



をかしや



ゲームデザイン:折口 日向 イラスト:舟岡

プレイ人数:3~4人 プレイ時間:60~90分 対象年齢:10歳以上

先代の店主からあなたは小さな和菓子屋を受け継ぎました。
何もない状態から、あちこちのお店を巡って材料を集めて和菓子を作り、
自分のお店を建てて立派な和菓子屋の店主を目指しましょう。

ゲームの概要

をかしやは、手番で複数のアクションを行い、材料を入手して和菓子を届け、勝利点を得るボードゲームです。

自分のお店を置くことによって、移動がスムーズになったり、各エリアから勝利点を得ることができます。3回の決算後にゲームは終了し、1番多くの勝利点を獲得していたプレイヤーの勝利です。

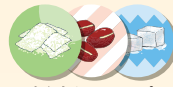
内容物



ボード 1枚



人コマ 4個



材料チップ
60枚



届け先タイル
3枚



店コマ
4色×15個



お金チップ
36枚



問屋タイル
5枚



キャラクター
カード
4枚



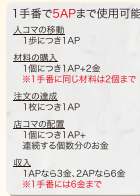
注文カード
30枚



注文カード
(決算)
内 3枚



木箱カード
4枚



サマリー
カード
4枚

説明書 1冊
(あなたが今
読んでいる
ものです!)

内容物説明

ボード



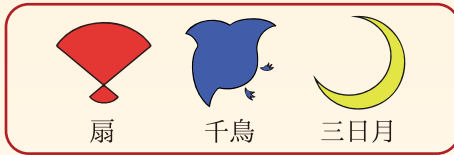
エリアの得点

左から順に 1位 2位 3位 が獲得できる勝利点です

※色ごとに塗り分けられた区画がエリアです

届け先タイル

届け先のシンボル



扇

千鳥

三日月

キャラクターカード

※プレイヤーの使用
色を示すためのカードです



問屋タイル

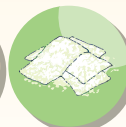
購入可能
な材料



材料チップ



卵



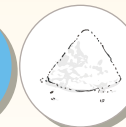
求肥
(ぎゅうひ)



