



MENU MASTERS<sup>TM</sup>

*Rules*



# MENU MASTERS™

これは、高級ダイニングの狂乱です！あなたは今までに作られた偉大なメニューのアイデアに満ちた世界クラスのシェフです...しかし、メニューマスターになるための唯一の方法は、新鮮で、最もおいしい食材のために、マーケットストリートで他のシェフを打ち負かすことです！買い物かごをつかみ、青果店、精肉店、またはベーカリーで最初に並ぶのです。それは最良の選択を取得する唯一の方法です！しかし、需要を押し上げたり、価格を上げたりするかもしれないので、その他のシェフに注意してください！または、若干のお金をかせぐために、あなた自身の店を開いてください！グルメ覇権のためのこのおいしくて楽しいレースで、あなたは偉大なメニューマスターであることを証明するのです！

## 内容物

ストアボード4枚



シェフボード6枚



プレイヤーカード  
124枚



シェフの帽子駒(6色各4個ずつ)



ファーストシェフのフィギュア



コイン48枚



# ゲームの目的

メニューマスターズでは、プレイヤーは、マーケット・ストリートで利用できる最も新鮮な材料でメニューをつくることによって、最も多くのスターを集めるために競争しているシェフです。ゲームの終了時に、最も多くのスターを持っているシェフが勝利します。

## セットアップ

青果店、精肉店、ベーカリーの順番にストアボードを並べます。プレイヤーから全ての店に手が届くようにします。

青果店、精肉店、ベーカリーのカードをそれぞれ別々によく混ぜ、対応するストアボードの上部に裏向きの山札にして置きます。その後、それぞれの山札から3枚ずつ引き、ストアのウィンドウに1枚ずつ表向きにして並べます。

プレイヤー人数が4人以上の場合は、パン屋の右側にスーパーマーケットボードを追加します。青果店、精肉店、ベーカリーの山札から1枚ずつ取り、スーパーマーケットボードのウィンドウに表向きにして並べます。



各プレイヤーは、シェフボードと同じ色のシェフの帽子の駒を4つずつ受け取ります。各シェフは6コインずつ持ってゲームを始めます。プレイヤー1人あたり2コインを追加で用意し、ゲーム中の銀行としてプレイエリアのそばに置いていきます。余ったコインは箱に戻します。最近食料品の買い物をしたプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、シェフのフィギュアを取ります。

メニューカードをシャッフルし、各シェフに2枚ずつ伏せて配ります。シェフは、それらのメニューカードを見てもよいですが、他からは分からないようにします。残りのメニューカードを裏向きの山札にしてストアボードの上側に置きます。その後、3枚のメニューカードを引き、全員の手が届くように、メニューの山札の隣に並べます。これらは、シェフによって完成することができる共通のメニューになります。（上部の図を参照）



# ゲームのプレイ

メニューマスターズは、いくつかのラウンドでプレイします。各ラウンドは3つのステップで行います。

- 1 帽子の駒を置く
- 2 材料を購入する
- 3 クリーンアップ

ゲーム中、シェフはお金の管理に細心の注意を払わなくてはなりません、また、メニューカードを達成するための購入計画を立てなくてはなりません。

## STEP 1：駒を置く

シェフのフィギュアをもっているプレイヤーから始め、時計回りに続けます。1手番に1個駒を置き、全員が4個全ての駒を置くまで行います。シェフの帽子は、材料を購入するか、このラウンドで店を自分のものにするかどちらかを行います。



材料を購入する



コインの獲得

店から材料を購入するには、プレイヤーは、帽子の駒をストアの中央のウィンドウに置きます。他のプレイヤーも順番に帽子の駒を既に置いてある帽子の駒の下に置いて並ぶことができます。プレイヤーはいくつでも帽子の駒を並べることができ、一つの店に並ぶことができる帽子の駒の数に制限はありません。

自分の店にするには、その店のカードの山札の上に帽子の駒を置きます。自分の店となったプレイヤーは、そこで支払われた全てのコインを手に入れ、クリーンアップステップで獲得することができます。複数の店を持つこともできます。プレイヤー同士で店を持ち合うことや、自分の店に並んだり、その材料を買うことはできません。獲得したコインは、次のラウンドまで使うことはできません。



店を持つ

ラウンドごとに1回、プレイヤーは店を持ったり、材料を買う代わりに、銀行から1コインを得るために帽子の駒を使うことができます。プレイヤーは、受け取るコインに帽子の駒を置きます。次のラウンドの材料購入のステップまで使うことはできません。銀行にコインがなければ、このアクションはできません。

全員が全ての帽子の駒を置き終わったら、帽子の駒を置くステップは終了で、材料購入のステップに入ります。

## STEP 2：材料の購入

プレイヤーは、帽子の駒が並んだ店から材料を購入することができます。プレイヤーは、以下の順番で材料の購入をします。

- 1 青果店
- 2 精肉店
- 3 ベーカリー
- 4 スーパーマーケット



最も上に帽子の駒があるプレイヤーから材料を買うことができます。最初に店に並んで最初に出るのです。材料の購入コストは、その時点で重なっている帽子の駒の数と等しくなります。プレイヤーは、一度に1枚だけ材料を買うことができ、店にあるどの材料でも買うことができます。



