

ホーンテッド スイーツ

遊び方説明書



スイーツが大好きなゴーストと協力して
隣の洋菓子店の評判を下げてやる！
甘いのに甘くない パティシエ達の悪あがき

1.内容物

- ・スイーツカウンター 16個(各色4個)



- ・在庫カード 8枚(左右1枚ずつ×4セット)
スタートプレイヤー用のみ端がオレンジ色



- ・ゴーストカード 22枚



- ・スイーツダイス 5パーツ



2.ゲームの概要

- ・各プレイヤーは在庫のスイーツを支払って右隣のプレイヤーにゴーストを送り込む。
- ・ゴーストを送り込まれたプレイヤーは在庫のスイーツが減り、評判が下がる。
- ・各プレイヤーはスイーツの在庫が一定数以上になると、即敗北となり、最下位になる。
- ・ゲーム終了時、評判が最も高いプレイヤーが勝利。

◎ゴーストを送り込むのに必要なスイーツの在庫を管理しつつ、左隣からのゴーストの被害を抑えて勝利を目指す。

3.セットアップ

1. スイーツダイスを任意の面の組み合わせで組み立てる。
2. ゴーストカードをよく混ぜて山札にし、上から3枚を表向きに並べ、場とする。
3. 最近お菓子を作った人がスタートプレイヤーとなり、スタートプレイヤー用の在庫カードのセット(カードの端がオレンジ色)を受け取る。
4. 各プレイヤーは在庫カードを自分の前に並べ、各スイーツカウンターを対応する矢印の先に0を合わせた状態で置く。使用しない在庫カードとスイーツカウンターは箱に戻す。



山札



場



在庫カード



スイーツダイス

4.ゲームの進行

スタートプレイヤーから時計回りに手番を行い、1~3を順に実行する。
スイーツの獲得・支払いが発生した場合は、スイーツカウンターの値を変更する。

1.スイーツの獲得

- ・スイーツダイスを1回振る。
- ・出た目の3面のうち2面の内容を実行し、右隣のプレイヤーは残り1面について実行する。



【シングル】

描かれた
スイーツ1つを獲得する。



【ダブル】

描かれた
スイーツを2つとも獲得する。



【チョイス】

同一のスイーツを2個獲得する。
どのスイーツを獲得するかは手番プレイヤーが決める。



【チェンジ】

持っているスイーツ1個を支払い、任意のスイーツ1個を獲得する。
どのスイーツを何に変換するかは手番プレイヤーが決める。
また、同じ種類のスイーツに変換してもよい。(何も変換しない)

◎ドーナツはほかの3種類のスイーツに比べて、出る確率が少ない。

2.アクションの実行(各アクションの内容については「5.アクションの詳細」を参照)

次のアクションのうち、いずれか1つを選び実行する。

- A. ゴーストカードを獲得する
- B. ゴーストカードをリセットする
- C. ゴーストを送り込む
- D. パス

3.手番の終了

手番を終了し、左隣のプレイヤーに手番が移る。

5.アクションの詳細

A.ゴーストカードを獲得する

1. 場のゴーストカードから1枚選び、手札に加える※。
2. 場のゴーストカードが3枚になるように山札から補充する。
山札が尽きたら、捨て札をよく混ぜて新しい山札にする。

B.ゴーストカードをリセットする

1. 場のゴーストカードをすべて捨て札にする。
2. 山札の上からゴーストカードを4枚公開する。
3. 公開した4枚のうち1枚を手札に加え※、残った3枚を場に補充する。
山札が尽きたら、捨て札をよく混ぜて新しい山札にする。

C.ゴーストを送り込む

1. 送り込むゴーストカードを、手札または場から1枚選ぶ。
2. ギフトによる必要スイーツの軽減を適用する。(後述の「●ギフト」を参照)
3. 必要スイーツを確認し、自分と右隣のプレイヤーはそれぞれ必要スイーツを支払う。
どちらか一方でも支払えない(在庫が足りない)場合、そのゴーストは送り込めない。
4. 送り込んだゴーストカードを「ゴーストが減らす評判」と「ギフト」が見えるようにして在庫カードの右隣に重ねて置く。
5. 連続で送り込む場合はC-1に戻る。(後述の「●連続で送り込む」を参照)
6. 場のゴーストカードを使用した場合は、場が3枚になるように山札から補充する。
山札が尽きたら、捨て札をよく混ぜて新しい山札にする。

●連続で送り込む

- ・「C.ゴーストを送り込む」では、スイーツが支払える限り何度でもゴーストを送り込んでよい。
- ・**2人プレイ時は、連続で送り込むことはできない。**

●ギフト

- ・ゴーストを送り込む際、自分が送り込んだゴーストカードの「ギフト」を参照する。
- ・送り込むゴーストカードに書かれている必要スイーツから、同じ種類のギフトの数だけ任意で差し引くことができる。
- ・ギフトとして使用したゴーストカードは消費せず、ゴーストを送り込むたびに使用可能。
- ・連続で送り込む場合、この手番で「送り込んだゴーストカード」のギフトも、その手番中に即座に使用できる。

ギフトの使用例



送り込むゴーストカードの必要スイーツに「クッキー 3」があり、クッキーのギフトを2つ持っているので、両プレイヤーの必要スイーツは「クッキー1」「ドーナツ1」になる。

D.パス

上記のアクションを行わず、次のプレイヤーの手番に移る。

※手札について

- ・手札は在庫カードの左隣に並べ、公開情報として常に全員が内容を確認できるようにする。
- ・**手札の上限は2枚とし、手札が既に2枚ある場合は「A.ゴーストカードを獲得する」と「B.ゴーストカードをリセットする」のアクションを選ばない。**

6.ゲームの終了と勝敗

自分の評判

自分の評判は、左隣のプレイヤーが自分に送り込んだゴーストが減らした評判の合計になる。(ゴーストカードの左上に書かれた数字の合計になる)

終了条件

以下のいずれかを満たした場合にゲームは終了する。

1.在庫過多

- ・「4-1.スイーツの獲得」終了時にチョコレート、キャンディ、クッキーのいずれかが8個以上またはドーナツが6個以上になったプレイヤーがいた場合、**即座にゲームを終了する。**(手番プレイヤーの以降のアクションは行わない)
- ・この条件を満たしたプレイヤーは評判に関わらず最下位扱いとする。

2.評判暴落

- ・「4-2.アクションの実行」終了時にいずれかのプレイヤーの評判が-15以下になっていたら**全員が同じ回数の手番となるようにスタートプレイヤーの右隣のプレイヤーまで手番を行ってゲームを終了する。**
- ・ただし、この手番の進行中であっても「在庫過多」の条件を満たした場合「在庫過多」の処理を優先して即座にゲームを終了する。

勝利判定

- ・「在庫過多」の条件を満たしたプレイヤーを最下位扱いとする。
- ・評判のマイナスが小さい順に順位をつける。
- ・評判が同じプレイヤーがいた場合は、所持している各スイーツの在庫数が多い順に比べて、より少ない方が上位。差がつくまで順に比較する。



サポートはこちら