



This is EN Rule

生ハムメロンゲーム

人数:2~6人 対象年齢:6歳~ 時間:15~30分

ゲームの概要

ハムとハム、メロンとメロン、チーズとチーズ。
同じものを合体させて
より強いものを生み出しましょう!
その果てに辿り着くのは、みんなの憧れ.....

「生ハムメロン!」

ああ、でも生ハムチーズもおいしそう.....
そのチーズ、もらっていい?

1p

ゲームの準備

1. 図のように場札をセットします
場札は全てのカードをプレイ人数に関係なく、
すべて使用してください



2. 下記の表をもとに「山札」を用意します

人数 / 塩漬け / 発芽 / 搾乳 / 山札
2 / 8 / 8 / 4 / 20
3 / 11 / 11 / 5 / 27
4 / 14 / 14 / 6 / 34
5 / 17 / 17 / 7 / 41
6 / 20 / 20 / 8 / 48

余ったカードはゲームでは使用しません
用意したカードを裏向きにしてよくシャッフル
して、そこから全員に表向きで3枚ずつ配ります

3p

ゲームの内容物

○カードx124枚
生ハムx45枚
「塩漬け(1)」x20
「乾燥(2)」x12
「熟成(3)」x9
「生ハム(4)」x4



メロンx45枚
「発芽(1)」x20
「定植(2)」x12
「成長(3)」x9
「メロン(4)」x4



チーズx25枚
「搾乳(2)」x8
「分離(3)」x8
「発酵(4)」x6
「チーズ(5)」x3



- ・生ハムメロンx1枚
- ・生ハムチーズx1枚



- ・スタートプレイヤーカードx1枚
- ・サマリーカードx6枚



2p

3. サマリーカードをひとりに1枚ずつ配ります

4. 最近、何かの食べ合わせを発見した人が
スタートプレイヤーになって
スタートプレイヤーカードを受け取ってください

ゲーム開始時の図



4p

<ゲームの終了と勝利>

・「生ハムメロン」か「生ハムチーズ」を作った人が出たら、その人が勝利してゲームは終了します



・あるいは誰かが点数を「20点」以上取ったらゲームは終了に向かいます。

スタートプレイヤーの右隣の人までターンを行いゲーム終了です。もっとも得点の多い人が勝利します。

トップが同点だったなら、より得点にしたカードの枚数が多いほうの勝ちとなります。

それも同数なら、勝利を分かち合ってください



5p

<ゲームの流れ>

ゲームが終了するまで、以下「ターン」をスタートプレイヤーから時計回りで順番に続けます。

自分のターンにできること

下記のアクションを好きな順番で合計3回まで行えます。同じアクションをやってもいいです。

A. 山札を2枚引く

山札からカードを2枚引いて、手札に加えてください。

B. 手札を合体させる

①手札から同じカードを2枚出してください

②1枚は手元に表向きで置いて得点に
もう1枚は捨て札にします

③その後、今出したカードより1つ上のランクの同じ種類のカードを手札に加えてください



6p

※「生ハムメロン」と「生ハムチーズ」これらを作るためには例外的に異なるカード同士を合体させなければいけません。
「生ハム」+「メロン」or「チーズ」

C. 人の手札を奪う

①誰かを指名して、その人の手札をランダムに1枚奪うことができます。

②取ったカードは自分の手札に加えてください

③カードを奪われた人は山札を1枚引いて、手札に加えてください



※指名された人は手札を裏向きにしてランダムに相手に引かせる

※ターン中に同じ人を2回指名できない(別の人ならOK)

<手札の上限チェック>

ターン終了時、手札が8枚以上あるなら7枚になるように捨て札にしてください。

7p

○ルール補足

・ゲーム中、山札が0枚になったら、即座に捨て札を裏向きにしてシャッフルし、新しい山札にしてください

・手札を合体させた時、もしひとつ上のランクのカードが場札にない場合、さらにひとつ上のランクのカードを取ってください
それもない場合、新たなカードを得ずに終わります(得点化と捨て札は発生します)

・「生ハムメロン」や「生ハムチーズ」を作った時、その瞬間で勝利となります。カードの得点化や捨て札の処理はおこないません。

○クレジット

ルール:宮野華也
アート:OBOTTO

製作:Mob+/株式会社ナナトリー

スペシャルサンクス
イブイック

ボードゲームカフェ 費箭
テストプレイヤーのみなさん

8p