

# Pizza

## MASTER

GAME BY PERUS SARANURAK  
AND WIZARDS OF LEARNING TEAM

### Introduction

**พิชช่ามาสเตอร์** คือตำแหน่งสุดยอดเชฟพิชช่าในตำนานของร้านฟอแมดพิชช่าร้านพิชช่าอันดับหนึ่งของโลก แต่แล้ววันหนึ่งพิชช่ามาสเตอร์ได้หายตัวไปอย่างลึกลับ เหตุการณ์นี้ส่งผลให้ชื่อเสียงของร้านตกต่ำลง เพื่อทวงร้านพิชช่าอันดับหนึ่งกลับมา จึงมีการจัดแข่งขันเพื่อค้นหาสุดยอดเชฟพิชช่าคนใหม่ ผู้มีทักษะยอดเยี่ยม ที่จะกอบกู้ชื่อเสียงของร้านกลับมาได้ ผู้ที่คู่ควรกับตำแหน่ง “พิชช่ามาสเตอร์” คนถัดไปจะเป็นใคร

**เกมพิชช่ามาสเตอร์** เป็นเกมวางแผน เล่นได้ 2-5 คน ผู้เล่นแต่ละคนเป็นเด็กฝึกงานในร้านพิชช่าที่พร้อมจะพิสูจน์ความสามารถของตนเองเพื่อก้าวสู่ตำแหน่งพิชช่ามาสเตอร์คนถัดไปด้วยบททดสอบคือ ผู้ที่สร้างชื่อเสียงให้กับร้านให้ได้มากที่สุดจากการทำพิชช่า จะเป็นผู้ที่ได้รับชัยชนะไปในครั้งนี้

**เพียงแต่ความท้าทายที่แท้จริงนั้นอยู่ที่** กฎข้อแรกเด็กฝึกงานทุกคนต้องแข่งขันอยู่ในครัวเดียวกัน วัตถุดิบที่หมายปองอาจถูกผู้เล่นอื่นแย่งชิงไปได้ทุกเมื่อ และกฎข้อที่สองสำหรับเด็กฝึกงานที่ใช้วัตถุดิบเหลือจะต้องถูกทำโทษ

อย่าปล่อยให้โอกาสนี้หลุดลอยไป ถึงเวลาที่จะแสดงความสามารถของคุณ สร้างชื่อให้กับร้านฟอแมดพิชช่า **และพิสูจน์ว่าคุณคือ พิชช่ามาสเตอร์!**

“...Fire up your spirits,  
all the Pizza Trainees...”

# พิซซ่ามาสเตอร์ Pizza MASTER

## Game components



กระดานคะแนน 1 อัน



กระดานพิซซ่า 1 อัน



วัตถุดิบ : ชีส 20 ชิ้น



วัตถุดิบ : ผัก 15 ชิ้น



วัตถุดิบ : ปลา 15 ชิ้น



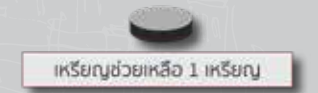
วัตถุดิบ : เนื้อ 15 ชิ้น



หมากเชฟ 5 สี



เหรียญ 35 เหรียญ  
(5 สี สีละ 7 เหรียญ)



เหรียญช่วยเหลือ 1 เหรียญ



การ์ดบทบาท 9 ใบ

การ์ดเป้าหมายประจำวัน 9 ใบ



กระดานผู้เล่น และ cooking tray 5 สี



การ์ดเมนู 74 ใบ  
 - การ์ดเมนูชีส 17 ใบ  
 - การ์ดเมนูผัก 15 ใบ  
 - การ์ดเมนูปลา 15 ใบ  
 - การ์ดเมนูเนื้อ 15 ใบ  
 - การ์ดเมนูพิเศษ 12 ใบ

## Objective

ผู้เล่นต้องแข่งขันสร้างชื่อเสียงให้ร้าน ผู้เล่นที่สร้างชื่อเสียงรวมได้มากที่สุดจะได้ตำแหน่ง "พิซซ่ามาสเตอร์" ไป โดยในเกมนี้อาจสร้างชื่อเสียงได้ 2 ทางด้วยกัน คือ

1. ระหว่างเกม - ผู้เล่นที่ทำการ์ดเมนูสำเร็จ จะได้ชื่อเสียงไป
2. เมื่อจบเกม - ผู้เล่นที่มีคุณสมบัติตามข้อกำหนดของการ์ดบทบาท จะได้คะแนนชื่อเสียงพิเศษ

# Play modes

เกมพิชชามาสเตอร์นี้ ทุกคนจะต้องแย่งวัตถุดิบกันเพื่อทำพิชช่าให้ได้คะแนนชื่อเสียง โดยมีความยากอยู่ 2 ระดับด้วยกัน คือ

**1. Trainee mode (โหมดฝึกหัด)** : (ดูหน้า 3) ผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับ “การ์ดเมนู” ถัดขึ้นมือตัวเอง

**\*\* Tutorial mode (เริ่มเล่น)** สำหรับการเล่นครั้งแรกแนะนำให้เริ่มเล่นโดยยังไม่ใช่ “การ์ดบทบาท” (สีเขียว) และ “การ์ดเป้าหมายประจำวัน” (สีชมพู) เพื่อให้เข้าใจการเล่นก่อน



**2. Master mode (โหมดคนเก่ง)** : (ดูหน้า 7) เหมาะสำหรับผู้ที่รักการแข่งขันเป็นชีวิตจิตใจ และพร้อมที่จะพิสูจน์ตนเองว่า “ข้านี้แหละคือ พิชชามาสเตอร์ ที่แท้จริง” “การ์ดเมนู” วางที่กองกลางแย่งกันทำได้ ซึ่งแต่ละคนจะทำพิชช่าที่ใ้ก็ใ้ได้ แต่ทำได้ครั้งละ 1 ใบ และต้องรอนมาอีกครั้งเพื่อทำใบถัดไป

## Mode Comparisons

อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น	Tutorial	Trainee	Master
เงินตั้งต้นของผู้เล่นแต่ละคน 	4 เหรียญ	4 เหรียญ	4 เหรียญ
การ์ดเมนู : บนมือ *ตอนเริ่มเกม 	4 ใบ	4 ใบ	1 ใบ (เมนูพิเศษ - สีม่วง)
การ์ดเมนู : แย่งกันบนโต๊ะ 	0	0	ดูจากตารางในหน้า 8
การ์ดเป้าหมายประจำวัน 	0	1 ใบ ต่อวัน	1 ใบ ต่อวัน
การ์ดบทบาท ใช้ใน 1 เกม 	0	3 ใบ	3 ใบ
มีความสามารถจองวัตถุดิบ 	ไม่มี	มี	มี
มีความสามารถแลกวัตถุดิบ 	ไม่มี	มี	มี
จำนวนพิชช่าที่ทำได้ต่อรอบ 	ไม่จำกัด	ไม่จำกัด	1 เมนู ต่อครั้ง
เงินช่วยเหลือให้เด็กฝึกงานรังทำย 	0	1 เหรียญ	1 เหรียญ

# Pizza

พิซซ่ามาสเตอร์

## MASTER

# Trainee mode

## Game Setup

**1** วางกระดานพิซซ่าที่กลางโต๊ะที่ทุกคนมองเห็นได้

**2** วางวัตถุดิบแยกประเภทด้านนอกกระดานพิซซ่า บริเวณด้านข้างของพื้นที่วัตถุดิบประเภทนั้น ให้สะดวกในการหยิบไปวาง วางเหรียญช่วยที่หยอดของ