小豆



寒天



砂糖

注文カード



届け先

必要な材料

2～4個のいずれかが描かれており、それぞれ、2コスト、3コスト、4コストの注文カードと呼びます

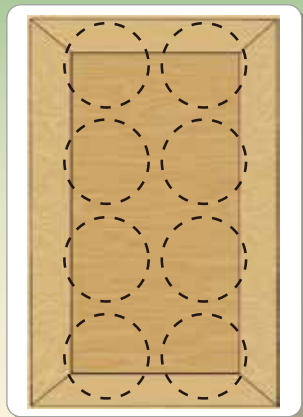
注文達成時のボーナス

ゲーム終了時に獲得する勝利点

作られる和菓子

ゲームのプレイングには影響しません

木箱カード



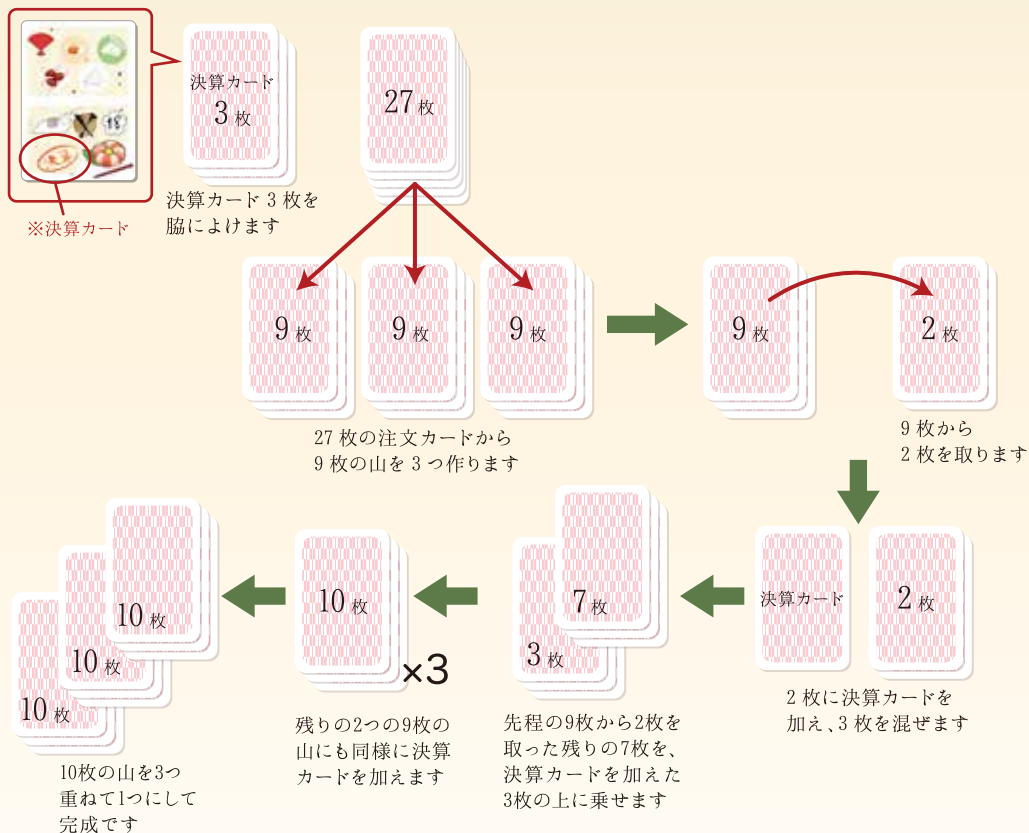
材料チップ置き場

ゲームの準備

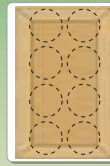
- ① ボードを机の中央に置きます。
- ② ボードに問屋タイル5枚、届け先タイル3枚を5ページの図の指示通りに置き、それらを以降、問屋マス、届け先マスと呼びます（図では赤枠、黄枠で囲んでいます）。
- ③ お金チップ2種類、材料チップ5種類を、種類ごとに分けてボードの横にストックとして置きます。
- ④ 各プレイヤーは4色の中から好きな色を選び、その色の人コマ1個、店コマ（3人プレイのときは15個、4人プレイのときは12個）、キャラクターカードを自分の手元に置きます。あまった人コマと店コマは箱に戻し、今回のゲームでは使用しません。各プレイヤーは木箱カードとサマリーカードを1枚ずつとお金チップ5金を手元に置きます。
- ⑤ 店コマ1個をボードの勝利点トラックの10点のマスに置き、3人プレイなら8個、4人プレイなら7個を自分の手元に置き、残りの店コマはストックとしてボードの横に置きます（3人プレイなら6個、4人プレイなら4個です）。
- ⑥ スタートプレイヤー（決め方は後述します）から時計回りで、中央の3×3のエリアの四隅のマスはどこかを選んで自分の人コマを置きます（5ページの図の青枠で囲まれたマスのいずれかに置きます）。

- ⑦ 注文カードは、まずカード左下に決算と書かれている4コストのカード（以降決算カードと呼びます）3枚を脇によけ、残り27枚を裏向きでよく混ぜ、9枚ずつ3つの山を作ります。次に、各山から2枚を取り、決算カード1枚を裏向きで加えて、それら3枚をよく混ぜ、元の山の下に戻します。残り2つの山にも同じことを行います。こうすることで、下から3枚のどこかに決算カードが入ったカード10枚の山が3つできます。それらを重ねて1つの山として、ボードの脇に置きます（これを以降、山札と呼びます）。
- 山札から5枚の注文カードをめくり、山札の隣に表にして並べます。
これを注文カード列と呼びます。

