

FRUITALE くだものがたり

あなたはくだもの園のオーナーです。

おいしいくだものを育てて市場に出荷したり、ジャムやハチミツを売りだしたりして、りっぱなくだもの園をつくりましょう！

内容物

くだものカード：30枚（5種類各6枚）

りんご／みかん／パイナップル／さくらんぼ／ぶどう



農園シート：1セット

ペグシル：7本（小さなクリップ型ペンシル）

好きな筆記用具を使用してもかまいません
書き間違えた時のために消しゴムがあると便利です

サマリー：1枚（プレイしながら参照できるルール概要）

ゲームの準備

くだものカードすべてをシャッフルし、中央に山札として裏向きに置いておきます。皆さんはこの**くだものカード**から取捨選択し、自分の



ルールブック



人数：4～10人
5人以上がおすすめ



時間：30分

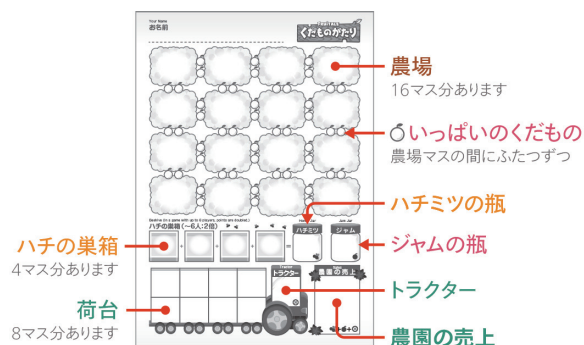


年齢：8才以上

農園で栽培したい**くだもの**を**農園シート**に書き込んでいくことになります。プレイヤーはそれぞれ**農園シート**を1枚、**ペグシル**を1本ずつ受け取ってゲーム開始です。

農園シート

農園シートには、下図のように数字を記入するマス／欄があります。



ゲームの進行

このゲームは以下の3つのフェイズの順番で進めていきます。

1育てるフェイズ→**2実りのフェイズ**→**3売り上げ計算**

1 育てるフェイズ

1回の**育てるフェイズ**を1週間とし、これを12週間分くりかえします。ここではあなたの**農園**で栽培したい**くだもの**を選ぶことになります。

①適当な方法で親を決め、親は山札から**くだものカード**を2枚めくりま
す。めくった**くだものカード**はすべてのプレイヤーから2枚ともよく
見えるように置いておきます。

②各プレイヤーは、「**くだものカード**に関係なく**A ハチミツを集める**」
か、「**くだものカード**に描かれた**B くだものを植える**」かのどちらか
を、心の中で選んでおきます。

注意

すべてのプレイヤーは、12週間のうち4週間は**A ハチミツを集める**
を選択し、8週間は**B くだものを植える**を選択します。

どちらか決めたプレイヤーは、皆に分かるよう手を前に出しておきま
しょう。

③すべてのプレイヤーが手を出したら、「せーの！」などの掛け声とと
もに、次のように手を「**👉**にぎる」か「**👏**ひらく」かします。

A ハチミツを集める…👉手をにぎる

B くだものを植える…👏手をひらく

④さあ！今週のお仕事です！

皆さん、先ほど選んだ**A**か**B**のいずれかのお仕事に励みましょう。

A ハチミツを集める

他のプレイヤーの目を盗んで**ハチミツ**を集めましょう！

③で**B くだものを植える**を選んだプレイヤー
の数を数えて、その数を**農園シート**の空いてい
る**ハチの巣箱**のマスに記入します。

※プレイヤー全員が**A ハチミツを集める**を選
んだ場合、記入する数字は「0」となります。

注意

ゲームの参加者が
6人以下の時は、
その数を**2倍**に
してください。

B くだものを植える

こちらでは農場に**くだもの**を植えます！

農園シートの**農場**の好きなマスに、

①でめくられた2枚の**くだものカード**
に描かれた**くだもの**と**数字**を記
入します。

くだものカードは2枚めくられてい
ますので、それぞれのカードの**く
だもの**と**数字**を2つのマスに記入す
ることになります。

※**くだもの**は図のように簡単なイラストでかまいませんし、イラスト
が苦手な人は**くだもの**の頭文字（みかんなら「み」、パイナップルなら
「パ」）などでかまいません。

そしてうまく**くだもの**を植えることができれば、ここで記入した**農場
のマス**と、そこに隣接する**農場のマス**の状況により収穫が増えること
があります！