**3** วางกระดานคะแนนด้านข้างของกระดานพิซซ่า

**4** ผู้เล่นแต่ละคนเลือกสีของตัวเอง และวางเหรียญคะแนนที่จุดเริ่มของกระดานคะแนน

**5** นำ 2 เหรียญจากผู้เล่นแต่ละคนวางในพื้นที่ย่างคะแนนชื่อเสียง 10 แต้ม และ 25 แต้ม

**6** นำตัวพยางค์ผู้เล่นแต่ละคนมาวาง เพื่อกำหนดลำดับการเล่นเริ่มต้น (ผู้ที่ชื่อพิซซ่าสุดท้ายได้ลำดับสุดท้าย)

**7** สุ่มเปิดการ์ดอบขนม จำนวน 3 ใบ เพื่อเป็นเป้าหมายคะแนนชื่อเสียงพิเศษของแต่ละเกม ที่ผู้เล่นทุกคนแข่งกัน ทำได้และเกินการ์ดอบขนมที่เหลือ เข้ากล่อง

**8** นำการ์ดเป้าหมายประจำวันที่เหลือวางไว้ด้านข้าง เพื่อเปิดทุกๆ เริ่มวันใหม่

**9** สลับการ์ดเมนู และนำมาวางข้างๆ กระดานพิซซ่า

**10** ผู้เล่นแต่ละคนนำเหรียญสีตนเอง 4 เหรียญที่เหลือ มาวางไว้บนกระดานผู้เล่นตนเอง !!การแข่งขันได้เริ่มขึ้น ณ บัดนี้!!

**11** ผู้เล่นแต่ละคนนำเหรียญสีตนเอง 4 เหรียญที่เหลือ มาวางไว้บนกระดานผู้เล่นตนเอง !!การแข่งขันได้เริ่มขึ้น ณ บัดนี้!!

## Game play

เกมจะแบ่งรอบเป็นวัน โดย 1 วันจะแบ่งออกเป็น 6 ช่วง ผู้เล่นจะเล่นวนตามลำดับที่ลูกศรแต่ละช่วงกำหนดไว้

### ในโหมดฝึกหัด (Trainee mode)

- ในช่วงการสั่งวัตถุดิบ ผู้เล่นที่สั่งวัตถุดิบมากที่สุดในแต่ละชนิดจะได้สิทธิจองวัตถุดิบนั้น (อ่านในหน้า 4)
- ในช่วงการทำพิซซ่า ผู้เล่นสามารถแลกการ์ดเมนูที่ทำเสร็จแล้ว เป็นวัตถุดิบได้ตามข้อกำหนด (อ่านในหน้า 5)
- ในตอนจบเกม ผู้เล่นที่มีคุณสมบัติตามข้อกำหนดของการ์ดอบขนม จะได้คะแนนชื่อเสียงพิเศษ (อ่านในหน้า 6)

ตัวอย่าง : ลำดับการเล่นตามลูกศรขาว สีเขียว > สีฟ้า > สีแดง  
ลำดับย้อนกลับลูกศรดำ สีแดง > สีฟ้า > สีเขียว

# Turn sequence

**1) Start the day (ช่วงเปิดร้าน)** ผู้เล่นจะเล่นตามลำดับลูกศรขาว (ทวนเข็มนาฬิกา)

1.1 เปิดการ์ดเป้าหมายประจำวัน 1 ใบ ให้ผู้เล่นทุกคนเห็น

1.2 ผู้เล่นแต่ละคนจั่วการ์ดเมนูขึ้นมา 4 ใบ (5 ใบ เมื่อมีผู้เล่นมีชื่อเสียงถึง 10 คะแนน และ 6 ใบ เมื่อถึง 25 คะแนน)

1.3 ผู้เล่นแต่ละคนสามารถทิ้งการ์ดเมนูที่ไม่ต้องการลงกองทิ้ง และจั่วใหม่ตามจำนวนที่ทิ้งไป ได้ 1 ครั้งในช่วงเปิดร้านในแต่ละวัน

\*หากกองการ์ดเมนูหมดให้นำการ์ดเมนูจากกองทิ้งมาสลับใหม่ และใช้เป็นกองการ์ดเมนูแทน



**(2) Shopping (สั่งวัตถุดิบ)** - ตามลำดับลูกศรขาว (ทวนเข็มนาฬิกา)

2.1 **สั่งวัตถุดิบ โดยนำเหรียญ “ทั้งหมด”** ไปวางในวงกลมของช่องวัตถุดิบที่ต้องการแต่ละช่อง (ได้แก่ ชีส, ผัก, ซฟูด, เนื้อ) เพื่อสั่งวัตถุดิบเข้ามาในร้าน เสร็จแล้ววนไปตาผู้เล่นถัดไปตามลำดับจนครบทุกคน

- สามารถกระจายเหรียญที่มี แบ่งวางเพื่อสั่งวัตถุดิบหลายประเภทได้
- ถ้าต้องการวางมากกว่า 1 เหรียญในวัตถุดิบประเภทเดียว ให้วางเหรียญซ้อนเป็นตั้งเดียวกัน

2.2 **เติมวัตถุดิบสู่ตู้เย็นตามจำนวนเหรียญรวมที่สั่งไว้** หลังผู้เล่นทุกคนสั่งวัตถุดิบเสร็จเรียบร้อยแล้ว

- เติมชีส ใส่ตู้เย็นจำนวน 2 ชิ้น ต่อ 1 เหรียญ
- เติมผัก ซฟูด และเนื้อ ใส่ตู้เย็นจำนวน 1 ชิ้น ต่อ 1 เหรียญ

2.3 **การจองวัตถุดิบ** : ผู้เล่นที่สั่งวัตถุดิบมากที่สุดในแต่ละประเภทจะได้จองวัตถุดิบชนิดนั้นๆ โดยการนำวัตถุดิบจากที่เติมแล้วมาวางตั้งไว้บนเหรียญของผู้เล่นที่สั่งวัตถุดิบมากที่สุด

- ถ้าผู้ที่ได้จองวาง 1-3 เหรียญ จะได้จองวัตถุดิบ 1 ชิ้น
- ถ้าผู้ที่ได้จองวาง 4 เหรียญขึ้นไป จะได้จองวัตถุดิบ 2 ชิ้น

ถ้าการสั่งวัตถุดิบมากที่สุดมีมากกว่า 1 ผู้เล่น จะไม่มีผู้เล่นคนใดได้จองวัตถุดิบประเภทนั้น



**(3) Collecting (เก็บวัตถุดิบ)** - ตามลำดับลูกศรดำ (ตามเข็มนาฬิกา)

เมื่อถึงรอบผู้เล่นเลือกทำ 1 อย่าง “เก็บวัตถุดิบ” หรือ “ผ่านเพื่อไปทำพิซซ่า” และวนไปตาผู้เล่นถัดไป

3.1 **การเก็บวัตถุดิบ** หยิบวัตถุดิบ 1 ชิ้น ชิ้นไหนก็ได้จากกระดานพิซซ่า (ยกเว้นชิ้นที่ถูกจองไว้บนเหรียญผู้เล่นคนอื่น) แล้วนำมาไว้วางไว้ที่ cooking tray ส่วนตัว และยังสามารถอยู่เก็บวัตถุดิบต่อเมื่อวนมาถึงตาตนเองอีกครั้งได้

ผู้เล่นจะสามารถเก็บวัตถุดิบที่ตนเองไม่ได้สั่งไว้ได้ และวัตถุดิบที่คุณสั่งไว้จะถูกแย่งได้ทุกเมื่อ แต่วัตถุดิบที่ถูกจองไว้ นั้น ต้องเป็นผู้ที่จองไว้เท่านั้นถึงจะเก็บได้ (เพราะทุกคนอยู่ในครัวเดียวกัน)

