

Salty Rules

Age: 10+

Number of Player: 3-4

Game Duration: 20-30

"Condiments" that are indispensable for finishing dishes.

Skillfully acquire the "just right" number of seasonings that match your chosen dish. However, the "salinity (number)" that can win tricks will change, so be careful...!

1 Game overview

- It is a "trick-taking game" in which the winner is determined by the strength of the card played (a trick is won).
- "Bid format" to predict the number of tricks (cubes) won at the start of the round.
- It is an irregular "must follow" in that players must play a card of the same seasoning (color) as the "previous player", not the first player.
- Once everyone has played one card, the trick winner will be determined.
- The winning player gets a cube of the same color as the card that won the trick.
- A round ends when all the cards in your hand are used up. Calculate the score based on the acquired cubes and write it down in a memo.
- The game ends when a number of rounds, same as the number of players, has been completed. The player with the highest total score wins.

2 Game content

A) seasoning cubes... 20 pieces (4 types x 5 pieces each)

white: salt

black: sauce

red: ketchup

yellow: mayonnaise

B) Seasoning bag ... 1 piece

C) Seasoning rank card... 1 sheet 91mm*128mm

D) Seasoning cards: 48 cards (4 types x 12 cards each: 1 card for each number from 0 to 5.5)
63mm *88mm

E) Cooking card ... 6 sheets (1 type x 1 sheet each: back side is common "0 cube prediction")

F) Summary card ... 4 sheets *1 sheet per person: printed on both sides 91mm * 128mm

G) manual... 1 sheet (main sheet)

1 Game Preparation: Seasoning Cubes

- ① Distribute one F "summary card" to each player.
- ② Put A "seasoning cube" into B "seasoning bag" and mix well.
 - * Put all cubes (4 colors x 5 each = 20).
- ③ Randomly take out the number of "Seasoning Cubes" according to the number of players and arrange them on the G "Seasoning Rank Card".
 - 4 players: 10 cubes
 - 3 players: 12 cubes

Leave the remaining seasoning cubes in the seasoning bag aside

Chose your favorite side of the "Seasoning rank card"

2 Game Preparation: Seasoning Cards

- ① Shuffle the "seasoning cards" and distribute them to each player as a hand.
 - >> 4 players: Use all cards (48 cards) · · · Distribute "12 cards".
 - >> 3 Players: Remove "5.5" cards (4 cards)... Distribute "14 cards".
 - * Place the remaining 2 cards face up on the edge.
- ② Each player checks the cards they have been dealt. Sorting is OK! Confirm by yourself!
 - 4 players: 12 cards
 - 3 players: 14 cards

When playing with 3 players: Exclude the "5.5" for each seasoning.

When playing with 3 players: Place the remaining 2 seasoning cards face up on the edge.

3 Game Preparation: Cooking Cards

- ① The person who recently bought salt becomes the last player. Or decide the "Last Player" by any suitable method.
- ② Arrange 6 E "Cooking Cards" on the board with them facing up. (The reverse side is commonly "0 cube prediction"). From the "last player (last turn)", select and acquire E "cooking cards" one by one counterclockwise.
- ③ After every players choose a card, each player decides which face to use and all reveal it at the same time. Keep the revealed E "cooking card" at hand. * Place the remaining E "cooking cards" aside.

4 Game Preparation: Before the Round Begins

- ① Before the round starts, choose 2 cards from his D "Seasoning Cards" in his hand and discard

them. Discard cards are placed face down aside with all other players' discard cards.

* Cards that have been discarded cannot be checked during the game.

② Start the first trick with the "Start Player", who is the player to the left of the "Last Player". The turn proceeds "clockwise" from the "Start Player".

Look at the number of "cooking cards (expected number of acquisitions)" and "seasoning cubes" and decide carefully which "seasoning cards" to be thrown away!

1 How to play the game

① The Start Player chooses one card from his hand and plays it. (You can play any card)

② The second player must play a card of the same seasoning as the one played by the previous player (here, the Start Player). If you don't have it, you can play any seasoning card from your hand.

③ The 3rd (4th) player, not the Start Player, must play a card of the same seasoning as the previous player. If you don't have one, play any seasoning card from your hand.

* You can also play cards of the type that have already appeared during this trick.

