

酒魅人 概要

I 行動順決定

- ① 宣伝力が低いプレイヤーから順に注力チップを出す(既に出された数値は出せない)
- ② 出された注力チップを、宣伝ボードの横に数値が大きい順に上から並べ、行動順が決定
- ③ 行動順が早いプレイヤーから順に、宣伝ボードの指示に従い宣伝力を増減させる
- ④ 宣伝力が最も低いプレイヤーは機密キューブを1個獲得する

II 注力分配

行動順の早いプレイヤーから順に、宣伝力ボードに記載されている枚数の注力チップを任意の場所に配置していく(3巡繰り返す)
※機密キューブを使用すればその巡のチップを裏向きに配置できる

III 日本酒造り

「酒米購入」から「奉納」まで順番に日本酒を造る工程を行い、それぞれチップを獲得して各プレイヤーの最も左にある未完成の酒瓶ボード上に配置する

【酒米購入】/【麴作り】/【歩合決定】/【添加採否】:注力チップの数値が大きい順に1枚獲得

【市場操作】:

- ① 注力チップの数値が最大のプレイヤーが、評判チップの山札5つから1つを選び、2枚を場に公開し、同じ種類のチップのうちいずれか2枚を廃棄する
- ② 注力チップの数値が次に大きいプレイヤーが、①で選ばれなかった山札から1つを選び、1枚を場に公開し、同じ種類のチップのうちいずれか1枚を廃棄する

【評判獲得】:

注力チップの数値が大きい順に、歩合チップ3種類から1枚、添加チップ2種類から1枚の計2枚を獲得し、酒瓶ボードに配置する(置き方は自由)

※選べるのは既已获得している歩合チップ・添加チップの種類と一致するもののみ

【奉納】:

祝福…注力チップの数値が大きい順に獲得・効果発動

神罰…注力チップの数値が小さい順に獲得

IV 出来映え点計算

- ① 各プレイヤーの「出来映え点」(評判チップ2枚+酒米チップ・種麴チップ)を計算する
※酒米チップ・種麴チップの出来映え点は、種類が異なる場合は0点。ただし、一方が凡だった場合は同じ種類であるものとみなす。
- ② 品評会ボード上にキューブを置いて順位を表示する
※同点の場合、行動順が早いプレイヤーが上位となる

V 熟成・受賞

- ① 出来映え点が高い日本酒を造ったプレイヤーから順に熟成を行うかどうかを選択する
※熟成を行えるのは1年に1人のみ。既に熟成をしているプレイヤーは不可。
- ② 熟成を行ったプレイヤーは、熟成酒チップをその酒瓶ボードに配置し、その出来映え点を熟成酒完成度ボード上に表示する
- ③ 熟成を行わなかったプレイヤーの中から、出来映え点が高い順に金賞チップ、銀賞チップ、銅賞チップ(5人プレイ時のみ)を獲得し、酒瓶ボードに配置する

VI 得点計算

- ① 日本酒を左から右へ出来映え点が高くなるように造った場合、将来性チップをそれらの間に配置(1枚なら1点、2枚なら2点)
- ② 最も出来映え点が高い熟成酒に熟成大賞チップを配置(同点の場合は先に熟成した酒)
- ③ 単独で最も出来映え点が高い日本酒を造ったプレイヤーは汚点チップを獲得
⇒ 全ての赤い丸に囲まれた数字の合計が得点となる
⇒ 宣伝力が最も高いプレイヤーは+2点、使用しなかった機密キューブ2個につき+1点
⇒ 最も得点の高いプレイヤーが勝者となる
※同点の場合、宣伝力の高いプレイヤーが勝者