



Animal Village

アニマル・ヴィレッジ



YGG-004J

たくさんの動物たちが暮らしている“どうぶつ村”で、今年一番の農場主を決める収穫競争が始まろうとしています。牧場の仲間たちと一緒に畑・花だん・牧場を広げ、村一番の収穫王を目指しましょう！

セット内容

セット内容 (カード枚数 50 枚)

- ・動物カード 8 枚 (4 種 × 各 2 枚)
- ・スタートプレイヤーカード 1 枚
- ・ラウンドカード 9 枚 (表: ラウンド表示、裏: アクション)
- ・農場カード 24 枚 (畑 × 8 枚、花だん × 8 枚、牧場 × 8 枚)
- ・お金カード 8 枚 (表: 1 金、裏: 2 金)
- ・ルール説明書 (本書)

カードの見かた

動物カード (裏面は、得点一覧 / 農場カード点数分布一覧)

農場の仲間たちです。プレイヤーは動物カードを使用して、毎ラウンドのアクション選択を行います。第 4 ラウンドまでは各プレイヤー 1 枚の動物カードしか使用できません。第 5 ラウンド以降は各プレイヤー 2 枚の動物カードを使用することができるようになります。

ラウンドカード: 表 (ラウンド表示)

S1~S3 は、スタートラウンドカードです。スタートラウンドカードはゲーム開始時より裏面に配置し、裏面 (アクション) のみを使用します。

第 5 ラウンドのカードには「第 5 ラウンドから 2 枚の動物カードが使えるようになる」ことを教えてくれるアイコンが表示されています。

ラウンド数 (1~6) を表します。第 7 ラウンドのカードはありません。

次のラウンドから使用できるようになるアクションが示されています。

ラウンドカード: 裏 (アクション) ※絵柄がアクションの種類を表します。

左上: アクションを行うために必要なコストや条件が示されています。
右上: アクションの効果を分類するアイコンです。

右下: アクションナンバー (A01 ~ A12): 各アクションの説明を参照

スタートラウンドカードの裏面には、2 種類 (左側 / 右側) のアクションが存在し、それぞれ別のアクションとして扱います。

農場カード: 畑 (青色)・花だん (黄色)・牧場 (緑色)

畑ではカブを、花だんでは花を、牧場では羊を育てます。カードの中に描かれているのは現在の収穫量や家畜の数です。

左下: ゲーム終了時に獲得できる得点がアイコンで示されています。

表 (赤色得点アイコン)、裏 (青色得点アイコン) です。
表の得点は全て 1 点、裏の得点は 2 点~4 点です。
畑カードの裏: 2 点 × 5 枚、3 点 × 2 枚、4 点 × 1 枚
花だんカードの裏: 2 点 × 4 枚、3 点 × 4 枚
牧場カードの裏: 2 点 × 6 枚、4 点 × 2 枚

お金カード: 表 (1 金)、裏 (2 金)

右上: ゲーム開始時のテーマ決定に使用するアイコンです。

お金はなるべく少ないカードの枚数で表すように努めてください。
(※ 2 金を表す場合には、2 枚の 1 金では無く、1 枚の 2 金で表す。)

スタートプレイヤーカード

スタートプレイヤーを表すカードです。
ラウンドの途中でスタートプレイヤーカードの持ち主が変わっても、そのラウンドのスタートプレイヤーは変わりません。
カードの持ち主は、次のラウンドのスタートプレイヤーとなります。

ゲームの準備 1: セットアップ

- ・農場カードを 3 種類 (畑・花だん・牧場) に分け、それぞれ表向き (左下に赤色得点アイコン) のまま良く切って、3 種別々の山札 (畑の山札・花だんの山札・牧場の山札) として並べます。
- ・お金カードを表向き (1 金側) に重ね、お金の山札 (銀行) として農場カードの山札の近くに置きます。
- ・ラウンドカードでラウンド表示が 1~6 になっている 6 枚のカードを、ラウンド表示が見えるように数が大きい順に下から重ね、(一番下が 6、一番上が 1)、ラウンド表示山札として置きます。
- ・残りのラウンドカード (S1~S3 のスタートラウンドカード) は、ラウンド表示山札の横に、アクションが見えるように裏向きに S1~S3 の順に、カードを横向きにして縦に並べます。
- ・各プレイヤーは 4 種類の動物の中から 1 種類を選び、それぞれ 2 枚の動物カードを受け取ります。