山札作成図



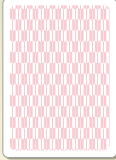
3人プレイ時の準備図



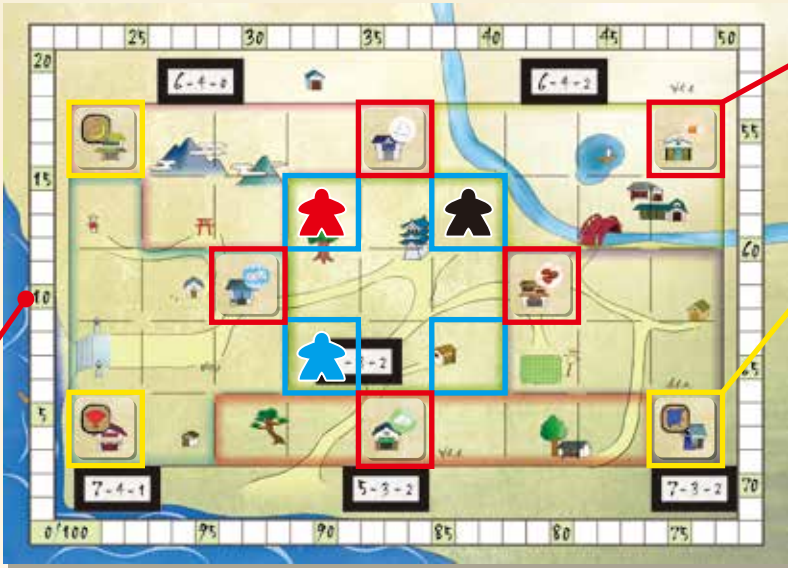
1手番で5APまで使用可能
 主人公の移動
 1回につき1AP
材料の購入
 1回につき1AP+2金
 ※1手番に同じ材料は2回まで
注文の準備
 1回につき1AP
店員との会話
 1回につき1AP+
 連続する回数分のお金
収入
 TAPなら3金、2APなら6金
 ※1手番に1回まで



山札

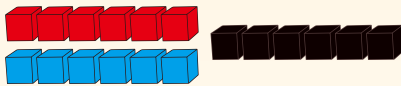


注文カード列

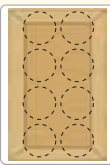


問屋マス

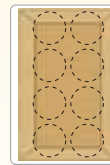
届け先マス



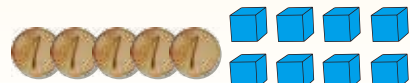
ストック



1手番で5APまで使用可能
 主人公の移動
 1回につき1AP
材料の購入
 1回につき1AP+2金
 ※1手番に同じ材料は2回まで
注文の準備
 1回につき1AP
店員との会話
 1回につき1AP+
 連続する回数分のお金
収入
 TAPなら3金、2APなら6金
 ※1手番に1回まで



1手番で5APまで使用可能
 主人公の移動
 1回につき1AP
材料の購入
 1回につき1AP+2金
 ※1手番に同じ材料は2回まで
注文の準備
 1回につき1AP
店員との会話
 1回につき1AP+
 連続する回数分のお金
収入
 TAPなら3金、2APなら6金
 ※1手番に1回まで



手番の流れ

スタートプレイヤーから時計回りで自分の手番を行います。

手番では **5 アクションポイント**（以下 AP）を自由に組み合わせてアクションを行うことができます（一部制限あり）。

5AP 全てを消費しなくても構いませんが、残った AP を次の手番に持ち越すことはできません。

スタートプレイヤーの決め方

一番最近和菓子を作った人がスタートプレイヤーです。

決まらないときはジャンケンなど適当な方法で決めてください。

最初の一巡のアクションポイントに関して

最初の一巡のみ、スタートプレイヤーは 3AP、2 番目のプレイヤーは 4AP、

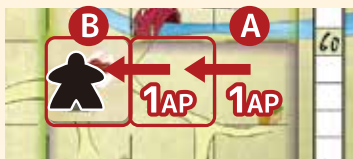
3 番目と 4 番目のプレイヤーは 5AP を使用することができます（3 人プレイ、4 人プレイ時ともに）。

手番で行うことのできるアクション

①移動

通常の移動

自分の人コマを隣接する縦か横のマス（斜め移動はできません）に、**1歩動かすごとに1AP**を消費します。他プレイヤーの人コマや店コマがあるマスに入ったり、そのようなマスで移動を終了することも可能です。