3.2 **ผ่านเพื่อเข้าสู่ช่วงการทำพิซซ่าถัดไปทันที (ช่วงที่ 4)** แต่จะไม่สามารถกลับมาเก็บวัตถุดิบเพิ่มได้ โดยการเลื่อนหมากเชฟไปด้านบนบน turn order (เริ่มทำพิซซ่าได้ก่อน โดยไม่ต้องรอผู้เล่นอื่นผ่าน)



การผ่าน: เลื่อนหมากเชฟไปด้านบนของลำดับ



**(4) Making Pizzas (ทำพิซซ่า)** - ผู้เล่นที่ผ่านในช่วงเก็บวัตถุดิบแล้ว ใช้วัตถุดิบที่เก็บมาผสมตามส่วนผสมของการ์ดเมนู เพื่อทำการ์ดเมนูครั้งละกี่ใบก็ได้ และคืนวัตถุดิบที่ใช้แล้วสู่คลังออกนอกกระดาน

(การทำพิซซ่า ต่อหน้าถัดไป)

(การทำพิซซ่า ต่อจากหน้าที่แล้ว)

### วิธีการแลกวัตถุดิบ

ในระหว่างการทำพิซซ่า ถ้าผู้เล่นมีการ์ดเมนูที่ทำสำเร็จแล้วชนิดเดียวกัน (สีเดียวกัน) 2 ใบขึ้นไป ผู้เล่นสามารถแลกการ์ดเมนู 2 ใบนั้น กับ ชีส 1 ชิ้น และถ้าเป็นการ์ดเมนูพิเศษ (สีม่วง) 2 ใบ จะสามารถแลกกับวัตถุดิบชนิดไหนก็ได้ 1 ชิ้น

วิธีการแลก คำว่าการ์ดเมนูชนิดเดียวกัน 2 ใบ วางไว้ด้านซ้ายของกระดานผู้เล่น แล้วจึงได้รับวัตถุดิบจากนอกกระดานมาที่บอร์ดของผู้เล่น

ผู้เล่นสามารถแลกวัตถุดิบครั้งละกี่ชิ้นก็ได้ ตามการ์ดเมนูที่มี และการแลกวัตถุดิบไม่มีผลต่อคะแนนชื่อเสียงที่ได้รับไปแล้วจากการ์ดใบนั้น (แต่จะมีผลกับการคิดคะแนน bonus ของการ์ดบทบาทตอนจบเกม)



### (5) Scoring (เพิ่มชื่อเสียง)

5.1 เดินหมากผู้เล่น บนกระดานคะแนน ตามชื่อเสียงที่ระบุไว้ข้างบนของการ์ดเมนูที่ทำสำเร็จกันที่

5.2 นำการ์ดเมนูที่ทำสำเร็จแล้ว วางหงายไว้ตามช่องสี่ด้านล่างของกระดานผู้เล่น

5.3 ถ้าผู้เล่นมีวัตถุดิบบนกระดานผู้เล่นที่เก็บมาแล้วแต่ใช้ไม่หมด วัตถุดิบเหล่านั้นจะเน่า และเสียชื่อเสียง 1 คะแนน ต่อวัตถุดิบที่เหลือ 1 ชิ้น พร้อมทั้งวัตถุดิบที่เน่าจาก Cooking tray ไปไว้ที่คลังนอกกระดาน

ระหว่างเก็บวัตถุดิบหรือทำพิซซ่า ผู้เล่นคนใดสามารถทำตามเงื่อนไขของการ์ดเป้าหมายประจำวันได้ จะได้รับการ์ดเป้าหมายประจำวันนั้นไป พร้อมความสามารถพิเศษและคะแนนพิเศษเพิ่มหลังจบเกม หากไม่มีใครทำได้เมื่อจบวันให้ทั้งการ์ดเป้าหมายประจำวันออกจากเกมไป

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35

เมื่อมีผู้เล่น ได้รับคะแนนชื่อเสียงถึง 10 และ 25 คะแนน ร้านจะพัฒนาขึ้น คนแรกที่ทำให้ร้านพัฒนาจะได้รับรางวัลพิเศษเป็นการ์ดเป้าหมายประจำวัน 1 ใบ เป็นรางวัลพิเศษ ใช้ความสามารถพิเศษทันที (ดูความสามารถได้ที่หน้า 14)

และ ผู้เล่นทุกคนจะได้รับ + จำนวนการ์ดเมนูบนมือเพิ่ม 1 ใบ + เหรียญเพิ่มคนละ 1 เหรียญ

เมื่อร้านพัฒนาที่ 10 คะแนน ผู้เล่นทุกคนจะมี 5 เหรียญ และถือการ์ดเมนูบนมือได้ 5 ใบ และเมื่อร้านพัฒนาที่ 25 คะแนน ผู้เล่นทุกคนจะมี 6 เหรียญ และถือการ์ดเมนูบนมือได้ 6 ใบ

### (6) End of the day (จบวัน)

6.1 บนกระดานพิซซ่า (ดูยีน) วัตถุดิบที่ถูกจองแต่ไม่ถูกเก็บจะตกลงสู่กระดานพิซซ่า และวัตถุดิบที่เหลือในกระดานพิซซ่าทั้งหมด จะถูกวางไว้เหมือนเดิมและถูกเก็บไว้ใช้ในวันถัดไปได้

6.2 เก็บเหรียญทั้งหมดกลับมาที่กระดานผู้เล่น

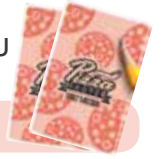
6.3 จัดลำดับการเล่นใหม่เรียงตามคะแนนชื่อเสียงปัจจุบัน โดยผู้เล่นที่มีคะแนนชื่อเสียงมากที่สุดจะได้เล่นเป็นคนแรก ไล่ลำดับตามลูกศรขวา(ทวนเข็มนาฬิกา) ในกรณีที่เท่ากัน ให้คงลำดับการเล่นไว้เหมือนรอบที่แล้ว

ผู้เล่นที่อยู่ลำดับการเล่นคนสุดท้าย (คะแนนน้อยสุด) จะได้รับเหรียญช่วยเหลือ (สีดำ) ใช้ได้ในวันถัดไป

\*เหรียญช่วยเหลือ (สีดำ) จะเริ่มนำมาใช้เมื่อเริ่มเกมรอบที่ 2 เป็นต้นไป

# Game end

เมื่อมีผู้เล่นได้ คะแนนชื่อเสียงถึง 50 คะแนน ให้เล่นจนถึงช่วงที่ 6 จบวัน โดยข้าม 6.3 การจัดลำดับการเล่นใหม่ไป แล้วเกมจะจบลง เข้าสู่การคิดคะแนนพิเศษ



1. บวกคะแนนชื่อเสียงพิเศษที่ได้รับจากการด่าเป้าหมายประจำวัน

2. เปลี่ยนการ์ดเมนูพิเศษ (สีม่วง) ทั้งหมด มาเป็นการ์ดเมนูประเภทใดก็ได้ (สีเหลือง, สีเขียว, สีฟ้า, สีแดง) เพื่อนำไปคิดเป็นคะแนน bonus จากการด่าทอ โดยเริ่มเปลี่ยนทีละคนตามลำดับลูกศรด่า (ตามเข็มนาฬิกา) เริ่มจากผู้เล่นที่มีลำดับการเล่นเป็นคนสุดท้ายในรอบที่เกมจบ วนตามลำดับไปสู่ผู้เล่นที่มีลำดับการเล่นเป็นคนแรก

