

Chai サマリー

● 目的

お茶の商人となり、客の求めるお茶をブレンドしてポイントを稼ぐ。

● 準備

1. 各プレイヤーに茶屋(プレイヤーボード)を1枚ずつ配る。各自はその左側の色に対応する茶葉トークン(木製葉型トークン)6個を受け取り、それらを茶屋の脇に置く。
2. 各プレイヤーは客カード(人物とブレンドの書かれたカード)のうち、自分の色がカード下側にあるカード8枚を受け取る。デラックス版の場合、カードの右下に「D」の表記があるカードを取り除くか、すべて加えた上でランダムに8枚を選ぶ。その後、自分の8枚のカードをシャッフルし、1枚を自分の茶屋の脇に表向きに置き、1枚をテーブル中央の客プールに表向きに置く。
3. 各自の残った客カード6枚をまとめ、すべてシャッフルして2枚を客プールに表向きに追加する。残りのカードは裏向きに置いて客デッキとする。
4. 風味タイル(プラスチックタイル)72枚を風味袋(大型)に入れる。テーブル中央に市場ボード(凹みの入ったボード)を置き、袋からランダムに3列6個ずつタイルを引いて市場ボードに並べる。
5. 加味トークン(小型丸)5種各10個から各種1個ずつを食料庫ボード(正方形、テーブルイラスト)に置き、残り45個は食料庫袋(小型)に入れる。
6. 能力カード(カード中央に能力表記)8枚をシャッフルし、ランダムに3枚選んで客プールの脇に並べる。残りのカードは裏向きに置いて能力デッキとする。
7. プレイヤー数に等しい数のカップ(カップ)をテーブル中央に並べる。
8. チップトークン(丸型、片面中央にガラス瓶)をシャッフルし、各カップの脇にランダムに1個ずつ裏向きに置く。残ったトークンは邪魔にならない場所に置く。
9. 温度計にクリップをとりつけ、0°Cの場所に合わせる。
10. 最近でお茶を飲んだプレイヤーが開始プレイヤーとなり、1コインを受け取る。その他のプレイヤーは2コインを受け取る。残ったコインは金袋タイル上にまとめて置く。

● ゲーム進行

ゲームはラウンド単位で進行する。各ラウンドは各プレイヤーのターンを基準に時計回り順に進行する。

各ターンでは、ターンプレイヤーは以下の「市場」「食料庫」「確保と能力」の3つのアクションのうちいずれか1つを実行し、その後注文を1つ受けることができる。

○ 1. 市場

市場アクションを選んだプレイヤーは、ただちに金袋から3コインを受け取り、その後任意の回数市場から風味タイルを購入できる。このアクションを選んだ場合、最低でも風味タイル1枚を購入する義務がある。

風味タイルを購入する場合、市場の任意の風味タイルを1枚選び、そのタイルおよびそのタイルから縦横で連続する一連の同一の風味タイルすべてを購入する。購入価格は、それらのタイルのうち、市場上側に書かれている金額が最も高いコインの額(価格はタイル1枚につきこの金額ではなく、全体でこの金額)。購入した風味タイルは自分の茶屋の風味タイル置場(上)に置く。

風味タイルの購入後、市場タイルの空いた部分は左側に詰める。その後、ターンプレイヤーはさらに風味タイルを購入してよく、これは何回繰り返してもよい。

茶屋に置ける風味タイルの上限は12枚。それを超える場合、ただちに残す12枚を選んでそれ以外は袋に戻す。

これ以上風味タイルを購入しないことにした場合、風味袋からタイルを引いて市場に補充する。袋にタイルがなくなった場合、カップ内のすべてのタイルを袋に入れ手続きを引く。

○ 2. 食料庫

食料庫アクションを選んだプレイヤーは、加味トークンを3枚獲得する。加味トークンは食料庫タイル上から選んでもよいし、食料庫袋から引いてもよい。両方を組み合わせてもよい。獲得した加味トークンは自分の茶屋の加味トークン置場(下)に置く。

ターンプレイヤーは最初の加味トークンを取る前、1コインを支払って食料庫タイル上の加味トークンすべてを食料庫袋に戻し、新たに袋からトークン5枚を引いて食料庫タイルに並べることができる。