例)
黒プレイヤーは、A 地点から B 地点
まで、2AP を消費して移動しました。

店コマを利用した移動

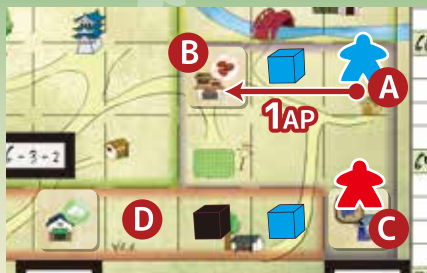
後述する「店コマの配置」アクションによって置かれた店コマを利用して移動することもできます。店コマが置かれているマスは、そのマスに入ってから出るまでを1APで移動できます。同じ色の店コマが縦横で繋がっている場合、それらをまとめて1マスとみなし、入ってから出るまでを1APで一気に移動することができます。これを「店コマを利用する」と言います。

そして、自分以外の店コマを利用して移動した場合は、ストックからその店コマの所有者に1金を支払われます。

店コマの利用は1手番に何回でも行えます。同じプレイヤーの店コマを1手番に複数回利用した場合、ストックから店コマの所有者にその回数分だけお金チップが支払われます。

※店コマは利用しないことを選んでも構いません。

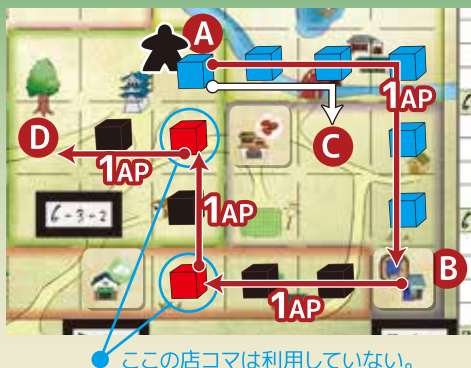
また、複数の店コマが連続して並んでいても、一部のみを利用することが可能です。



例)

青プレイヤーがAからBに移動する場合、1APで移動することができます。自分の店コマを利用したので、ストックからお金チップは獲得しません。

- 赤プレイヤーがCからDに移動する場合、
 - ・店コマを利用せず、3APで移動するか、
 - ・青プレイヤーの店コマを利用してから1歩移動して、合計2APか、
 - ・1歩移動してから黒プレイヤーの店コマを利用して、合計2APか、
- の3つの選択肢があります。
(店コマを利用されたプレイヤーはストックから1金を獲得します。)



例)

黒プレイヤーがAからBに移動する際に、青プレイヤーの店コマを利用すると、1歩(1APのみ消費)で到着することができます。このとき、青プレイヤーはストックから1金を獲得します。(黒プレイヤーは白色の矢印のようにCマスなど途中で移動を完了することも可能です)

黒プレイヤーが、BからDに移動する場合、途中に赤プレイヤーの店コマもありますが、黒プレイヤーは図のように自分の店コマだけを利用して、3APでDまで行くことができます。この場合、自分の店コマを利用したので、黒プレイヤーがストックからお金チップを獲得することはありません。(もしも、図で黒プレイヤーではなく青プレイヤーがBからDに移動する場合、黒プレイヤーは3金をストックから獲得します。)

②材料の購入

問屋マス(卵、求肥、小豆、寒天、砂糖)に自分の人コマがあるときのみ行えます。各問屋マスでは、タイルに描かれた**1種類の材料のみ**を購入することができます。

購入するには、**1個につき1APと2金**を消費します。お金チップはストックに戻し、購入した材料チップは、木箱カードの点線の枠の中に配置します。

プレイヤーが1度に所持できる材料チップは**8個まで**(木箱カードの枠の数分)です。材料の購入を行うときに、既に材料チップを8個所持している場合は、木箱カード上の材料チップを選んでストックに戻し、その分だけ購入アクションを行うことができます。

