

サマリー

ルールの要約です。
ゲームを始める前に、プレイヤーに配りましょう。

SUMMARY

準備 (p.188)

- ・シート類をコピーする。
- ・シナリオに使うハンドアウトも忘れずに。
- ・サンプルシナリオ (p.216 ~ 217) の中から、好きなお題を選ぼう。
- ・鑑札カード、山札、客人の決定を行なう (p.189)。
- ・キャラクターを作成 (p.192) する。名前と職業を決めること。

導入 (p.194)

- ・シナリオ開始だ。
- ・PCの自己紹介をしよう。
- ・PCを推薦した人との面談を行なう。
- ・PCはひとりずつ、推薦人と会う。
- ・推薦人からヒント (ハンドアウト) を受け取ろう。もらえるヒントは1つだけだ。

本編1 買い出し! (p.198)

- ・王都の地図 (p.199) をコピーして、PCのコマを置く。
- ・客人 (勇者 / 聖女) の居場所を確認し、進行管理シートに書き込む。
- ・買い出しは3日間。各PCは、それぞれ3回、買い出しを行なうことができる。

買い出しでできること (p.200)

以下の2つのうち、どちらかを選んで実行する。

1. 料理道具購入：
山札を2枚引き、指定されたマスに移動。
その後、料理道具を2つ手に入れる。
2. 食材購入：
山札を2枚引き、指定されたマスに移動。
食材を2つ手に入れる。

買い出し表 1枚目：縦、2枚目：横

	絵札	8~10	5~7	2~4
絵札	1-1 丘陵	1-2 王立学院	1-3 魔法院	1-4 禁域の森
8 2 10	2-1 王立庭園	2-2 王宮	2-3 官庁街	2-4 郊外
5 2 7	3-1 神殿街	3-2 貴族街	3-3 市民街	3-4 運河市場
2 2 4	4-1 商店街	4-2 下町	4-3 港	4-4 職人街

遭遇イベントの発生 (p.204)

買い出しの最中に、一定の条件を満たすことで特殊なイベントが発生する場合がある。それが遭遇イベントだ。遭遇イベントでは、特定のNPCと出会い、ヒントをもらうことができる。

遭遇イベント

好敵手

条件：PCが、他のPCのいるマスでターンを終了させた直後

効果：ハンドアウト「ヒント1」の交換や食材を交換できる

遭遇イベント

料理研究家

条件：PCが3-3市民街で料理道具を購入した直後

効果：ハンドアウト「ヒント2」の入手。食材山札から1枚引く

遭遇イベント

推薦人

条件：自分の推薦人のいるマスで食材を購入した直後

効果：ハンドアウト「ヒント2」の入手。料理道具山札から1枚引く

遭遇イベント

客人

条件：【遭遇カード】のマスで食材か道具を購入後

効果：【遭遇カード】のストと数字に該当する食材を入手。遭遇した地域の食材1つを入手

鑑札イベント (p.207)

3日目の買い出しが終わった後に、必ず発生するイベント。それが鑑札イベントだ。各PCは、食材か料理道具をひとつ、入手できる。

本編2 調理! (p.208)

PCは試食会のための調理を行なう。「厨房の料理道具+今まで集めた食材と料理道具」の中から5つを選び、自分のキャラクターシートのレシピ欄に書き込むこと。書き終わったら、キャラクターシートをGMに提出しよう。

本編3 試食会! (p.210)

PCの料理が審査を受ける場面だ。ここでPCは、作った料理を公開&説明する。料理の審査は、NPC審査員の代わりにプレイヤーが行なう。各PCの発表した料理に対して、「再現」「調理」「外観」「味」の項目ごとに1~3点の点数を付けること。

プレイヤーによる評価に、審査員の好感度 (p.211) を加え、総合評価 (=合計点) を算出する。もっとも総合評価の高かったPCが優勝だ。

総合評価が高かったPC2名が、勇者/聖女のお食事会にてマレビト料理を披露するという名誉を得る。

終幕 お食事会! (p.212)

勇者/聖女のお食事会が開かれる。彼らの感想やいかに? 彼らの故郷の料理を上手く再現できていれば、勇者/聖女の笑顔を見ることできるだろう。