

Ultimate instant noodles
究極のカップ麺
～ちよいたしアレンジ～

ルール説明書



遊ぶ前に
お読みください。



あらすじ

ここは倒産寸前の「J.C.まんじ食品株式会社」社員たちは毎日深夜まで商品開発に打ち込み新作カップ麺を売り出しますが、どれも鳴かず飛ばず。極限状態の中、ひとりの社員がつぶやきました。

最近のカップ麺は昔より 美味しい。
最近のカップ麺は昔より 手順が多い。
つまりカップ麺は——
手順を増やすほど 美味くなるのでは？

すでにIQが2まで下がっている社員たちは疑いなく同意。
「究極のカップ麺」の開発が幕を開けました……。

1. ゲームの概要

このゲームでは、みなさんは「J.C.まんじ食品株式会社」の社員となって「究極のカップ麺」の開発に挑みます。カップ麺は制作手順が多いほど美味しくなるはずですが、その手順を記憶しておかなければなりません。連日の開発に疲弊している社員たちは、次第に増える手順をどこまで覚えておくことができるでしょうか。開発中にその手順を忘れてしまったり、間違ってしまうとマイナス査定が発生します。開発が終わり、最もマイナス査定が少ない人が勝利です。

究極のカップ麺 ちよいたしアレンジは、究極のカップ麺にちよいたしルールと協カルールを追加した、まさに究極のカップ麺 ちよいたしアレンジなのじゃ！



2. セットの内容

◎手順カード (基本セット18枚/激辛セット17枚)



基本セット【オモテ面】



激辛セット【オモテ面】
左上に唐辛子マークが付いています。



共通【ウラ麺】

◎フタカード (1種類1枚)



【オモテ面】



【ウラ面】

◎ちよいたしカード(各3枚)



【オモテ面】



【ウラ麺】

◎説明書 (各1部)

◎ちよいたしマニュアル (各3枚)

◎砂時計(1個)

勘違いしやすそうなややこしい手順はカードに黄色い線を引いておいたぞ。間違えないように気を付けるんじゃ



3. ゲームの準備

- 基本セットの手順カードをすべてウラ向きにしてよく混ぜ、山札として、みんなの手の届くところに置きます。
- 山札の一番上に、フタカードをウラ向きに重ねます。
- 山札からフタカードを含めた3枚のカードを、1枚ずつめくって順番に並べます。これが最初の「究極のカップ麺の作り方」(以後、作り方)です。みんな覚えておきましょう。
- この3枚のカードを、フタカードを一番下にしてめくった順番に重ねます。
- この3枚のカードをまとめてウラ返します。このカードの束が開発中の「作り方」となります。
- もっとも最近にカップ麺を食べた人が最初の手番の人になり、この「作り方」を受け取ってゲームを始めます。