セットアップ配置図 (4 人プレイ)



ゲームの準備 2: テーマの決定

- ・ 8 枚のお金カードを裏向き (2 金側) でよく切り、1 枚選びます。そのカードの表 (1 金側) の右上に示されているアイコンによって、今回のゲームのテーマが決定します。
- ・ ゲーム終了時にテーマの条件を満たしているプレイヤー全員に、2 点ずつが与えられます。

カブの数が最も多い
 花の数が最も多い
 羊の数が最も多い
 表の農場カードの枚数が最も多い
 裏の農場カードの枚数が最も多い
 スタートプレイヤーカードを持っている
 お金の数が最も多い

- ・ テーマの決定に使用したお金カードは、アイコンが見えるように脇に置いておき、ゲーム中ではお金カードとしては使用しません。
- ・ 選んだカードにアイコンが表示されていなかった場合にはゲームのテーマは「無し」となります。ゲーム終了時のテーマによる得点は与えられず、8 枚のお金カードは全てゲームで使用します。

ゲームの準備 3: スタートプレイヤーの決定

- ・ 最も最近、動物に触れた (又は最も年下の) 人がスタートプレイヤーとなります。スタートプレイヤーはスタートプレイヤーカードを持った状態でゲームをスタートします。
- ・ 各ラウンド、スタートプレイヤーから時計廻りにプレイします。
- ・ 4 人プレイの場合、ゲームスタート時の第 4 プレイヤー (※スタートプレイヤーから数えて 4 番目) には、1 金が与えられます。第 4 プレイヤーは 1 金を持った状態でゲームをスタートします。

ゲームの進め方

- ・ゲームはラウンド(全7ラウンド)を進めることで進行します。
- ・各ラウンドは下記の4つのフェイズで構成されています。

1. ラウンド開始フェイズ(※第1ラウンドはこのフェイズを飛ばす)
ラウンド表示山札の一番上を1枚めくり、裏面(アクション)が見えるように並べて置きます。これにより、第2ラウンド以降は毎ラウンド、選択できるアクションが1種類増えていきます。

2. お金補充フェイズ

アクションA05「お金を稼ぐ」の上に銀行から1金を置きます。既にお金が置かれている場合には、そのお金が+1金されます。

3. アクション実行フェイズ(第1ターン、第2ターン)

スタートプレイヤーから順番に一人ずつ、下記を実行します。

- 3-1. 動物カード1枚を選択するアクションの上に置きます。
この時、既に他のプレイヤーの動物カードが置いてあるアクションには置くことができません。(例外:「A05」)
- 3-2. 選択したアクションを実行し、効果を得ます。
- 3-3. 次のプレイヤーに順番が移ります。

第4ラウンドまでは全てのプレイヤーが1回ずつアクションを実行したら、このフェイズが終了します。第5ラウンド以降は各プレイヤーが使用できる動物カードが2枚となるため、第1ターンの後に第2ターンを行います。第2ターンも、第1ターンと同じ順番で各プレイヤーのアクションの選択と実行を行います。

4. ラウンド終了フェイズ(※第7ラウンドであれば、得点計算へ)

全てのプレイヤーは、自分の動物カードを全て回収します。「1. ラウンド開始フェイズ」に戻り、次のラウンドを開始します。

得点計算

- ・各プレイヤーはそれぞれ、下記の得点を合計します。最も得点が高いプレイヤーが勝ちとなります。

- | | | |
|------|-----|--|
| ①指針点 | ・・・ | ゲーム開始時に決めたテーマによる2点 |
| ②新種点 | ・・・ | ピンクのカブ・花・羊を揃えたら1組毎に4点 |
| ③収穫点 | ・・・ | カブ1個・花1輪・羊1匹がそれぞれ1点
(カード左下の得点アイコンで数えられます) |
| ④収入点 | ・・・ | 1金ごとに1点 |

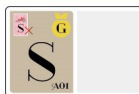
- ・同点の場合は、同点のプレイヤー同士の①・②・③・④を順番に比べていき、得点に差が出たところで、その得点が高いプレイヤーが勝ちとなります。全ての項目が同点の場合は引き分けです。