การ์ดที่ถูกนำมาแลกเปลี่ยนแล้ว จะถูกคิด Bonus แบบจำนวน แต่ไม่คิดในแบบชนิดเมนู (ตามสี) (อ่านในหน้า 12)



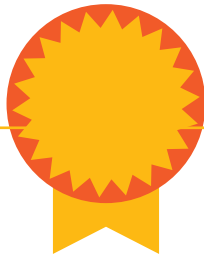
3. ตรวจสอบการ์ดด่าทอทีละใบว่าผู้เล่นคนใดมีเงื่อนไขตรงตามการ์ดด่าทอนั้น จะได้รับคะแนนชื่อเสียงตามความสามารถของการ์ดด่าทอใบนั้นไป (อ่านในหน้า 13) ถ้ามีการด่าทอที่ผู้เล่นตรงตามเงื่อนไขมากกว่า 1 คน จะไม่มีผู้เล่นคนใดได้รับคะแนนชื่อเสียงพิเศษจากการ์ดด่าทอใบนั้น



ผู้เล่น 1 คนสามารถได้รับคะแนนชื่อเสียงจากการ์ดด่าทอได้มากกว่า 1 ใบ

สรุปผลการแข่งขัน ผู้เล่นทุกคนรวมคะแนนของตนเอง และเดินคะแนนในกระดานคะแนน ผู้เล่นที่มีคะแนนสูงสุดในตอนท้ายคือผู้ชนะ และจะได้รับตำแหน่ง “PIZZA MASTER” ไปครอบครอง

ในกรณีที่คะแนนรวมเท่ากัน ผู้ชนะคือผู้ที่มีลำดับการเล่นก่อนตามลูกศรขาวในรอบที่เกมจบ



# พิซซ่ามาสเตอร์

# Pizza

## MASTER

# Master mode

## Game Setup

**1** วางกระดานพิซซ่าที่กลางโต๊ะให้ทุกคนเอื้อมถึงได้

**2** วางวัตถุดิบแยกประเภทด้านนอกกระดานพิซซ่า บริเวณด้านข้างของพื้นที่วัตถุดิบประเภทนั้น ให้สะดวกในการหยิบไปวาง วางเหรียญช่วยที่หยดขอส

**3** วางกระดานคะแนนด้านข้างของกระดานพิซซ่า

**4** ผู้เล่นแต่ละคนเลือกสีของตนเอง และวางเหรียญคะแนนที่จุดเริ่มของกระดานคะแนน

**5** นำ 2 เหรียญจากผู้เล่นแต่ละคนวางไว้บนพื้นที่ข้างคะแนนชื่อเสียง 10 และ 25 เป็นต้น

ส่วนการ์ดเป้าหมายประจำวัน 2 ใบ วางหงายไว้ที่ 10 และ 25 เป็นต้น

**6** นำตัวเข็มนาฬิกาของผู้เล่นแต่ละคนมาวาง เพื่อกำหนดลำดับการเล่นเริ่มต้น (ผู้ที่ถือพิซซ่าล่าสุดได้ลำดับสุดท้าย)

**7** สุ่มเปิดการ์ดทบทบท จำนวน 3 ใบ เพื่อเป็นเป้าหมายคะแนนชื่อเสียงพิเศษของแต่ละเกม ที่ผู้เล่นทุกคนแข่งกัน ทำได้และเก็บการ์ดทบทบทที่เหลือ เข้ากล่อง

**8** นำการ์ดเป้าหมายประจำวันที่เหลือวางไว้ด้านข้าง เพื่อเปิดทุกๆ เริ่มวันใหม่

**9** ผู้เล่นแต่ละคนนำกระดานผู้เล่นตามสีที่เลือกมาวางไว้ด้านหน้าของตนเอง Cooking Tray คือพื้นที่สำหรับวางวัตถุดิบที่เก็บมาได้ก่อนทำพิซซ่า

**10** ผู้เล่นแต่ละคนนำเหรียญสีตนเอง 4 เหรียญที่เหลือ มาวางไว้บนกระดานผู้เล่นตนเอง

**11** แจกการ์ดเมนูพิซซ่า 1 ใบ เป็นการเริ่มต้นให้กับผู้เล่นแต่ละคนแบบสุ่ม

**12** สลับการ์ดเมนู และนำมาวางข้างๆ กระดานพิซซ่า  
\*ใบบริเวณพื้นที่สั่งอาหาร  
!!การแข่งขันได้เริ่มต้น ณ บัดนี้!!

Ordering Area (จำนวนผู้เล่น + 1) x 2

## Game play

เกมจะแบ่งรอบเป็นวัน โดย 1 วันจะแบ่งออกเป็น 6 ช่วง ผู้เล่นจะเล่นวนตามลำดับที่ลูกศรแต่ละช่วงกำหนดไว้

ในโหมดคนเก่ง (Master mode) นี้ จะมีความพิเศษคือ

+ผู้เล่นทุกคนต้องใช้การ์ดเมนูร่วมกัน (เฉพาะใน Master Mode ดูรายละเอียดในหน้า 8)

- ในช่วงการสั่งวัตถุดิบ ผู้เล่นที่สั่งวัตถุดิบมากที่สุดในแต่ละชนิดจะได้สิทธิ์ของวัตถุดิบนั้น (อ่านในหน้า 4)
- ในช่วงการทำพิซซ่า ผู้เล่นสามารถแลกการ์ดเมนูที่ทำเสร็จแล้ว เป็นวัตถุดิบได้ตามข้อกำหนด (อ่านในหน้า 5)
- ในตอนจบเกม ผู้เล่นที่มีคุณสมบัติตามข้อกำหนดของการ์ดทบทบท จะได้คะแนนชื่อเสียงพิเศษ (อ่านในหน้า 6)



ตัวอย่าง : ลำดับการเล่นตามลูกศรขาว สีเขียว > สีฟ้า > สีแดง  
ลำดับย้อนกลับลูกศรดำ สีแดง > สีฟ้า > สีเขียว

# Turn sequence

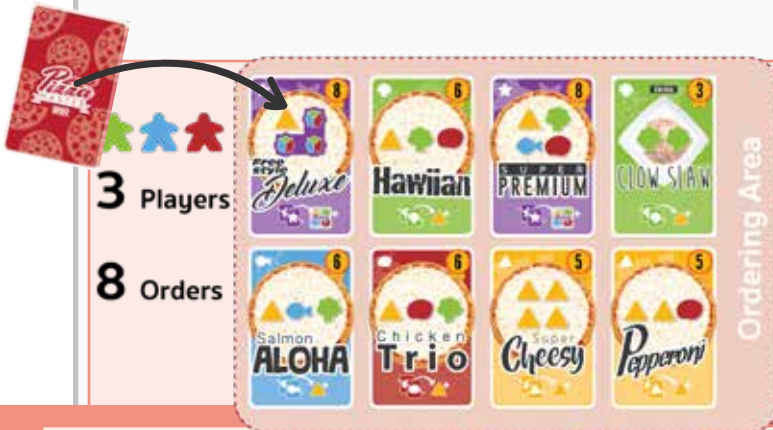
(1) **Start the day (เริ่มวัน)** - ผู้เล่นจะเล่นตามลำดับลูกศรขาว (ทวนเข็มนาฬิกา)

