貯蔵庫

お客様の注文に必要な食材を、貯蔵庫からかき集めよう。



貯蔵庫アクションを実行したプレイヤーは、貯蔵庫エリアから望む数と種類の食材トークンを取り、自分の個人ボードの0の列にある任意の皿トークンの上に移すことができます。ただし皿の上に移すことができるのは、このアクションで従業員を配置した貯蔵庫エリアの食材トークンだけです。違う貯蔵庫エリアの食材トークンを、皿に移すことはできません。

1枚の皿の上に配置することができる食材トークンの数に制限はありません。プレイヤーが取った食材は、ただちに自分の個人ボードの皿トークン上に移さなければなりません。また、その皿が「調理中の皿」や「完成した料理」（下の「調理場」参照）なら、獲得した食材をその皿に加えることはできません。

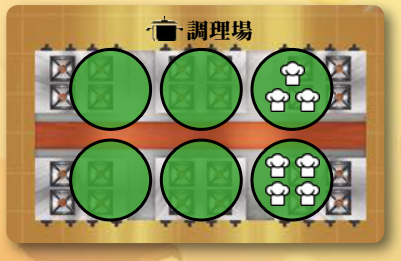
自分が配置した砂時計（従業員と助っ人）が貯蔵庫エリアのマスに配置されているなら、いつでも対応する貯蔵庫から食材トークンを自分の皿に移すことができます。それが待機中の従業員でもかまいません。ただしそのプレイヤーが（その砂時計や他の砂時計で）他のアクションを実行したら、その貯蔵庫から離れたとみなします。その場合、その貯蔵庫から食材トークンを獲得するためには、もう一度砂時計を対応する貯蔵庫エリアに配置しなければなりません。

貯蔵庫アクションを実行中に、他のプレイヤーによってその貯蔵庫に新しい食材トークンが追加される場合があります。貯蔵庫アクションを実行中のプレイヤーは、その追加された食材トークンを皿に移してもかまいません。

例：タカシの個人ボードには皿トークンが3枚あります。タカシは貯蔵庫アクションを実行し、そのうち2皿に必要な食材トークンを移そうと思いましたが、砂時計を配置した貯蔵庫には、野菜トークンが必要な数より2個少ないことに気づきました。ここでタカシがもう1個の砂時計を使用して別のエリアに配置したら、貯蔵庫から食材トークンを皿に移すことができなくなります。これを解決するため、カオルに助けを求めました。ちょうどカオルの手元に待機中の従業員があるため、それを使用し、買い出しアクションを実行しました。カオルは買い出しで獲得した野菜トークンを2個、タカシの従業員がいる貯蔵庫に追加しました。必要な野菜トークンが揃ったため、タカシはカオルにお礼を言いました。

調理場

必要な食材はすべてそろった。さあ、火にかける時間だ。



調理場アクションを実行したプレイヤーは、自分の個人ボード上にある皿トークン1枚を、ひとつ下の列へ移します。これはその皿トークンの調理が1工程ぶん進んだことを表しています。0以外の列にある皿トークンに新たな食材トークンを追加することができません。0以外の列にある皿トークンは「調理中の皿」とみなします。

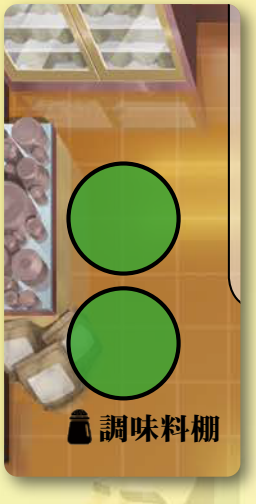
皿トークンの調理の工程が、注文カードに指示された数と同じ回数だけ進んだなら（かつ食材と調味料が過不足なくそろっているなら）、その皿は「完成した料理」となります。調理場アクション1回につき、皿はひとつ下の列に動くため、料理を完成させるためには、注文カードで指示された回数だけ、調理場アクションを実行する必要があります。

プレイヤーは1回の調理場アクションで、1枚の皿トークンしか下の列に移せません。手元に複数の皿が描かれた注文カードがあったとしても、1回の調理場アクションで下に移せる皿トークンは1枚だけです。

