



FRAMEWORK DESIGN &
ARTWORK:
JORDAN DRAPER

TOKYO
JIDOHANBAIKI

TOKYO JIDOHANBAIKI

TOKYO JIDOHANBAIKI is a game consisting of many smaller games from a conglomerate of international designers. The main gameplay focuses around a vending machine tower, miniature Japanese drinks, crates, and stock cards. Each game is unique and may not utilize all of the included components.

CONTENTS

1 - Vending Machine Tower

36 - Miniature Drinks

6 Colors / 6 Shapes

6 - Yellow Drink Crates

59 - Die Cut Chits

32 100 Yen / 15 500 Yen / 10 1000 Yen / 2 5000 Yen

12 - Mini Stock Cards

6 Colors / 6 Shapes

6 - Advertisement Signs



*Use this drink gauge for an estimation of game complexity, to help choose the game for your play group. The fuller the can, the more complex the game.

1

LEMON SQUASH

PLAYERS: 2-12

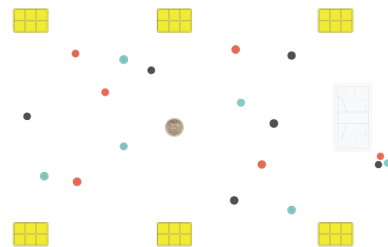
TIME: 15-25 MIN

DESIGNER: NICK HALPER (DARK FLIGHT)

GAME TYPE: DEXTERITY

The objective in Lemon Squash is to be the first player to knock over each drink in the correct order.

SETUP: Using the 6 yellow crates, prepare a rectangular arena, setting the vending machine at one end. Place a 500 yen piece in the center of the arena. Each player takes a full set of colored drinks, removing the short can, and then randomly places the remainder of the drinks upright anywhere in the arena. Give each player 500 yen. Drop all short cans into the vending machine simultaneously; determine player order from the drinks that traveled farthest from the vending machine. Arrange the color cards in a row in player order. Remove the short can card from the drink stock cards, and then shuffle them. Place them from left to right in a second row below the player color cards. This displays the order that drinks must be knocked over during the game.



2



GAMEPLAY: In player order, each player takes turns flicking their short can, attempting to knock down a drink. The very first shot is always taken from the 500 yen coin. If a player successfully knocks over a drink, they take it and place it on their player color stock card.

It is not allowed to flick using more than one finger; no thumb leverage allowed.

If a player knocks over the incorrect drink, or multiple drinks (including their target drink), they must pay 100 yen to the bank. They do not collect incorrect drinks and must reset them upright in close proximity to where the drinks began. If a player loses all their yen, they must return their collected drinks to the play area, setting them up as before, and take out another 500 yen.

If a player's short can exits the arena, place it back where it crossed the boundary border. After each turn, the player stands their short can upright where it landed.

GAME END: The first player to knock over all 5 drinks in the correct order (as shown by the drink stock cards) is the winner! Note: color does not matter, only drink type!

CREAMED CORN

PLAYERS: 2-7

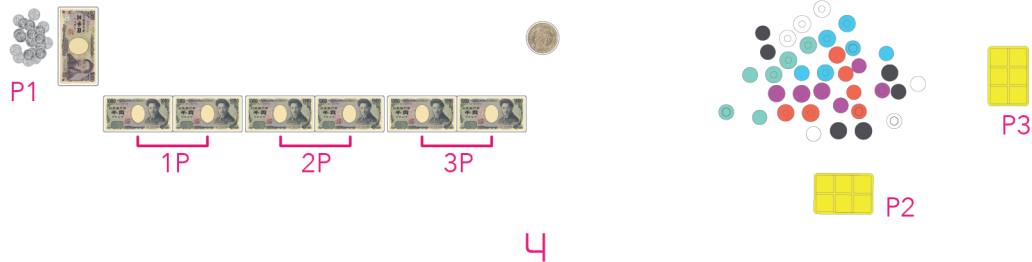
DESIGNERS: KERSTIN S (QUALITY BEAST), NICK H, & JORDAN D (DF)

TIME: 1-5 MIN

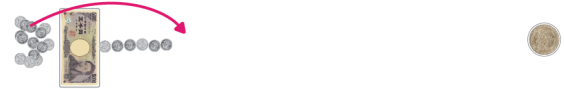
GAME TYPE: DEXTERITY/1 VS ALL

Race to complete your task first!

SETUP: Put all drinks in a pile. Place a 5,000 yen bill as the starting line. Then, place a 500 yen coin at a distance of two 1,000 yen bills per player. Place all 100 yen coins in a pile behind the 5,000 yen bill. Select one player as the magical golden ball racer, and give all other players a yellow drink crate.



GAMEPLAY: The magical golden ball racer races to make a solid connecting trail of 100 yen coins, from the starting line to the 500 yen piece, picking up only one coin at a time and using only one hand.



All other players race to fill their crate with 1 drink of each type and color, picking up only one drink at a time and placing it in their crate. No player may have a repeat of any drink type or drink color, and must end up with 6 drinks in their crate.

The first player to complete their challenge is the winner!

With 5-7 players, split the crates and players into two separate teams that will communicate and compete against the ball racer. Only one player's crate needs to be complete for an entire team to claim victory for that team.



PLAYERS: 2-6

DESIGNER: DYLAN HOWARD CROMWELL (QUALITY BEAST)

TIME: 10-15 MIN

GAME TYPE: ECONOMIC, CRAFTING

Genmaicha is a combination of green tea and roasted brown rice. In this game, players will compete to brew the best blends of this "people's tea"!

SETUP: Shuffle all the cards and randomly lay out 9 in a 3x3 grid. Place yen next to cards as depicted, putting 100 next to the bottom row, 200 the middle, 300 the top, then moving around the columns with 400, 500, and 600. Discard the rest of the cards. Put the drinks into the bag or box and mix them up. Give everyone 500 yen. The last person to sip tea will go first.

OBJECTIVE: To have the most yen at the end by brewing the best tea.

GAMEPLAY: In Genmaicha the grid of cards is a map of recipes, three horizontal and three vertical. The colors and shapes of the drinks are all considered various ingredients. Each drink itself is a



combination of three ingredients, packaged together.

ROUNDS: The game takes place over 3 rounds (or 4, in a 2-player game). Each round there is a bidding phase and a brewing phase.

BIDDING ROUND: Set out a number of crates matching the player count, and randomly fill them with drinks from the bag (or box) based on the chart below:

	ROUND 1	ROUND 2	ROUND 3	ROUND 4
2 PLAYERS	4 drinks per crate	3 drinks per crate	3 drinks per crate	3 drinks per crate
3 PLAYERS	4 drinks per crate	4 drinks per crate	4 drinks per crate	N/A
4 PLAYERS	3 drinks per crate	3 drinks per crate	3 drinks per crate	N/A
5 PLAYERS	3 drinks per crate	2 drinks per crate	2 drinks per crate	N/A
6 PLAYERS	3 drinks per crate	2 drinks per crate	1 drinks per crate	N/A

Players prepare a blind bid by putting any amount of yen from their stash into their hand.

All players reveal at the same time. Any ties are resolved with a follow-up, accumulative bid. Further ties are solved by coin toss. Players will now select a single crate in order, starting with the highest bidder moving down. Take all drinks from the crate chosen.

BREWING ROUND: In the turn order determined in the bidding round, players may use any of their drinks to create as much tea as possible. Each drink can be used as two ingredients, even in separate drinks. Drinks may not be used for the same condition twice. For example, a blue stub can may be used as a blue ingredient and a stub can ingredient, but not two blue or two stub can ingredients. When successfully creating a recipe (a row of three cards), the player receives the amount of yen placed next to the recipe line, and then reduces the amount of yen there by 100 yen (to a minimum of 0). Any used drinks are discarded back to the bag / box.

GAME END: After the last round, the player with the most yen is the winner. If there is a tie, the player with the most drinks left is the winner. If still a tie, the players high five and share the win.

VARIANTS: The following variants can be played separately, or mixed together for one big Matcha-iri Market Ceremony, if you like.

MATCHA-IRI: In this variant players try to add matcha to their recipes. During setup, place 100 yen between each card on the left column, and 200 yen between each card in the middle and right columns. Players may brew a row and add one extra ingredient from a column that is above or below the recipe. If they successfully add the extra ingredient, they take the amount of yen placed between the cards as a bonus.

TEA CEREMONY: Players are trying to add a special ingredient to please an honored guest. During setup the 3 remaining cards should be placed face-down as an extra top row. During the brewing phase players may discard an ingredient that matches one of these cards to take a peak at one of them. During brewing they may attempt to brew a 4 card recipe including a face-down top row card. If they are successful, they will receive an extra 500 yen and flip the card over. If they are not, they discard all drinks used and receive their regular recipe yen, leaving the card face down.

TEA MARKET: In this variant players are branding their recipes. If you are the first to brew a recipe you may choose to brand that recipe by placing an ad next to it. Rotate the ad so it's facing you to remember it's yours. Place at least 100 yen on it. Later, when someone crafts that recipe, you will be paid out the amount you placed, and also receive your yen back. Discard the ad.

GRAPE SODA

PLAYERS: 2-6

TIME: 15-30 MIN

DESIGNER: JORDAN DRAPER

GAME TYPE: MODULAR AREA CONTROL

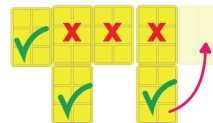
Grape Soda is a game about utilizing a modular grid to take advantage of your opponents' short-sightedness!

SETUP: Place the 6 crates together in a square to make a 6x6 grid. Give each player a full color set of drinks. The player who last drank grape soda goes first.

GAMEPLAY: On your turn, you must move a single crate, and place or move a drink.

MOVING A CRATE: You may move any crate before or after you place or move a drink. You must move one crate. Crates may not be rotated, nor break the contiguous body of crates.

**X MAY NOT BE
MOVED**



**✓ MAY BE MOVED AS THEY WILL NOT
BREAK THE BODY OF CRATES INTO
TWO SEPARATE SECTIONS**

PLACING OR MOVING: To place a new drink, take one drink from your supply and place it into any grid spot, as long as it is not adjacent to a drink of a different color (horizontally, vertically, or diagonally). Optionally, you may move a drink instead of placing a new one. You may move the drink only one space away, either horizontally, vertically, or diagonally. If possible, you may jump over a drink/drinks of another color and collect them for points, as long as you have a space to land in on the other side of the drinks and you do not jump a drink of your own color in the process.



GAME END: As soon as a player has collected the winning number of drinks, the game ends and they are declared the winner! The winning number of drinks is determined by player count:

- 2 PLAYERS: 3 drinks collected.
- 3 PLAYERS: 4 drinks collected.
- 4 PLAYERS: 4 drinks collected.
- 5 PLAYERS: 5 drinks collected.
- 6 PLAYERS: 5 drinks collected.



CHOCOLATE MILK

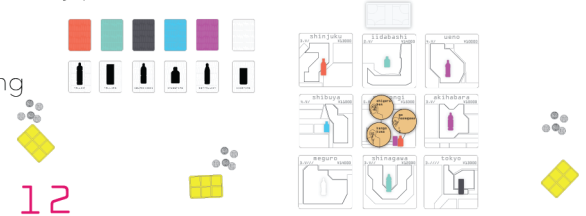


PLAYERS: 2-8
TIME: 15-25 MIN
GAMES REQUIRED: TOKYO JIDOHANBAIKI (2 copies for 7-8 players) & TOKYO JUTAKU

DESIGNER: JORDAN DRAPER
GAME TYPE: ECONOMIC MARKET

Chocolate milk utilizes a player-controlled market, along with set collection and selling, to try to profit the most from the vending craze across Tokyo.

SETUP: Take 9 site cards from TOKYO JUTAKU and arrange them into a 3x3 grid. Give each player an architect token. Place all of the drinks on the table (if playing with 7-8, only use drinks from a single copy of the game). Place the 6 colored stock cards in a row, and the 6 shape stock cards in a row below that. Randomly place one drink on all of the outer site cards, and 2 drinks on the center card, along with every player's architect token. Give each player 500 yen. Place the vending machine at the top of the grid. Give each player a crate, and place any remaining crates next to the vending machine.

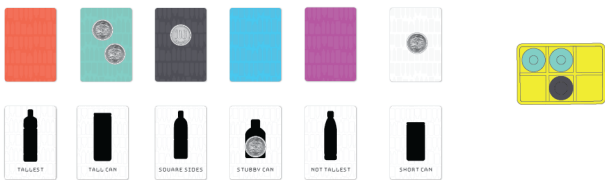


GAMEPLAY: Whoever used a vending machine last is the starting player.

On your turn you may do 1 of 3 things:

- Move 1 space away (vertically, horizontally, or diagonally), and purchase a drink for 100 yen. Drop the drink into the vending machine. If it comes out, place it into a crate you own. Then place 100 yen onto the corresponding stock color card, and stock shape card, of the drink you purchased. (For a more strategic game, do not use the vending machine, and immediately receive the drink purchased.)

