ルール補足

- 山札が0枚になった場合、捨て札を全てシャッフルして新しい山札としてください。
- パワーが複数書いてあるどうぶつは効果によってパワーが変化します。
  効果欄に書いてある条件を満たさない場合は、左の数値を適用します。
- 雇用フェイズ中に、手札が無いプレイヤーは、
  「A)手札のどうぶつを1体選んで加入する。」ことも「B)手札のどうぶつを1体選んで捨てる。」ことも
  できなくなるため、必ず「C)雇用せずにパスを宣言する。」を選ぶことになります。
  ※手札が無くなったタイミングではパスを宣言した扱いにはなりません。
- パスをしているプレイヤーは、相手が出したどうぶつの効果を受けません。
  「ヒツジ」「キツネ」「ネコ」「サル」「パンダ」の効果が該当します。
  「ネコ」「サル」は、パスをしているプレイヤーを選択できなくなります。
- 【雇用時】効果は、該当のどうぶつを雇用して、新人の位置に配置した際に発動します。
- パワー15以上なら、勝利点マーカーはパワー15+に配置します。
  評価フェイズでパワー15以上のプレイヤーが複数人いる場合、
  ボーナス勝利点は一番パワーの高いプレイヤーに与えられます。

FAQ

Q:自分のお店にのみお仕事中の「オオカミ」がいる状態でパスをして、
　他のプレイヤーがお仕事中の「オオカミ」を出しました。
　この時、オオカミのパワーが3になる効果は無くなりますか?
A:はい、他のお店にもお仕事中のオオカミがいる場合は、パスなどの状態に関わらずパワーは1になります。

Q:「タヌキ」の効果はお休み中のバイトリーダーにも適用できますか?
A:はい、出来ます。

Q:「ラクダ」の効果は、どうぶつを好きなように配置しなおしてからラクダを新人に配置する。
　という処理で合っていますか?
A:いいえ。ルール補足にあるように、【雇用時】効果は配置してから効果を処理します。
　そのため、どうぶつの配置のずらしや卒業を行い、ラクダを新人においてから
　ラクダの効果が発動し、どうぶつの配置を行います。

Q:「ラクダ」の効果で、どうぶつを卒業させたり、誰もいない位置に配置することはできますか?
A:いいえ、出来ません。ラクダはどうぶつ達のいる位置を自由に入れ替える効果になります。

Q:「ラクダ」の効果は、ラクダ自身を好きな位置に配置できますか?
A:はい、出来ます。

Q:「キツネ」の効果を受けましたが、バイトリーダーのどうぶつがいない場合はどう処理しますか?
A:バイトリーダーと新人、どちらかにどうぶつがいないプレイヤーは、入れ替わりを処理しません。

Q:「パンダ」の効果で手札が6枚以上になるようにカードを引けますか?
A:いいえ、パンダの効果でも、手札は5枚以上にできません。5枚を超える場合はそれ以上引けなくなります。

ゲームデザイン　畠中謙丞
イラスト　ボコ犬
デザイン　岸井令奈
制作進行　丹家敏晴
印刷　株式会社　蒿印堂

グランディング株式会社
https://www.g-rounding.com

©グランディング株式会社

プレイ人数：2～4人　プレイ時間：30分　対象年齢：10歳～

どうぶつ食堂

シフトを上手に管理して目指せNo.1店舗!

「どうぶつ食堂」の店長になったあなた。
様々な個性を持つどうぶつたちの能力を活かして、金曜日までに他プレイヤーよりも評価を集め、
一番の人気店を目指そう!

内容物

- カード … 74枚(ポーカーサイズ)

どうぶつカード 60枚(20種類)

曜日カード 5枚(5種類)

パスカード 4枚(1種類)

ターンプレイヤーカード1枚(1種類)

リファレンスカード 4枚(1種類)

- 勝利点チップ … 32枚

1点チップ 20枚

5点チップ 8枚

10点チップ 4枚

- 勝利点マーカー … 4枚
- プレイヤーボード … 4枚
- 説明書 … 1枚

どうぶつカードについて

どうぶつカードは銅・銀・金の3種類あり、
どうぶつ達は「パワー」「シフト」「効果」を持ちます。

また、どうぶつカードはプレイヤーボードに置く位置で
「お仕事中」「お休み中」を表します。

ゲームの概要

このゲームはどうぶつ食堂の店長として、様々などうぶつを雇って
誰よりも高い「勝利点」を得ると勝利するカードゲームです。

ゲームは1日を1ターンとし、月曜日～金曜日の計5ターンを行います。
各ターンには「雇用フェイズ」と「評価フェイズ」があります。

- 雇用フェイズ
  - 各プレイヤーは順番にどうぶつの雇用を行っていきます。
  - 全プレイヤーの雇用が終了したら、評価フェイズになります。
- 評価フェイズ
  - 各プレイヤーがお店で「お仕事中」のどうぶつのパワー(🐾)を合計し、
  - そのパワーに応じた勝利点を得ます。
  - そのターンでトップの評価を得たプレイヤーは追加で勝利点を得ます。

金曜日の評価フェイズが終わった時点でゲーム終了。最も高い勝利点を持ったプレイヤーが優勝となります!

