



2~4人 40分 10歳~

プレイヤーは花の卸問屋になり、花を市場から買い入れて花屋の店長さんに売っていきます。2か月の間に多くの利益をあげ、花屋の店長からの信頼を上げてください。誰がもっとも多くの信頼を集められるでしょうか。

内容物

カードはすべて左が表裏、右が裏面です。



ゲームの準備

- 1 市場ボードをテーブルの真ん中に広げます。4枚の市場ボード(すべて同じものです)は、長い辺どうしが接するように縦一列に並べます。借金ボードを広げ、4枚の市場ボードの左隣に置きます。一番上の市場ボードの隣に「4」と描かれた場所が、一番下の市場ボードの隣に「1」と描かれた場所があるようにします。
- 2 4種類の借金トークンを、借金ボード上の対応する額の場所にすべて置きます。
- 3 営業カレンダーカードを裏向きにして、借金ボードの横に置きます。営業カレンダーカードの一番上のマスにカレンダーマーカーを置いてください。
- 4 ボーナスイ見せカードのうち、プレイヤー数に対応する1枚を借金ボードの横に置きます。使わない2枚のボーナス見せカードはゲームから除外します。
- 5 すべての市場カードを裏向きにしてよく混ぜ、4枚の市場ボード上にあるカード配置マスに1枚ずつ表向きに並べます。並べる枚数はプレイヤー数によって異なります。

2人プレイの場合:4枚 3人プレイの場合:6枚 4人プレイの場合:8枚

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。

- 6 店長カードをひと月目用、ふた月目用の2つに分けて、それぞれ裏向きにしてよく混ぜます。ひと月目用のカードを市場ボードの横に表向きに並べます。これを店長カードの場と呼びます。場と並べる枚数はプレイヤー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

余ったひと月目用の店長カードはゲームから除外します。ふた月目用の店長カードは後で使うので脇に置いておきます。

- 7 プレイヤーは自分の担当色を決め、その色のサマリカード1枚と宣伝力表示コマ1個を受け取ります。サマリカードは右側の面を表にして自分の前に置いてください。

- 8 各プレイヤーに10点ぶんの勝利点タイルを配ります。手元の勝利点タイルは互いに見えないように伏せておくことができます。余った勝利点はひとまとめに、ストックとして置いておきます。

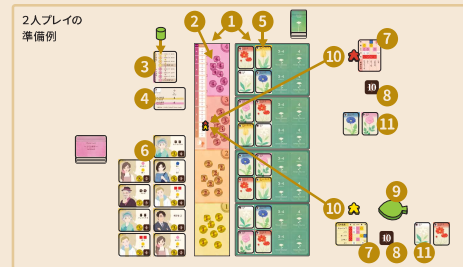
- 9 最近花を買ったプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、スタートプレイヤーマーカーを受け取ります。

- 10 各プレイヤーは自分の宣伝力表示コマを、借金ボード上にある宣伝力トラックの、宣伝力0の枠内に順番に置いていきます。まず最後手番(スタートプレイヤーの右隣)のプレイヤーがAと書かれたマスに置き、その右隣のプレイヤーがBのマスに、同様にその隣のプレイヤーもC、Dのマスに続けて置いていきます。2人プレイ時はCとD、3人プレイ時はBのマスが空いているはずですが、右図:最後手番のプレイヤーが宣伝力トラックの0のAのマスに宣伝力表示コマを置いており、スタートプレイヤーの宣伝力表示コマが最後尾にあるはずですが、



- 11 各プレイヤーは市場カードを2枚ずつ引いて手札とします。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。

これで準備が完了しました。



ゲームの流れ

このゲームは2か月わたって行われます。毎月、「仕入れフェイズ」「出荷フェイズ」の2つのフェイズを順番に行います。

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、花屋の店長に売るための花を仕入れたり、花屋に売る順番を早めるために宣伝力を高めたりします。どちらも行うために借金する必要があり、出荷フェイズでの売り上げで返済しなければなりません。

- 1 出荷フェイズでは、仕入れフェイズで仕入れた花カードを花屋の店長に売り、借金を返済すると同時に、彼らからの信頼の証である「勝利点」を獲得します。毎月の返済後に残った利益が他のプレイヤーよりも多ければ追加の勝利点を獲得できるでしょう。反対に借金を月末までに返済できなかった場合は、勝利点を失います。