例：もし黄色が青果店から何か買うとき、4個の帽子の駒があるので、4コイン支払う必要があります。帽子の駒の山に自分の駒でも他人の駒でも関係ありません。



Purchased Ingredients

材料購入に使ったコインは、店のカードデッキ（オーナー駒）のそばに置きます。店のオーナーは、次のラウンドまでまだこれらのコインを使うことはできません。材料を購入したら、カードを自分のボードのバスケット（シェフボードの下側）に入れます。そして、自分の帽子駒を店から取り除きます。これによって、残りの材料を買うコストが下がります。もし店から3枚のカードが購入されたらその店は品切れで、並んでいた他のプレイヤーは購入できません。

プレイヤーは、バスケットに合計で6枚までの材料カードを持つことができます。もし7枚目のカードを購入したら、メニューを完成させるか、カードを捨てるかを選択してはなりません。捨て札は、店にあるカードデッキに戻してよく混ぜます。プレイヤーは、自分の手番で材料を購入しないで店から出ていくこともできます。



Ingredient Basket

### STEP 3: クリーンアップ

全員が材料の購入ステップを終えたら、クリーンアップステップに入ります。

- ・自分の店があるプレイヤーは、帽子の駒を取り除き、そのラウンドにそこで支払われたコインを獲得します。
- ・銀行のコインを得るために帽子の駒を置いたプレイヤーは、帽子の駒とコインを受け取ります。
- ・2人ゲームでは、オーナーがいなかった店で支払ったコインはそのままストアボードに残します。これらは、次にその店を持ったプレイヤーが獲得する権利を得て、次のラウンドの購入ステップの後に、そのラウンドで支払われたかのように獲得します。3～6人のプレイでは、オーナーがいなかった店のコインは銀行に戻します。
- ・対応するストアのデッキから、新しい材料カードを購入されたカードの代わりに補充します。4人以上のプレイなら、スーパーマーケットも補充します。
- ・ファーストシェフのフィギュアを時計回りに隣のプレイヤーに渡します。



## メニューの完成

プレイヤーは、1枚以上のメニューを自分の手番の時に完成されることができます。メニューを完成するには、バスケットにメニューに記された全ての材料が揃っていません。手札さらに（もしくは）共通のメニューから完成させることができます。メニューが完成したら、

- ・メニューの完成を宣言します。
- ・完成したメニューカードと材料カードを提示します。
- ・メニューカードを上にして、使った材料カードといっしょに、シェフボードの左側の”本日のスペシャル”の隣に置いておきます。



Building Menu

もし、共通のメニューを完成させたら、直ちに山札から新たなメニューを補充します。ゲームの最初に配られた各シェフのメニューカードは補充されません。

### パワーフード

シェフは技術革新のマスターです。利用可能な最高の材料を作る努力をしています。同じ材料カード2枚で、パワーフードを生み出すことができます。パワーフードは、メニューカード上の同じストアの材料の代わりにすることができます。

例：2枚のブロッコリーカードは、メニューカード上のトマトの代わりにできます。また、2枚のサーモンカードは、ステーキの代わりに使えます。2枚の同じカードからパワーフードを生み出したら、得点計算では、高い方の星からのみ得点できます。



Power Food



Competed Menu

## 得点計算とゲームの終了

プレイヤーが3枚のメニューカードを完成したら、全てのプレイヤーが現在のラウンドを終了して、得点計算をします。プレイヤーは、完成したメニューの材料カードから星の数を合計します。材料カードをパワーフードに使っていたら、2枚のうちの高い星のカードからのみ得点します。バスケットに残った材料カードは得点計算には入りません。

例：別の青果物を補うために、星2のブロッコリーと星3のブロッコリーを使ったら、その材料からは星3のみ計算します。材料カードに2種類の材料がある場合は、メニューカードに対応する材料からのみ得点します。

完成したメニューから最もたくさんの星を得たプレイヤーが勝利です！同点の場合は、最もコインを持っているプレイヤーが勝利です。まだ同点の場合は、勝利を分け合い、ともに協力してレストランを開きましょう！



$$8 = 3 + 3 + 2$$

Scoring a Menu

## Credits

**Product Development:** Ray Wehrs and Chris Leder

**Game Design:** Zach and Jordan Weisman

**Art Direction:** Andy Hepworth

**Illustration:** Tom van Rheenen

**Graphic Design:** Ilonka Cuth and Andy Hepworth

**Editor:** Sharon Turner Mulvihill, Cassidy Werner

## Special Thanks

“I'd like to thank all the Titan Series Kickstarter supporters and the Calliope Games staff for making my game a reality. Also I want to offer a very special thanks to my Mom and Dad (Dawne and Jordan Weisman) for all their help and support.

Thank you, for playing Menu Masters!”

**Zach Weisman**