2 Determining Trick Winner

① Once all players have played one card, the trick winner is determined.

[1] Determining the winning seasoning(s): Among the cards in play, the "majority" seasoning wins. If the number of cards is the same (2:2,1:1:1:1), it is a draw. Proceed to the next judgment.

[2] Among the winning seasoning(s): The card with the "salinity (number) closest to the number of salt cubes" on the "seasoning rank card" wins. If there are multiple cards with the same salinity, the one with the lower salinity (number) wins.

[3] If the remaining cards have the same salinity (number), the player who plays the card with the higher "strength of seasoning (salinity concentration)" wins.

* Strength (salinity concentration) The strength is in descending order of the amount of sodium contained when measuring with the same amount.

[Example] When there are 4 salt cubes

"Salt cube is "4" The salinity (number) that is the standard for trick judgment is "4"

Strength of seasoning itself (salinity concentration)

① Look at the number (majority) of each seasoning on the table.

<< Since it was all 1 piece, the judgment of ① is a draw. ② Proceed to salt content (number) determination.

② Look at the salinity (number) that is closest (smallest difference) to the number of "salt cubes".

<< If the number of salt cubes is "4", the closest value is "4" (0 difference). If there is no "4", the next closest values (0.5) "3.5" and "4.5" remain.

③ When there are multiple closest values, the lowest salinity (number) wins.

<< In the case of "3.5" and "4.5" "3.5" with low salinity remains.

④ If the same salinity (number) remains, judge by the strength of the seasoning itself (salinity concentration).

<< "Sauce (3.5)" with higher salinity wins!

3 Acquisition of Seasoning Cube

① The player who wins the trick receives one "Seasoning Cube" that matches the "Seasoning Card" he or she played from the top of the "Seasoning Rank Card" and places it on the plate of his "Cooking Card".

Notes

>> You receiving nothing when there is no corresponding cube.

>> Place the acquired cubes on the plate of the "cooking card" immediately after receiving them. If the plate is full, place it next to the "cooking card". (Cube placement cannot be changed)

>> If you get a "salt cube", the "salinity (number)" for trick winner determination will change, so be careful!

② The player who won the trick collects the "seasoning cards" used in this round and puts them in a face-down pile at hand. You can only check the number of used cards that you have on hand. (You cannot check the cards in the hands of other players)

③ The player who wins the trick becomes the Start Player of the next trick. Choose any card from your hand and play it to start the next trick. (There is no need to follow the card played by the last player of the previous trick)

4 Scoring

① When all the cards in your hand are used up, one round ends. Check the "Seasoning Cube" you have acquired and calculate your score.

[1] Seasoning cubes on the plate = 10 points each

[2] Condiment cubes that overrun the plate = Minus 10 points per piece

[3] Acquired the exact number of dishes = "Perfect bonus" for each dish (Scores vary depending on the dish. Add the additional points listed on the card x the number of cubes)

Example: 4 dishes were perfect... 10 bonus points x 4 cubes = 40 points

[4] Cooking cards with 2 to 4 dishes = 20 points of "type bonus" for each type (color) of seasoning cubes on the plate (can be obtained even if the number of dishes is not exactly not included in 1 type)

[5] Get 100 points for the number of people who showed a 0 side with a successful 0 cube prediction

1 person: 100 points

2 people: 200 points

3 people: 300 points

4 people: 400 points

* If you get a cube with a 0 cube prediction, the number of cubes you got x minus 10 points. Negative points will be carried over to the next round as points, so be careful!

★The maximum score you can get with this card... Let's use it as a reference when choosing a cooking card!

Scoring example: When the dish card is "French fries (4 dishes)"

[1] *Number of cubes on plate 10 points x 4 = 40 points*

[2] *Number of cubes over the plate 10 points x 0 = 0 points*

[3] *Perfect bonus (for 4 dishes) 4 pieces x 10 points added = 40 points*

[4] *Type bonus (for 4 dishes) 4 types (color) x 20 points added = 80 points*

Total score of [1]~[4]: 160 points

[1] *Number of cubes on plate 10 points x 4 = 40 points*

[2] *Number of cubes over the plate 10 points x 1 = -10 points*

[3] *Perfect bonus (for 4 dishes) No bonus = 0 points*

[4] *Type bonus (for 4 plates) 3 types (colors) x 20 points added = 60 points *Only refer to the cube on the plate*

Total score of [1]~[4]: 90 points

5 End of Round

① After making a note of the score, prepare for the next round.

