます。このアクションは、客が置かれたあとに起こることを忘れないように！



プレイヤーは、1つのアイテムを捨てなければなりません。1つの料理駒（客の上から、または、食料品置場から）、1枚の花束/レモンタイル。何も持たなければ、何も捨てる必要はありません。



プレイヤーはすぐに新しい客を引き、レストランに置かなければなりません。そしてその客のスペシャルイベントを発動します。

他のルール

キャンセルされた注文

客が10分のスロットを超えたら、レストランを出ます。この客の注文は提供できませんでした。カード上のすべての料理駒は、市場の近くに集めます。カードは市場の青い屋根のテントに置きます。そして、プレイヤーは、レモンタイルを受け取り、レストランボードに置きます。



レモン・花束タイルの扱い

プレイヤーは、レモン・タイルか花束タイルのどちらかを持っていることができるだけです。
例：プレイヤーが2個のレモンタイルを持っているときに、1枚の花束タイルを得たら、1枚のレモンタイルを市場に戻せば良いです。

市場の補充

手番プレイヤーのターンの後、1列のすべてのスペースが空なら布袋からランダムに料理駒を引いて補充します。他のスペースは、まだ補充されません。

布袋が空になった

布袋が空になったら、すべての捨て駒を袋に入れます。

料理駒が足りなくなったら

布袋やストックに必要な料理駒が足りない場合は、すべてのプレイヤーは自分の食料保管庫にある10個を超える料理駒を、10個までに減らさなくてはなりません。プレイヤーどの駒を捨てるか選ぶことができます。



ジョーカー



2個の茶色の駒（=デザート）は、どんな1つの料理駒にもできるワイルドカードとして使えます。

任意の4つの料理駒を使って、どんな1つの料理駒にでもできるワイルドカードとして使えます。

これらのジョーカーは、客カード上での、最後の空のスペースを埋めるためのみに使うことができます。

例：プレイヤーは、1個の青、2個の緑と1個の黄色の駒を、必要な赤の駒1個として使えます。

ゲームの終了

新たな客を入れるアクションの間に、客カードの山札がなくなったら最終ラウンドに入ります。まだ引くべきカードが残っているなら、ゲームの初めに取り除いて箱に戻したカードから引きます。そのターンが終わったら、すべてのプレイヤー（今カードを引いたプレイヤーを含む）は、客に対応するアクションを行い、客の注文を満たそうとします。

その後、各々のプレイヤーは、完成したカードの点を数えます。満たされていない注文の客は、全く得点を与えません。プレイヤーが持っているレモン・タイルごとに1点を差し引き、花束タイルごとに1点を加えてください。

最も多くの点をもつプレイヤーが勝者です。引き分けの場合、食料保管庫と客カード上により多くの料理駒もつプレイヤーが勝ちます。さらに引き分けなら勝利を分かち合しましょう。



Der Autor: Rüdiger Dorn, geboren 1969, lebt mit seiner Frau und den drei Kindern in Süddeutschland. Der Diplom-Handelslehrer hat schon zahlreiche Kinder-

Familien- und Erwachsenenspiele entwickelt. Mit „Da Luigi“ ist ihm ein locker-leichtes und witziges Spiel für die ganze Familie gelungen.

Redaktion: Wolfgang Lüdtker
Illustration und Grafik: Fiore GmbH | www.fiore-gmbh.de
Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

© 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart
Telefon: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de

kosmos.de
Art.-Nr. 692254 | Alle Rechte vorbehalten. | MADE IN THE NETHERLANDS