



食べ飲み
大はしゃぎ

1週間の仕事を乗り切り、ランチタイムの大乱戦を制しましょう！5ラウンド終了時に、最も多くのポイントを集めたプレイヤーが勝者です。

コンポーネント

フードカード ×60



スナックと食事の2種類。カード右上に得点と、必要なダイスの目が描かれています。

ドリンクカード ×36

爽やかなドリンクは大助け！

ダイスやコインで購入でき、便利な効果や追加得点をもたらします。



トレイカード ×6



各プレイヤー専用の特別能力カード。色付きのダイス3個セットと対応。

ダイス ×20

各プレイヤーに3個ずつ配布。
特殊ダイス2個は特定のテーブルを通じてのみ入手可能。



テーブルカード ×6



ランチテーブル。座ると順番
と特典が決まります。

コイン ×30

余ったダイスで獲得でき、ドリンク
購入や最終得点に使います。



目的

サイコロを振って料理をゲット！5ラウンド終了時に最も
得点を持つプレイヤーがチャンピオン！

セットアップ

1. 各プレイヤーは色を選び、
対応するトレイカードとダイ
ス3個を受け取ります。



2. フードカードとドリンク
カードをそれぞれシャッフル
して山札にします。



3. プレイヤー人数に応じてテーブルカ
ードを使用します。必ず「1」と「88
」を含めてください。

例：4人プレイ → テーブル
1、2、3、88 を使用。



4. コインを中央にまとめて山
にします。

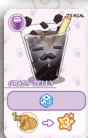
5. 使わないカードやコンポーネントは箱に戻します。

ラウンド開始

1. プレイヤー1人につき 2枚 のフードカードをめくり、中央に表向きで並べます。
2. プレイヤー1人につき 1枚 のドリンクカードをめくり、ドリンク山札の横に一行に並べます。
3. さらに山札からドリンクカードを 1枚 引き、脇に裏向きで置いておきます。



ラウンド1



上は3人用ゲームの例です。

ラウンドの流れ

各ラウンドは「ラッシュ」→「キュー」の2フェーズで進みます。

「ラッシュフェーズ」

各プレイヤーは同時にダイスを振り、フードカードに書かれた目を揃えて獲得を目指します。

ルール：

- ・ダイスは何度でも振り直せます。ただし未使用のダイスはすべて同時に振らなければなりません。
- ・フードカードの条件をすべて揃えた場合、そのダイスをカード上に置き、そのカードを獲得します。
- ・条件の一部だけでは置けません。

例：「1」と「4」が必要なカードは、両方を揃えたときだけ取得できます。



- ・いつでも「テーブルに座る」ことを選べます。自分のトレイと残りのダイスを空いているテーブルカードに置きます。

- ・他のプレイヤー全員が座り、最後の1人だけがダイスを振っている状態になったら、その人はその時点で獲得可能なフードを全部取り、最後の空席に座ります。

- ・獲得されなかったフードカードは捨て札になります。

「キューフェーズ」

プレイヤーはテーブル番号の小さい順に行動します。

自分の番では次の手順を行います：

1. テーブルの効果を受ける

座っているテーブルカードに書かれたボーナスを受け取ります。

2. ドリンクを購入する

公開されているドリンクカードから、好きな枚数を購入できます。

- ・各ドリンクカードには「必要なダイス」や「必要なコイン」が描かれています。



- ・そのコストを支払えば、即座に購入できます。



- ・テーブルの割引効果（例：必要なダイスを減らす）を適用できます。

- ・ただし、公開されているドリンクは有限なので、他のプレイヤーに先に買われると残っていない場合があります。

3. 余ったダイスでコインを得る

自分のターン終了時、使わなかったダイス1個につきコイン1枚を獲得します。

4. ダイスを回収する

自分の色のダイスとトレイをすべて回収し、次ラウンドに備えます。

テーブル効果の例:



テーブル1, 3, 5
→ コインを得る。



テーブル2, 4 → ドリンク購入に
割引。



テーブル88 → ここに一般供給からコイン
を1枚おきます。次ラウンド用のボー
ナスダイス。第5ラウンドでは溜まったコ
インをすべて獲得。

全員が順番を終えたら：

- ・購入されなかったドリンクカードはすべて捨て札に
します。
- ・まだ5ラウンド目でなければ、再び「ラウンド開
始」の準備を行い、新しいラウンドを始めます。
- ・もし5ラウンド目が終わったなら、得点計算
に進みます。

得点計算

5ラウンド終了後：

- ・集めたフードカードの得点
- ・ドリンクカードの得点
- ・残っているコイン (1枚=1点)

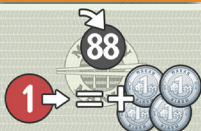
を合計し、最も得点が高い人が勝利！

同点の場合は勝利を分け合います。美味しいものはみんなで分け合う価値があるからです！

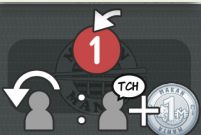
トレイ能力



ラウンド開始時にドリンクを1枚公開し、自分だけ購入できる。



「キュー」開始時にテーブル88へジャンプ。他を前に押し出す。テーブル1からジャンプした場合は4コイン獲得ブックトレイの効果の前に発動します。



「キュー」開始時にテーブル1へジャンプできる。他プレイヤーを後ろに押し出す。押されたプレイヤーは「チツ」と言って1コイン獲得可能。



自分のテーブル特典が2倍になる。



最も多く集めた同じ数字のフードカード1枚につき追加得点。
例：もし‘5’が4枚、‘6’が2枚、‘2’が3枚ある場合、4枚の‘5’に対して4ポイントを得ます。



購入したドリンク1枚ごとに追加得点。

ドリンクの効果



「キュー」中にドリンクを購入するとき、指定された分だけ必要ダイス数を減らせます。



得点計算時、組み合わせができなかったスナックカードと合わせることで追加点を得ます。

得点計算時、獲得したフードカードに描かれたダイス目1つにつき1点を獲得します。



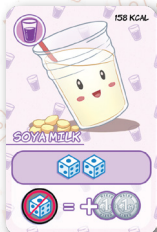
「キュー」中にテーブル1以外に座っている場合、表示された数のコインを得ます。





得点計算時、組み合わせ
ができなかった食事カード
と合わせることで追加
点を得ます。

未使用のダイスごとにさらに 1 枚
のコインを受け取ります。



未使用のサイコロがない場合は、
コインを 2 枚受け取ります。

クレジット

ゲームデザイナー: Steve Ng

イラスト/グラフィックデザイン: Regina A E (Ance.Art)

ゲーム開発: Ashley Woo, Jaslyn Lim, Xeo Lye

特別感謝: Angel Poh, Edmund Cheow, Jeffrey Yip, Joel Lim,
Loh Wan Ping, Oh Chin Yang, Maraxus Lee, Ng Yi Qi



©2024 Capital Gains Studio Pte Ltd
All Rights Reserved

www.capitalgainsgroup.com
info@capitalgainsgroup.com
Japanese Rulebook v1