ゲームの準備の図



フタカードの「フタを半分開ける」が最初の手順になっているはずじゃ。ちなみに誰もカップ麺を食べない場合は、最初の人が決められんから気を付けるんじゃ。



※じゃんけんなどで決めてください。

4. ゲームの流れ

「作り方」に手順カードを1つずつ増やして開発を進めましょう。スタートプレイヤーから時計回りに手番を進めていきます。

手番がきたら行うこと

1. 試作

1-1「作り方」の一番上の手順カードに書かれている手順を思い出して宣言(試作)します。

1-2「作り方」の一番上の手順カードをめくって、宣言(試作)した手順と同じかを確認します。

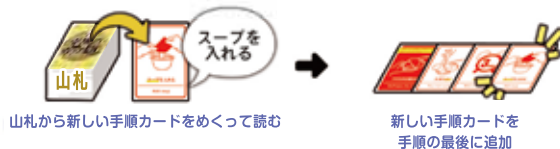
2つを繰り返して、すべての手順を確認します。

もし、ここで間違えてしまった場合の処理は後述します。



2. 開発

山札から1枚手順カードをめくって読み上げ、さきほど試作した手順の最後に追加します。



3. 引継

新しい手順が追加された「作り方」を、順番が変わらないようにまとめてウラ返し、左隣の人に渡します。その人が次の手番プレイヤーとなります。



これを山札がなくなるまで繰り返します。

会社も社員も既に限界を迎えておるから、ババコンなんて便利なのは使えんじゃ。業務は全て手作業と口頭で行うぞ。くれぐれ間違いは気を付けるんじゃ。



試作中に間違えたとき

間違えたり思い出せなかったとき、それ以降の「作り方」は不要だったのです！

手番のプレイヤーは、間違えた手順カードとそれ以降の手順カードを「マイナス査定」として受け取り、ウラ向きにして手元に置いておきます。



「正しく試作できた手順カード」までを正しい「作り方」として「2. 開発」を続けます。

社員も間違えるような手順では究極の美味さになるわけがないのじゃ。「失敗は成功の母」という言葉もある、ミスしても落ち込まめよう気を付けるんじゃ。



5. ゲームの終了と勝敗

[2. 開発]で山札の最後の1枚が追加され、次の手番のプレイヤーが[1. 試作]を終えた時点で、すべてのプレイヤーは各自の「マイナス査定」の計算を行います。

受け取った「マイナス査定」が最も少ない人の勝利です！同数のときは、その人たち同士で勝利を分かち合います。



最後に残った手順が、完成した「究極のカップ麺の作り方」となります。



この「究極のカップ麺」はかならずや大ヒットし「J.C.まんじろ食品株式会社」を救ってくれることでしょう。

完成した「究極のカップ麺の作り方」やプレイ風景などを写真に収め、できるだけポジティブな感想を添えてSNSなどに投稿してゲーム終了となります。

これにて開発完了じゃ！
次の開発はこんなスケジュールにならんよう
気を付けるのじゃ……。



激辛ルール

1回間違えたら脱落！緊張感のあるルールです！

激辛セットを加えてお楽しみください。

通常ルールと違う点

- 🌶️ フタカード1枚からスタートします。
- 🌶️ 試作中に間違えてしまったら脱落します。
脱落した人は、これ以降ゲームには参加しません。勝負のゆくえを見守りましょう。
- 🌶️ 最後まで残った人がゲームに勝利します。
- 🌶️ もし山札がなくなり、これ以上開発ができなくなったとき、生き残っているすべてのプレイヤーで勝利を分かち合います。

ちよいたしルール (1~8人)

ちよいたしカード3枚、砂時計を使ったアレンジゲームを楽しめるぞ！ソロプレイ、協力ゲームも出来るのじゃ。詳しくはちよいたしマニュアルを見るのじゃぞ。



Q&A

「試作」する際の作り方の宣言について、完全に同じ言葉である必要がありますか？

黄色い線の部分は間違えないように気を付けるのが基本ルールじゃが、楽しく遊べられれば問題ないぞ。互いにゆるく判定して遊ぶのもオススメじゃ。



「試作」の時に1枚目のカード(フタカード)の手順を間違えるとどうなるんですか？

フタカードも含め、開発中の全ての手順カードをマイナス査定として受け取ることになるぞ。そして、次の人に引き継ぐのは[2. 開発]で追加された1枚だけになる…気を付けるんじゃぞ…。



最後に「引継」された人が「試作」中にミスした場合、「マイナス査定」は発生しますか？

一番最後の「試作」のときじゃな。ミスした場合、マイナス査定は発生するぞ。その分手順が減り開発完了ということになる。……最後の「試作」で1枚目を間違えると手順がゼロになる、特に気を付けるんじゃ。



実際のところ、手順が増えるにつれてどれくらい美味しくなっているんですか？

鋭い質問じゃな。理論上は以下の表のような感じじゃな…理論上は。楽しむのが一番じゃから、考えすぎないよう気を付けるのが吉じゃ。



作り方の手順の数	美味しさ
0	栄養補給用カップ麺
1	イマイちなカップ麺
2	ふつうのカップ麺
3	美味しいカップ麺
4、5	リピート間違いなしのカップ麺
6、7	売り切れ続出の品薄カップ麺
8、9	ラーメン屋さんが焦るカップ麺
10~12	47都道府県ツアー級カップ麺
13~15	全米が泣いてすするカップ麺
16~25	新たな主食、地球代表カップ麺
26~35	宇宙人も食べたい銀河級カップ麺
36	究極のカップ麺

カップ博士、「気を付ける」ってよく言いますね。気を付けた方がいいんじゃないですか？

……軽い気持ちで誰かの口癖を真似てふざける。それがその人の心を傷つけることもある、気を付けるんじゃぞ



Studium Mundi「究極のカップ麺」公式ページ

ゲームについて不備がある場合、疑問点がある場合はこちらをご覧ください。ルールの修正があった場合もこちらに揭示されます



ゲームデザイン：J.C.まんじろう
イラスト(カード、カップ博士)：J.C.まんじろう



販売：スタジオムンディ
編集：さだまつひろゆき



3歳未満のお子様に与えないでください
高温、湿気を避けて保管してください。