

Fish Cook 魚の調理

ルールバージョン：1.33 (2012/10/12：ベータバージョン2)

※ゲームの背景情報及びデザイナーズノートは省略しています。

また、ルールでフォローされていない部分については訳註として枠内で補足しています。

概要

プレイヤーは魚料理専門のシェフです。調理学校でレシピを学び、新鮮な食材を使い美味しい料理を仕上げしていきます。このゲームの特典は全てお金で換算されます。最も多くのお金を持つことでマスターシェフと認められるのです！

内容物

| | | | |
|--------|--------------------|---------|----------------|
| 魚市場ボード | ： 1 枚 | 農場市場ボード | ： 1 枚 |
| レシピカード | ： 3 2 枚 | 魚ダイス | ： 1 2 個 |
| 市場ダイス | ： 6 個 (6色×1 個) | チーフマーカー | ： 1 個 |
| 猫マーカー | ： 1 個 | カウンター | ： 6 色各 1 5 個程度 |
| お金 | ： 1 / 5 / 2 5 を適度に | このルール | |

準備

各プレイヤーに\$100配ります。残りのお金は銀行として脇においておきます。

レシピカードをよく混ぜ、裏向きで各プレイヤーに2枚ずつ配ります。これは各プレイヤーが前から習得している料理です（普通手札を引くことはできません。追加で料理を覚えたければ調理学校で買う必要があります）。

魚市場と農場市場ボードを全員が見やすい位置に置きます。それぞれのボードの間は調理学校となります。配らなかったレシピカードから6枚を調理学校のスペースに表向きに並べます。猫トークンは農場市場ボードの「Day1」のマスに置きます。ゲームが何日行われるかはプレイ人数によって変わります。

2~3人：3日 4人：4日 5~6人：5日

スタートプレイヤーを決める

最も最近料理を行った人が最初に手番を行います。

ただし、インスタントラーメンの類は料理したとはみなしません。

1日の流れ

1日は2つのフェイズ「朝」と「夜」で構成されています。朝は市場で食材を、調理学校でレシピを購入できます。夜になるとプレイヤーは朝仕入れた食材で料理を行います。

1日の準備

各日の開始時、各市場と調理学校に以下のように品物を足し直します。

魚市場：魚ダイス12個を振り、出目に対応した魚市場のマスにおいていきます。各列は下のマス（最も高いマス）から順に埋めていきます。同じ目が6個以上出た場合、5個配置してから配置できなかった分だけふりなおします

農場市場：市場ダイスを振ります。農場市場の対応する色の列で出目の描かれているマスまで下から順にその色のカウンターを1個ずつ置いていきます。その列に出目以上のマスに食材が置かれていた場合、それを取り除きます。

訳註：農場市場の食材は日が変わっても残ります。ただし、ダイス目以上の目書かれたマスに前の日から置かれていた分は取り除かれます。これにより、同じマスに複数の食材が置かれることもあります。

調理学校：前述したように2つの市場の間は調理学校のスペースとなります。ここにはレシピカードが4枚並べられます。毎日、4枚になるように新しいレシピが補充されます。前の日から置かれているレシピは残ったままとなります。

朝フェイズ

スタートプレイヤーから時計回りに何かを1つ購入する手番を行います。手番が来ればそのプレイヤーは以下のいずれかを行います。

1：魚市場から魚を購入

魚市場から魚を1つ取り、そのマスに書かれた額のお金を銀行に支払います。

2：農場市場から食材を購入

農場市場から食材を1つ取り、そのマスに書かれてた額のお金を銀行に支払います。

3：レシピを購入

調理学校に並んだレシピカード1枚を自分の手札に加え、銀行に\$5支払います。プレイヤーが望むなら、レシピカードの山の一番上のカードを\$3で購入しても構いません（何のレシピかは手札に加えてから自分だけが確認します。）

4：パス

何も購入しません。フェイズから抜けるわけではないですが、全員が連続してパスを行った場合、朝フェイズは終了します。

Fish Cook (Yum Yum Super Fish Delicious)

Translated by K'nnon (K.Nakayama / k_nnon@stones.sakura.ne.jp)