1.1 เปิดการ์ดเป้าหมายประจำวัน 1 ใบให้ผู้เล่นทุกคนเห็น

1.2 ผู้เล่นแต่ละคนจั่วการ์ดเมนูขึ้นมา 1 ใบ

(จำนวนเมนูบนมือครบ 2 ใบเมื่อมีผู้เล่นมีชื่อเสียงถึง 10 คะแนน และ ครบ 3 ใบเมื่อถึง 25 คะแนน)

1.3 ผู้เล่นแต่ละคนสามารถทิ้งการ์ดเมนูที่ไม่ต้องการลงกองทิ้ง และจั่วใหม่ตามจำนวนที่ทิ้งไป ได้ 1 ครั้งในช่วงเปิดร้าน เมื่อกองการ์ดเมนูหมดให้นำการ์ดเมนูจากกองทิ้งมาสลับใหม่ และใช้เป็นกองการ์ดเมนูแทน



ใน Master mode จะมีการสั่งอาหารเข้าที่หน้าร้าน โดยเปิดการ์ดเมนูวางหงายบนโต๊ะในบริเวณพื้นที่สั่งอาหาร จำนวนการ์ดตามตารางด้านล่าง

ผู้เล่นทุกคนแข่งขันทำเมนูในพื้นที่สั่งอาหาร จำนวนที่ใบก็ได้ โดยผู้เล่นเลือกทำที่ละ 1 เมนู ผู้เล่นที่ทำได้ก่อนจะได้การ์ดเมื่อนั้นออกไป และคนอื่นจะไม่สามารถทำใบนั้นได้อีก

จำนวนผู้เล่น	2	3	4	5
จำนวนการ์ดเมนู	6	8	10	12

(2) **Shopping** - ตามลำดับลูกศรขาว (ทวนเข็มนาฬิกา)

2.1 สั่งวัตถุดิบ โดยนำเหรียญ "ทั้งหมด" ไปวางในวงกลมของช่องวัตถุดิบที่ต้องการแต่ละช่อง (ได้แก่ ชีส, ผัก, ซีฟูด, เนื้อ) เพื่อสั่งวัตถุดิบเข้ามาในร้าน เสร็จแล้ววนไปตาผู้เล่นถัดไปตามลำดับจนครบทุกคน

- สามารถกระจายเหรียญที่มี แบ่งวางเพื่อสั่งวัตถุดิบหลายประเภทได้

- ถ้าต้องการวางมากกว่า 1 เหรียญในวัตถุดิบประเภทเดียว ให้วางเหรียญซ้อนเป็นตั้งเดียวกัน

2.2 เติมวัตถุดิบสู่ตู้เย็นตามจำนวนเหรียญรวมที่สั่งไว้ หลังผู้เล่นทุกคนสั่งวัตถุดิบเสร็จเรียบร้อยแล้ว

- เติมชีส ใส่ตู้เย็นจำนวน 2 ชั้น ต่อ 1 เหรียญ

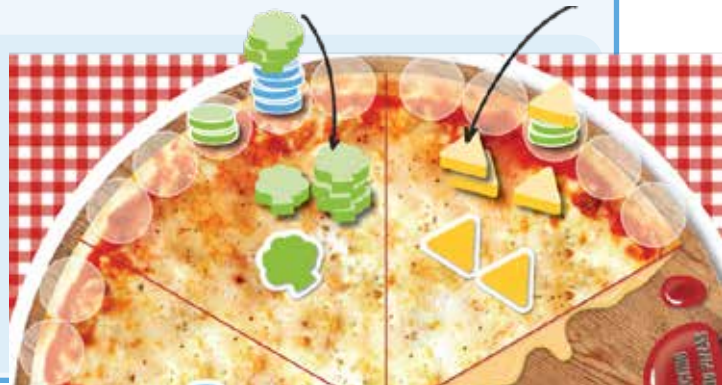
- เติมผัก ซีฟูด และเนื้อ ใส่ตู้เย็นจำนวน 1 ชั้น ต่อ 1 เหรียญ

2.3 การจองวัตถุดิบ : ผู้เล่นที่สั่งวัตถุดิบมากที่สุดในแต่ละประเภทจะได้จองวัตถุดิบชนิดนั้นๆ โดยการนำวัตถุดิบจากที่เติมแล้วมาวางตั้งไว้บนเหรียญของผู้เล่นที่สั่งวัตถุดิบมากที่สุด

- ถ้าผู้ที่ได้จองวาง 1-3 เหรียญ จะได้จองวัตถุดิบ 1 ชั้น

- ถ้าผู้ที่ได้จองวาง 4 เหรียญขึ้นไป จะได้จองวัตถุดิบ 2 ชั้น

ถ้าการสั่งวัตถุดิบมากที่สุดมีมากกว่า 1 ผู้เล่น จะไม่มีผู้เล่นคนใดได้จองวัตถุดิบประเภทนั้น



**(3) Collecting (เก็บวัตถุดิบ)** - ตามลำดับลูกศรดำ (ตามเข็มนาฬิกา)

เมื่อถึงรอบผู้เล่นเลือกทำ 1 อย่าง “เก็บวัตถุดิบ” หรือ “ผ่านเพื่อไปทำพิซซ่า” และวนไปตาผู้เล่นถัดไป

**3.1 การเก็บวัตถุดิบ** หยิบวัตถุดิบ 1 ชิ้น ชิ้นไหนก็ได้จากกระดานพิซซ่า (ยกเว้นชิ้นที่ถูกจองไว้บนเหรียญผู้เล่นคนอื่น) แล้วนำมาไว้วางไว้ที่ cooking tray ส่วนตัว

ผู้เล่นสามารถเก็บวัตถุดิบที่ไม่ได้สั่งไว้ได้ และวัตถุดิบที่คุณสั่งไว้อาจถูกแย่งได้ทุกเมื่อ แต่วัตถุดิบที่ถูกจองไว้ นั้น ต้องเป็นผู้ที่จองไว้เท่านั้นถึงจะเก็บได้ (เพราะทุกคนอยู่ในครัวเดียวกัน)

**3.2 ผ่านเพื่อเข้าสู่ช่วงการทำพิซซ่าถัดไปทันที (ช่วงที่ 4)** แต่จะไม่สามารถกลับมาเก็บวัตถุดิบเพิ่มได้ โดยการเลื่อนหมากเชฟไปพักไว้ด้านบน turn order (เริ่มทำพิซซ่าได้ก่อน โดยไม่ต้องรอผู้เล่นอื่นผ่าน)



**การผ่าน: เลื่อนหมากเชฟไปด้านบนของลำดับ**

**\*\*จุดแตกต่างที่สำคัญของ MASTER MODE คือ ผู้เล่นที่ตัดสินใจผ่านเพื่อไปทำพิซซ่า ต้องทำทีละ 1 ใ้ วนไปตามลำดับการเล่นร่วมกับผู้เล่นที่ยังไม่ผ่าน\*\***

**(4) Making Pizzas (ทำพิซซ่า)** - ผู้เล่นที่ผ่านในช่วงเก็บวัตถุดิบแล้ว เมื่อวนมาถึงตาตนเอง จะทำพิซซ่าได้ทีละ 1 ใ้ หากต้องการทำมากกว่า 1 ใ้ ต้องรอตามลำดับการเล่นวนกลับมาอีกครั้ง

เลือกการ์ดเมนู 1 ใ้ จากพื้นที่สั่งอาหาร หรือ การ์ดเมนูบนมือ เพื่อทำพิซซ่า ใช้วัตถุดิบที่เก็บมาแล้วมาผสมตามสัญลักษณ์บนการ์ดเมนู (ถ้าวัตถุดิบไม่พอจะไม่สามารถทำการ์ดเมนูได้) และคืนวัตถุดิบที่ใช้แล้วสู่คลังออกนอกกระดาน