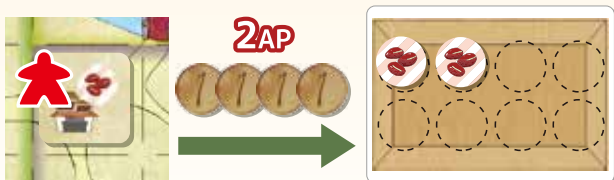
1手番で同じ種類の材料チップは**2個まで**しか購入することができません。

ストックの材料チップが尽きた場合は、何か別のもので代用してください。

例)

赤プレイヤーは2APと4金を消費して小豆を2個購入しました。

赤プレイヤーはもう1個購入したかったのですが、1手番には同じ材料は2個までしか購入することができないので諦めました。(他の問屋マスに移動すれば、そのマスの材料チップをやはり2個まで購入できます)



③注文の達成

注文カード列に並んでいるカードに描かれた材料チップを所持している状態で、指定された届け先マス（扇、千鳥、三日月）に自分の人コマがあるときに行うことができます。

注文カード上段に書かれた材料チップを自分の木箱カードからストックに戻し、注文カード1枚につき1APを消費することで、その注文カードを達成できます。

達成したら、カード下段のボーナスを獲得できます。ボーナスは獲得しないことを選んでも構いません（各ボーナスの詳細は11、12ページに記載しています）。

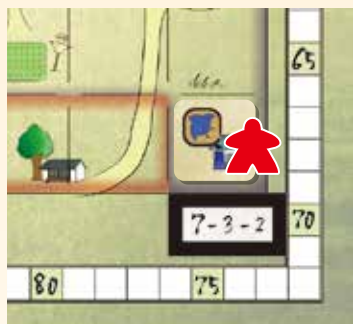
※勝利点は、最終得点計算時にまとめて獲得します

- 注意！
- ・1枚の注文カードを複数回達成することはできません。
 - ・別の届け先マスで達成することもできません。

必要な材料チップとAPを消費することができれば、1手番で複数枚の注文カードを達成することもできます。

達成した注文カードは、何枚達成したかはわかるように少しずつらし、裏向きでプレイヤーの手元に置いてください。自分の達成した注文カードの内容は自由に確認できます。

注文カードを達成したプレイヤーの手番が終わったら、山札から達成した枚数分の注文カードをめくり、次のプレイヤーの手番が始まる前に注文カードが常に5枚並ぶようにします。



例)

赤プレイヤーは、千鳥の届け先マスにいます。1APと求肥、砂糖及び1APと砂糖3つを消費し、上図の注文カード2枚を達成します。ボーナスの2金及び3金と小豆を獲得し、達成した注文カードは裏向きにして赤プレイヤーの前に置きます。勝利点19点はゲーム終了時に獲得します。

赤プレイヤーの手番終了時に、注文カードの山札から達成した分の2枚を新たにめくり、注文カード列に並べます。

④店コマの配置

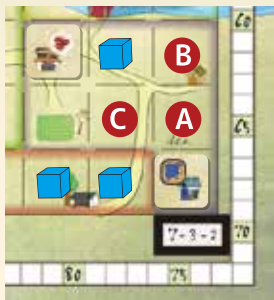
自分の人コマがいるマスに、1APとお金チップを消費して自分の手元の店コマを1個配置します。消費するお金チップは、1金+配置することによって縦横で繋がる自分の店コマ1個につき1金です。お金チップはストックに戻します。自分の人コマがいるマスに他のプレイヤーの人コマがいても、店コマを置くことは可能です。

注意! ・問屋マス及び届け先マスには配置できません

・他のプレイヤーが店コマを配置しているマスにも配置できません

※すでに店コマが配置されているマスに関しては、後述する注文カードのボーナスで配置可能な場合もあります

手元の店コマを全て置き切ってしまうている場合は、既にボード上に置いている自分の店コマを1個回収し、自分の人コマがいるマスに置き直すことができます(もちろんAPとお金は消費します)。



例)

