



和菓子は、五感で楽しむ。

美しい色や形、ほのかな香り、
手触りや口に含んだ時の触感、豊かな味わい。

そして、菓銘の響き。

和菓子には、「羊羹」や「饅頭」などの
種類を表す名称とは別に
菓銘(菓子の名前)をつける
文化があります。



皆さんは、奇抜な菓子ばかり並んでいる
風変わりな和菓子屋
「菓子、語りき。」の菓子職人です。

新作菓子を創作したものの
味わい深い菓銘をつけられずに
悩んでいる仲間を助け、
菓銘名人としての地位を築いてください。

人数	三〜七人
年齢	十二歳以上
時間	四十五分

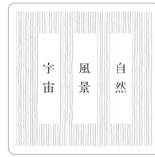
内容物

●菓子札



四十枚

●お題札



二十一枚

●目隠し札



一枚

●菓子用語集



四枚

●説明書(本紙)



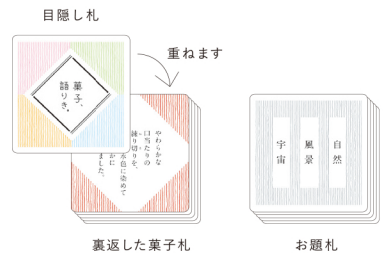
一枚

ゲームの概要

- * 各プレイヤーは菓子職人となり
仲間の創作した菓子に、
お題にそった菓銘をつけます。
- * 最も味わい深い菓銘をつけた人が
菓子札を獲得します。
- * ゲームの終了時に、
菓子札を最も多く獲得していた
プレイヤーの勝利です。

ゲームの準備

- * 菓子札を裏返してよく混ぜ、
場の中央に山札として置き、
一番上に目隠し札を重ねます。
- * お題札は、全員が
いつでも見ることができるよう
表向きにして山札の隣に置きます。



ゲームの手順

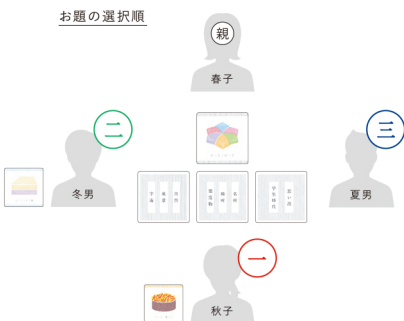
壱 | 菓子の説明

- * 最近、菓子を食したプレイヤーが
親となります。
- * 親は、場の山札から
無作為に菓子札を一枚選び、
他プレイヤーに見られないように
内容を確認します。
- * 続いて、お題札を三枚選び、
手もとに伏せて置きます。
- * その後、菓子札を表向きで場に置き、
他プレイヤーに菓子の説明をした上で、
三枚のお題札を場に出します。
- 菓子の説明時に創作秘話、苦労話などを即興で加えると、
より楽しめます。

弐 | お題の選択

- * 獲得している菓子札の数が多く
プレイヤーから順番に、
三枚のお題札の中から一枚を選びます。
- * 既に他プレイヤーが選択したお題札を
選ぶことも可能です。
- 獲得している菓子札が同数のプレイヤーがいる場合、
親から時計回りの順番でお題札を選びます。

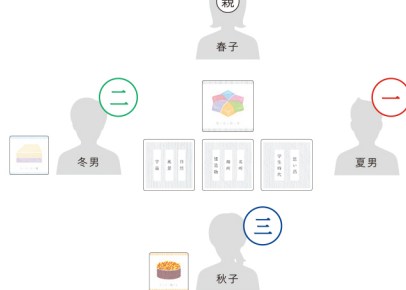
お題の選択順



参 | 菓銘の発表

- * 親以外の全員がお題札を選び終えたら、
お題札を選んだ順番とは「逆の順番」で
各自が選択したお題札にそった菓銘と、
名付けた理由を発表していきます。
- * ただし、他プレイヤーと同じ菓銘は
発表することができません。
- 他プレイヤーと菓銘が重複しそうな場合は
別の菓銘を発表するか、発表を辞退してください。

菓銘の発表順



四 | 菓銘の選定

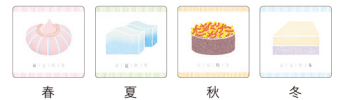
- * 全員が発表を終えたら、
親は最も味わい深い菓銘をつけた
プレイヤーを選びます。
- * 親から選ばれたプレイヤーは、
菓子札を獲得します。

五 | ゲームの終了

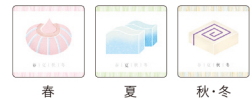
- * その後、時計回りで
順番に親を交代していきます。
- * 菓子札には、季節が記述されており
場に「春」「夏」「秋」「冬」が
全て揃った時点でゲームは終了します。
- 菓子の説明を行うことなくゲームは終了します。
- * ゲーム終了時に最も多くの菓子札を
獲得していたプレイヤーが勝者です。
- 最も多くの菓子札を獲得していたプレイヤーが
複数人いる場合、全員が勝者となります。

ゲームの終了

「春」「夏」「秋」「冬」のカードが一枚ずつ揃う



「春」「夏」「秋」「冬」のように、三枚のカードで揃う



「春・夏」「秋・冬」のように、二枚のカードで揃う