ゲームの準備

1: どうぶつカードの準備
「どうぶつカード」をまとめて、1つの山札を作り、よくシャッフルします。
その後山札の上から、各プレイヤーに5枚ずつカードを配り、それぞれの手札とします。
※三人以下で遊ぶときは、銅と銀の全てのどうぶつをそれぞれ1枚ずつ除くとより楽しめます。

2: プレイヤーボード、勝利点マーカーの準備
プレイヤーボードを各プレイヤーの手元に置きます。
勝利点マーカーを各プレイヤーに1つずつ渡し、ボードの「0」が記載された地点に置きます。

3: 曜日カードの準備
全員が見えるような位置に「曜日カード」を曜日順に並べて山札にしておきます。
そして、月曜日の曜日カードを表向きにして場に置きます。

4: パスカードの準備
パスカードは各プレイヤーのプレイヤーボードの横に「バイト募集中」と記載された面を表側にして置きます。

5: ターンプレイヤーの決定
適当な方法で、ターンプレイヤーを決定します。
ターンプレイヤーは「ターンプレイヤーカード」を受け取り、手元に置きます。

以上で準備は終わりです。

ゲームの流れ

ターン開始

※最初のターンは、このターン開始の処理は飛ばして、雇用フェイズから開始してください。

1) 曜日カードの更新
表になっている曜日カードを曜日カードの山札に戻して、その次の日のカードを場に表向きで出します。

2) お店のどうぶつのシフト更新
既にお店にいるどうぶつカードのシフトに応じて、お休み中とお仕事中を更新します。

3) 手札の補充
ターンプレイヤーから順に山札からカードを3枚引きます。
※手札の上限は5枚で、それ以上は引けません。

雇用フェイズ

- ターンプレイヤーから順に、下記のどれか1つを行います。
  - A) 手札のどうぶつを1体選んで雇用する。 ⇒ 詳しくは「どうぶつの出し方」を参照してください。
  - B) 手札のどうぶつを1体選んで捨てる。 ⇒ 捨て札に表向きで捨て、次の人に手番を渡します。
  - C) パスを宣言する。 ⇒ パスを宣言して、パスカードを裏返します。
- ※パスを宣言したプレイヤーは、以降このターンの雇用フェイズをスキップします。
  パス中は、相手のどうぶつの効果を受けなくなります。
- 全プレイヤーがパスするまで雇用フェイズを続け、全プレイヤーがパスしたら評価フェイズになります。

- どうぶつの出し方について
  - 自分の手札のどうぶつは、どのどうぶつでも雇用することが出来ます。
  - 雇用する際は、自分のプレイヤーボードの「新人」の所に、そのどうぶつを配置します。
  - 既にいるどうぶつは左にずらし、枠から外れたどうぶつはお店を卒業して、捨て札に置きます。
  - 【雇用時】効果を持つどうぶつは、配置した時にその効果を使用します。
- お仕事中、お休み中について
  - 雇用したどうぶつの現在の曜日とシフトがあっていれば「お仕事中」
  - あっていなければ「お休み中」として出します。
- お店の評価について
  - お店にいる自分のどうぶつのお仕事中の状況が変わった際には、プレイヤーボードを更新します。
  - ※お仕事中のどうぶつのパワーを合計し、ボードの該当箇所に勝利点マーカーを置きます。

評価フェイズ

1) 勝利点の獲得
プレイヤーボードに記載されている、現在の評価点に応じた勝利点を得ます。

2) ボーナス勝利点の獲得
そのターンで最も評価点が高いプレイヤーはボーナス勝利点を獲得します。
ボーナス勝利点は、現在表になっている曜日カードに記載されています。
※評価点が最も高いプレイヤーが複数いる場合は、その全員がボーナス勝利点を得ます。

3) ターンプレイヤーの更新
ボーナス勝利点を獲得したプレイヤーが次のターンプレイヤーになります。
複数いる場合は、現在のターンプレイヤーから時計回りで近い人が次のターンプレイヤーとなります。

- ゲームの終了
  - 金曜日の評価フェイズが終了するとゲーム終了です。
  - 最も勝利点を持ったプレイヤーから順に順位が決定します。
  - ※最も勝利点を持ったプレイヤーが複数人いる場合は同率1位となります。