朝フェイズの終了

朝は通常農場市場のいずれかの列の食材がなくなれば終わりに近づきます。ある列の最後の商品が買われたらその人はベル（自分で用意してください）を鳴らします。その後、ベルを鳴らしたプレイヤーを含めて全員が1回ずつ手番を行なってこのフェイズが終わります。

ベルを鳴らした人はさらに、チーフマーカを取り自分の左隣のプレイヤーの前に置きます。この人は夜、そして次の朝のスタートプレイヤーとなります。マーカは常にその日最後に手番を行ったプレイヤーの次の人の元に移動します。時には同じ人が続けて持つこともあるでしょう。

朝フェイズはしばしば全員がパスすることで終わることがあります。このときもチーフマーカは最後にパスした左隣のプレイヤーが受け取る事になります。

訳註：ベルを用意しなくても普通に机をノックするなどするだけで十分です

夜フェイズ

プレイヤーは順番に料理を作ります。すべての魚を使いきるまで各プレイヤーは手番が来るたびに1つずつ料理を作っていきます。

料理の基本

レシピの料理を完成するには、カードに描かれた食材（アイコン毎に1個）と適切な魚を消費しなければなりません。食材はすべて同じものでなければなりません。魚はカードに描かれた目以上のものであれば使用できます（例：4の目の魚は4以下のレシピで使用できます）。

目の大きい魚を使うことでレシピの価格は変化しませんが、高級魚であれば使用する料理の選択肢が増えるため様々な使い道が選べます。高レベルの魚のほうが安くなっている場合、あなたの財布の助けになることも時にはあります。

レシピには大小2つの価格が書いています。あなたがそのレシピで調理した場合、大きな数字で書かれた額のお金を必ず受け取ります。小さく書かれたボーナスについては以下で説明しますが、基本的にボーナスはそのレシピの持ち主が受け取れるものです（調理学校のは誰のものでもないの、そこから発生するボーナスは誰も受け取れません）。

調理の流れ

手番で調理をする場合、以下の方法があります。

1：手札のレシピを完成させる

- ・手札からレシピカードを出し、カードに書かれた額+ボーナスのお金を銀行から受け取ります。
- ・レシピは自分の前に「メニュー」として表向きに並べます。
- ・自分のメニューはレストランでの得意料理であることを表しています。

2：調理学校のレシピを完成させる

- ・調理学校にあるレシピを作れます（注意：このレシピの購入費用は不要です）。
- ・レシピに書かれた額のお金を銀行から受け取ります。ボーナス分は受け取れません。
- ・手札から完成した時と同様に完成したレシピは自分の前に並べます。

3：自分のメニューのレシピを完成させる

- ・自分のメニューを再利用できます。
- ・完成させたレシピに書かれた額+ボーナスのお金を銀行から受け取ります

4：他の人のメニューを完成させる

- ・他の人の前にあるレシピを作っても構いません。
- ・完成させたレシピに書かれた額のお金を銀行から受け取ります。また、レシピの持ち主はレシピのボーナス分のお金を銀行から受け取ります。
- ・人のレシピで作ると**そのレシピを奪える**かもしれません。手番プレイヤーはダイスを1個振ります。出目がレシピのボーナス値より大きければ、持ち主より上手に仕上げたこととなります。つまり、そのレシピを自分の前に移動させることができます。例えば、ボーナスが3のレシピであれば出目が4以上でなければいけません。奪えなかった場合、レシピの持ち主は変わりません。

5：パス

- 何も調理できなければパスが可能です。
- 魚を残していた場合、そのうち1つを捨てなければなりません。

夜は全員が魚を使いきれば終了します。

1日の終り

1日が終われば、猫マーカを次の日のマスに移動させます。今日が最終日ならゲームは終了します。そうでなければ、すべての魚ダイス（市場にあるものも調理されたものも捨てられたものも）を翌日の市場に並べるために1つにまとめます。農場市場の食材は日が変わっても残りますが魚は足が早いのです。

ゲームの終了

ゲームが終了すれば、最後にメニューボーナスの計算を行います。

各ランク（レシピカードのダイス目）毎に最も多くのレシピを持つ人は銀行からそのランクに等しい額のお金を受け取ります。最も多く持つ人が複数人いた場合、その全員がランクと同額のお金を受け取ります。

ボーナスをすべて受け取ったあとの所持金が最も多い人が勝者となります。

（背景及びデザイナーズノートは省略しております。）