- Sell drinks to the supply. You will receive payment for the drinks based on a single stock card market price (eg blue, tallest, stub, etc.). The price on the card will be paid for each drink you sell that matches the attribute. Return the sold drinks back to the supply, and then return all yen from the stock card back to the bank.



USING THE SELL ACTION, THIS PLAYER SELLS 2 MINT DRINKS TO THE SUPPLY AT 200 YEN EACH. THE MINT STOCK CARD THEN RESETS TO 0 YEN.

13

- Pay 200 yen to the bank, and take a crate from the supply. The number of crates available for purchase will vary, based on the number of players and copies of JIDOHANBAIKI in use. With an extra crate, it is possible to hold more than 6 drinks, and to score both crates separately for set collection at game end.

REFRESH: If a player uses the move action, immediately replace their purchased drink with a new one by either randomly pulling a drink from the supply, or if you have a die, roll for the color (using the stock cards as reference starting on the left) and then for shape (using the stock cards again). If a color or shape is no longer in the supply, simply move to the next available option shown on the stock card to the right.



ROLL TO REFRESH A PURCHASED DRINK. IF YOU ROLL A 3 AND THEN A 6, THE BLACK SHORT CAN WOULD COME OUT. IF THERE IS NO BLACK SHORT CAN, THE BLACK TALLEST WOULD COME OUT, AND SO ON.

14

GAME END: The game ends when any player has 6 of the same type or color of drink in one of their crates, or a player has at least 2,000 yen.

SCORING: Each crate is scored separately, and may only be scored for either a single color or a single drink shape. Each player chooses a single attribute (i.e. the color red or stub cans) and then counts the number of drinks matching that attribute in their crate. Multiply it by itself and receive a payout. For example, 5 mint drinks would be $5 \times 5 = 2,500$ yen in payout.

Add your personal yen to the payout you receive from crates, and the player with the most yen is declared the winner!

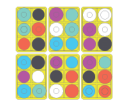


PLAYERS: 1
TIME: 15-1500 MIN

DESIGNER: JORDAN DRAPER
GAME TYPE: SOLITAIRE, SORTING

In Pura you play as a recycling sorter, looking to make sense of the many bottles and cans that have been turned in for recycling.

SETUP: Place the six crates in a 3x3 grid, randomly pull out drinks one by one from the box lid and fill the crates with all 36 drinks. If any crates have more than 3 of a single shared element in them (color or shape), you must swap one of the drinks causing this condition with another drink in a neighboring crate. Once these conditions are met, make a pile of 10x 100 yen coins and 3x 500 yen coins. Place the 12 stock cards and vending machine at the top of the play area.

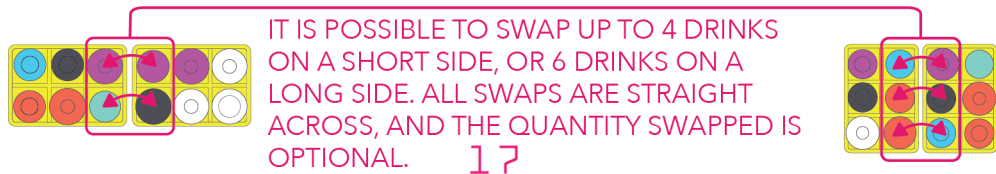


OBJECTIVE: To get all 36 of the drinks onto the stock cards without running out of money, or having any drinks stuck in the vending machine.

GAME RULES: You may freely rearrange the crates however you like, as often as you like, including rotating crates.

100 YEN COIN: Spend a 100 yen coin to do one of the following:

- Remove all the drinks that match a single stock card condition from a single crate. For example, remove all of the blue drinks, or remove all of the tall cans, from a single crate. Place the removed drinks on the stock card chosen. If you manage to remove 6 drinks at once, take 300 yen from the spent supply pool of 100 yen coins.
- Swap any or all drinks from a single side of a crate with a single side of another crate that is directly adjacent to it. This means up to 2 drinks could be swapped on the short side of the crate, and 3 on the long side.



500 YEN COIN: Spend a 500 yen coin to take an entire crate of drinks, and drop them into the vending machine simultaneously. Place all drinks that come out onto a matching stock card. If a drink gets stuck, it may be possible to spend another 500 yen coin to drop in more drinks and knock it out. If any drinks are stuck in the vending machine after spending your last 500 yen coin, you lose the game. Thus, it is best to save your 500 yen coins if possible.

GAME END: If you manage to sort all 36 drinks onto the stock cards, you win! Add up all yen you did not spend, and this is your end score. If you ran out of yen without sorting all of the drinks, or if any drinks are stuck in the vending machine and thus not sorted, you lose the game. Please try again.

If you are a master of recycling sorting, try starting the game with only 8x 100 yen coins and 2x 500 yen coins.



PURAPURA



PLAYERS: 1
TIME: 10-15 MIN

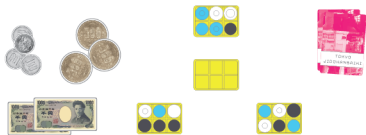
DESIGNER: TRAVIS D. HILL
GAME TYPE: SORTING, PUZZLE

Someone mixed up all of the drinks and it's up to you to get them sorted into their correct crates before time runs out!

SETUP: Place 3 crates in a triangle in front of you, and place a 4th crate in the center of it. Make separate stacks of 4x 100 yen, 3x 500 yen, and 2x 1,000 yen pieces. Take the 12 stock cards and randomly return any 3 color cards (and the matching drink pieces) to the box. Shuffle the remaining 9 cards into a face-down draw pile. Take all of the remaining drinks (6 each in 3 different colors) and randomly place them into the 3 outside crates. If you want to use the vending machine to randomize, do that! Make sure there are no more than 3 drinks of a single condition per crate. If there are, swap drinks between crates until resolved.

GAMEPLAY: Flip the top card of the draw pile; the card will tell you what shape or color of drink you must move. Move that drink to an open space in any other crate.

19



When moving, the drink must stay in the same position from its current crate to its new crate. **Example:** You draw the stub can card. You take the green stub can from the top left of its current crate and place it in the top left spot of its new crate. The drink can be moved between any of the 4 crates.

Continue until you can draw no more cards. This signifies the end of the round. Discard one of the 100 yen pieces and shuffle the deck, forming a new draw pile.

SPECIAL ACTIONS: Any time before, during, or after you move a drink, you may spend yen to perform a special action.

- Discard a 500 yen piece to move a drink to an empty adjacent space in the crate. Cannot be moved diagonally.
- Discard a 1,000 yen piece to swap the positions of 2 drinks in the same crate.
- Once you run out of yen, you may not take that special action.

GETTING PAID: If you draw a card where all of the matching pieces are in their correct crate, set the card aside. At the end of the round, before reshuffling, you may "spend" each card to return discarded yen you used for special actions. Each card counts as 500 yen. You may not spend it to return 100 yen pieces. You may set aside multiple cards this way and return multiple denominations of yen.

20

Example: You draw a yellow card and all of your yellow drinks are in the same outside crate; you set aside the card. At the end of the round, you use that card to return a discarded 500 yen piece to its original stack of yen. Then, you shuffle the card back into the draw pile.

GAME END: When the final 100 yen piece is discarded, the game is over and you lose. To win, separate the 3 colors so that the 3 outside crates contain only 1 color of drink before discarding the last 100 yen piece. Once each crate is completed, the game ends immediately. Count the yen you have not discarded, including set aside cards, and that is your score. You begin with 3,900 yen, so the closer you get to that total, the better you did!

VARIANTS:

Too hard? Add a 100 yen piece to give you an extra round; the other rules remain the same.
Too easy? Add a 100 yen piece to give you an extra round, but all drink shapes must match the exact space in their crates (your choice) with all other drink shapes in other crates.

Example: All Tallest must be in the top left, stub cans in the bottom right, etc...

Too chaotic? Instead of winning by filling the outside crates, you win by having like-colored drinks in any 3 of the 4 crates.

Too simple? Add an additional crate (or two) and another color (or two) to the mix. For each crate/color added, add 100 yen to the time stack.



PLAYERS: 1-6

TIME: 15-40 MIN

DESIGNER: STEFAN BRAKMAN

GAME TYPE: AREA CONTROL, PUZZLE

SETUP: Each player picks one or more colors, depending on the amount of players. Then, each player takes the matching stock card and places it in front of them.

2 player: 3 colors / **3 player:** 2 colors / **4-6 player:** 1 color each; any extras remain unused.

*4-6 player game is played in teams in some combination of 2v2, 3v2, or 3v3. When played in teams, only one member of the team needs to win for the entire team to win.

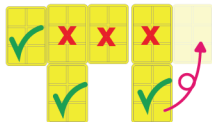
Sort the drinks by shape and place all six drinks of one type in one crate. Then, place the crates in a square grid of 3x3.

OBJECTIVE: To fill one crate with all six drinks of your color. Whoever does this first wins the game.

GAMEPLAY: The game is played in turns. The starting player is the one who ate yuzu most recently. Each turn a player must first move one of the crates, then make two drink swaps.

Moving Crates: You may move any crate and rotate it as you like with some restrictions: Crates may not break the contiguous group of crates, splitting the group of crates in two. You may not rotate a crate if it cannot be moved. Crates can only be moved to a space vertically or horizontally adjacent to another crate, and the sides must match: the long side has to connect to the long side, the short side to the short.

**X MAY NOT BE
MOVED OR
ROTATED**



**✓ MAY BE MOVED OR ROTATED AS
THIS WILL NOT BREAK THE BODY
OF CRATES INTO TWO SECTIONS**

Switching drinks: You may make two swaps on your turn. You may swap any two drinks vertically, horizontally, or diagonally. You may swap all colors and types of drinks. Drinks may change crates. It is also allowed to swap the same drink on consecutive turns.

GAME END: Whenever there is a crate with six drinks of the same color, the player with that color wins the game.

BLIND VERSION: In this version the player's color is hidden. Instead of picking the cards, you draw them blind, and keep them face down in front of you.

SOLO VERSION: In a solo version you try to get all the drinks sorted by color and track the amount of turns it takes to do so. Keep a tracklist so you know how well you did.



KAMIKAZE CANS



PLAYERS: 2-6

TIME: 15-20 MIN

DESIGNER: STEFAN BRAMAN

GAME TYPE: ABSTRACT, AREA CONTROL

SETUP: Place all 6 crates in a square to make a 6x6 grid. Each player picks one color of drinks and places them in front of them as their stock.

Place the six drink type cards in this order:

stub can: place 4 coins above this card

short can: place 1 coin below this card

tall can: place 2 coins below this card

square sides: place 3 coins above this card

not tallest bottle: place 2 coins above this card

tallest bottle: place 1 coin above this card

OBJECTIVE: The goal of the game is to place drinks in the grid to score points. However, cans can explode and destroy bottles. The player who has most points at the end of the game wins.

GAMEPLAY: The game is played in turns. Each turn you choose 1 of the following actions:

- Place a drink from your stock in the grid
- Move one of your drinks
- Explode one of your cans

Placing drinks: You place any drink from your stock in an empty space on the grid.

Move one of your drinks: A drink can move in a horizontal or vertical line as many steps as you want, as long as it stops in an empty space. However, it cannot jump over drinks of the same shape or taller. The length of the drinks is indicated by the order of the cards. The stub can is the shortest and cannot jump over any drinks. The tallest bottle is the tallest and can jump over any drink except another tallest bottle. You can jump over multiple bottles, as long as they are shorter.

Explode one of your cans: Instead of placing a drink or moving a drink, you can choose to explode either your short can or your tall can. Both explosions destroy the area around the can, thereby removing all drinks adjacent in any direction (vertical, horizontal, diagonal) from the game.

If this causes another can to be destroyed, that can also explodes before being removed, possibly causing a chain reaction.

GAME END AND SCORING: The game ends when one player places their last drink on the grid. Then each player scores points for their drinks in stock and their drinks in the grid.

The points are indicated by the coins above or below the drink cards. Points for the drinks in stock are scored as positive points for the coins below the card, and as negative points for the coins above the cards.

Example: The stub can in stock is -4 points; the tallest can is +2 points.

Points for the drinks in the grid are scored for positive points above and negative below.

Example: A tallest bottle in the grid is scored +1 point; a small can in grid is scored -1.

VANCOUVER SWEAT



PLAYERS: 2-6

TIME: 5-10 MIN

DESIGNER: STEFAN BRAKMAN

GAME TYPE: MATCHING, TAKE THAT

SETUP: Each player picks one or more colors, depending on player count, and takes the matching stock card(s).

2 player: 3 colors

3 player: 2 colors

4-6 player: 1 color each; any extras remain neutral

Randomly place all the drinks in a 6x6 square, with roughly 1 inch in between all drinks.

Designate one edge of the grid as the bottom and place an empty crate.

OBJECTIVE: The goal of the game is to collect bottles by picking them from the square.

Picking bottles will give you points, but be careful... some are worth negative points:

All the bottles and stub **of your own color** are 1 point

All the bottles and stub **of another color** are 0 points, but can cancel minus points.

The small can is minus 1 point - requires one bottle or stub can to be cancelled out.