แลวัตถุดิบได้ในช่วงทำพิซซ่าได้ (อ่านในหน้า 5)

**\*\* การ์ดเมนูที่เพิ่งทำสำเร็จ สามารถนำมาใช้แลวัตถุดิบได้ทันที (ทำ Combo ได้)**



**(5) Scoring (เพิ่มชื่อเสียง)**

5.1 เดินหมากผู้เล่น บนกระดานคะแนน ตามชื่อเสียงที่ระบุไว้ข้างบนของการ์ดเมนูที่ทำสำเร็จทันที

5.2 นำการ์ดเมนูที่ทำสำเร็จแล้ว วางหงายไว้ตามช่องสี่ด้านล่างของกระดานผู้เล่น

5.3 ถ้าผู้เล่นมีวัตถุดิบบนกระดานผู้เล่นที่เก็บมาแล้วแต่ใช้ไม่หมด วัตถุดิบเหล่านั้นจะน่า และเสียชื่อเสียง 1 คะแนน ต่อวัตถุดิบที่เหลือ 1 ชิ้น พร้อมทั้งวัตถุดิบที่นำจาก Cooking tray ไปไว้ที่คลังออกนอกกระดาน

ระหว่างเก็บวัตถุดิบหรือทำพิซซ่า ผู้เล่นคนใดสามารถทำตามเงื่อนไขของการ์ดเป้าหมายประจำวันได้ จะได้รับการ์ดเป้าหมายประจำวันนั้นไป พร้อมความสามารถพิเศษ และคะแนนพิเศษเพิ่มหลังจบเกม หากไม่มีใครทำได้เมื่อจบวัน ให้ทิ้งการ์ดเป้าหมายประจำวันใบนั้นออกจากเกม

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35

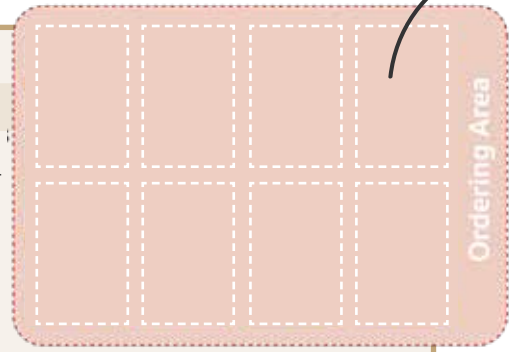
เมื่อมีผู้เล่น ได้รับคะแนนชื่อเสียงถึง 10 และ 25 คะแนน ร้านจะพัฒนาขึ้น คนแรกที่ทำให้ร้านพัฒนาจะได้รับรางวัลพิเศษเป็นการ์ดเป้าหมายประจำวัน 1 ใ้ เป็นรางวัลพิเศษ ใช้ความสามารถพิเศษทันที (ดูความสามารถได้ที่หน้า 14)

และ ผู้เล่นทุกคนจะได้รับ  
+ จำนวนการ์ดเมนูบนมือเพิ่ม 1 ใ้  
+ เหรียญเพิ่มคนละ 1 เหรียญ

เมื่อร้านพัฒนาที่ 10 คะแนน ผู้เล่นทุกคนจะมี 5 เหรียญ และถือการ์ดเมนูบนมือได้ 2 ใ้ และเมื่อร้านพัฒนาที่ 25 คะแนน ผู้เล่นทุกคนจะมี 6 เหรียญ และถือการ์ดเมนูบนมือได้ 3 ใ้

## (6) End of the day (จบวัน)

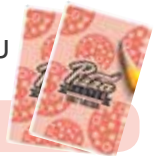
- 6.1 ทิ้งการ์ดเมนูทุกใบบนพื้นที่สั่งอาหาร (Ordering Area)
- 6.2 บนกระดานพิซซ่า (ตุ๋ยีน) วัตถุดิบที่ถูกจองแต่ไม่ถูกเก็บจะตกลงสู่กระดานพิซซ่า และวัตถุดิบที่เหลือในกระดานพิซซ่าทั้งหมด จะถูกวางไว้เหมือนเดิมและถูกเก็บไว้ใช้ในวันถัดไปได้
- 6.3 เก็บเหรียญทั้งหมดกลับมาที่กระดานผู้เล่น
- 6.4 จัดลำดับการเล่นใหม่เรียงตามคะแนนชื่อเสียงปัจจุบัน โดยผู้เล่นที่มีคะแนนชื่อเสียงมากที่สุดจะได้เล่นเป็นคนแรก ไล่ลำดับตามลูกศรขาว (ทวนเข็มนาฬิกา) ในกรณีที่เท่ากัน ให้คงลำดับการเล่นไว้เหมือนรอบที่แล้ว



ผู้เล่นที่อยู่ลำดับการเล่นคนสุดท้าย (คะแนนน้อยสุด) จะได้รับเหรียญช่วยเหลือ (สีดำ) ใช้ได้ในวันถัดไป  
\*เหรียญช่วยเหลือ (สีดำ) จะเริ่มนำมาใช้เมื่อเริ่มเกมรอบที่ 2 เป็นต้นไป

# Game end

เมื่อมีผู้เล่นได้ คะแนนชื่อเสียงถึง 50 คะแนน ให้เล่นจนถึงช่วงที่ 6 จบวัน โดยข้าม 6.3 การจัดลำดับการเล่นใหม่ไป แล้วเกมจะจบลง เข้าสู่การคิดคะแนนพิเศษ



1. บวกคะแนนชื่อเสียงพิเศษที่ได้รับจากการด่าเป้าหมายประจำวัน

2. เปลี่ยนการ์ดเมนูพิเศษ (สีม่วง) ทั้งหมด มาเป็นการ์ดเมนูประเภทใดก็ได้ (สีเหลือง, สีเขียว, สีฟ้า, สีแดง) เพื่อนำไปคิดเป็นคะแนน bonus จากการ์ดบทบาท โดยเริ่มเปลี่ยนทีละคนตามลำดับลูกศรดำ (ตามเข็มนาฬิกา) เริ่มจากผู้เล่นที่มีลำดับการเล่นเป็นคนสุดท้ายในรอบที่เกมจบ วนตามลำดับไปสู่ผู้เล่นที่มีลำดับการเล่นเป็นคนแรก

การ์ดที่ถูกนำมาแล้ววัตถุดิบแล้ว จะถูกคิด Bonus แบบจำนวน แต่ไม่คิดในแบบชนิดเมนู (ตามสี) (อ่านในหน้า 12)



3. ตรวจสอบการ์ดบทบาททีละใบว่าผู้เล่นคนใดมีเงื่อนไขตรงตามการ์ดบทบาทนั้น จะได้รับคะแนนชื่อเสียงตามความสามารถของการ์ดบทบาทใบนั้นไป (อ่านในหน้า 13)  
ถ้ามีการ์ดบทบาทที่ผู้เล่นตรงตามเงื่อนไขมากกว่า 1 คน จะไม่มีผู้เล่นคนใดได้รับคะแนนชื่อเสียงพิเศษจากการ์ดบทบาทใบนั้น



ผู้เล่น 1 คนสามารถได้รับคะแนนชื่อเสียงจากการ์ดบทบาทได้มากกว่า 1 ใบ

สรุปผลการแข่งขัน ผู้เล่นทุกคนรวมคะแนนของตนเอง และเดินคะแนนในกระดานคะแนน ผู้เล่นที่มีคะแนนสูงสุดในตอนท้ายคือผู้ชนะ และจะได้รับตำแหน่ง "PIZZA MASTER" ไปครอบครอง  
ในกรณีที่คะแนนรวมเท่ากัน ผู้ชนะคือผู้ที่มีลำดับการเล่นก่อนตามลูกศรขาวในรอบที่เกมจบ



