

Schlacht am Buffet

ビュッフェの戦い

デザイン：Martin Wallace イラスト：Uli Stein 3～6人用 8歳以上

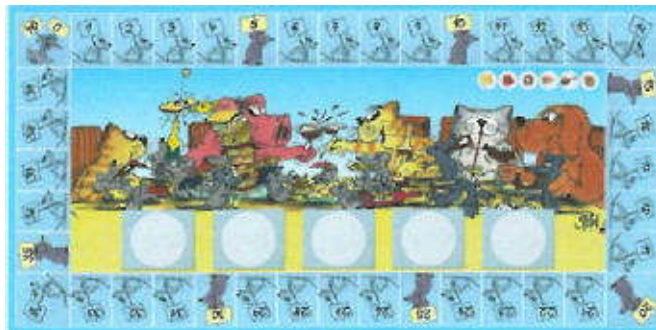
ゲームのアイデアと目的

おいしそうな料理が並んでいます。そして、いたずらネズミが最高の料理をいただくよう狙っています。一番後ろに並んだネズミは、一番価値の低い料理を取って、家に帰らなくてはなりません。残ったネズミは続けます。こうして、ネズミが2匹残るまで続けます。2匹になったら、最後は先頭にいるねずみだけが、最高のおいしい料理を獲得します。けれども、2番目のネズミは何も獲得できません。そしてまた、新たな料理が配られ、次の戦いが始まります。

すべての料理が配られ、最も得点を取ったプレイヤーが勝利です。

ゲームの内容物

ゲームボード 1



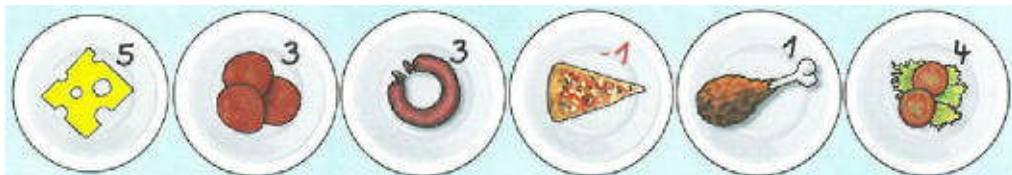
ネズミカード 110（-1から9までが10枚ずつ）



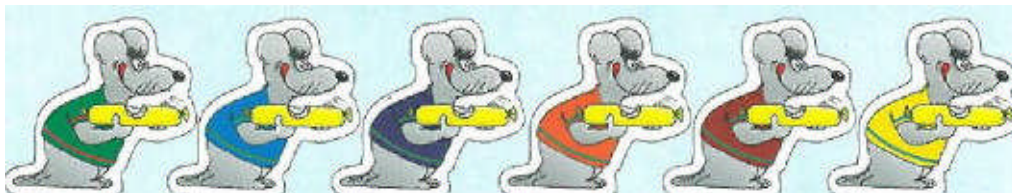
ネズミの駒 6



料理 3 6 (-1, 1, 2, 3, 4, 5各6枚ずつ, チーズ, サラミ, ソーセージ, ピザ, チキン, サラダ)



ネズミタイル 6 (だれがどの色か分かるように持ちます)



スタートプレイヤータイル 1



ゲームの準備

- 初めてのゲームの前に、タイルを枠から丁寧にはずします。
- ボードをテーブルの中央に置きます。
- ネズミカードを 9 枚ずつ裏向きにして配ります。残ったカードはボードの横に裏向きの山札にして置いておきます。
- 各プレイヤーは自分の色のネズミ駒とネズミタイルを受け取り、ネズミ駒は得点トラックの 0 に置き、ネズミタイルは自分の前に置きます。
- 料理は裏向きにしてよく混ぜ、ボードの脇に置きます。
- 最も若いプレイヤーがスタートプレイヤータイルを持ちます。