The tall can is minus 2 points - requires two bottles or stub cans to be cancelled out.

GAME PLAY: The game is played in turns. Each turn a player first chooses three connecting drinks (either horizontally or vertically). Out of the three drinks you choose, two of them must match the color of a player (you or an opponent). You cannot choose three drinks of which a neutral color has the majority.

From those three drinks, you choose any two of them and give them to the player who had the color majority. You do not have to pick the two drinks of the same color. These drinks can be positive points or negative points, depending on the drinks taken.

Then shift all the drinks towards the crate first and then left, until there are no "gaps" in the square. Play passes to the player on the left.

GAME END AND SCORING: If there are no more drinks to pick, or no player is allowed to pick any more drinks, the game ends. Each player now counts the amount of points. The player with the most points wins the game!

5 CAN STUB

PLAYERS: 2-6

DESIGNER: JAKE & ZACH GIVEN (LAY WASTE GAMES)

TIME: 15-30 MIN

GAME TYPE: DRINK POKER, PUSH YOUR LUCK

You and your friends have stumbled upon a pile of money and a vending machine! Rather than do any number of responsible things, you decide to compete for the riches using the only method you know: Vending Machine Poker. Gamble your way to the top!

SETUP: Each player starts off with 1 crate and the following currency: 1x 1,000 yen bill, 2x 500 yen coins, and 3x 100 yen coins. Place the vending machine with your favorite ad in the center of the table. Place all 36 of the various cans in a pile within reach of all players. Line up the Stub Can, Short Can, and Tall Can stock cards, and then place a 100 yen coin above the set. Do the same for the set of Square Sides, Not Tallest, Tallest stock cards, but place two 100 yen coins above the set. Choose starting player at random and the game begins!

OBJECTIVE: The goal is to be the last person remaining in the game.

GAMEPLAY: On your turn, you must either 'Buy a can' or 'Pitch a can'. If you can do neither, you are out of the game.

29

Buying a Can: Stub Cans, Short Cans, and Tall Cans cost 100 each. Square Sides, Not Tallest, and Tallest cost 200 each. You may buy up to as many cans as your crate has available spaces. You may choose from any of the cans in the pile (that are not in the vending machine). Money used to purchase cans is placed in the center, creating the pot. You may never "make change" with the pot, but you may overspend to take a can. Then, take each of the cans you purchased and place them into the vending machine one at a time. You must place all purchased cans in the vending machine. Any cans that come out are yours to add to your crate. If more cans come out than your crate can hold, you may replace cans in your crate and discard any extras.

Pitching a Can: Rather than buying a can, you may choose to take any number of cans from your crate and put them into the vending machine. Any cans that come out are yours! Unlike buying cans, you may choose to pitch more cans after the first can if you like.

Placing in the Vending Machine: You may drop your cans into the vending machine from any height or angle. If you touch the vending machine directly or knock it over while trying to place a can in, you are immediately out of the game. If any of your cans bounce out or otherwise miss the vending machine, they are forfeit and returned to the pile of cans. Cans that are more than halfway out of the bottom of the vending machine count as being fully out and are retrieved by that player.

30

If any additional cans come out when removing cans in this way, return them to the pile of cans.

Calling: At the end of your turn, you may 'call'. You must take a turn before calling. You may call with any number of cans in your crate, even if you have less than 5 cans. If you have 6 cans in your crate at the end of a round, you automatically call. All other players take one more turn.

After all players have finished, choose any 5 of the cans in your crate to score your hand. Using classic poker ranks, the best hand wins. Important changes noted here:



-Rather than suits, there are 6 different colors. Flushes can be created by having 5 cans of the same color.

-Refer to the order of the can cards for hierarchy increasing in value from left to right (Stub Cans are the least valuable, Tallest the most valuable).

-5 cans of a kind is the best hand.

The player that wins the round must empty their crate back into the pile. If they have 6 cans, they may keep the can that was not part of their winning hand. The winner takes all the money from the pot and adds it to their own stash. All other players keep the cans in their crate for the next round.

If winning hands are tied, split the pot. If the pot cannot be split evenly, distribute as much of the pot as possible evenly amongst the winners and leave the leftover money in the pot for the next round. Tied players must empty their crates.

Ending the round: Empty any remaining cans in the vending machine back into the pile. The player to the left of the player that called the previous round starts the next round.

GAME END: The game is over when only one player remains. Players are eliminated if they are unable to purchase a can and are unable to pitch a can, or if they touch the vending machine or knock it over when placing cans in it.

CRATE WARS



PLAYERS: 2

TIME: 20-30 MIN

DESIGNER: JORDAN DRAPER

GAME TYPE: STRATEGY

SETUP: Place the 6 crates upside down in a line between the two players. Place 100 yen on the 1st crate, 200 on the 2nd, 300 on the 3rd, and so on down the line ending at 600. Randomly place the 6 color cards face up on one player's side of the crates, and the 6 shape cards face up on the other player's side, aligning both cards on either side with one crate each. Give each player 3 drinks that match each of their stock cards, 18 drinks in total, keeping them in front of the player. These form their supply. Each player takes 4x 500 yen coins. Place the vending machine at one end of the row of crates.

Place the 6 crates upside down in a line between the two players.

The player on the side with the color cards is the color player, while the player on the side with the shapes is the shape player.



33

For each player, each drink matching the card type adjacent to the crate is worth the yen amount on the crate. For example, if the purple stock card is in front of the 300 yen crate, then all purple drinks on the color player's side count as 3 points toward scoring. If the stub can stock card is in front of the 500 yen crate, all stub cans are worth 5 points toward scoring for the shape player.

GAME PLAY: On your turn, you perform one of three actions:

- 1 - Commit and place a single drink from your supply adjacent to a single crate on your side of the crate line.
- 2 - Spend a 500 yen coin to drop all of the placed drinks from a crate on your opponent's side into the vending machine. Return any that come out to the crate they came from; remove and discard any that do not.
- 3 - Spend a 500 yen coin to return all of the placed drinks on your side from a single crate to your supply.

PASSING: At any point on your turn, instead of taking an action, you may choose to pass. After passing, you cannot take any more actions, and must discard all remaining drinks in your supply. The other player may then continue taking actions until they also choose to pass.

34

After both players have passed, points are calculated for each crate one by one: Compare the type of drink (color or shape) with the total amount of matching drinks on that player's side. And then multiply that number by the crate's value. **Example:** The purple card is in front of the 300 yen crate. Each purple drink played on the color player side is worth 3 points. The color player has 2 purple drinks committed to the crate in question on their side, so they receive points equal to the number of drinks multiplied by the value (2 drinks x 3 = 6 points). The player with the most points wins that crate. Turn over the crate and place all drinks committed there from both players inside. If more than 6 drinks were committed, the winning player chooses which of the extra to discard from the game. If both players tie in score, all drinks committed there from both sides are discarded from the game. The winner then places the won crate with the drinks inside on top of the stock card on their side to show ownership of those drinks. *It may be easiest to place yen equal to the total committed value next to crates while playing the game, to easily identify how much each player has committed there. After all crates have been claimed, go through all 12 stock cards, giving payouts from the bank equal to their yen value. The player with the most of that drink condition is paid. For example, if the blue stock is worth 600 yen, the player with the most blue drinks collected is paid 600 yen from the bank. If both players tie for a payout, neither will be paid. Add up your total yen (including any 500 yen coins that were not spent from the beginning of the game), and the player with the most yen is the winner!



PLAYERS: 2-6

TIME: 10-15 MIN

DESIGNER: JORDAN DRAPER

GAME TYPE: GIVE OR TAKE, SABOTAGE

You are lost in Akihabara! Stumbling past the outfits and arcades, you manage to find your prized gem. The Melon Soda.

SETUP: Each player takes 1 yellow crate, 6 drinks - 1 of each color - and 1,000 yen. Place your starting drinks to the left of your crate, forming your supply. Place the vending machine tower so the front faces all players. Randomly select a starting player and the game begins!

OBJECTIVE: To have the most yen at the end of the game.

GAMEPLAY: On your turn you may perform one of two actions: 1) Add a drink from your supply or 100 yen to the center, which starts the pot or 2) Take the entire pot from the center and then start a new pot by adding a drink from your supply or 100 yen.

PASSING PLAY: After you have performed one of the two actions on your turn, play will

pass to the player on your left, and continue this way until a game end condition is met, after which scoring will begin.

TAKE THE POT: If you choose to take the pot, keep all of the yen, and then drop all of the drinks from the pot into the vending machine at the same time. Whatever drinks come out of the vending machine, place in your crate. If your crate is already full, you must keep the drinks that come out of the vending machine, and place them to the right of your crate. These may never be used for the remainder of the game. Then, add either a drink or 100 yen to the pot.

*Note that you are not allowed to take yen from the pot unless you put a drink in the pot afterward. If you do not have an available drink in your supply, you cannot take a pot with yen in it.

GAME END: The game ends immediately when one of three conditions are met: 1) When all but 1 player has filled their crate with 6 drinks 2) A player has run out of yen and drinks from their supply 3) Only 1 player has drinks left in their supply.

SCORING: You will now score all drinks from your crate. Drinks to the left or the right of your crate will not be scored, and are worth -100 yen each.

Count up the number of unique drink shapes, and colors, then multiply that number by the number of players. Multiply this total by 100 yen, and take this amount from the bank.

Each slot in your crate that was not filled is -100 yen to your score, and each extra drink that is not in your crate is -100 yen to your score. This includes unused drinks from your starting supply. Add up your total yen (including any yen left from your starting amount), and the player with the most is declared the winner!



1-2-3-SODA



PLAYERS: 3

TIME: 10-15 MIN

DESIGNER: MICHAEL FOX

GAME TYPE: ECONOMIC, BETTING

Aka: POCARI BET - A quick economic game for three players.

SETUP: Place the vending machine in reach of all players. Give each player 1,000 Yen. Shuffle the two sets of cards separately and place them in the middle of the play area. Place the various bottles near the vending machine. Give one player a crate, returning the remaining crates to the box. This player is the Start Player.

OBJECTIVE: To be the player with the most money after 9 rounds.

GAME PLAY: The game is played in a series of steps as follows:

1. Beginning with the Start Player, take a single card from the top of one of the two decks. Look at it, then place it face down in front of you. This is valuable insider information that only you know about the demands of the soda drinking public!
2. The Start Player then flips the top card from both of the decks. Find the matching drink bottle / can described and set it aside.

3. Players will now collect two bottles of their choice from the available selection. Go around the table twice, taking the first three in player order, then the second three in reverse player order, until everyone has collected two bottles.

4. Beginning with the Start Player, each player will nominate an amount of money up to 300 Yen that they will invest this round. You must invest a minimum of 100 Yen. Move the money you are investing in front of you so it is clear how much you have stated. Example: "I am investing 200 Yen."

5. Again beginning with the Start Player, state what drink type you are investing in - either a specific colour type or drink type. Example: "I am investing in Blue Drinks" or "I am investing in Short Cans".

6. When all players have announced their selections, the start player collects all seven drinks and drops them into the vending machine.

7. Any drinks that fall out will determine how investments pay out. Players now reveal their secret cards. You will receive your initial investment plus the same amount again for each drink of your chosen colour or type that the machine dispenses. If you chose to invest in the drink or colour shown on your secret card and it pays out, you receive a bonus 500 Yen.

*If no drinks of your chosen colour or type are dispensed by the machine, you lose your investment and gain no money.

*If the Seventh Soda for this turn (as selected by the game) falls out of the machine, the

start player loses their entire investment regardless of what else is dispensed. Note: they also do not receive any bonus!

8. At the end of the round, pass the crate to the player on the left. They are the start player for the next round.

*If a player runs out of money at any time, they restart the next round with 500 Yen.

GAME END: At the end of the ninth round, whoever has the most money is declared the winner; or, if a player reaches 10,000 Yen at any time, they are immediately declared the winner.

*Remember, some drinks will stay in the vending machine between rounds, so remembering what is in there could mean big payouts! Players may look inside the machine at any time, but may NEVER touch it. Any drinks that are dispensed at any time other than when more are added will be returned to the machine on the next round.

UNLAWFUL DUMPING

PLAYERS: 3-6

TIME: 30 MIN

DESIGNER: HOJO TORYO

GAME TYPE: TAKE THAT, DEDUCTION

SETUP: Randomly choose a start player. Depending on player count, each player receives a different number of drinks. Beginning with the start player and continuing clockwise, give each player a number of drinks based on the chart below. Return any extra drinks to the box.

3 players: 8 bottles (start player), 10 bottles, 12 bottles

4 players: 7 bottles (start player), 8 bottles, 9 bottles, 10 bottles

5 players: 5 bottles (start player), 6 bottles, 7 bottles, 8 bottles, 9 bottles

6 players: 3 bottles (start player), 4 bottles, 5 bottles, 6 bottles, 7 bottles, 8 bottles

Each player then receives the following yen:

3 players: 1,500 JPY

4 players: 1,000 JPY

5 players: 700 JPY

6 players: 500 JPY

Shuffle together all stock cards. Randomly deal two to each player. The player chooses one, keeping it face down, and discards the other. The discarded cards and remaining unused cards are then shuffled and placed as a draw pile. Players then take turns in clockwise order, starting from the player with the least number of bottles.

