

# ESCALOPE

## GASTRONOMY VARIANT

PLAYERS  
2-4

AGES  
14+

TIME  
20-25MIN

「熟成」と「販売」の間に、「研究」というフェイズを加えたヴァリエントルールです。  
基本ルールに下記の変更点を加えて、お楽しみください。

## ゲームの手順

手番では「仕込」、「熟成」、「研究」、「販売」の順序で4つのフェイズを実行します。

### 研究フェイズ

商品棚カードの上に配置している肉カードの中から1枚を選び、  
手元に裏向きで所持することができます。(任意)

\*各手番で、裏向きで所持できる肉カードは1枚のみです。

\*裏向きにした肉カードは、ゲーム終了まで内容を確認してはいけません。

### 泥棒の出現

基本ルールの下記部分に変更を加えます。

#### [基本ルール]

▶各プレイヤーは、右の貯蔵庫カードの上に配置している  
全ての肉カードを捨て札にします。

#### [ヴァリエントルール]

▶手番プレイヤーから時計回りで処理を行います。

各プレイヤーは「貯蔵庫カードの上に配置している全ての肉カード」または  
「手元の注文書カード1枚」のいずれかを選びます。選んだカードを捨て札にします。

\*貯蔵庫カードの上に肉カードを1枚も配置していない場合は、「手元の注文書カード1枚」を選び、  
捨て札にします。注文書カードを所持していない場合は、「貯蔵庫カードの上に配置している  
全ての肉カード」を捨て札にします。

手元の注文書カード、「貯蔵庫カードの上に配置している肉カード」のどちらもないプレイヤーは  
何も実行しません。

## ゲーム終了と得点計算

終了条件を満たしたら、スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーまで手番を行いゲームを終了します。

「肉カードの山札」が尽きた場合は「仕込フェイズ」は実行せず、「熟成フェイズ」、「研究フェイズ」、「販売フェイズ」のみを実行します。

\* 手番中に「肉カードの山札」が尽きた場合は即座に「仕込フェイズ」を終了します。

\* 場札が残っている場合でも、「仕込みフェイズ」は実行できません。

通常の得点計算に加え、下記を行います。

▶ 全プレイヤー同時に、手元に裏向きで所持している肉カードを公開し、「肉の重さ」の合計値を比べます。

\* 合計値が同数の場合は、手番順が遅いプレイヤーが上位となります。

### 2人プレイの場合

合計値の多いプレイヤーは、合計値の差によって追加得点を獲得します。

合計値の差	1-3:2点	4-7:4点	8-12:7点	13以上:11点
-------	--------	--------	---------	----------

### 3-4人プレイの場合

合計値が最も少ないプレイヤーは即座にゲームから脱落し、合計値の多い順に追加得点を獲得します。

\* 合計値が同数の場合は、手番順が遅いプレイヤーが上位となります。

3人プレイ	1位:4点	2位:2点	3位:脱落	
4人プレイ	1位:5点	2位:3点	3位:1点	4位:脱落

/例/

1stプレイヤーの「肉の重さ」の合計値が**7**、2ndプレイヤーの「肉の重さ」の合計値が**9**、3rdプレイヤーの「肉の重さ」の合計値が**7**の場合、

1stプレイヤーは脱落し、2ndプレイヤーは4点、3rdプレイヤーは2点を獲得します。

ゲームデザイン: 須賀正樹

アートワーク: 柴田沙央里

協力: テストプレイしていただいた皆様