② The "Last Player" for the next round will be the player with the lowest current total score. In case of a tie, the player with the lower score from the previous round becomes the "Last Player" and starts collecting cooking cards counterclockwise from that player.

5 Game End

① The game ends when a number of rounds as the number of players is completed.

② The player with the highest total score wins.

In case of a tie, the player with the higher score in the final round wins. If it's still a tie, share the win!

Remarks: How to use the seasoning rack card

The "seasoning rack card" has A side and B side, but there is no change in the rules regardless of which one is used. Side A is a normal pattern, side B is a list of salt content (numbers) strengths and weaknesses, with numbers close to the number of salt cubes lined up from the top.

* The summary also lists the order of salt content and seasonings as well as the B side.

A side

Number of salt cubes = measure of salinity (number) strength

Salinity concentration (final judgment), Stronger from left

B side

Number of salt cubes = measure of salinity (number) strength

Quick reference table for strength of salinity (number)

Salt concentration (final judgment)

* Numbers are in order of strength, The strongest is "salt"

If you have any questions, feel free to contact us via Twitter email.

1

ゲームの概要

Salty

Age 10+

3-4 Players

Duration: 20-30

「料理の仕上げに欠かせない「調味料」。

自分の選んだ料理に合う調味料を「ちょうどいい」数だけ上手に獲得しましょう。ただし、トリッ

クを獲得することができる「塩分(数字)」は変わっていくので ご注意を...!

* 出したカードの強さで勝敗を決定する(トリックを獲得する)「トリックテイキングゲーム」です。

* ラウンド開始時にトリック(キューブ)獲得数を予想する「ピッド形式」です。

* 最初のプレイヤーではなく「直前のプレイヤー」が出した調味料(色)と同じカードを持っているならば出さなければならない変則的な「マストフォロー」です。

・全員が1枚ずつカードを出したらトリックの勝敗判定を行います。

・勝ったプレイヤーはトリックを獲ったカードと同じ色のキューブを獲得します。

* 手札をすべて使い切ったら1ラウンド終了です。獲得したキューブをもとに得点を計算し、メモ等に控えておきます。

* 人数分のラウンドを行ったらゲーム終了です。総合得点が最も高いプレイヤーが勝利します。

2

ゲームの内容物

A 調味料キューブ... 20個(4種×各5個)

ソース

ケチャップ

マヨネーズ

B 調味料袋... 1枚

C 調味料ラックカード... 1枚 ※両面印刷とちらの面を使用してもよい。

D 調味料カード... 48枚(4種×各12枚:0~5.5までの数字が各種1枚ずつ)

E 料理カード... 6枚(1種×各1枚:裏面は共通で「0キューブ予想」)

F サマリーカード... 4枚 ※1人1枚:両面印刷

調味料カード・料理カード 63mm x 88mm x 54枚

調味料ラックカード1枚

サマリーカード4枚 91mm×128mm×5枚

G 説明書・・・1枚 (本紙)

1

ゲームの準備: 調味料キューブ

(1) F「サマリーカード」を各プレイヤーに1枚ずつ配る。

② A「調味料キューブ」をB「調味料袋」に入れてよく混ぜる。＊すべてのキューブ(4色×各5個=20個)を入れる。

③ プレイ人数に応じた個数の「調味料キューブ」をランダムに取り出し、G「調味料ラックカード」の上に並べる。

4人プレイ:10個

3人プレイ:12個

4 players : 10 cubus 3 players: 12 cubus

残った調味料キューブは調味料袋に入れたまま 端に置いておく

「調味料ラックカード」は好きな面を使用する

2

ゲームの準備 調味料カード

◎ 「調味料カード」をよくシャッフルし、手札として各プレイヤーに配る。

>> 4人プレイ: すべてのカード(48枚)を使う・・・「12枚」を配る。

>>3人プレイ: 「5.5」のカード(4枚)を抜いて使う・・・「14枚」を配る。

** 余った2枚のカードは表向きにして端に置いておく。

②各プレイヤーは配られた手札を確認する。

並び替えOK!自分だけで確認!