# Details on Order card

**ประเภทเมนู**

- ▲ เมนูชีส
- เมนูผัก
- เมนูซีฟู้ด
- เมนูเนื้อ
- ★ เมนูพิเศษ

**คะแนนชื่อเสียง** 6

**วัตถุดิบที่ต้องการ**  
(เช่น.1 ชีส, 1 เนื้อ, 1 ผัก)

**ชื่อเมนู** Chicken Trio

**ความสามารถในการแลกวัตถุดิบ**



## Symbol on Special Order Cards



สีม่วงเหมือนกัน ใช้วัตถุดิบ 2 ชิ้นเหมือนกัน  
ที่ไม่ใช่ชีส (เช่น เนื้อ 2 ชิ้น, ผัก 2 ชิ้น หรือ  
ซีฟู้ด 2 ชิ้น)



สีม่วงกับเทา ใช้วัตถุดิบ 2 ชิ้นต่างกัน  
ที่ไม่ใช่ชีส (Ex. ซีฟู้ด 1 ชิ้น + ผัก 1 ชิ้น,  
หรือ เนื้อ 1 ชิ้น + ผัก 1 ชิ้น)



### Super Premium

ใช้วัตถุดิบทุกประเภท  
อย่างละ 1 ชิ้น



### Freestyle Deluxe

พิซซ่าหน้าหนัก เช่น  
ใช้ ชีส 1 ชิ้น กับ ผัก 3 ชิ้น



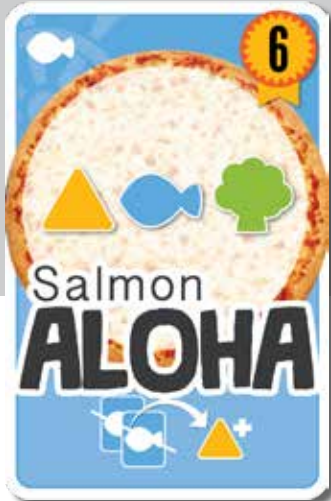
### Freestyle Duo card

พิซซ่าหน้าผสม เช่น  
ใช้ ชีส 1 ชิ้น เนื้อ 1 ชิ้น กับ  
ซีฟู้ด 2 ชิ้น



# 3 types of Order Cards

ชื่อเสียงส่วนใหญ่ในการจะเป็นพิซช่ามาสเตอร์ ได้มาจากการทำการ์ดเมนูได้สำเร็จ



### การ์ดเมนูพิซช่า

ต้องการ วัตถุดิบ 3-4 ชิ้น  
และทำสำเร็จจะได้  
ชื่อเสียง 4-6 คะแนน



### การ์ดเมนูเครื่องเคียง

ต้องการวัตถุดิบ 2 ชิ้น  
และทำสำเร็จจะได้  
ชื่อเสียง 3 คะแนน



### การ์ดเมนูพิเศษ (สีม่วง)

ต้องการวัตถุดิบ 4 ชิ้น  
และทำสำเร็จจะได้รับ  
ชื่อเสียง 7-8 คะแนน



## การแลกวัตถุดิบ (ระหว่างช่วงทำพิซช่า)

คว่า 2 ใบสีเดียวกัน  
ที่ทำสำเร็จ เพื่อแลก  
**ชีส** ได้ 1 ชิ้น



คว่า 2 ใบสีเดียวกัน  
ที่ทำสำเร็จ เพื่อแลก  
**ชีส** ได้ 1 ชิ้น



คว่า 2 ใบสีเดียวกัน  
ที่ทำสำเร็จ เพื่อแลก  
**วัตถุดิบใดใด** ได้ 1 ชิ้น



ระหว่างช่วงทำพิซช่า **4** ผู้เล่นสามารถแลก การ์ดเมนูที่ทำสำเร็จแล้ว 2 ใบ ที่เป็นสีเดียวกัน เพื่อได้วัตถุดิบ 1 ชิ้น ตามคุณสมบัติของการ์ดเมนูนั้น

- เลือกเมนูที่ทำสำเร็จแล้ว 2 ใบ (วางหงายที่บอร์ดผู้เล่น) ที่เป็นสีเดียวกัน ถ้าการ์ดที่เลือกเป็นการ์ดเมนูพิเศษ (สีม่วง) จะและเป็นวัตถุดิบชนิดใดก็ได้ 1 ชิ้น แต่ถ้าเป็นการ์ดเมนูอื่นๆ จะได้รับ **ชีส 1 ชิ้น** (ใช้การ์ดเมนูพิซช่าผสมกับการ์ดเครื่องเคียงได้)
- คว่าการ์ดเมนูที่เลือก วางไว้ด้านซ้ายของกระดานผู้เล่นตนเอง
- นำวัตถุดิบจากนอกกระดาน มาวางไว้บน Cooking Tray



### การแลกวัตถุดิบไม่มีผลต่อคะแนนชื่อเสียงของผู้เล่น

\*สามารถแลกวัตถุดิบที่ชิ้นก็ได้ใน 1 รอบ

\*\*การ์ดที่คว่าไว้จากการแลกวัตถุดิบจะไม่ถูกนำมานับจำนวนรวมกับการ์ดเมนูที่ทำสำเร็จ ในการคิดคะแนนพิเศษ จากการ์ดบทบาท ยกเว้น การ์ดบทบาท: Greedy - เซฟขยับฟันทุกเมนู และ Lazy - เซฟซ่าแต่ชั่ว



# Objective cards



ในการแข่งขันแต่ละรอบ “การ์ดบทบาท” จะกำหนดบทบาทที่ร้านต้องการจำนวน 3 ใบ

ผู้เล่นที่สามารถทำได้ตามข้อกำหนดของการ์ดบทบาทจะได้คะแนนพิเศษตอนจบเกม และผู้เล่น 1 คน สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของการ์ดบทบาทได้มากกว่า 1 ใบ

