

COCKTAIL PLEASE

カクテルプリーズ 遊び方説明書

enjoy!



3~4人用 | プレイ時間 約20分 | 対象年齢 13歳以上

内容物

- 材料カード ----- 41 枚
- 飾りカード ----- 15 枚
- 作成方法カード 8種類 × 2 ----- 16 枚
- 説明書 ----- 1 枚
- 6面ダイス ----- 1 個

ストーリー

——— 知る人ぞ知る町外れのバー。
 ここではその日仕入れた材料で渾身の一杯を作り上げ、提供する。

「今宵、あなたに捧げるカクテルです。」

今日だけしか味わえないオリジナルカクテルを口にした客の表情が変わる。

「君、このカクテルに使われているのは…」

「さすがお客様、よくおわかりで」

うんちくを語る客、どこか得意げなバーテンダー。
 今宵を一番楽しむのは、果たして誰なのだろうか…

Welcome to My Bar!



このゲームはバーテンダーと客、両方を体験してバーの雰囲気を楽しめるパーティーゲームです。飲める人も飲めない人も一晩を楽しみましょう！
 お酒にもちょっとだけ詳しくなれるかもしれません！

奥付

企画・制作・デザイン：

のみたみのたみ @nomi_tami



- ・きろく(毘六) @kiroku526
 『一杯目はアサヒスーブゥアードルァァイ派』
- ・のっさ @nossarn
 『一杯目はウイスキーハイボール(炭酸強め)派』

協力：コディさん、とてちげさん

印刷：株式会社ポプルス

※お酒は20歳になってから！適量を美味しく楽しみましょう(戒め)

カードの説明

- 材料カード：カクテルの主な材料。
大きく分けてアルコールとノンアルコールの2種。
- 飾りカード：風味づけ、デコレーションなどのために、カクテルに入れたり添えたりするもの。
- 作成方法カード：カクテルを作るためにバーテンダーがする作業。

カードの見かた

表



カード名

イラスト

アルコール度数

代表的な銘柄の度数を記載(材料カードのみ)

種類アイコン

カードの種類アイコン
材料カードは材料の主な色が
グラスの中の液色に。

カードの説明

裏



代表的なカクテル(?)

このカードに記載の材料・作成方法で作ることのできるカクテル(?)の例。

種類アイコン

表面に対応したアイコン

ゲーム中の箱の使いかた

オススメ!



1. 箱をひっくり返して

2. 隙間にカードを差し込むと

3. さながら
バーカウンターに…!

COOL!



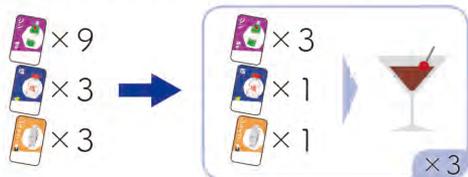
ゲームの説明



準備フェイズ

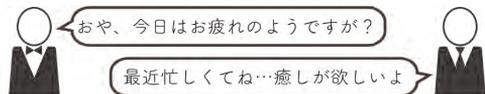
準備フェイズは各プレイヤーがオリジナルの名前を付けたカクテルを作成します。

1. プレイヤー1人につき材料カード9枚、作成方法カード3枚、飾りカード3枚を配ります。
2. 手札から材料カード3枚、作成方法カード1枚、飾りカード1枚の計5枚を使ってカクテルを3つ作成します。
3. 作成したカクテルにオリジナルの名前を付けます



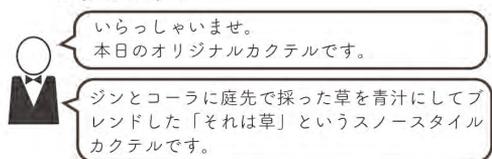
開店フェイズ

開店フェイズはバーテンダーと客に分かれ、バーテンダーは作成したカクテルを発表し、客はカクテルの内容を記憶します。バーテンダーが小粋なトークをはさみつつ客にカクテルを提供し、客はそのカクテルに何が入って、どう作られたかを当てます。



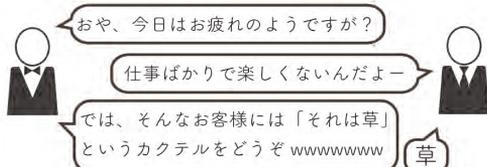
最近バーに行った人がスタートプレイヤー（バーテンダー）です。

1. バーテンダーが「いらっしゃいませ。本日のオリジナルカクテルです」と言って3種類のカクテルの内容とカクテル名を発表します。小粋なトークをはさみつつカクテルを紹介しましょう！



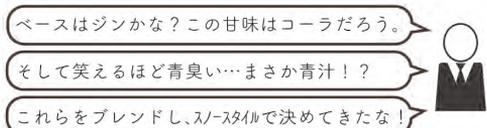
2. 発表が終わったらカードを手元に戻します。

3. バーテンダーが任意のプレイヤーを指名し、小粋なトークを交えつつ任意のカクテルの名前を言いながら提供します。



※カードを箱に差して提供すると雰囲気が出ます！（説明書の表面を参照）

4. 提供されたプレイヤーはカクテルの材料、飾り、作成方法を知ったかぶりながら答えます。小粋なトークをはさみつつ。



※小粋なトークが途切れ、沈黙が続いた時はバーテンダーが不正解として残ったカードを開示します。

5. 正解したカードは得点として解答プレイヤーの手元に置きます。不正解のカードはバーテンダーの得点としてバーテンダーの手元に置きます。
6. 「ごちそうさまでした！」
3～5の手順をカクテルを提供していない客プレイヤーの数だけ繰り返します。
7. すべての客プレイヤーがカクテルを飲み満足したところでバーテンダー役を交代します。

全員がバーテンダーをやるまで繰り返し、各プレイヤーの手元にあるカードの数が最も多い人が「今夜、一番バーを楽しめた人」として勝利です！



エクストラルール

全員がバーテンダーをして得点計算が終わった後にエクストラルールとして「ベストバーテンダー賞」を決めます。ベストバーテンダーはインパクトのあるカクテル名や小粋なトークをしたプレイヤーを話し合って決め、選ばれたプレイヤーは6面ダイスを振って出た目の数だけ加点します。

得点が一番高いプレイヤーが「今夜、一番バーを楽しめた人」として勝利です！