青プレイヤーが、Aマスに店コマを置く場合は、1APと1金を消費します。

青プレイヤーが、Bマスに店コマを置く場合は、2個が繋がるので1APと2金を消費します。

青プレイヤーが、Cマスに店コマを置く場合は、合計で4個が繋がるので、1APと4金を消費します。

⑤収入

1APを消費すると3金、2APなら6金をストックから獲得します。1手番には2APまでしか収入アクションを行うことができません。

プレイヤーの所持金に上限はありません。ストックのお金チップが足りなくなった場合は、何か別の物で代用してください。

決算

①決算カードの公開

注文カードの補充を行なったときに、決算カードがめくられた場合、注文カードの補充の後で一旦ゲームを中断し、決算を行います。

②各エリアの得点計算

各エリアごとに店コマを置いている数を比べ(人コマは数えません)上位3位までのプレイヤーが勝利点を獲得することができます。ただし、1個も置いていない場合は勝利点を獲得することはできません。

同じ個数のプレイヤーがいる場合は、その順位と次の順位の勝利点を足して分け合います(端数切捨て)。勝利点はボード外周の勝利点トラックで記録します。獲得した分だけ勝利点トラックに置いている店コマを動かしてください。

③店コマの維持費の支払い

各プレイヤーは、店コマの維持費として、自分がボードに置いている店コマ1個につき1金をストックに戻してください。

支払えない場合、もしくは支払いたくない場合は、支払わない1金につき勝利点を1点マイナスします（勝利点が0点を下回ることはありません）。マイナスの分だけ勝利点トラック上の店コマを動かして下さい。

（維持費の支払いは同時に行っても構いませんが、より厳密に行いたい場合は、勝利点の多いプレイヤーから順に行ってください。同点の場合は手番が遅いプレイヤーが先です。）

④店コマの補充（1回目、2回目の決算時のみ）

1回目と2回目の決算の後で、3人プレイのときは3個、4人プレイのときは2個の店コマをストックから各自の手元に追加し、使用可能にします。

決算後、次に手番を行う予定だったプレイヤーの手番から、ゲームを再開します。決算カードは、他の注文カードと同様に注文カード列に並び、達成することが可能です。



例)
決算です。赤プレイヤーの店コマが1番多く、1位なので、7点を獲得します。

2位は黒と青のプレイヤーが同数なので、2位と3位の点数を足して2人で分け合い、 $((4+1) \div 2 = 2.5)$ 端数は切捨て)それぞれ2点を獲得します。

ゲームの終了

3回目の決算が終わると、即座にゲームは終了します。その後、最終得点計算を行います。

最終得点計算

最終得点計算では、下記の勝利点を加算します。

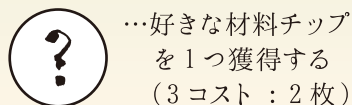
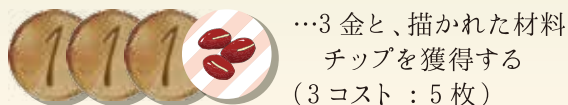
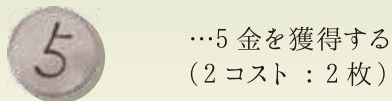
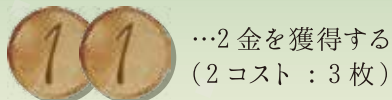
- ① 達成して手元に置いている注文カードの勝利点を全てまとめて獲得します（右下の桜マークで囲まれた数字です）。
- ② 達成した注文カードの届け先のセットボーナスを計算します。
達成した注文カードの届け先を3種類（扇、千鳥、三日月）集めるごとに**6勝利点**を獲得します。
- ③ 材料チップが残っていれば、**1個につき1金**と交換します。
その後、**所持金5金をストックに戻すごとに勝利点1点**を獲得します。
- ④ 勝利点の1番多いプレイヤーが勝利します。同点の場合は、達成した注文カードの枚数の多い方が勝利します。それも同じ場合は、残ったお金チップの多い方が勝利します。それでも同じときは、勝利を分かち合ってください。