GAMEPLAY: On the active player's turn, all non-active players choose and give one drink from in front of them to the active player. For 3 players, they will give two bottles instead. Then, the active player reveals their card, and counts the bottles given to them that match the card. The active player pays 100 yen per matched bottle to the bank. The active player then discards their card, and draws a new one. Play continues to the left.

*If the draw pile runs out, shuffle the discard pile to make a new one.

GAME END: When one player has no yen remaining, the game ends immediately.

The winner is the player with the most money. If there is a tie, the winner is the player with the least bottles.



PLAYERS: 2-4

TIME: 10-20 MIN

DESIGNER: KENICHI TANABE

GAME TYPE: DEDUCTION, TACTICS

In Japan, we say "Toriatama (Bird-Head)". It means that the bird forgets everything after 3 steps.

SETUP: Give each player 1 crate, and place any remaining back in the box. Place all drinks in the center of the table. Lay out all stock cards face up in the center of the table. They are used as reference only. The start player is the player who most recently listened to a bird call.

GAMEPLAY: During the game, drinks will follow a specific path for movement. Drinks move from the center of the table to a player's right hand, then to a player's left hand, and then to the player's crate.

Beginning with the start player and moving clockwise, players take one drink from the center into their right hand and announce its shape and color. If another player has a drink in either hand that shares a color or shape with the newly chosen drink, they may state "I have a ____" drink, revealing their hand. If the drink matches the newly chosen drink as stated, the player who just took the drink

must place it back into the center. In addition, the player who spoke up gets to move the drink from their revealed hand to the next position (from their right hand to their left hand, or from their left hand to their crate). If the player who spoke up was not correct, they must return their revealed hand of drink(s) to the center instead.

After play has passed around a single time, players move all drinks in their hand to the next position on the beginning of their turn, before picking a new drink. For example, they would pass from their right hand to left, and/or from their left hand to their crate. Players may not look at the drinks in their fists at any point. If a player is caught looking at their drinks, they must return them.

GAME END: As soon as 1 player has filled all 6 slots in their crate, the game ends. Players place all drinks from their fists into their crate, starting with their left fist. If you end with more drinks than fit into your crate, any extras that do not fit must be placed back into the center.

SCORING: Players score a point for each unique color and each unique shape they have in their crate.

The winner is the player with the most points! If tied, it is the player with the most drinks. If still tied, players share victory!

45



BATTLE SHIPMENT



PLAYERS: 2-4

DESIGNER: KOTA NAKAYAMA

TIME: 10-15 MIN

GAME TYPE: HIDDEN INFORMATION, TACTICS

SETUP: Randomly give each player three cards, returning any remaining cards to the box. Players will now draft 1 card at a time, choosing 1 card and placing it face down in front of them, then passing all remaining cards to the player on their left. This will continue until all cards are chosen.

Place all of the drinks in the center, and all of the crates in a line in the center. Place the yen in a separate pile to be used for end game scoring. The player who most recently bought a drink from a vending machine will start, continuing in clockwise order.

OBJECTIVE: To be paid the most yen at game end, based on your secret cards.

GAMEPLAY: On their turn, a player takes one drink, and adds it to a crate in the center line. After a crate has 6 drinks in it, no more may be added, and it is considered the first full crate and placed aside. Place full crates in a line, in the order they are filled.

46

After the second full crate, all players must place one of their secret cards from their hand face down in front of them. After the fourth full crate, players must place another of their secret cards from their hand face down in front of them.

GAME END: As soon as the fifth crate is full, the game ends immediately.

SCORING: Players score points based on the first card placed in front of them, the second card they placed in front of them, and the crates filled in a certain order as follows:

1st card placed: 200 yen for each matching drink in the 2nd and 3rd full crates.

2nd card placed: 300 yen for each matching drink in the 4th and 5th full crates.

The player with the most yen is declared the winner! If there is a tie, the player who had the most matching drinks in the 1st full crate between both cards is the winner. If there is a tie, players will share victory.



LOST BOTTLE



PLAYERS: 2

TIME: 10-15 MIN

DESIGNER: KOTA NAKAYAMA

GAME TYPE: DEDUCTION, TACTICS

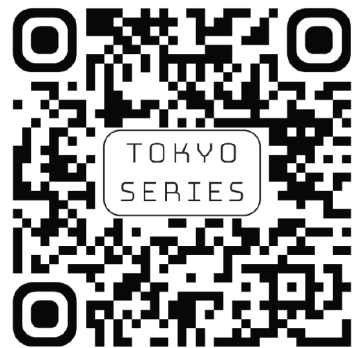
SETUP: Place all drinks in the center. Shuffle all of the shape cards together, and randomly place one of them face down at the edge of the table in between both players. Then do the same for the color cards. These cards are now called "hidden cards". Shuffle all of the remaining color and shape cards together, and randomly give 5 cards to each player. The players take one card and discard it face down in front of them, keeping the remaining 4 in their hand. Whoever used a vending machine most recently will start.

OBJECTIVE: To guess both of the hidden cards correctly first.

GAMEPLAY: The active player will choose one drink, and the opponent must now answer "yes" or "no", depending on if it matches a condition of the cards in their hand. If it is a "yes", the opponent takes the drink and places it on top of the face-down card in front of them. If it is a "no", the active player will take the drink and place it on the face-down card in front of them.

GUESSING THE HIDDEN CARDS: At any point on your turn, you may choose to guess the hidden cards. If you guess both the color and the shape cards correctly, you are the winner! If you guess either card incorrectly, the opponent is the winner!

GAME END: If at any point a player has 6 drinks on their card, they must immediately guess the two hidden cards, following the rules stated above.



For more TOKYO JIDOHANBAIKI games head to:
<https://jordandraper.com/tokyoserieslibrary>

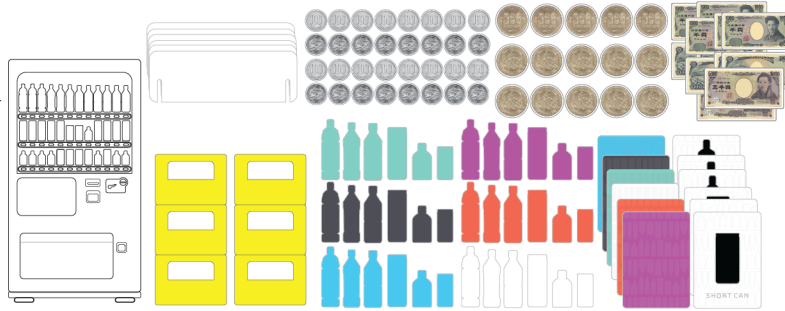
NOTES:

TOKYO JIDOHANBAIKI

『TOKYO JIDOHANBAIKI』には、様々な国のデザイナーが作ったゲームが含まれており、自動販売機タワーや日本のドリンクのミニチュア、ボトルクレート、ストックカードを使ってプレイします。各ゲームは独立しており、いくつかのコンポーネントを使用します。

内容物

- 自動販売機タワー 1個
- ミニチュアドリンク 36本
6色/6形状
- ボトルクレート(黄色) 6箱
100円 32枚 / 500円 15枚 / 1,000円 10枚 / 5,000円 2枚
- 厚紙のお金チップ 59枚
- ストックカード 12枚
色カード 6枚 / 形状カード 6枚
- 広告看板 6個



*このグラフィックをゲームの複雑さのガイドラインとして使用してください。

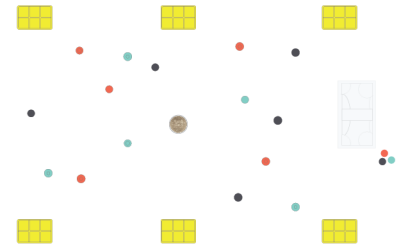
レモンスカッシュ

プレイ人数: 2~12人
時間: 15~25分

デザイナー: ニック・ハリパー (DARK FLIGHT)
ゲームの種類: アクションゲーム

各ドリンクを正しい順序で競争で倒すゲームです。

セットアップ: ボトルクレート6箱を図のように並べ、一方の端に自動販売機を置きます。そして、場の中央に500円硬貨1枚を置きます。各プレイヤーは1色のドリンク一式(6本)を取り、「短い缶」を除き、残りのドリンクを場にランダムに配置します。次に、各プレイヤーは500円を受け取り、手元の「短い缶」を一斉に自動販売機に投入し、自動販売機からより離れた場所に出てきたドリンクのプレイヤーから昇順の手番となります。それから色カードを手番順に並べます。次に形状ストックカードから「短い缶」カードを除き、残りのカードをよく混ぜた後、プレイヤーの色カードの下に左から右に並べます。これは、ドリンクを倒す順序を示します。



ゲームプレイ: 手番順に自分の「短い缶」を指ではじいて他のドリンクを倒します。最初は「短い缶」を500円硬貨の上に



P1



P2



P3



乗せ、そこからはじきます。うまくドリンクを倒したら、そのドリンクを取り、自分の色ストックカードの上に置きます。

はじく際に使える指は1本だけです。また、親指を発射台にして(押さえた指を離れた勢いで)はじいてはなりません。

間違ったドリンクを倒したり、複数のドリンク(目標のドリンクを含む)を倒したりした場合には、銀行に100円を支払います。また、その際に倒したドリンクは元の場所に立てて置き直します。所持金をすべて失ったプレイヤーは、集めたドリンクを場の元の場所に戻し、500円を受け取ります。

場の外に出たドリンクは、場の境界線を越えた位置の境界線の内側に戻します。各手番後、プレイヤーは自分の「小さな缶」が飛んだ位置に同缶を立てて置きます。

ゲームの終了: ドリンク5本すべてを(形状ストックカードで示された)正しい順序で倒した最初のプレイヤーが勝者となります! 注意: ドリンクの色ではなく、形状のみが関係します! 7人プレイ以上ではチームを組み、チーム内でメンバーが順にはじきます。

53

クリームコーン

プレイ人数: 2~7人 **デザイナー:** カースティン・S (QUALITY BEAST), ニック・H、ジョーダン・D
時間: 1~5分 **ゲームの種類:** アクションゲーム / 1対多人数

競争で課題を完了します!

セットアップ: ドリンクを1ヶ所に集め、スタートラインに5,000円札1枚を置きます。次に、そこから1,000円札2枚分の長さにプレイ人数を掛けた距離に500円硬貨1枚を置きます。5,000円札の後ろに100円の硬貨をまとめて置きます。マジカル黄金球レーザーとして1人のプレイヤーを選び、他のプレイヤーは各自、ボトルクレート1箱を受け取ります。



P1



1P

2P

3P



P3



P2

54

ゲームプレイ: マジカル黄金球レーサーは、片手で100円硬貨を1枚ずつ並べ、スタートラインから500円硬貨まで並べ、



他のプレイヤーは全員、ドリンクを1本ずつ取って自分のボトルクレートに入れ、形状と色がすべて異なるドリンク6本を競争で自分のボトルクレートに入れます。形状または色が同じドリンクを同じボトルクレートに入れず、ボトルクレートには必ずドリンク6本を入れます。

この課題を最初に完了したプレイヤーが勝者となります!

5~7人プレイでは、ボトルクレート側のプレイヤーを2つのチームに分け、各チームで協力しながら黄金球レーサーと競います。チームメンバー中いずれか1名のクレートを完成したチームが勝利します。



玄米茶

プレイ人数: 2~6人

デザイナー: ディラン・ハワード・クロムウェル (QUALITY BEAST)

時間: 15~20分

ゲームの種類: 経済、クラフティング

玄米茶は、緑茶と焙煎玄米を組み合わせで作ります。このゲームでは、この「庶民のお茶」の最高のブレンドを競います!