ชื่อบทบาท	ข้อกำหนด ตอนจบเกม	รางวัล คะแนนชื่อเสียง
เซฟเมนูชีส 	มีเมนูประเภทชีสที่ทำสำเร็จมากกว่าทุกคน (ยกเว้นการ์ดที่คว้าเพื่อแลกวัตถุดิบ)	ได้ชื่อเสียงจากจำนวนการ์ดเมนูชีสที่ทำสำเร็จของทุกคนรวมกัน 
เซฟเมนูเนื้อ 	มีเมนูประเภทเนื้อที่ทำสำเร็จมากกว่าทุกคน (ยกเว้นการ์ดที่คว้าเพื่อแลกวัตถุดิบ)	ได้ชื่อเสียงจากจำนวนการ์ดเมนูเนื้อที่ทำสำเร็จของทุกคนรวมกัน 
เซฟเมนูซีฟู้ด 	มีเมนูประเภทซีฟู้ดที่ทำสำเร็จมากกว่าทุกคน (ยกเว้นการ์ดที่คว้าเพื่อแลกวัตถุดิบ)	ได้ชื่อเสียงจากจำนวนการ์ดเมนูซีฟู้ดที่ทำสำเร็จของทุกคนรวมกัน 
เซฟเมนูผัก 	มีเมนูประเภทผักที่ทำสำเร็จมากกว่าทุกคน (ยกเว้นการ์ดที่คว้าเพื่อแลกวัตถุดิบ)	ได้ชื่อเสียงจากจำนวนการ์ดเมนูผักที่ทำสำเร็จของทุกคนรวมกัน 
เซฟซาอ์แต่ฮิว 	มีเมนูที่ทำสำเร็จน้อยกว่าทุกคน (รวมการ์ดคว้าที่แลกวัตถุดิบ)	ได้ชื่อเสียงจากจำนวนผู้เล่นทั้งหมด คุณ 4 
เซฟขยัน พินทุกเมนู 	มีเมนูที่ทำสำเร็จมากกว่าทุกคน (รวมการ์ดคว้าที่แลกวัตถุดิบ)	ได้ชื่อเสียงจากจำนวนผู้เล่นทั้งหมด คุณ 3 
เซฟอินดี้ ขยันทุกเมนู 	มีเมนูครบทั้ง 4 ประเภทมากกว่าทุกคน	ได้ชื่อเสียงจากจำนวนของเมนูชุด (4 ประเภท) ที่ทำได้ คุณ 5 
เซฟสุดยอด เครื่องเคียง 	มีการ์ดเมนูเครื่องเคียงที่สำเร็จมากกว่าทุกคน (ยกเว้นการ์ดที่คว้าเพื่อแลกวัตถุดิบ)	ได้ชื่อเสียงจากจำนวนการ์ดเมนูเครื่องเคียงที่ทำสำเร็จของทุกคนรวมกัน 
เซฟตามสั่ง 	ทำเป้าหมายประจำวันสำเร็จมากกว่าทุกคน	ได้ชื่อเสียงจากจำนวนเป้าหมายประจำวันที่ทำได้ของตนเอง คุณ จำนวนผู้เล่น 

\*ถ้ามีผู้เล่นมากกว่า 1 คน ทำได้ตามข้อกำหนดเท่ากัน จะไม่มีใครได้รับรางวัลในบทบาทนั้น










# Daily Mission Cards

การ์ดเป้าหมายประจำวัน คือโจทย์ที่เปิดใหม่ตอนเริ่มทุกๆ รอบ

ผู้เล่นคนแรกที่สามารถทำตามข้อกำหนดได้ (ช่วงที่ 3,4) จะได้รับการ์ดเป้าหมายประจำวันนั้นไป พร้อมคะแนนและความสามารถพิเศษ



ผู้เล่นได้จากการพัฒนาร้าน (ผ่าน 10 และ 25 คะแนน) ให้เปิดและใช้ความสามารถทันที

ชื่อเป้าหมาย	ข้อกำหนด (คนแรก)	ความสามารถพิเศษ	ชื่อเสียงหลังจบเกม
<b>Alchemist</b> 	คนแรกที่ทำการ์ดเมนูสำเร็จ 3 ใบในรอบนี้	มีความสามารถเดียวกับการ์ดเมนูพิเศษ (เมนูสีม่วง)	+1
<b>Supporter</b> 	คนแรกที่ทำเมนูเครื่องเคียง (Side dish) 2 ใบในรอบนี้สำเร็จ	ไม่มีความสามารถพิเศษ ชื่อเสียงพิเศษที่ได้จะไปคิดตอนจบเกม	+3
<b>The Flash</b> 	คนแรกที่ยุดเกือบวัตถุดิบและเริ่มทำเมนูในรอบนี้ได้สำเร็จ	รอบถัดไป สั่งวัตถุดิบเป็นคนสุดท้าย และเก็บวัตถุดิบเป็นคนแรก พร้อมรับเหรียญช่วยเหลือ (ดำ)	+1
<b>Last hand standing</b> 	คนสุดท้ายที่ยังอยู่เก็บวัตถุดิบในรอบนี้	รอบที่เหลือในเกม ช่วงแจกการ์ด จะได้การ์ดเมนูถือขึ้นมือมากกว่าผู้เล่นคนอื่น 1 ใบ	+1
<b>Organic supply</b> 	คนแรกที่ทำการ์ดเมนูผัก(สีเขียว) ได้ในรอบนี้ได้สำเร็จ	ได้รับ ผัก สำรอง 1 ชั้นในรอบถัดไป (สามารถเก็บไว้ใช้ในรอบใดก็ได้)	+1
<b>Carnivore</b> 	คนแรกที่ทำการ์ดเมนูเนื้อ (สีแดง) ได้ในรอบนี้ได้สำเร็จ	ได้รับ เนื้อ สำรอง 1 ชั้นในรอบถัดไป (สามารถเก็บไว้ใช้ในรอบใดก็ได้)	+1
<b>Poseidon</b> 	คนแรกที่ทำการ์ดเมนูซีฟู้ด (สีฟ้า) ได้ในรอบนี้ได้สำเร็จ	ได้รับ ซีฟู้ด สำรอง 1 ชั้นในรอบถัดไป (สามารถเก็บไว้ใช้ในรอบใดก็ได้)	+1
<b>Refrigerator</b> 	คนที่มีคะแนนชื่อเสียงน้อยที่สุด ก่อนเริ่มวันใหม่	เก็บวัตถุดิบใดก็ได้ 1 ชั้น ที่เหลือบน Cooking tray หลังทำพิซซ่า และสามารถนำไปใช้ได้ในรอบถัดไป	+1
<b>Spoil</b> 	คนแรกที่ยังเก็บชีสได้ 5 ชั้น (ได้ทันทีเมื่อเก็บครบ)	ทิ้งวัตถุดิบบน Cooking tray ของผู้เล่นอื่น 1 คน ที่ยังไม่ถูกใช้ 1 ชั้น เข้าคลังวัตถุดิบนอกกระดาน	+1

\*ความสามารถพิเศษสามารถใช้ได้ครั้งเดียว ยกเว้นการ์ด Last Hand Standing

# พิซซ่ามาสเตอร์

## Pizza MASTER

- IN TURN ORDER -



### 1 START THE DAY

ผู้เล่นจั่วการ์ดเมนู และเปิดเป้าหมายประจำวัน



### 2 SHOPPING

ผลิตกันวางเหรียญทั้งหมด เพื่อสั่งวัตถุดิบเข้าร้าน  
เมื่อเสร็จแล้วส่งของเข้าร้าน



### 3 COLLECTING

ผลิตกันหยิบวัตถุดิบครั้งละ 1 ชิ้นเพื่อไปวางไว้ที่ cooking tray  
และเมื่อได้วัตถุดิบครบตามที่ต้องการแล้วผ่าน



PASS

### 4 MAKING PIZZAS

นำวัตถุดิบที่เก็บมาได้มาใช้เพื่อทำพิซซ่า  
โดยให้ตรงตามสัญลักษณ์บนการ์ดเมนู



MAKE

### 5 SCORING

เดินแต้มตามชื่อเสียงจากการ์ดเมนูที่ทำได้  
และหักลบแต้มจากวัตถุดิบที่ใช้ไม่หมด 1 แต้ม



- IN REVERSE TURN ORDER -



### 6 END OF THE DAY

เปลี่ยนลำดับการเล่นใหม่ เรียงตามชื่อเสียงของผู้เล่น



## Credits & Thanks

**Game Design :** Perus Saranurak

**Graphic Design :** Perus Saranurak, Kun Thonglua

**Special Thanks:** Jidapa Karukos, Kavin Viriyarungsarit, Thachanan Sang-ong, Worawit Ngamjitviriya,

**Rulebook edit:** Kavin Viriyarungsarit, Panom Sirimongkolsakul, Passzarkorn Youthasootorn, Perus Saranurak, Poom Phumiphan, Sakulbuth Ekvittayaniphon, Sarash Limpasuk, Sarinee Achavanuntakul, Sirawich Sangsawang, Surathep Nilnond