ゲームの進め方

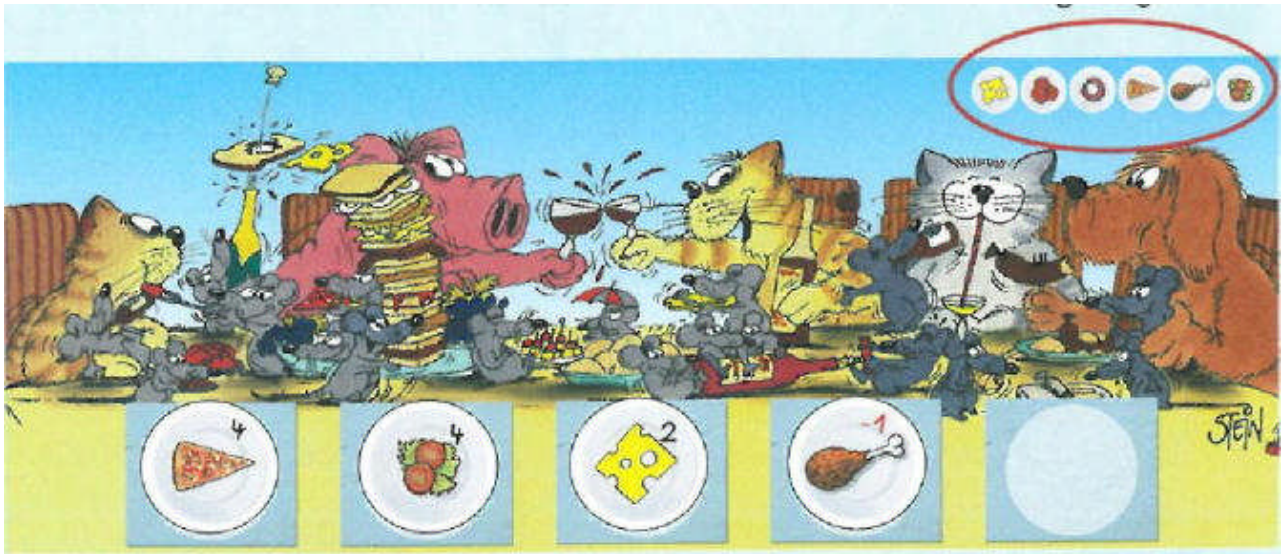
補足：以下の説明は 4 人から 6 人での進め方について記述しています。3 人でのプレイヤーについては最後に説明していますのでそちらを見てください。

ビュッフェが開きます：料理の配置

- 各ラウンドの始めに、料理を表向きにして配置します。プレイヤーの人数より 1 枚少ない数を準備します。例えば 5 人プレーなら 4 枚です。
- 料理は得点順に、ボードの料理置き場に左から右に得点の高い順に並べます。同じ得点の場合は、ボードの右上にある料理の順番にします。ネズミにとってはチーズが最も最高の料理で、サラダが最も興味を引きません。

補足：6 人未満のゲームではいくつかの場所が空きます。

料理配置の例：5人のゲームです。4枚の料理を表向きにして価値の高い順に左から並べてます。価値4の料理が2つあるので、ボードの右上にある順番を見ます。ネズミにとってピザはサラダよりうれしいのです。



戦いの始まり：カードをプレイしネズミを動かす

- 各プレイヤーは9枚のネズミカードを手札に持ちます。そこから1枚を裏向きにして出します。
- スタートプレイヤータイルを持っているプレイヤーからカードをオープンし、そのカードの得点分だけ、ネズミ駒を移動させます。0はその場にとどまり、-1はマス戻します。
- 続いて左隣のプレイヤーがカードをオープンし、同じようにネズミを動かします。こうしてターン順に全てのカードを順番にオープンします。全てのカードをオープンしたら、山札の隣に捨て札の山をつくって置いていきます。
- 1つのマスに複数のネズミがいても構いません。

- 重要：スタートマスにネズミがいるときに-1のカードをプレイしたら、スタートマスの前、つまり39の場所まで下がらなくてはなりません。

ネズミの退去：最後のネズミは家へ！

○最も後ろに単独でいるネズミはそのラウンドから抜けます。そして、最も小さい得点の料理を取らなくてはなりません。

例：青いネズミが一番後ろにいたので、このラウンドから抜けなくてはなりません。青のプレイヤーは－1点のチキンの料理を取って自分の前に置きます。チキンの肉はおそらく古くなっているのでしょうか。



○料理を取ったら自分の前に表向きにして置いておきます。

○料理を取ったネズミは得点トラックから取り、取った料理のそばに置いておきます。

○重要：ラウンドの最初に抜けたプレイヤーは、手札から好きな枚数を捨て札置き場に置き、すぐに同じ数だけ山札から引くことができます。

○スタートプレイヤータイルを持っているプレイヤーは、時計回りでまだゲームに残っているプレイヤーにタイルを渡します。

○注意：最後尾が1匹のネズミではなく、2匹以上いると、だれもそのラウンドからは抜けません。ゲームは全員で続けます。

新たなターンへ：カードと運をかけて

○残った全てのプレイヤーが続けます。

○手札のカードを1枚裏向きにして置き、スタートプレイヤータイルを持っているプレイヤーからカードをオープンしながら、カードの得点に応じてネズミを移動しま

す。(前のターンの得点に足していきます。)再び最も最後尾のネズミがラウンドから抜け、最も得点の低い料理を取って自分の前に置き、ネズミも戻します。

○こうして残ったプレイヤーが次のカードを置いて続けます。

2匹だけになったら：1匹は何も取れない！

○ゲームは、2匹のネズミと料理が1つ(最も得点が高い)が残るまで続けます。プレイされたカードで**単独でトップ**に立ったネズミが料理を取ります。二番目のネズミは何も取れません。