セットアップ: すべてのストックカードをよく混ぜ、3×3のマス目状にて、表向きにランダムに配置します。残りのカードは除いてください。横列の一番下の列の横に100円硬貨、中央の列の横に200円硬貨、上の列の横に300円硬貨を置きます。それから、縦列の一番左の列の上側に400円硬貨、中央の列の上側に500円硬貨、右の列の上側に600円硬貨を置きます。ドリンクを袋または箱に入れて、よく混ぜてください。ください。それから全員が500円を受け取り、並べたカードの横にプレイ人数と同じ数の空のボトルクレートを置きます。最も最近にお茶を飲んだ人がスタートプレイヤーとなります。



目的: 最高のお茶を作ってお金を稼ぎましょう。

ゲームプレイ: 3×3のマス目状に並べたカードは、レシピのマップです。ドリンクの色や形状は、

さまざまな成分となります。3つの成分の組み合わせにより、各ドリンクを作ります。

ラウンド: このゲームは3ラウンド制(2人プレイの場合には4ラウンド制)で行われます。各ラウンドには、入札フェイズとその後のお茶作りフェイズが含まれます。

入札ラウンド: 各入札ラウンドでは、以下のチャートに合わせ、袋(または箱)から出したドリンクを空のボトルクレートにランダムに詰めます。

	1ラウンド	2ラウンド	3ラウンド	4ラウンド
2人	1箱に4本	1箱に3本	1箱に3本	1箱に3本
3人	1箱に4本	1箱に4本	1箱に4本	-
4人	1箱に3本	1箱に3本	1箱に3本	-
5人	1箱に3本	1箱に2本	1箱に2本	-
6人	1箱に3本	1箱に2本	1箱に1本	-

各プレイヤーは、自分の手元から出したお金を握り、握り、同時に公開します。

同点の場合には、該当プレイヤー同士で更に入札を行います。それでも同点の場合には、コイントスによって勝者を決めます。そして、入札金額のより高い者から順にボトルクレートを1箱ずつ選択し、選んだボトルクレートに入っているドリンクをすべて取ります。

お茶作りラウンド: 入札ラウンドに決めた順で、各プレイヤーは自分のドリンクのいずれかを使い、できるだけ多くのお茶を作ります。各ドリンクは2つの成分(形状または色)として使用できます。これは別々のドリンクの場合にも該当します。ドリンクの同じ成分を2回使用することはできません。例えば、青色の「ずんぐりした缶」の、「青色」と「ずんぐりした缶」という成分を1回ずつ使用できますが、「青色」また「ずんぐりした缶」といった各成分を2回使用することはできません。縦列または横列の3枚のカードの成分を満たすことによってレシピに合わせてお茶を作り、その後、使用済みのドリンクをサプライに戻します。お茶を作ったプレイヤーは、レシピ列の横に置かれたお金の総額を銀行から受け取り、そのレシピ列の横のお金を100円減らします。(0円より下には減りません。)使用済みのドリンクは、袋または箱に戻します。

ゲームの終了: 最終ラウンド後、最も多くのお金を持っているプレイヤーが勝者となります。同点の場合には、最も多くのドリンクを持っているプレイヤーが勝者となります。それも同点の場合には、ハイタッチをして勝利を分かち合いましょう。

バリエーションルール: 以下のバリエーションルールを個々に使ってプレイしたり、両方とも適用して「抹茶入りお茶会」を開催したりすることもできます。

MATCHA-IRI (抹茶入り)：このバリエーションでは、レシピに抹茶を追加します。セットアップ時には、左の列の各カード間に100円硬貨を置き、中央の列と右の列の各カード間に200円硬貨を置きます。プレイヤーは横1列の成分でお茶を作り、そのレシピの真上または真下に隣接している列から成分を1つ追加できます。追加成分をうまく加えれば、カード間に置かれた硬貨をボーナスとして受け取ります。

TEA CEREMONY (お茶会)：大切な客に向け、特別な成分を加えます。セットアップでは、残りのカード3枚を一番上の列の上側に裏向きに置きます。お茶作りフェイズでは、これらの3枚のカードの中の1枚に該当する成分を捨て、その代わりにこれらのカードの中の1枚の裏を確認できます。お茶作りフェイズでは、一番上の列の裏向きのカードを含む4枚のカードのレシピでお茶を作ることできます。これが成功すれば、そのプレイヤーは、ボーナスとして500円を受け取り、カードを表向きにします。成功しなかった場合には、使用したドリンクをすべて捨て、通常のレシピの金額を受け取り、カードをは裏向きのままにしておきます。

TEA MARKET (お茶マーケット)：このバリエーションルールでは、レシピをブランド化します。最初にレシピに合わせてお茶を作ったプレイヤーは、レシピの横に広告看板を置くことで、そのレシピをブランド化できます。広告を自分に向けて配置し、その上に100円以上を置きます。後で、誰かがそのレシピ通りにお茶を作ると、置いたお金と同額を受け取り、同時に置いたお金が手元に戻ります。その際には、広告看板を捨てます。

59

グレープソーダ

プレイ人数：2～6人
時間：15～30分

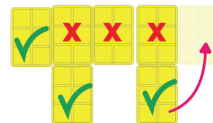
デザイナー：ジョーダン・ドレイパー
ゲームの種類：モジュラー・エリアコントロール

このゲームでは、モジュラー式ボードゲームにおける先の見えなさをうまく使って勝利をめざしましょう！

セットアップ：6つのボトルクレートを6×6のマスマ目状に並べます。各プレイヤーは1色のドリンクセット(6本)を受け取ります。グレープソーダを最も最近に飲んだプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。

ゲームプレイ：各手番では、ボトルクレート1箱を移動した後、ドリンク1本を置くか移動します。
ボトルクレートを移動：ドリンクの配置・移動の前または後に任意のボトルクレートを移動できます。ボトルクレート1箱以上を移動しなくてはなりません。ボトルクレートの向きを変えたり、ボトルクレート同士の間にはすき間を作ったりしてはなりません。

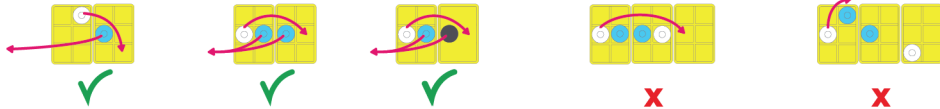
×移動できません。



✓ボトルクレート群を2つに分けずに移動できます。

60

配置・移動: 新たにドリンクを配置する際には、サプライからドリンク1本を取り、ボトルクレーターのいずれかのスポットに入れます。その際、違う色のドリンクに隣接(縦、横、斜め方向)してはなりません。新たにドリンクを配置せず、その代わりに既に配置されているドリンクを移動することもできます。ドリンクは、縦、横、斜めのいずれかに1マス移動できます。可能であれば、別の色のドリンクを飛び越え、獲得できます。その際、飛び越えた先に空きスポットがなくてはなりません。また、自分の色のドリンクを飛び越えることはできません。



ゲームの終了: いずれかのプレイヤーが勝利本数のドリンクを獲得次第、勝者となり、ゲームが終了します。ドリンクの勝利本数は、プレイヤー人数によって異なります:

- 2人プレイ:3本
- 3人プレイ:4本
- 4人プレイ:4本
- 5人プレイ:5本
- 6人プレイ:5本



チョコレートミルク

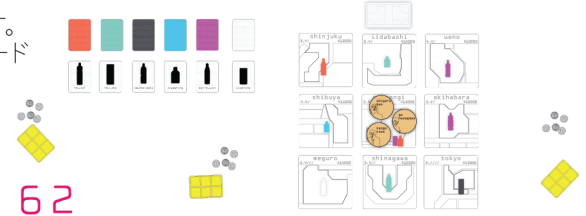


プレイ人数: 2~8人
時間: 15~25分
ゲームコンポーネント: 『TOKYO JIDOHANBAIKI』(7~8人プレイでは2セット必要)、『TOKYO JUTAKU』

デザイナー: ジョーダン・ドレイパー
ゲームの種類: 市場経済

プレイヤーがコントロールする市場やセットコレクション、売買といったシステムにより、東京の自販機ゲームから最大の利益を得るゲームです。

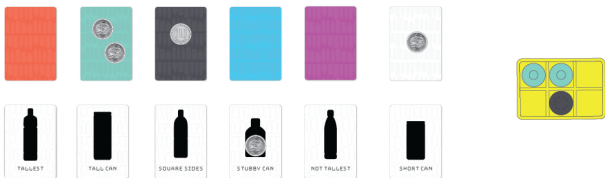
セットアップ: 『TOKYO JUTAKU』から区画カード9枚を取り出し、3×3のマスタブに並べます。各プレイヤーは建築家(プレイヤー)コマ1個を受け取ります。ドリンクを場にまとめて置きます。(7~8人プレイでは、『TOKYO JIDOHANBAIKI』1セット分のドリンクだけを使用します。)色ストックカード6枚を一行に並び、その下に形状ストックカード6枚を一行に並べます。ランダムに選んだドリンクを外周の区画カードの上に各1本、中心の区画カードの上に2本置き、中心の区画カードには各プレイヤーの建築家コマも置きます。各プレイヤーは500円を受け取ります。並べたカードの上側に自動販売機を配置します。各プレイヤーはボトルクレータ1箱を受け取り、残りのボトルクレータを自動販売機の横に置きます。最も最近に自動販売機を使用した人がスタートプレイヤーとなります。



ゲームプレイ: 自分の手番に、以下の3つのアクションのうちの1つを実行できます:

- 縦、横、または斜め方向に1マス移動し、ドリンクを1本100円で購入します。そのドリンクを自動販売機に投入し、出てきたら、自分のボトルクレートに入れます。次に、購入したドリンクと対応する色ストックカードと形状ストックカードの上に100円を置きます。(より戦略的なゲームモード:自動販売機を使用せず、購入したドリンクをそのまま受け取ります。)

- ドリンクをサプライに販売します。ストックカードの市場価格(「青」、「最も長い」、「ずんぐりした缶」など)に基づいてドリンクの支払いを受け取ります。つまり、販売した各ドリンクの属性に該当するカードの価格に応じて支払いが行われます。それから、販売したドリンクをサプライに戻し、該当するストックカードに乗っているお金をすべて銀行に戻します。



販売アクションにより、プレイヤーはミントグリーン色のドリンク2本を各200円でサプライに売ります。ミントグリーン色のストックカードは0円にリセットされます。

63

- 銀行に200円を支払い、サプライからボトルクレート1箱を取ります。購入可能なボトルクレートの数は、プレイ人数や使用する『TOKYO JIDOHANBAIKI』のセット数に応じて異なります。追加のボトルクレートと組み合わせることにより、7本以上のドリンクを獲得することができ、ゲーム終了時には各ボトルクレートによるセットコレクションで得点できます。

交換: 移動アクションを使用したプレイヤーは、購入したドリンクを直ちに交換します。その際、サプライからドリンクをランダムに取るか、または、サイコロを持っている場合には、ストックカードの位置(左から昇順)に合わせてサイコロを振り、新たなドリンクの色と形状を決めます。サイコロの出目の色や形状がサプライに無い場合は、その次(右)のストックカードに対応する色や形状のドリンクを取ります。



サイコロを振り、購入したドリンクを交換します。出目が「3」と「6」だと、黒い「短い缶」と交換します。黒い「短い缶」がない場合は、黒い「最も長い」ボトルと交換します。

64

ゲームの終了: いずれかのプレイヤーが同じ形状または同じ色のドリンク6本をそのプレイヤーのいずれかのボトルクレートに入れた時点、またはいずれかのプレイヤーの所持金が2,000円以上になった時点でゲームが終了します。

得点計算: 各ボトルクレートの得点をドリンクの色または形状のいずれかで計算します。各プレイヤーは、属性(「赤」または「ずんぐりした缶」等)を選択し、自分のボトルクレートにおいて、その属性に該当するドリンクの本数を数え、ドリンクの本数を二乗した金額の支払いを受けます。例えば、ミントのドリンク5本は $5 \times 5 = 2,500$ 円の支払いになります。

ボトルクレートによる受け取り金額に自分の所持金を加え、最も多くのお金を持っているプレイヤーが勝者となります!

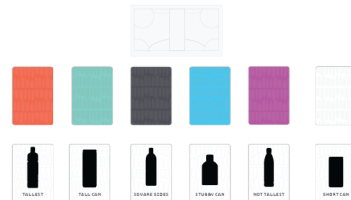
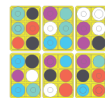


プレイ人数: 1人
時間: 15~1500分

デザイナー: ジョーダン・ドレイパー
ゲームの種類: 一人用ゲーム、分別

このゲームでは、分別担当者として、リサイクル用に集められたボトルや缶を分けます。

セットアップ: ボトルクレート6箱を3×3のマス目状に並べ、箱のふたに入れたドリンクを1本ずつランダムに引き、36本のドリンクすべてをボトルクレートに入れます。いずれかのボトルクレートに4つ以上の同じ要素(色または形状)がある場合には、その原因となっているいずれかのドリンク1本を隣接のボトルクレートのドリンクと交換してください。次に、100円硬貨10枚と500円硬貨3枚を1ヶ所にまとめて置きます。場の上部にストックカード12枚と自動販売機を置きます。



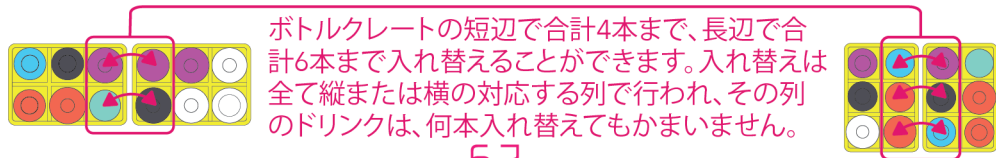
目的: お金を使い切ったり、ドリンクを自動販売機に詰まらせたりすることなく、36本のドリンクをストックカードに置きます。

ゲームルール: ボトルクレートを自由に並べ替えることができます。その際にボトルクレートの向きを変えることもできます。

100円硬貨: 100円支払い、以下のいずれかを行います:

- ボトルクレート1箱から、いずれかのストックカード条件に該当するすべてのドリンクを取り除きます。たとえば、ボトルクレート1箱から青いドリンクや「長い缶」すべてを取り除くことができます。取り除いたドリンクは、選択したストックカードの上に置きます。一度にドリンク6本を取り除くことができた場合には、積立て賭金から300円を取ります。

- ボトルクレート内のいずれかの一列から、いずれかまたはすべてのドリンクを隣接するボトルクレートの対応する位置のドリンクと入れ替えます。つまり、ボトルクレートの短辺だと2本まで、長辺だと3本までのドリンクを入れ替えることができます。



ボトルクレートの短辺で合計4本まで、長辺で合計6本まで入れ替えることができます。入れ替えは全て縦または横の対応する列で行われ、その列のドリンクは、何本入れ替えてもかまいません。

67

500円硬貨: 500円硬貨を支払った後、ボトルクレート1箱の中のドリンクすべてを取り、に自動販売機に投入します。出てきたドリンクは、すべて該当するストックカードの上に置きます。ドリンクが詰まった場合には、500円硬貨をもう1枚支払ってドリンクを投入し、詰まったドリンクを出すことができます。所持する500円硬貨を全て使っても自動販売機にドリンクが詰まったままだと、ゲームに負けます。したがって、できるだけ自分の500円硬貨を使わずに持っておいた方が良いでしょう。

ゲームの終了: 36本のドリンクすべてをストックカードに並べると勝利します!使わなかったお金の合計金額が、最終得点となります。ドリンクをすべて分別する前に所持金を使い果たした場合、または自動販売機にドリンクが残って分別されていない場合、あなたはゲームに負けます。再び挑戦してみてください。

リサイクル分別の達人(上級者)は、100円硬貨8枚と500円硬貨2枚だけで挑戦してみてください。

68



プレイ人数：1人

時間：5～10分

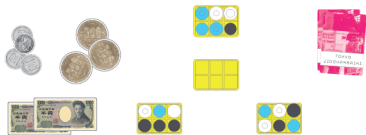
デザイナー：トラヴィス・D・ヒル

ゲームの種類：分別、パズル

誰かがドリンクをばらばらに混ぜてしまいました。制限時間内にドリンクを正しいボトルクレー
トに分類してください！

セットアップ： ボトルクレート3箱を自分の前に三角形に配置し、その中央に4箱目のボトルクレート
を置きます。それから100円硬貨を4枚積、500円硬貨を3枚、1000円硬貨を2枚積み上げます。ストックカ
ード12枚を取り、そこからランダムに選んだ色カード3枚（および該当するドリンク）を取り除き、箱に戻
します。残りの9枚のカードをよく混ぜて裏向きの山札にします。残りのドリンク（3色×6本）をすべて取
り、外周のボトルクレート3箱の中にランダムに入れます。自動販売機をランダムマイザーとして使用する
こともできます！各ボトルクレートに同じ種類のドリンクが4本以上入っていないことを確認してくださ
い。4本以上ある場合には、ボトルクレート間でドリンクを交換し、同じ種類は3本以下にしてください。

ゲームプレイ： 山札の一番上のカードを表向きにし、カード
に指示されている形状や色のドリンクを他のボトルクレート
の空きスポットに移動します。移動先のボトルクレートでは、
現在のボトルクレート内と同じ位置にドリンク
を置きます。



69

例：「ずんぐりした缶」のカードを引きました。緑色の「ずんぐりした缶」を現在のボトルクレート
の左上から取り出し、別のボトルクレートの左上に置きます。ドリンクは、ボトルクレート4箱の
いずれかに移動できます。

引けるカードがなくなるまでこれを続けた後、ラウンドを終了します。それから100円硬貨1枚を
捨て、山札をよく混ぜて新たに山札を作ります。

特別アクション： ドリンクを移動する前、移動中、または移動後のいつでもお金を支払い、特別
アクションを実行できます。

- 500円硬貨1枚を捨て、隣接しているボトルクレートの空いたスポットにドリンク1本を移動し
ます。斜め移動はできません。
- 1,000円札を1枚捨て、同じボトルクレート内のドリンク2本の位置を入れ替えます。
- 所持金を使い切ると、その後は特別アクションを実行できません。

支払いを受け取る： 該当するドリンクすべてが正しいボトルクレート入っているカードを引い
た場合には、そのカードを脇に置いておきます。各ラウンド終了後、カードを混ぜる前に「使用」
し、特別アクション用に支払ったお金を手元に戻すことができます。カードは1枚500円と数えま
す。カードで100円硬貨を手元に戻すことはできません。このように複数のカードを脇に置いて
おき、支払ったお金を手元に戻すことができます。

70

ゆずツイスト

プレイ人数: 1~6人
時間: 10~20分

デザイナー: ステファン・ブラックマン
ゲームタイプ: エリアコントロール、パズル

セットアップ: プレイ人数に応じ、各プレイヤーが1つ以上の色を選択し、該当する色のストックカードを取って自分の前に置きます。2人プレイ:各3色/3人プレイ:各2色/4~6人プレイ:各1色。余った色は使いません。
*4~6人プレイでは、2対2、3対2、3対3といったチーム戦でプレイします。チーム戦では、メンバー1名が勝つとそのチームが勝利します。

ドリンクを形状により選り分け、各ボトルクレートに同じ形状のドリンク6本を詰めます。次に、ボトルクレートを3×3のマス目状に並べます。

目的: ボトルクレート1箱に自分の色のドリンク6本を最初に詰めたプレイヤーが勝利します。

ゲームプレイ: 手番順にゲームを進めます。最も最近ゆずを食べたプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。各手番において、いずれかのボトルクレート1箱を移動し、その次にボトルの入れ替えを2回行います。

例:黄色のカードを引いたところ、黄色いドリンクはすべて外周の同じボトルクレートに入っているため、引いたカードを脇に置いておきます。ラウンド終了時に、そのカードを「使用」して、捨てた500円を元の山札に戻します。その後、カードをよく混ぜて山札に戻します。

ゲームの終了: 100円をすべて捨てた時点でゲームが終了し、あなたはゲームに負けます。ゲームに勝つには、最後の100円を捨てるまでに外周のボトルクレート3箱に各1色のドリンクしか入っていない状態になるまで3色を分けます。各クレートが完成した時点でゲームが終了します。それから自分が捨てていないお金の金額(脇に置いていたカードを含む)を数えます。これが得点となります。ゲーム開始時の所持金は3,900円ですので、その金額に近いほど高い得点となります!

バリエーションルール:

ゲームが難しすぎる場合には、100円硬貨を1枚追加することによりラウンド数を1回増やします。他のルールは変わりません。

ゲームが簡単すぎる場合には、100円硬貨を1枚追加することによりラウンド数を1回増やし、同時に、すべてのドリンクを他のクレートの同じ形状のドリンクと同じ位置に配置するものとします。例:「最も長い」ボトルはすべて左上、「ずんぐりした缶」はすべて右下に配置します。

ゲームが煩雑すぎる場合には、外周のボトルクレートを埋めることで勝利するのではなく、4つのボトルクレートのうちの3つに同じ色のドリンクを配置することで勝利するものとします。

ゲームがシンプルすぎる場合には、ボトルクレートを更に1箱(または2箱)追加し、同時に色を1色(または2色)追加します。追加されたボトルクレート/色ごとに、お金の山札に100円硬貨1枚を追加します。



カミカゼ特攻缶



プレイ人数：2～6人

時間：15～20分

デザイナー：ステファン・ブラックマン

ゲームの種類：アブストラクト、エリアコントロール

セットアップ： ボトルクレート6箱を6×6のマス目状に並べます。各プレイヤーは1色を選び、その色のドリンク(6本)を自分の手元にストックとして置いておきます。

6種類の形状ストックカードを以下の順序で並べます

ずんぐりした缶：このカードの上側に硬貨4枚を置きます

短い缶：このカードの下側に硬貨1枚を置きます

長い缶：このカードの下側に硬貨2枚を置きます

四角いボトル：このカードの上側に硬貨3枚を置きます

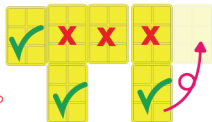
最も長くはないボトル：このカードの上側に硬貨2枚を置きます

最も長いボトル：このカードの上側に硬貨1枚を置きます

目的： 並べたカードにドリンクを置いて得点を獲得します。但し、缶は爆発してボトルを破壊することがあります。ゲーム終了時に最も多く得点したプレイヤーが勝者となります。

ボトルクレートの移動： 次の規定内でボトルクレートを移動し、向きを変えることができます：①移動により、ボトルクレート群が2つに分かれてはなりません。②移動後もすべてのボトルクレートが1辺以上で隣接し、つながっていなければなりません。③移動できないボトルクレートの向きを変えることはできません。④ボトルクレートは、別のクレートに縦または横に隣接する位置にだけ移動できます。⑤隣接する辺が同じ長さ(短辺同士、または長辺同士)でなければなりません。

✗ 移動できず、向きを変えられません。



✓ ボトルクレート群を2つに分けず移動したり向きを変えたりすることができます。

ドリンクを入れ替える： 自分の手番にドリンクの位置を2回入れ替えることができます。縦、横、斜めの隣接するスポットのドリンク同士をそれぞれの位置に入れ替えることができます。ドリンクの入れ替えは、色や形状に関係なくできます。その際、ドリンクが別のボトルクレートに移動することもあります。また、次の手番で同じドリンクを入れ替えることもできます。

ゲームの終了： ボトルクレート1箱に同じ色のドリンク6本が入ると、その色のプレイヤーがゲームに勝利します。

目隠しモード： プレイヤーの色が隠されています。各プレイヤーは、カードを裏向きのままで引き、自分の前に置いておきます。

一人用モード： ドリンクすべてを色で分別し、それにかかった手番数を記録します。記録により、自分の成績を把握できます。

ゲームプレイ: 手番順にゲームを進め、以下のアクションのいずれか1つを実行します。

- 並べたカードの上に自分のストックのドリンクを置く。
- ドリンクを移動する。
- 缶を爆発させる。

ドリンクを置く: 並べたカードの空いているマスに自分のストックのドリンク1本を置きます。

ドリンクを移動する: 自分のドリンク1本を移動します。縦または横に何マスでも移動でき、空きマスで止まります。但し、同じ形状のドリンクや、より長いドリンクを飛び越えることはできません。ドリンクの長さは、カードの並び順で示されています。最も短い「ずんぐりした缶」が飛び越えることができるドリンクはありません。「最も長い」ボトルは一番長く、他の「最も長い」ボトル以外のドリンクであれば飛び越えることができます。移動するドリンクよりも短いドリンクは、複数でも飛び越えることができます。

缶を爆発させる: ドリンクを置いたり移動したりせず、その代わりに、自分の「小さな缶」または「長い缶」1本を爆発させることができます。どちらの缶が爆発しても周囲の領域を破壊し、あらゆる方向(縦、横、斜め)に隣接するドリンクがすべて破壊され、取り除かれます。

この爆発により他の缶が破壊されると、その缶も取り除かれる前に爆発し、連鎖反応を引き起こすことがあります。

ゲームの終了と得点計算: いずれかのプレイヤーが自分のドリンクすべてをカードの上に置いた時点でゲームが終了し、各プレイヤーは、自分の手元とカードに置かれたドリンクの得点を計算します。

得点は、形状ストックカードの上側または下側に置かれた硬貨で示されます。ストック(手元)にあるドリンクは、カード下側のコインについてはプラス点、カード上側のコインについてはマイナス点として数えます。

例: ストック(手元)の「ずんぐりした缶」は1本あたり-4点、「最も長い」ボトルは1本あたり+2点となります。

カードに置かれたドリンクは、上半分がプラス点、下半分がマイナス点にて得点します。

例: カードの上に置かれた「最も長い」ボトルは1本あたり+1点、「小さな缶」は1本あたり-1点と数えます。

バンクーバー・スエット



プレイ人数: 2~6人

時間: 5~10分

デザイナー: ステファン・ブラックマン

ゲームの種類: マッチング、直接攻撃

セットアップ: 各プレイヤーは、プレイ人数に応じて規定数の色を選択し、該当するストックカードを取ります。

2人プレイ: 各人3色

3人プレイ: 各人2色

4人プレイ: 各人1色。選ばれない色は中立。

ドリンクすべてを約1インチ間隔でランダムに6×6のマス目状に並べます。ドリンクを置いたマス目の一辺を下とし、そこに空のボトルクレート1箱を置きます。

目的: 並べられたドリンクを選んで収集します。ドリンクを取ると得点できますが、いくつかのドリンクはマイナス点となるので注意してください:

自分の色のボトルと「ずんぐりした缶」は、1本あたり+1点です。

別の色のボトルと「ずんぐりした缶」は、1本あたり0点ですが、マイナス点を減らして相殺できます。小さな缶は、1本あたり-1点となり、ボトルまたは「ずんぐりした缶」1本で相殺できます。

「長い缶」は、1本あたり-2点となり、ボトルまたは「ずんぐりした缶」2本で相殺できます。

??