4 players: 12 cards

3 players : 14 cards

3人プレイ時: 各調味料の「5.5」は抜く

3人プレイ時: 配りきれなかった(余った)2枚の調味料カードは表向きにして端に置いておく。

3

ゲームの準備:料理カード

(1) 最近「塩を買った人」が「ラストプレイヤー (最後手番)」となる。もしくは適当な方法で「ラストプレイヤー」を決める。

② E「料理カード」6枚を「表面」にして場に並べる。(裏面は共通で「0キューブ予想」になっている)「ラストプレイヤー (最後手番)」から反時計回りにE「料理カード」を1枚ずつ選んで獲得する。

③全員が獲得したら、どちらの面の獲得予想にするかを各自決定し、一斉に公開する。公開したE「料理カード」は手元に置いておく。＊場に残ったE「料理カード」は端に置く。

せーの!

4

ゲームの準備 ラウンド開始前

(1) ラウンド開始前に手札のD「調味料カード」から2枚選び、捨て札とする。捨て札は裏面にして出し、他プレイヤーの捨て札と合わせて端に置く。＊捨て札にしたカードは、ゲーム中に確認することはできない。

②最初のトリックを開始する「スタートプレイヤー」は「ラストプレイヤー」の『左隣のプレイヤー』となる。手番は「スタートプレイヤー」から『時計回り』に進める。

「料理カード (獲得予想数)」と「調味料キューブ」の数を見てどの「調味料カード」を捨てるかじっくり考えよう!

1. ゲームの遊び方

(1) スタートプレイヤーは手札を1枚選んで出す。(好きなカードを出せる)

②2番手のプレイヤーは直前のプレイヤー(ここではスタートプレイヤー)が出したのと同じ調味料カードを持っていれば出さなければならない。持っていなければ好きな調味料カードを出すことができる。

③3番手(4番手)のプレイヤーは、スタートプレイヤーではなく、直前のプレイヤーが出したのと同じ調味料カードを持っていれば出さなければならない。持っていなければ好きな調味料カードを出す。＊このトリック中にすでに出ている種類のカードを出すこともできる。

持っている

持っていない

持っていない

2. トリックの判定

①全員がカードを1枚ずつ出したらトリックの勝敗判定を行う。

[1] 場に出ているカードのうち「枚数が多い調味料 (マジョリティ)」が勝ち残る。枚数が同数の場合 (2:2,1:1:1:1) は引き分け。次の判定へと進む。

[2] 「調味料ラックカード」上の「塩キューブの数に最も近い塩分 (数字)」のカードが勝ち。塩分の差が同じカードが複数ある場合は「塩分 (数字) がより低い方」の勝ち。

[3] 勝ち残ったカードが同じ塩分 (数字) だった場合「調味料自体の強さ (塩分濃度)」でより上位にあるカードを出したプレイヤーの勝ち

** 強さ (塩分濃度) 同じ分量で計測した際に含まれているナトリウムの量が多い順に強い。

【例】塩キューブが4個の時

ソース

ケチャップ

マヨネーズ

①場に出された各調味料の枚数 (マジョリティ) を見る。

<< 【すべて1枚ずつだったので①の判定は引き分けになる。②塩分 (数字) 判定に進む。

「塩キューブが「4」 トリック判定の基準となる塩分 (数字) は『4』

② 「塩キューブ」の個数に最も値が近い (差が少ない) 塩分 (数字) を見る。

<<塩キューブの数が「4」の場合最も値が近いのは「4」 (0差)。「4」が無い場合は、次に近い値 (0.5) の「3.5」「4.5」が残る。

③最も近い値が複数ある場合より低い塩分 (数字) が勝ち残る。

<< 「3.5」と「4.5」の場合塩分の低い「3.5」が残る。

調味料自体の強さ (塩分濃度)

④同じ塩分 (数字) が残っている場合、調味料自体の強さ (塩分濃度) で判定する。

<<塩分濃度がより上位にある「ソース (3.5)」の勝ち!