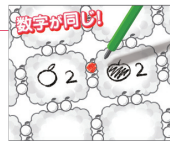


今回 記入したそれぞれのマスと、そのマスの上下左右に隣りあったマスを順番にひとつずつ見比べてください。

B1 くだものか数字のどちらかが同じだった

それらの農場マスにある○いっぱいのかだもの欄をひとつだけ塗りつぶします。

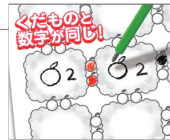
参考 右図では左右のマスで数字だけが同じです



B2 くだものと数字が両方とも同じだった

それらの農場マスにある○いっぱいのかだもの欄をふたつとも塗りつぶします。

参考 右図では左右のマスで両方とも同じです



参考 後ほどの③売り上げ計算で、塗りつぶされた○いっぱいのかだもの欄はそのまま得点となります！同じくだものや数字はなるべく隣接させるようにしましょう。

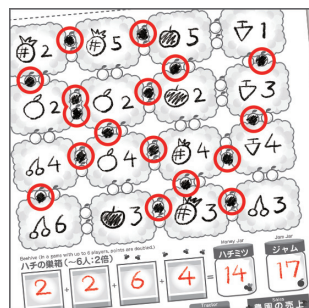
- ⑤今回めくられたくだものカードは、すべてのプレイヤーから見える位置に表向きにして置いておきましょう。
- 現在の親の左隣りの人が次の親となり、①～⑤を12週間分くりかえします。12週間を終えるとすべての農場とハチの巣箱のマスが記入済みとなります。

2 実りのフェイズ

12週間の①育てるフェイズを終えたすべてのプレイヤーは、以下のようにして収穫の時を迎えます。

- ①まずは今まで集めたハチミツを出荷しましょう！

ハチの巣箱に記入した数字の合計をハチミツの瓶に記入してください。



▲ハチミツ瓶とジャム瓶の記入例

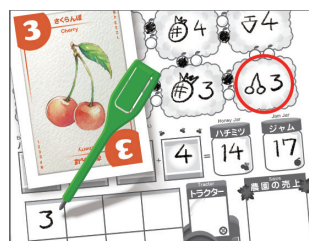
- ②次にたくさん収穫して余ったくだものでジャムをつくります！
- 塗りつぶされた○いっぱいのかだもの欄の数を数えて、その数をジャムの瓶に記入してください。

- ③さて、いよいよ農場のくだものを出荷しましょう！

まず12週間分の①育てるフェイズでめくられなかったくだものカードはこの後使用しませんので、片付けておきます。

①育てるフェイズでめくられたくだものカードだけをまとめて裏返しにし、シャッフルして中央に置きます。

- ④中央に置かれたくだものカードを14枚まで、各プレイヤーが順番に1枚ずつめくっていきます。
- めくったくだものカードに書かれたくだものと数字が両方とも一致する農場マスが当たりマスとなり、そのくだものが出荷されていくことになります！



▲さくらんぼの3が当たったので、荷台に「3」を記入しました

当たりマスがあるプレイヤーは、そのマスの数字を、空いている荷台に記入することができます。または記入しなくてもかまいません。

なぜなら、空いている荷台がなくなってしまう場合、それ以上は記入することができないためです。数字の低いくだものはあえて出荷しない、という選択が必要になるかもしれません。

参考 当たった農場マスは、分かりやすいようにバツで潰しておくといでしょう(サマリーも参考にしてください)。



- ⑤くだものカードを14枚めくり終えたら、荷台に記入した数字の合計をトラクターに記入します。



3 売り上げ計算

ハチミツの瓶とジャムの瓶、トラクターに記入されている数字をすべて足した合計が、あなたのくだもの園の今年の売り上げです。

農場の売上欄に記入してください。

売り上げの一番多いプレイヤーが、この年で一番りっぱなくだもの園をつくったことになり勝利します！



細かい注意点

②実りのフェイズの④でめくったくだものカードで、ふたつの農場マスが当たりマスの対象となるような場合でも、当たりマスとなる農場マスはひとつだけで、荷台に記入できる数字が増えたりすることはありませんので注意してください。

もう一度同じくだものカードがめくられてはじめて、残った農場マスが当たりマスとなります。

農場への記入例

農場シートの農場にくだものを記入する時の参考にしてください。

自分がなんとなくでも区別が付けば大丈夫です。

りんごとみかんに気を付けてください。

りんご	みかん	パイナップル	さくらんぼ	ぶどう
リ	み	パ	せ	ブ

デザイン: 月並いおり

サポート: 吉田昌弘

2019年5月25日初版発行

お問い合わせは: iori@kichikichian.com

Copyright © 2019 Iori Tsukinami All Rights Reserved.

イラスト: 鈴子/ナリコ

翻訳: サイゴウ