ゲームプレイ: 手番順にゲームを進めます。各手番において、まず縦または横に隣接して並んでいるドリンク3本を選択します。選んだドリンク3本のうち、2本は他のプレイヤーのドリンクと同じ色でなければなりません。「中立」色が2本以上を占めるドリンク3本を選ぶことはできません。

このドリンク3本のうちの2本を選び、各ドリンクをその色のドリンクを一番多く持っているプレイヤーに渡します。同じ色のドリンク2本を選ぶ必要はありません。これらのドリンクは、プラス点またはマイナス点になります。

次に、ドリンクの間にできた「すき間」がなくなるまで該当ドリンクをボトルクレート方向(下側)、次に左側に移動します。その後、左隣のプレイヤーに手番が移ります。

ゲームの終了と得点計算: 取ることができるドリンクがなくなるか、ドリンクを取ることができるプレイヤーがいなくなると、ゲームが終了します。各プレイヤーは得点を計算します。得点が最も多いプレイヤーが勝利します!

78

5本のドリンク



プレイ人数: 2~6人

デザイナー: ジェイク & ザック・ギブン (LAY WASTE GAMES)

時間: 15~30分

ゲームの種類: ドリンクポーカー、チキンレース

あなたと友人は、偶然お金の山と自動販売機を見つけました!尚、ここで責任ある行動を取る代わりに、得意な自販機ポーカーにより、お金の行方を決めることにしました。この賭けで勝ち残るのは一体誰でしょうか。

セットアップ: 各プレイヤーは、ボトルクレート1箱、1000円札1枚、500円硬貨2枚、100円硬貨3枚を受け取ります。自動販売機と好きな広告看板1枚をテーブルの中央に置きます。ドリンク36本をすべて、プレイヤー全員の手の届くところに、サプライとしてまとめて置きます。「ずんぐりした缶」、「短い缶」、「長い缶」のストックカードを1列に並べ、その上に100円硬貨1枚を置きます。「四角い」、「最も長くはない」、「最も長い」ボトルのストックカードも同様に並べ、その上に200円硬貨1枚を置きます。任意の方法でスタートプレイヤーを選び、ゲームを開始します!

目的: 最後の1人になるまで勝ち残ることです。

ゲームプレイ: 各手番で、「ドリンクを購入する」、「ドリンクを投げ入れる」のいずれかを実行します。どちらも実行できない場合には脱落します。

ドリンクを購入する: 「ずんぐりした缶」、「短い缶」、「長い缶」は、1本100円です。「四角い」、「最も長くはない」、「最も長い」ボトルは、1本200円です。自分のボトルクレートに空きスポットが残っている限り、好きなだけの本数のドリンクを購入できます。また、サプライにあるどのドリンクでも選べます。(自動販売機の中のドリンクは含まない。)ドリンク購入に支払ったお金は、テーブル中央に積立て賭け金として貯まります。掛け金を「変更」することはできませんが、ドリンクを取る際にお金を余分に支払うことはできます。次に、購入したドリンクを1本ずつ自動販売機に投入します。購入したドリンクは、すべて自動販売機に投入しなければなりません。自動販売機から出てきたドリンクは、自分のボトルクレートに入れることができます。自分のボトルクレートに入れることができるよりも多くのドリンクが出たら、ボトルクレート内のドリンクと取り替え、余分なドリンクを捨てることもできます。

ドリンクを投げ入れる: ドリンクを購入せず、その代わりに、自分のボトルクレートから任意の数のドリンクを取り出し、自動販売機に投げ入れることができます。出てきたドリンクは自分のものとなります!ドリンク購入の場合とは異なり、投げ入れた後に更に投げ入れることもできます。

自動販売機への投げ入れについて: 自動販売機には、任意の高さおよび角度からドリンクを投げ入れることができますが、ドリンクを投げ入れる際に自動販売機に直接触れるか倒すと、直ちにゲームから脱落します。投げ入れたドリンクが跳ね返ったり、自動販売機の外に落ちたりした場合、そのドリンクは没収され、サプライに戻されます。自動販売機の下から半分以上出てきたドリンクは、完全に出ているとみなされ、投げ入れたプレイヤーが回収します。このドリンクの回収時に他の

ドリンクが出てきた場合には、出てきた他のドリンクはサプライに戻してください。

コール: 自分の手番の終了時に、コール(手札の提示を要求)できます。ボトルクレートに所持しているドリンクが5本以下でもコールできます。ラウンド終了時に自分のボトルクレートにドリンクを6本持っている場合には、必ずコールします。コール後、他のプレイヤーは、さらにもう1手番行います。

プレイヤー全員が手番を終了後、各プレイヤーは、自分のボトルクレートの中のいずれかのドリンク5本を自分の手札として提示します。ポーカーのランクに基づいて手札を比べ、一番良い手札を持つプレイヤーが勝利します。



重要な変更点:

- 6種類の色がスート代わりに使われます。同色のドリンク5本でフラッシュ(5枚揃い)となります。
- ランク順に関して、ドリンク形状カードは左から右への昇順で並んでいます。「ずんぐりした缶」は最も価値が低く、「最も長い」ボトルが最も価値が高い)。
- 「5本揃い」が最高の手札です。

ラウンドに勝利したプレイヤーは、自分のドリンククレートのドリンクをすべてサプライに戻します。6本を持っている場合、勝利した手札に含まれなかったドリンクを残しておくこともできます。勝者は貯まった賭金の総額を受け取り、自分の手元に置いておきます。他のプレイヤーは全員、自分のボトルクレートにドリンクを残したまま次のラウンドに進みます。

複数のプレイヤーが同点で勝利した場合には、そのプレイヤー達で貯まった賭金の総額を均等に分けて受け取ります。貯まった賭金の総額を均等に分割できない場合には、できるだけ均等に配分し、残りの金額を次ラウンド用の賭金として残しておきます。この場合にも、勝者は全員、自分のボトルクレートを空にします。

ラウンドの終了: 自動販売機に残っているドリンクを出して自動販売機を空にします。ラウンドをコールしたプレイヤーの左隣のプレイヤーから次のラウンドを開始します。

ゲームの終了: 勝ち残ったプレイヤーが1名になった時点でゲームが終了します。ドリンクを購入することも投げ入れることもできないとゲームから脱落します。また、自動販売機に触れたり、ドリンクを投げ入れた際に倒したりしても脱落します。

ボトルクレート・ウォーズ



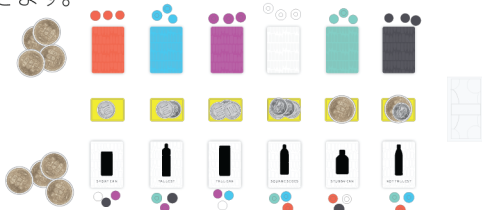
プレイ人数：2人
時間：20～30分

デザイナー：ジョーダン・ドレイパー
ゲームの種類：戦略

セットアップ：プレイヤー2名の間にボトルクレート6箱を裏向きに一列に並べます。列の一端の1箱目のボトルクレートには100円を置き、2箱目のボトルクレートには200円、3箱目のボトルクレートには300円...6箱目のボトルクレートには600円といった具合にお金を置きます。ボトルクレートの列の片側のプレイヤーの前にランダムに6枚の色カードを表向きに並び、もう一方のプレイヤーの前には6枚の形状カードを表向きに並べます。各ストックカードは各ボトルクレートと位置を合わせて配置します。各プレイヤーのストックカードに該当するドリンク3本(計18本)をプレイヤーの前に置いておきます。これらのドリンクは各プレイヤーのサプライとなります。各プレイヤーは500円硬貨4枚を受け取ります。ボトルクレートの列の一端に自動販売機を置きます。

目的：クレート内のボトルのマッチングにより、ゲーム終了時に最も多くの金額を稼ぎます。

色カード側のプレイヤーは色プレイヤー、形状カード側のプレイヤーは形状プレイヤーとなります。各ボトルクレートの前の



ストックカードに該当するドリンクの本数により、得点が決まります。たとえば、300円のボトルクレートの前に紫色のストックカードがある場合、カラープレイヤーは紫色のドリンク1本あたり3点を得点します。同様に、500円ボトルクレートの前に「ずんぐりした缶」のストックカードがある場合、形状プレイヤーは「ずんぐりした缶」1本あたり5点を得点します。

ゲームプレイ：自分の手番で、次の3つのアクションのいずれかを実行します。

- 1.自分のサプライからドリンク1本を取り、ボトルクレート列の自分側にあるいずれかのストックカードの上に置きます。
- 2.500円を支払い、相手側のストックカード1枚に置かれているドリンクすべてを自動販売機に投入します。自動販売機からでてきたドリンクは元のカードの上に戻し、出てこなかったドリンクは捨てます。
- 3.500円硬貨を支払い、自分の側にあるストックカード1枚に置かれているドリンクすべてを自分のサプライ(手元)に戻します。

パス：自分の手番のいずれかの時点で、アクションを行わずに、パスすることもできます。パスした場合には、それ以降のアクションを実行できず、自分のサプライに残っているドリンクをすべて捨てます。相手プレイヤーは、自分でパスするまで引き続きアクションを実行し続けることができます。

ゲームの終了:両方のプレイヤーがパスした後、各クレートの得点を計算します。

ドリンクの種類(色または形状)に合わせて、各プレイヤー側の該当するドリンクの本数を数え、その数にボトルクレートの価値を掛けてください。**例:**300円ボトルクレートの前に紫色のカードがある場合、カラープレイヤーには、紫のドリンク1本あたり3点の得点となります。カラープレイヤーは紫色のドリンク2本を持っているので、2本×3点=6点を受け取ります。各ボトルクレートは、より多くのドリンクを置いたプレイヤーが獲得します。クレートを表に向け、各プレイヤー側からそのクレートの前のカードに置かれたドリンクをすべて入れてください。ドリンクが7本以上の場合には、そのクレートを勝ち取ったプレイヤーは、どのドリンクを捨てるかを選びます。同点の場合には、このボトルクレートに対して置かれたドリンクをすべて捨てます。勝者は勝ち取ったボトルクレートを中のドリンクと一緒に、対応するストックカードの上に置きます。(追加点)

得点計算:ボトルクレートの所有者が決まった後、12枚のストックカードすべてに対し、その価値と同等の金額を銀行から支払います。その種類のドリンクを最も多く持っているプレイヤーが支払いを受け取ります。例えば、青色のストックカードに600円の価値がある場合、青色のドリンクを最も多く集めたプレイヤーが銀行から600円を受け取ります。同点の場合には、どちらのプレイヤーも支払いを受け取れません。自分の所持金額(ゲーム中に使われずに残った500円硬貨を含む)を合計し、最も多くの金額を持っているプレイヤーが勝者となります!

85



メロンソーダ

プレイ人数: 2~6人
時間: 10~15分

デザイナー: ジョーダン・ドレイパー
ゲームの種類: ギブ・オア・テイク、サボタージュ

秋葉原で迷子になったあなた! 繁華街やアーケード街を抜け出し、お気に入りのメロンソーダを探して歩きましょう。

セットアップ: 各プレイヤーは黄色のボトルクレート1箱、ドリンク6本(各色1本ずつ)、1,000円を受け取ります。ボトルクレートの左側にドリンクをサプライとして置きます。自動販売機をプレイヤー全員に対して正面向きに置きます。スタートプレイヤーを任意の方法でランダムに決め、ゲームを始めましょう!

目標: 試合終了時に最も多くの金額を所持すること。

ゲームプレイ: 自分の手番で、次の2つのアクションのいずれかを実行できます:
1) 積立て賭け金として、自分のサプライからのドリンク1本または100円をテーブル中央に置きます。
2) テーブル中央の積立て賭け金をすべて取り、その後、自分のサプライからのドリンク1本または100円をテーブル中央に置いて賭け金を新たに積立てます。

86

パス: 自分の手番に2つのアクションのいずれかを実行した後、左隣のプレイヤーに手番が移動します。ゲームの終了条件が満たされるまでこれを続け、終了後に得点計算をします。

賭け金を取る: 賭け金を取る場合には、取った賭け金をすべて受け取り、賭け金置き場に置かれたドリンクをすべて自動販売機に投入します。自動販売機からでてきたドリンクは、自分のボトルクレートに入れます。入りきらないドリンクは、ボトルクレートの右横に置いておきます。これらのドリンクは、残りゲーム中、使用できません。次に、ドリンク1本または100円を賭け金置き場に置きます。

*賭け金を取った後、必ずドリンク1本を賭け金置き場に置きます。自分のサプライにドリンクがない場合、賭け金を取ることはできません。

ゲームの終了: 次の3つの条件のいずれかが満たされると、ゲームは直ちに終了します。

- 1) 1人を除いたプレイヤー全員が自分のボトルクレートにドリンク6本を入れたとき
- 2) いずれかのプレイヤーが、自分のサプライのお金とドリンクを使い切ったとき
- 3) 自分のサプライにドリンクを持っているプレイヤーが残り1名になったとき

得点計算: 自分のボトルクレートにあるすべてのドリンクの得点を計算します。自分のボトルクレートの左横または右横のドリンクは1本当たり-100円とだけ数えます。

ドリンクの(本数ではなく)形や色の数を数え、その数にプレイ人数を掛けます。これに100円を掛けた合計金額を銀行から受け取ります。

自分のボトルクレートの中の空きスロット1個につき-100円、自分のボトルクレートに入っていないドリンク1本につき-100円となります。ボトルクレートに入っていないドリンクには、自分のサプライの未使用ドリンクも含まれます。自分の所持金額(ゲーム開始時に受け取り、使わなかった所持金を含む)を合計し、最も多くの金額を所持しているプレイヤーが勝者となります!