1人(ソロ)プレイ

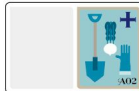
- ・多人数プレイと基本的なルールに違いはありません。
- ・「ゲームの準備2」と「ゲームの準備3」は行いません。テーマは決定せず、スタートプレイヤーの決定も行いません。
- ・アクションA01「スタートプレイヤーの獲得」は選択できません。
- ・得点計算では、指針点は入りません。
- ・7ラウンド終了時の得点で、下記の収穫王ランクが決まります。

24点	・・・	収穫王ランクS
23・22点	・・・	収穫王ランクA
21・20点	・・・	収穫王ランクB
19・18点	・・・	収穫王ランクC
17点以下	・・・	収穫王ランクD

各アクションの説明



A01「スタートプレイヤーの獲得」
次のラウンド(※次のターンではなく、次のラウンド)のスタートプレイヤーとなります。スタートプレイヤーカードを獲得し、同時に銀行から1金を獲得します。スタートプレイヤーカードを持っているプレイヤーはこのアクションを選択できません。



A02「煙をたがやす」
煙の山札から1枚を獲得し、表向き(左下に赤色得点アイコン)のまま、自分の場に置きます。煙の山札が既に無くなっている場合には、このアクションは選択できません。



A03「花だんを作る」
花だんの山札から1枚を獲得し、表向き(左下に赤色得点アイコン)のまま、自分の場に置きます。花だんの山札が既に無くなっている場合には、このアクションは選択できません。



A04「牧場を広げる」
牧場の山札から1枚を獲得し、表向き(左下に赤色得点アイコン)のまま、自分の場に置きます。牧場の山札が既に無くなっている場合には、このアクションは選択できません。



A05「お金を稼ぐ」※何人でもこのアクションを選択できます。
1ラウンドごとに1金が、ここに貯まっていきます。ラウンド中、一番初めにこのアクションを選択したプレイヤーは、貯まっているお金の全てを獲得します。2番目に以降に選択したプレイヤーは、それぞれ1金を獲得します。



A06「農場への大きな投資」
銀行に2金を支払い、アクションA10・A11・A12のいずれかを選択・実行したのと同じ効果を得ます。



A07「カブを増やす」
自分の場にある表向き(左下に赤色得点アイコン)の煙カードの中から1枚を裏向きに変えます。自分の場に表向きの煙カードが無い場合には、このアクションは選択できません。



A08「花を増やす」
自分の場にある表向き(左下に赤色得点アイコン)の花だんカードの中から1枚を裏向きに変えます。自分の場に表向きの花だんカードが無い場合には、このアクションは選択できません。



A09「羊を増やす」
自分の場にある表向き(左下に赤色得点アイコン)の牧場カードの中から1枚を裏向きに変えます。自分の場に表向きの牧場カードが無い場合には、このアクションは選択できません。



A10「煙への小さな投資」
銀行に1金を支払い、煙の山札から1枚を獲得し、裏向き(左下に青色得点アイコン)に自分の場に置きます。煙の山札が既に無くなっている場合には、このアクションは選択できません。



A11「花だんへの小さな投資」
銀行に1金を支払い、花だんの山札から1枚を獲得し、裏向き(左下に青色得点アイコン)に自分の場に置きます。花だんの山札が既に無くなっている場合には、このアクションは選択できません。



A12「牧場への小さな投資」
銀行に1金を支払い、牧場の山札から1枚を獲得し、裏向き(左下に青色得点アイコン)に自分の場に置きます。牧場の山札が既に無くなっている場合には、このアクションは選択できません。

よくある質問と回答

- Q. お金の山札(銀行)にカードが無くなったら?
- A. お金の山札からお金を得ることができなくなります。もちろん、カードを裏返すことで1金を2金に増やすことは可能です。「A01」や「A05」の効果も、上記のルールに従ってください。
- Q. 最後の(第7)ラウンドに「A01」を選択してもよい? A. はい。

ルール問い合わせ先



発売元: ヤマトゲームズ
http://www.yamatogames.com
contact@yamatogames.com

© 2017 YAMATO GAMES / Made in Japan
Game design by Tetsuya Iida, Illustration & Design by Mika Iida

Special Thanks

Yurika Komatsu, Saikorobukuro, JELLY JELLY CAFE Shimokitazawa, and my family, Momoka, Shunya and Yasuko.