例：トオルの個人ボードには、調理しなければならない皿トークンが2枚あります。片方の皿トークンは調理が2回、もう片方の皿トークンは3回必要です。トオルは調理場アクションを1回実行し、前者の皿トークンを1列下へと移しました。そしてすぐにもう1個の砂時計を使用して調理場アクションをもう1回実行し、その皿トークンをもう1列下に移しました。これで前者の皿は注文カードの記載どおりに2回調理場アクションを行ったため、完成した料理になりました。あとは後者の皿トークンを調理するだけです。

調味料棚

料理の味を引き出すため、ひとつまみの調味料を加えよう。



調味料棚アクションを実行したプレイヤーは、調味料袋の中身を確認します。袋の中から任意の数と種類の調味料トークンを取り、ただちに自分の個人ボードにある皿トークン上に配置します。ここで取った調味料トークンは複数の皿トークンに分けることもできます。また食材トークンとは異なり、調味料トークンは調理中の皿に追加することもできます。

そして貯蔵庫アクションと同様に、自分が配置した砂時計（従業員と助っ人）が調味料棚エリアのマスに配置されているなら、いつでも調味料袋から調味料トークンを取って自分の皿に移すことができます。それが待機中の従業員でもかまいません。ただしそのプレイヤーが（その砂時計や他の砂時計で）他のアクションを実行したら、調味料棚から離れたとみなします。その場合、調味料袋から調味料トークンを獲得するためには、もう一度砂時計を調味料棚エリアに配置しなければなりません。

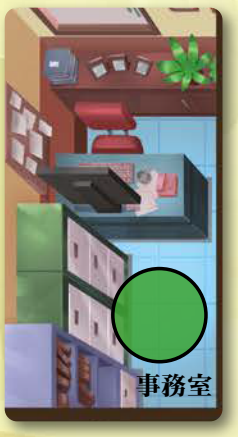
調味料棚アクションを実行中に、他のプレイヤーによって調味料袋に新しい調味料トークンが追加される場合があります。プレイヤーはその追加された調味料トークンを皿に移してもかまいません。

各プレイヤーはいつでも調味料袋の中を確認することができます。その際にアクションを実行する必要はありません。

例：カオルの個人ボード上には3枚の皿トークンがあり、1枚は完成しており、他の2枚は0の列にあります。カオルは調味料棚アクションを実行しました。調味料袋の中を見て、必要な調味料トークン（緑2個、白1個、黄2個）を取り、各皿トークンの上に配置しました。

事務室

良きマネージャーは店の状況をすべて把握し、事前に解決している。



コイントークンを支払って、自分の従業員を再契約したり、キッチンの改良や故障した設備を修理したりすることができます。事務室アクションを実行したプレイヤーは、次の効果のうちいずれか1つを選んで、それを適用します。

a. 再契約

2コインを支払い、以前の提供フェイズで給料が支払われなかった（13 ページ「給料の支払い」参照）砂時計1個をひっくり返し、事務室エリア以外のマスに配置します（そのマスのアクションは実行しません）。その砂時計の砂が落ちきったら、その色の砂時計を所有するプレイヤーは通常どおり、その砂時計を使用することができるようになります。

b. キッチンの改良

そのプレイヤーはゲーム盤のわきに表向きに並んだ改良カードから1枚選び、そのカードで指定されているコインを支払い、ただちにその効果を適用します。効果によっては、施錠中の調理場や貯蔵庫から錠前トークンを取り除くことができます。また新しい皿トークンや助っ人が追加されることもあります。効果を適用した改良カードは箱にしまい、改良の山の上から1枚引き、元のカードがあった場所に表向きにして並べます。

c. 設備の修理

一部のイベントカードには、1個または複数の故障トークンをゲーム盤上の指定のエリアに配置する効果があります。「設備の修理」の効果を適用すると、プレイヤーは故障トークン1個に記された額のコインを支払って、そのトークンをゲーム盤上から取り除きます。以降、そのマスは再度使用可能となります。