1-2-3-ソーダ



プレイ人数: 3人

時間: 10~15分

デザイナー: マイケル・フォックス

ゲームの種類: 経済、賭け

別名: ポカリ・ベット。3人プレイの短い経済ゲームです。

セットアップ: 自動販売機をプレイヤー全員の手の届く場所に置きます。各プレイヤーは1,000円を受け取ります。ストックカードを形状カードと色カードに分け、それぞれをよく混ぜてデッキにし、場の中央付近に配置します。自動販売機の近くにドリンクをまとめて置きます。ボトルクレート1箱を受け取るプレイヤー1名をランダムに選び、このプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。残りのボトルクレートは箱に戻してください。

目的: 9ラウンド後に最も多くの金を持っているプレイヤーが勝利します。また、9ラウンド終了前でも、いずれかのプレイヤーが10,000円を獲得した瞬間にそのプレイヤーが勝利します!

ゲームプレイ: スタートプレイヤーから時計回りに手番が移動します。各手番での手順は以下のとおりです。

1.各プレイヤーは、形状カードまたは色カードのデッキの上からカード1枚を引き、それを他

のプレイヤーに見られないように確認した後、自分の前に裏向きに置きます。

2.両方のデッキの一番上のカードを表向きにし、その形状と色の両方に該当するドリンクを脇に置いておきます。

3.各プレイヤーは残りのドリンクから1本ずつ選びます。3番目のプレイヤーがドリンク1本を選んだ後、同プレイヤーは2本目のドリンクを取り、他のプレイヤーも反時計回り順で2本目のドリンクを取ります。

4.各プレイヤーは、このラウンドに投資する金額を100~300円の範囲で宣言し、自分が投資するお金を自分の前に置きます。

5.各プレイヤーは、投資先のドリンクの種類(色または形状)を宣言します。例:「青色のドリンクに投資します」、「『短い缶』に投資します。」等。

6.各プレイヤーが選んだドリンクとラウンド開始時に脇に置いていたドリンクを合わせて7本のドリンクをスタートプレイヤーが回収し、自動販売機に投入します。

7.自動販売機から出てきたドリンクにより、投資が支払われます。プレイヤーは全員、自分のカードを公開し、自分が選んだ形状または色のドリンク1本あたり、初期投資の倍の金額を受け取ります。自分が引いたカードに表示されている形状や色に投資していた場合には、ボーナスとして500円を受け取ります。

*自分が選んだ色や形状のドリンクが販売機から出てこなかった場合には、投資したお金を失い、何も受け取れません。

*このラウンドの「第7のソーダ」(ラウンド開始時に脇に置いていたドリンク)が販売機から出て

きた場合、スタートプレイヤーは、他に出てきたドリンクに関係なく、投資をすべて失います。

注意:この場合には、ボーナス点も獲得できません!

8.ラウンドの最後に、スタートプレイヤーは左隣のプレイヤーにボトルクレートを渡し、同プレイヤーが次のラウンドのスタートプレイヤーとなります。自動販売機から出てきたドリンクはすべてサプライに戻します。

*所持金を使い切ったプレイヤーは、次のラウンド開始時に500円を受け取ります。

ゲームの終了: 9ラウンド目の終了時に最も多くのお金を持っているプレイヤーが勝者となります。また、いずれかのプレイヤーの所持金が1万円に達した場合、その時点で同プレイヤーが勝者になります。

*複数ラウンドを通じて自動販売機の中にとどまるドリンクもあるため、自動販売機の中にあるドリンクを覚えておくと、多くの支払いを受け取るチャンスとなります。いずれのプレイヤーも、いつでも販売機の内部を確認できますが、決して触れてはなりません。ドリンク投入以外の時に自動販売機から出てきたドリンクは、次のラウンドで販売機の中に戻します。

不法投棄



プレイ人数: 3~6人

時間: 30分

デザイナー: 北条 投了

ゲームの種類: 推理、直接攻撃

セットアップ: スタートプレイヤーをランダムに決めた後、スタートプレイヤーから時計回りで、各プレイヤーに以下の数のドリンクコマを配り、各人の手前に置きます。余ったコマはゲームに使用しないので、箱に戻します。

3人プレイ: 8個、10個、12個 (余り6個)

4人プレイ: 7個、8個、9個、10個 (余り2個)

5人プレイ: 5個、6個、7個、8個、9個 (余り1個)

6人プレイ: 3個、4個、5個、6個、7個、8個 (余り3個)

各プレイヤーに以下の額ずつお金を配ります。

3人プレイ: 1,500円

4人プレイ: 1,000円

5人プレイ: 700円

6人プレイ: 500円

各プレイヤーに2枚ずつランダムにストックカードを配ります。それぞれうち1枚を選んで手札とし、もう1枚は捨てます。
捨て札と残りのカードをよく切って山札とします。
手持ちのドリンクコマが最も少ないプレイヤーから時計回りに手番を進行します。

ゲームプレイ: まず手番以外の各プレイヤーは、手番プレイヤーに1個(3人プレイ時は2個)ずつ、手持ちのドリンクコマを渡します。
その後、手番プレイヤーは手札を公開し、そのカードに該当するドリンクを1つ持っているごとに100円を支払います。
最後に手番プレイヤーは公開したカードを捨て札にして、山札から1枚カードを引きます。

*山札が残り1枚になったら、その1枚を捨て札と一緒に切り直して新たな山札とします。

ゲームの終了: 手持ちの硬貨がなくなったプレイヤーが出たらゲーム終了。最も硬貨を多く残しているプレイヤーが勝者となります(同額の場合は手持ちドリンクコマの個数が少ない方を優位とします)。



とりあたま



プレイ人数: 2~4人
時間: 10~20分

デザイナー: 田邊 顕一
ゲームの種類: 推理、戦略

日本には鳥頭、と呼ばれる言い回しがあります。
その意味は、「鳥は3歩、歩いたら忘れる」と言われています。

セットアップ: 各プレイヤーはボトルクレートを1つ受け取ります。ボトルと缶は適当にテーブルの中央に置きます。カードは12枚を表にして、形と色、それぞれがすべてのプレイヤーが見える位置に置きます。これらはゲーム中参照するのみで、それ以外では使用しません。最近、鳥の鳴き声を聞いたプレイヤーが、スタートプレイヤーとなります。決まらない場合、適当に決めます。

ゲームプレイ: スタートプレイヤーから時計回りに手番が回ります。
手番ではテーブルに置かれたボトルや缶の内、1つを取ります。
取ったら、その色・形を宣言してそれを右手の中に入れます。
これで手番が終了します。手番が一巡したら、次の手番の前にプレイヤー全員が握っているドリンクを次の移動先(右手なら左手、左手ならクレート)に移動します。その際に握っているドリンクを見てはなりません。ドリンクを見たプレイヤーは、そのドリンクをテーブルの中央に戻します。



バトルシップメント



プレイ人数：2-4人

時間：10～15分

デザイナー：中山 宏太

ゲームの種類：推理、戦略

セットアップ：最初に全員にカードを3枚ずつ配り、時計回りにドラフトします。(カードの中から1枚取り、自分の前に裏向けに置いた後、残りのカードを左隣のプレイヤーに渡します。これを渡すカードがなくなるまで続けます。)配らなかつたカードは裏向きのまま箱に戻します。ドリンク36個は色別もしくは形状別に分けてテーブル中央の手の届くところに並べておきます。ボトルクレートは6つ使用テーブルの中央に並べておきます。硬貨及び紙幣は脇においておきます。(得点計算時にのみ使用)最近自販機で飲み物を購入した人がスタートプレイヤーとなり、時計回りで手番を行います。

ゲームプレイ：手番にはボトルクレート1箱を選び、まだクレートに入っていないドリンクを1本入れます。クレートにドリンク6本が入りきったら脇に置きます。このとき、埋まりきった順にクレートを並べていきます。自販機を立てておいてその後ろにクレートを並べても良いでしょう。2つ目のクレートが埋まりきった時点で各プレイヤーは手札から1枚選び自分の前に伏せます。4つ目のクレートが埋まった時点で手札から1枚選び伏せたカードの右隣に伏せます。残った手札はそのまま持つておきます。5個目のコンテナが埋まりきればゲームが終了します。

重要：手番の最初にすでに右手の中に持っている場合、それを左手に「見ないようにして」移します。左手に持っている場合、それを自分のケースの中に入れます。こうしてケースに瓶や缶が貯まっていきます。

ブラフをかける：もし、今取られたボトルや缶と同じ色、もしくは同じ形状のボトルや缶を手の中に持っていた場合、それらを公開して、ブラフをかけることができます。この際、手触り以外では確認できないことに注意してください。もし、当たっていた場合、取ろうとしたプレイヤーはそれを元に戻してください。公開したプレイヤーはそのボトルや缶を1つ進めてください。つまり、右手に持っていた場合は、左手に、左手に持っていた場合はボトルクレートに入れてください。もし、外れていた場合、公開したボトルや缶は中央に戻してください。取ろうとしたプレイヤーは、1つ進めることができます。これによって、片手に複数のボトルや缶を持つことがあります。複数持つていて、それらを公開した場合、いずれかが一致していれば、「当たっていた」とみなします。複数のプレイヤーが公開することも出来ます。その場合は、そのそれぞれについて、判定します。当たりとはずれが混在していた場合は、当たっていたプレイヤーの分が進み、それ以外のプレイヤーは中央に戻すこととなります。

注意：手番は5秒程度で行ってください。すべての公開されているボトルや缶を数えればわかるためです。

ゲームの終了：いずれかのプレイヤーのケースに6本のボトルや缶が入った場合、すぐにゲームを終了します。各プレイヤーは手に握ったボトルや缶をケースに入れてください。あふれる場合は、左手から先に入れます。あふれたボトルや缶は中央に戻してください。それでもあふれる場合(片手に複数持つている場合にあり得ます)、いずれを先に入れるかは、そのプレイヤーが選べます。

各プレイヤーは、ケースの中にあるボトルや缶を自分の前に並べ、1色につき、1点を得ます。そして、1つの形につき、1点を得ます。合計得点の高いプレイヤーが勝ちます。もし同数だった場合、ボトルクレートにより多くのボトルや缶が入っているプレイヤーが勝ちます。それも同数の場合、共に勝者となります。

ゲームの終了: 伏せていた2枚のカードを公開し、以下の手順でお金を受け取ります。
最初に伏せたカードに対応したドリンクが2個目及び3個目に埋まったクレートに入っていれば1つにつき200円

2枚目に伏せたカードに対応したドリンクが4個目及び5個目に埋まったクレートに入っていれば1つにつき300円

最もお金の多かった人が勝利します。

同額の人があれば最初に埋まったクレートに伏せた2枚のカードに対応したドリンクが入っている本数が多い人が勝利します。(カードごとに本数を比べる)
それも同じなら勝利を分かち合しましょう。



失われた瓶



プレイ人数: 2人

時間: 10~15分

デザイナー: 中山 宏太

ゲームの種類: 推理、戦略

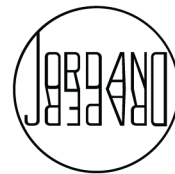
セットアップ: ドリンクは形状か色別に分けておきます(ストック)
カードを色と種類に分けてシャッフルし、それぞれ1枚選び裏向きのまま脇に置きます。
残りのカードをシャッフルし、各プレイヤーに5枚ずつ配ります。
各プレイヤーは、配られたカードを自分だけ確認します。
それぞれ手札から1枚選び裏向きで自分の前に伏せておきます。(捨て札)
最も最近自販機を利用した人から手番を交互に行います。

ゲームプレイ: ストックからドリンクを1つ選び、相手に対応するカードを手札に持っているか尋ねます(伏せているカードは含まない、返答は正直に)
相手が持っていた場合、選んだドリンクを相手の伏せカードの相手側に置きます。
持っていなかった場合、選んだドリンクを相手の伏せカードの自分側に置きます。

ゲームの終了:相手の伏せカードの上にドリンクを6本置いたとき
相手は最初に伏せられた2枚のカードの内容(つまり正解となるドリンク)を回答します。
手番にドリンクを選ばずに最初に伏せた2枚のカードの内容を回答する事ができます。
いずれの場合でも伏せられた2枚のカードの内容を両方正解した場合回答者の勝ち、不正解
なら相手の勝ちとなります。

Design and artwork by: Jordan Draper
Rulebook Editing: Travis D. Hill

ゲームデザイン・アートワーク: ジョーダン・ドレイパー
ルール校正: トラヴィス・D・ヒル
日本語訳: サイゴウ



www.jordandraper.com