

焼肉ブギョー!

ストーリー

ここはみんな大好き焼肉屋。今日は仲良しのお友達と一緒に夕飯を食べよう！ジュウジュウ良い音と匂いが辺りに広がります。そろそろかと箸を伸ばそうとしたその時、誰かのトングがスッとそれを遮ります。そう、網の上の戦いは既に始まっていたのです！主導権を握り、自分だけ文字通り美味しい思いをしましょう。さて、誰がこの焼肉を取り仕切り真の『焼肉奉行』になるのでしょうか？

ゲームの準備

カードをよく混ぜて、カードの山を作り全てのプレイヤーの中央に置きます。その後、「最近焼肉を食べた人」をスタートプレイヤーとしゲームを開始します。

ゲームの進行

スタートプレイヤーは山からプレイヤーの枚数だけカードを引き、それぞれの内容を自分だけ確認した後、裏向き（タレ・シオと書かれている向き）の状態でも自分も含め1枚ずつプレイヤーの前に配ります。カードを置かれたプレイヤーはスタートプレイヤーの左隣から時計回りに以下の行動のどちらかを選択できます。

- ・カードを表にし、カードを獲得する。
- ・裏向きのままスタートプレイヤーに返送する。

スタートプレイヤーは自分以外の全てのプレイヤーの行動が終了した後、返送されたカードを全て表返しそれらのカードを獲得します。

その後、スタートプレイヤーを左隣に移します。

これを3人プレイなら3周、4人プレイなら2周繰り返して得点計算に移ります。

得点計算

カードの組み合わせによって点数が変化します。

以下はカードの具体的な内容です。

壺漬け（タレ・4枚）

7点。ただしこのカードが2枚以上あるならこのカードを0点として扱う。

カルビ（タレ・4枚）

2~5点。名前に『カルビ』が含まれるカードの点数の合計が8点以上なら、最も低い得点のカードはその点数の値だけマイナス得点となる。

ハラミ（タレ・4枚）

このカードの点数は自らの場にあるタレカード1枚につき1点、シオカード1枚につき-1点となる。

ロース（タレ・4枚&シオ・4枚）

1点。得点計算時、『ロース』を最も多く持つプレイヤー（同率を含む）はこれを2点として扱う。

タン（シオ・4枚）

3点。ただし得点計算時このカードが奇数枚あった場合、1点として扱う。

トントロ（シオ・4枚）

4点。ただし得点計算時このカードが偶数枚あった場合、0点として扱う。

ホルモン（シオ・4枚）

得点計算時、最も多くこのカードを持つプレイヤーは4点を得る。最も少ないプレイヤーは-4点。（同率を含む）

得点計算を行い、最も点数の高かったプレイヤーがこのゲーム勝者となります。