

Ramen Fury サマリー

● 目的

美味しいラーメンを作って食べてポイントを得る。

● 準備

1. 各プレイヤーはラーメン丼カード(黄)3枚を受けとり、麺の側を表にして自分の前に並べる。
2. 材料カード(裏が紫)をシャッフルし、各プレイヤーに3枚ずつ配って手札とする。
3. 各プレイヤーにレンゲを2つずつ配る。
4. 残りの材料カードを山札としてテーブル中央に置き、上から4枚を表向きにその脇に並べる。このカードが並んだ場所を「冷蔵庫」と呼ぶ。
5. 最近ラーメンを食べたプレイヤーからゲームを開始する。

● ゲーム進行

ゲームは開始プレイヤーから時計回りのターン順で進行する。

各ターンではプレイヤーはアクションを2回実行する。各アクションでは以下のいずれかが行える。順番は任意で、同じアクションを2回行ってもよい。

- ◆ 盛り付け:手札の材料カードを1枚、自分のいずれかの丼の上に置く。後から置いたカードはこれまでのカードにずらして重ねて、下の端が見えるようにすること。1つの丼には、スープ(オレンジ色)は1枚しか入れられず、材料は5枚までしか入らない(スープは材料に含む)。
- ◆ 確保:冷蔵庫のカード1枚か山札の一番上のカード1枚を取って自分の手札に加える。手札上限は5枚で、それを超えたらただちに余分を捨てる。冷蔵庫から取ったら、ただちに山札から表向きに冷蔵庫にカードを1枚追加する。この時に海苔や唐辛子が出たら、特殊ルールがある(後述)。
- ◆ レンゲ:レンゲを1つ捨てて、いずれかのプレイヤー(自分自身でもよい)の丼1つの一番上の材料カードを取り、それを自分の任意の丼の一番上に重ねる(材料上限とスープの制限は適用される)。
- ◆ 補充:冷蔵庫のカードをすべて捨てて、山札の一番上から4枚のカードを表向きに並べる。この時に海苔や唐辛子が出たら、特殊ルールがある(後述)。
- ◆ 食事:自分の丼を1つ選び、その上の材料をひとまとめにして、その上に丼を裏返して重ねる。食事のためには、その丼にスープ1つとそれ以外に1つ以上の材料が入っている義務がある。裏返した丼には以降は材料を追加できず、レンゲで取られない。
- ◆ 流し:自分の丼を1つ選び、その上のすべての材料を捨てる。

● 海苔と唐辛子

海苔や唐辛子は特殊カードで、手札にある場合はアクションを使わず、任意のプレイヤーの任意の井に入れることができる。海苔や唐辛子は材料に数える(材料の5枚上限に含まれる)。

冷蔵庫からカードを確保した際に山札から冷蔵庫に追加されたカードが海苔や唐辛子だった場合、それをアクションを使わずにただちに使用してよい。

補充アクションで並べた4枚のカードの中に海苔や唐辛子があった場合、そのうち1枚をアクションを使わずにただちに使用してよい。

上記いずれの場合も、空いた場所には山札からカードを追加する。それが海苔や唐辛子ならアクションを使わずにただちに使用してよい(以下繰り返し)。

● ゲームの終了

いずれかのプレイヤーが自分の井を3つとも食べるか材料の山札のカードが無くなった場合、現在のターンを行っているプレイヤーは自分のターンをすべて終え、他のプレイヤーが1ターンずつターンを行った後にゲームが終了する。

● 得点計算と勝敗

各自は自分が食事したそれぞれの井の点数を計算する。食事していない井は計算しない。

各井の点数は、その井のスープに従って以下のように計算する。海苔は1点、唐辛子は-1点で数える。

- ◆ エビ味(Shrimp Flavor): その井の野菜(緑)とタンパク質(赤)の材料1枚ずつ1組につき4点。豆腐はどちらか一方にのみ数える。
- ◆ しょうゆ味(Soy Sauce Flavor): その井の野菜(緑)の材料の種類数に応じて、表記の点数を得る(1種類2点、2種類5点等)。重複している材料は無視。
- ◆ ビーフ味(Beef Flavor): その井のタンパク質(赤)の材料の種類数に応じて、表記の点数を得る(1種類2点、2種類5点等)。重複している材料は無視。
- ◆ チキン味(Chicken Flavor): その井に同じ材料が2枚あるなら6点(2組あっても6点のまま)。同じ材料が3枚あるなら10点。海苔や唐辛子はこの組み合わせに数えない。
- ◆ 激辛味(Fury Flavor): その井の唐辛子は、-1点の代わりに2点で数える。他の材料は無視。

合計点が最大のプレイヤーが勝利。同点の場合、その中で食べた材料の枚数が多いプレイヤーが勝利。それも同点なら引き分け。