例：ラウンドの最後、黄色のネズミが単独で最も遠くまで進み、4点のピザを獲得します。残念ながら紫のネズミは失敗し、何も取ることができません。



○トップのマスの2匹ともいる場合は、単独でトップではないので、どちらかがトップになるまで続けます。もし、2人とも手札がなくなったら、直ちに山札から9枚を引いて続けます。

○補足：もしネズミが40のマスを超えてもそのまま移動します。

追加はいかが？：カードの補充

○ラウンドが終了したら、各プレイヤー(最初に抜けた人から順番に)は、手札が9枚になるように山札から新たにカードを引きます。

補足：プレイヤーによって持っている枚数が違うので、新しく引くカードの枚数は違います。

○山札がなくなったら、捨て札を裏向きにしてよく混ぜ、新たに山札をつくって続けます。

新たなラウンド・新たな食卓

○全員が参加して次のラウンドを始めます。スタートプレイヤーは、前のラウンドで勝ったプレイヤーの左隣の人を持ちます。

○新たな料理を、プレイヤーの数より1枚少なく用意して並べます。

○全てのネズミを再び、スタートのマスに置きます。

○重要：いろいろな種類の料理を獲得していったら、その料理の種類ごとに、自分の前に並べます。そして、同じ料理の場合は、すでに置かれている料理の上に、新しい料理を重ねて置いていきます。下にある料理は関係ありません。各種類の一番上の一枚だけが見えるようにします。

補足：ゲーム中、より高い価値の同じ料理を手に入れることができるので、最初の方に-1の料理を取ってしまったても悪いことはありません。同じ種類のより低い料理を5点の料理でかぶせることも可能なのです。

ゲームの終了と得点計算

○現在のラウンドの後に、新たな料理の配置をするのに必要な数が足りなくなったら、ゲームは終了です。

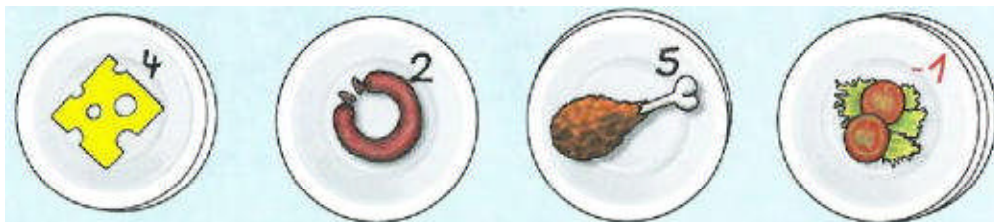
○各プレイヤーは自分の料理の得点を数えます。

○どの料理も一番上に乗っているものだけを数えます。

○最も得点を取った者が勝者です。

○同点の場合は、より得点の高い料理を持っている人が勝ちです。それも同点の場合は、ボードの右上にある料理のランクで決定します。

得点計算の例：この場合は10点です。最も得点が高いのは5点のチキンです。



3人用の特別ルール

3人でプレーする場合は、各ラウンド2つの点で異なります。

- 各ラウンドの最初には、通常のルールに従って、5つの料理を並べます。
- ラウンドの最初のターンでは、より得点の低い3枚(右側から3枚)の料理を競います。
- 通常通りにプレイしますが、この場合は全員が料理を獲得できます。また、通常のルール通り最初に抜けたプレイヤーは好きな枚数、カードの交換ができます。
- すべての料理が配られたら、ネズミたちは再びスタートマスに戻します。
- 残った2枚の料理を賭けて第2ターンを始めます。手札に残ったカードで行い、新たなカードの補充はありません。
- 第2ターンで最初に抜けたプレイヤーは、得点が低い方の料理を取ります。しかし、ここではカードの交換はできません。残りの二人はどちらかが先頭に立つまでプレイを続けます。このプレイヤーが得点の高い料理を取ります。2番目のプレイヤーは何も取れません。その後、全員が手札を9枚に補充して、次のラウンドを始めます。