茶屋に置ける加味トークンの上限は6枚。それを超える場合、ただちに残す6枚を選んでそれ以外は袋に戻す。

これ以上加味トークンを獲得しないことにした場合、食料庫袋からトークンを引いて食料庫袋に補充する。

○ 3. 確保と能力

確保と能力アクションを選んだターンプレイヤーは、まず客プールか客デッキの一番上からカードを1枚取り、自分の茶屋の脇に置く。茶屋の脇に置ける(注文を受けていない)客は最大3枚まで。すでに3枚ある場合はカードは確保しない(能力は使える)。

その後、プレイヤーは表向きに並んでいる能力カード3枚のうち、1枚の内容を実行できる。各カードの内容は以下の通り。

1. 市場から2コインまでの風味タイルの購入を1回行う。
2. 自分の茶屋の風味タイル1枚を袋に戻し、2コインを得る。
3. この能力カードの配置時、風味袋から風味タイルを3枚引いて置く。
この能力の使用時、このカード上の風味タイル1枚を自分の茶屋の風味タイル1枚と交換する。
4. このターン中、客の注文を受ける場合、チップは常に「3コイン得る」になる。
5. 市場の風味タイル1枚を袋に戻して左に詰め、袋から風味タイル1枚を置く。
6. このターン中、客の注文を受ける場合、客の加味トークン1個を支払わなくてよい。
7. 自分の茶屋の加味トークン2個までを、食料庫タイル上の同じ数の加味トークンと交換してよい。
8. 食料庫タイル上の加味トークン1個をコスト無しで獲得してよい(その後袋から補充する)。

○ 客の注文を受ける

各プレイヤーはアクションの実行後、客プールか自分の茶屋の脇の客1人の注文を受けることができる。

注文を受ける場合、そのカードの下に描かれているすべてのアイコンに対応する風味タイルや加味トークンを、自分の茶屋からまだチップが公開されていないいずれかのカップ1つにすべて入れる。その際、そのカードの下側の枠の色の茶葉トークンをそのカップに入れる必要がある。その茶葉トークンを自分が持っていない場合、その茶葉トークンを持っているプレイヤーから1コインでそのトークンを購入する必要がある(拒否はできない)。対応する茶葉トークンが残っていない客カードはただちにゲームから除外する(客プールはその分補充する)。

注文を受けた客カードは裏返して自分の手元に置く。さらに、タイル類を入れたカップの脇のチップを公開し、そこに描かれているコインを金袋から受け取る。

● ラウンド終了

すべてのチップトークンが公開されたらラウンドが終了する。すべてのチップトークンを(脇に置いた物も含めて)まとめてシャッフルして各カップに配り直し、温度計のクリップを25℃上げる。次のラウンドは現在のターンプレイヤーの左隣のプレイヤーのターンから開始する。

● ゲーム終了

5 ラウンド目(温度計のクリップが 100°Cのラウンド)にすべてのチップトークンが公開された場合、その後も第 1 ラウンドの開始プレイヤーの右隣のターンまで実行し、ゲームが終了する。そのターン中、客の注文は受けられるが、チップは受け取れない。

各プレイヤーは以下を合計する。

- ◆ 注文を受けた客の VP(カード左下)
- ◆ 残ったコイン(1 コイン=1VP)
- ◆ 3-5 人ゲームの場合、獲得した客の色の種類数(1 種類=1VP)

残っている確保した客や風味タイルや加味トークンは無視。

合計が最も多いプレイヤーが勝利。同点の場合、注文を受けた客の数が少ない方が上位。それも同点の場合、残りコインの多い方が上位。

● 選択ルール

○ オーガニック(簡易ルール)

能力カードを使用しない。

○ 目利き(上級ルール)

茶屋の脇の確保しているカードは裏向きに置く。

ゲーム終了時、各カップにつき、その中の茶葉トークンの色が最大数のプレイヤーは 1VP を得る。同数の場合はその全員が得る。

ゲーム終了時、確保して注文を受けなかった客カード 1 枚につき、そのプレイヤーは -1VP。