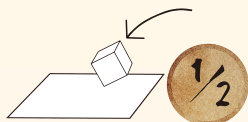
- ①達成した注文カードの勝利点の合計 80 点を獲得します。
- ②注文カードのセットボーナスが 2 組できているので、12 点を獲得します。
- ③砂糖と卵をストックに戻し、2 金を獲得します。お金チップが 6 金になったので、5 金をストックに戻して 1 点を獲得します。

注文カードのボーナス効果

最後の行の()内は注文カードの内訳です。

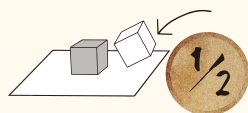


2AP …2APを獲得する。獲得したAPは次の手番に持ち越せない
(この手番は7APまで消費できるということです) (2コスト：2枚)



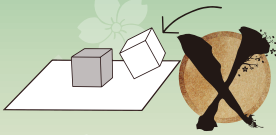
…店コマを、半分(切捨て)の金額で配置可能な好きなマスに配置する。

APは消費しません。自分の人コマのあるマスだけでなく、空いているマス(店コマの置かれていないマス)であれば離れたマスにも置けます(問屋マス及び届け先マスには置けません) (2コスト：3枚)

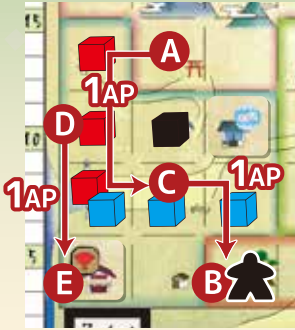


…店コマを、半分(切捨て)の金額で好きなマスに配置する。

APは消費しません。自分の人コマのあるマスでなく、離れたマスにも置けます。他プレイヤーもしくは自分の店コマがあるマスにも置くことができます。(問屋マス及び届け先マスには置けません) この場合、1マスに2個以上の店コマが存在することが可能です。決算の際には、そのエリア内にある全ての店コマを数えます。(3コスト：4枚)



…前ページ最後に記載したボーナスを、お金チップを消費することなく使用できます(4コスト : 5枚)。



上記のような特殊効果で同じマスに複数色の店コマがある場合でも、店コマのルールに変更はありません。

例)

黒プレイヤーがAからBに行く場合、2APが必要になります。赤と青の店コマが重なっているマスがありますが、そこで「乗り換え」のようなことはできず、C地点まで赤の店コマを利用し、C地点から青の店コマを利用してBマスに到着するということになります。そして、赤と青のプレイヤーはストックから1金ずつを獲得します。

黒プレイヤーがDからEに店コマを利用して1APで移動する場合、赤か青どちらかの店コマを選んで利用し、利用されたプレイヤーは1金をストックから獲得します。

店タイルの初期配置について

何度か遊んでみたら、お店の配置を自由に変えて遊んでみてください。
(ボードの四隅のマスには問屋タイルや届け先タイルを置くことを推奨します)

補足

- ・材料チップを2個購入し、その問屋マスの上で手番を終了しました。この場合、次の手番で移動することなく、そのお店の材料チップを再び2個まで購入することが可能です。
- ・上の図で、青プレイヤーが注文カードのボーナスでCマスにもう1つ自分の店コマを置く場合、支払うお金チップは4金になります(実際はそこから半分切捨てか無料になります)。

2016/12/11 初版発行

製作・発行 桜遊庵 HP『[卓上遊戯創作処 桜遊庵](http://ouyuuan.cloud-line.com/)』(<http://ouyuuan.cloud-line.com/>)

イラスト 舟岡 HP『[花競べ](http://hanakurabe.com/)』(<http://hanakurabe.com/>)

タイトルロゴ やま先生

ルールレイアウト 井上 磨

お問い合わせ等は ouyuuan@gmail.com までお願いいたします。

スペシャルサンクス テストプレイに協力して下さった皆様
そしてこれを読んでくださっている皆様

※小さなお子様(特に3歳未満)には絶対に与えないでください。

このゲームには小さな部品が含まれています。お子様が誤飲しないようご注意ください。

※このゲームの内容やイラストその他の無断転載を禁じます。