3. 調味料キューブの獲得

トリックを獲得したプレイヤーは、自分の出した「調味料カード」に一致する「調味料キューブ」を1つ「調味料ラックカード」上から受け取り自分の「料理カード」の皿の上に置く。

Notes

>> 該当するキューブが無い時は何も受け取れない。

>> 獲得したキューブは受け取ってすぐに「料理カード」の皿の上に置く。皿が埋まっている場合は

「料理カード」の横に置く。(キューブの配置は変更できない)

>> 「塩キューブ」が獲得された場合、トリック判定の「塩分(数字)」が変動するので注意!

(2) トリックを獲得したプレイヤーは、この回で使用した「調味料カード」を回収し、裏向きの山にして手元に置く。使用済みのカードは自分の手元にある分のみ確認できる。(他プレイヤーの手元にあるカードは確認できない)

(3) トリックを獲得したプレイヤーが次のトリックのスタートプレイヤーとなる。手札から好きなカードを選んで出し、次のトリックを開始する。(前のトリックのラストプレイヤーが出したカードをフォローする必要はない)

4. 得点計算

① 手札をすべて使い終わったら1ラウンド終了となる。自分の獲得した「調味料キューブ」を確認し、得点計算を行う。

[1] 皿の上にある調味料キューブ=1個につき10点

[2] 皿をオーバーした調味料キューブ=1個につきマイナス10点

[3] 皿数ぴったりに獲得できた=各料理の「ぴったりボーナス」獲得(料理によって点数は変動。カードに記載の追加点×キューブ数だけ加算する)

例:4皿ぴったりだった・・・ボーナス点10点×キューブ数4個=40点獲得

[4] 2~4皿の料理カード=皿の上の調味料キューブ1種(色)につき20点の「種類ボーナス」獲得(皿数ぴったりに獲得できていなくても獲得できるが、皿をオーバーしている分は1種に含まない)

[5] 0キューブ予想で成功した料理カードで0の面を出した人数×100点獲得

※0キューブ予想でキューブを獲得した場合は、獲得したキューブ数×マイナス10点となる。マイナス点も得点として次のラウンドに持ち越されるので注意!

★このカードで獲得できるMAXの得点・・・料理カード選択の際に参考にしよう!

得点例:料理カードが「フライドポテト(4皿)」の時

[1] 皿に乗っているキューブ数1個10点×4個=40点

[2] 皿をオーバーしたキューブ数1個10点×0個=0点

[3]ぴったりボーナス(4皿の場合)4個×10点追加=40点

[4]種類ボーナス(4皿の場合)4種(色)×20点追加=80点

[1]~[4]の合計得点:160点

[1]皿に乗っているキューブ数1個10点×4個=40点

[2]皿をオーバーしたキューブ数1個10点×1個=-10点

[3]ぴったりボーナス(4皿の場合)ボーナスなし=0点

[4]種類ボーナス(4皿の場合)3種(色)×20点追加=60点 ※皿の上にあるキューブだけを参照

[1]~[4]の合計得点:90点

- 1人: 100点
- 2人: 200点
- 3人: 300点
- 4人: 400点

5. ラウンドの終了

(1) 得点をメモしたら、次のラウンドの準備をする。

② 次のラウンドの「ラストプレイヤー」は現在の総合得点が一番低いプレイヤーとなる。同点の場合は、直前のラウンドでの獲得点がより低いプレイヤーが「ラストプレイヤー」となり、そのプレイヤーから反時計回りに料理カードの獲得を始める。

備考: 調味料ラックカードの使い方

「調味料ラックカード」にはA面 B面があるがどちらを使用してもルールに変更はない。A面は通常パターン、B面は塩分(数字)の強弱が一覧になったパターンで、塩キューブの個数に近い数字が上から並んでいる。*サマリーにもB面と同様に塩分と調味料の順位を記載。

塩キューブの数 = 塩分(数字)の強さの基準

塩キューブの数 = 塩分(数字)の強さの基準

塩分(数字)の強さ早見表

塩分濃度(最終判定) 左から順に強い

塩分濃度(最終判定) *数字は強さの順番 1番強いのは「塩」

ゲームの終了

(1) 人数分のラウンドが終了したらゲーム終了。

② 総合得点の一番高いプレイヤーの勝利。

同点の場合は、最終ラウンドでの獲得点がより高いプレイヤーの勝利。それも同点の場合は、勝利を分かち合おう!

ご不明な点がございましたら Twitter メールにてお気軽にお問合せください。