

フラワーマルシェ

2～4人、20分、8歳以上

ここは森の花屋さん。森の住人たちが綺麗な花を求めて訪れます。もっとも多くの利益をあげられる花屋さんは誰でしょうか。

内容物

- (1) 進行カード：1枚
- (2) カバーカード：1枚
- (3) お客様カード：18枚
- (4) 市場カード
花カード：52枚(13種類×4枚)
宣伝カード：8枚
- (5) 初期宣伝カード：4枚
- (6) サマリーカード：4枚
- (7) スタートプレイヤーカード：1枚

ゲームの準備

- (1) 進行カードをテーブルに置きます。進行カードの「1ラウンド 仕入れ」を指すように、進行カードの上にカバーカードを置いてください。



- (2) お客様カードを裏向きにしてよく混ぜ、テーブルの上に1枚ずつ表向きに並べます。余ったカードはこのゲームでは使わないので箱に戻します。場に並べる枚数はプレイ人数によって異なります。
2人プレイの場合：9枚
3人プレイの場合：11枚
4人プレイの場合：13枚

- (3) すべての市場カードを裏向きにしてよく混ぜ、裏向きのまま山札置き場に置きます。各プレイヤーは市場カードを2枚ずつ引いて、他プレイヤーに見られないように手札として持ちます。宣伝カードを引いたらそれを脇に避け、再度手札が2枚になるように市場カードを引きます。全員の手札が花カードだけになったら、脇に避けた宣伝カードを市場カードの山札に加えてよく混ぜます。

- (4) 市場カードをテーブルの上に1枚ずつ表向きに並べます。余った市場カードは裏向きのまま山札置き場に置きます。並べる枚数はプレイ人数によって異なります。

2人プレイの場合：8枚
3人プレイの場合：12枚
4人プレイの場合：16枚

- (5) 各プレイヤーはサマリーカード1枚を受け取りません。

- (6) 最近花を買ったプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、スタートプレイヤーカードを受け取ります。スタートプレイヤーが最初の手番プレイヤーとなります。

- (7) スタートプレイヤーから順に初期宣伝カードを1枚ずつ配ります。スタートプレイヤーには宣伝力1の初期宣伝カードを配り、以下時計回りに宣伝力が1ずつ上がるように初期宣伝カードを配ります。2人プレイの時は3と4の初期宣伝カード、3人プレイの時は4の初期宣伝カードを使いません。使わない初期宣伝カードは箱に戻してください。配られた初期宣伝カードは各プレイヤーの前に表向きにして置いてください。



ゲームの流れ

このゲームは仕入れフェイズと販売フェイズの2フェイズから成り立っています。仕入れフェイズでは全部で3回の「仕入れラウンド」を行い、お客様に売るための花を仕入れたり、お客様に売る順番を早めるために宣伝力を高めたりします。販売フェイズでは、仕入れフェイズで仕入れた花をお客様に売り、売り上げを得ます。上記のゲームの流れは、進行カードに書かれていますので、それに従ってください。

【1】仕入れフェイズ

仕入れフェイズでは、全部で3回の「仕入れラウンド」が繰り返し行われます。仕入れラウンドではスタートプレイヤーカードを持っているプレイヤーから時計回りの順に手番を行います。手番プレイヤーは「A：市場カードの獲得」「B：パス」のいずれかを選んで行います。

A：市場カードの獲得

手番プレイヤーはテーブル上の表になっている市場カードの中から1枚獲得します。獲得した市場カードが花カードの場合は手札に加えます。獲得した市場カードが宣伝カードの場合は手札に加えず、自分の前に表向きに置きます。

B：パス

市場カードを獲得したくない場合はパスを宣言することができます。パスを宣言したプレイヤーはこの仕入れラウンドでの手番が飛ばされるようになり、新たな市場カードを獲得できなくなります。

手番プレイヤーが「A：市場カードの獲得」「B：パス」のいずれかを行ったら手番は終了し、左となりのプレイヤーに手番を移します。このとき、すでにパスを宣言しているプレイヤーの手番は飛ばされ、さらに左となりのプレイヤーに手番が移ります。

すべてのプレイヤーがパスを宣言したら、この仕入れラウンドが終了します。

仕入れラウンド終了時の処理

- (1) 進行カード上のカバーカードを1段下げます。
- (2) 次が仕入れラウンドの場合は、場に残っている市場カードをすべて捨て札とし、市場カード山札から1枚ずつ表向きに新たに並べていきます。並べる枚数は1ラウンド目と同じです。
- (3) スタートプレイヤーカードを左となりのプレイヤーに移します。

いま終了したのが3ラウンド目の仕入れラウンドであれば、販売フェイズに進みます。そうでなければ次の仕入れラウンドを始めます。

【2】販売フェイズ

販売フェイズは宣伝カード(初期宣伝カードも含む)を一番多くの枚数を持っている順に、手番を行います。カードの枚数が同じ場合はカードに描かれた数字の合計値が大きい方が先に手番を行います。手番プレイヤーは「A：お客様カードの獲得」「B：パス」のいずれかを選んで行います。

A：お客様カードの獲得

お客様カードを場から1枚選んで獲得し、手元に表向きにしておきます。

お客様カードを獲得するときは、お客様カードの右上の獲得条件に描かれた花をすべて自分の手札から捨てなければなりません。

B：パス

お客様カードを獲得したくない場合はパスを宣言することができます。パスを宣言したプレイヤーはこの販売フェイズでの手番が飛ばされるようになり、新たなお客様カードを獲得できなくなります。

手番プレイヤーが「A：お客様カードの獲得」「B：パス」のいずれかを行ったら手番は終了し、次に宣伝カードを多く持っているプレイヤーに手番を移します。このとき、すでにパスを宣言しているプレイヤーの手番は飛ばされ、次に宣伝カードが多いプレイヤーに手番が移ります。宣伝カードが最も少ないプレイヤーの手番が終わったら、最も多いプレイヤーに手番が移ります。



獲得条件

このカードの場合は手札からピンクの花カードを2枚と白の花カードを1枚捨てるとこのカードを獲得できます。

売り上げ

このカードの場合は4の売り上げとなります。

ゲーム終了条件

販売フェイズですべてのプレイヤーがパスを宣言したら、ゲーム終了です。

得点方法

以下の方法で得点を計算します。

- (1) 各プレイヤーはお客様カードに描かれている売り上げの合計を計算します。
- (2) 手札に残った花カードと、宣伝カード(初期宣伝カード含む)1枚につき、1売り上げを減額します。
- (3) (1)から(2)を引いた数を収入と呼びます。

収入が一番多いプレイヤーの勝ちです。収入が同じ場合、宣伝カードの枚数が多いプレイヤーの勝ちです。宣伝カードの枚数が同じ場合は、宣伝カードに描かれた数字の合計値が一番大きいプレイヤーが勝ちです。

ゲームデザイン: 佐藤敏樹

アートワーク: ことり寧子

製造販売: さとーふあみりあ

2024年11月16日 初版発行

連絡先: toshikis227@gmail.com

©2024 Toshiki Sato/Kotori Neiko