上記のゲームの流れは、営業カレンダー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

毎月の仕入れフェイズでは、全部で3回の「仕入れラウンド」が繰り返行われます。各仕入れラウンドでは、スタートプレイヤーマーカー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:市場カードの購入」「B:パス」のいずれかを選んで行います。

A:市場カードの購入

市場ボード上から1枚の市場カードを選んで購入します。購入する際は、手元からお金を支払うのではなく、そのカードが置かれている市場ボードの隣にある借金ボードから借金トークンを1枚得なければなりません。この借金トークンに描かれた額は、後ほど返済しなければならない借金を意味します。

購入した市場カードが花カードの場合は手札に加えます。この時点では手札が何枚になってもかまいません。

宣伝カードの場合は即座に捨て札にし、自分の宣伝力を上げます。自分の宣伝力表示コマを現在値+1の枠に進め、その枠内のAのマスが空いていればBのマスに、Bが埋まっていればCに、Cが埋まっていればDに置きます。その後、もとの枠内のすべての宣伝力表示コマを、並び順を変えずに空きがなくなるようにここに詰めます。

右図:白プレイヤーは宣伝カードを購入し、それを即座に捨て札にしました。白は宣伝力を0から1に上げます。1の枠内のAのマスは赤の宣伝力表示コマで埋まっているので、白は自分の宣伝力表示コマをBのマスに進めました。



B:パス

市場カードを購入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購入できなくなります。パスを宣言したプレイヤーは、サマリカードを裏返してそのことを示します。

手番プレイヤーが「A:市場カードの購入」「B:パス」のいずれかを行ったら手番は終了し、左隣のプレイヤーに手番が移ります。このとき、既にパスを宣言しているプレイヤーの手番は飛ばされ、さらに左隣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 各プレイヤーは裏向きのサマリカードを表向きに戻します。
- 2 営業カレンダー上のカレンダーマーカーを次のマスに進めます。カレンダーマーカーを進めた先のマスに「価格ダウン」の指示があれば、以下の「価格ダウンの処理」に従って市場ボードを移動させます。

価格ダウンの処理

営業カレンダーには、価格ダウンを1回または2回行う指示が描かれたマスがあります。1回の価格ダウンは以下のステップ1~3を順に行ってください。価格ダウンを2回行うときは1~3を2回繰り返してください。

- 1 一番下にある市場ボード(1金の借金トークン置き場の右のもの)の、すべての市場カードを捨て札にします。その後、この市場ボードを脇に避けます。

- 2 残っている3枚の市場ボードをすべて1段ずつ下に下げます。

- 3 1で脇に避けた市場ボードが一番上に置きます。その後、いま置いた市場ボードだけに、プレイヤー数に応じた市場カードを(ゲームの準備5と同じ枚数だけ)補充します。2で下げた市場ボードに補充しないことに注意してください。

- 3 スタートプレイヤーマーカーを左隣のプレイヤーに移します。

いま終了したのが今月3回目の仕入れラウンドであれば、出荷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。何回目の仕入れラウンドが終了したかは、営業カレンダー上で確認できます。

(2)出荷フェイズ

出荷フェイズは、宣伝力が高いプレイヤーから順に行きます。宣伝力が同値の場合、表示コマの位置がアルファベット順で早いほうのプレイヤーのほうが宣伝力が高いとみなされ、先に手番を行います。

手番プレイヤーは「A:店長カードの獲得」「B:パス」のいずれかを選んで行います。

A:店長カードの獲得

店長カードを場から1枚選んで獲得し、手元に表向きで置きます。

店長カードを獲得するためには、カード右上の獲得条件に描かれた花をすべて手札から捨てなければなりません。店長カードを獲得することはできません。

獲得条件
この店長カードを獲得するためには、手札からコスモス2枚とチューリップ1枚を捨てなければなりません。



収入
このカードの収入は9です。

勝利点
このカードを獲得すると5勝利点を得ます。

B:パス

店長カードを獲得できない、または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、この月の出荷フェイズでもう店長カードを獲得できなくなります。

パスを宣言したプレイヤーは、仕入れラウンドと同様にサマリカードを裏返してそのことを示します。

手番プレイヤーが「A:店長カードの獲得」「B:パス」のいずれかを行ったら手番は終了し、宣伝力が高いプレイヤーに手番が移ります。このとき、既にパスを宣言しているプレイヤーの手番は飛ばされ、その次に宣伝力が高いプレイヤーに手番が移ります。宣伝力が最も低いプレイヤーの手番が終わったら、最も高いプレイヤーに手番が移ります。

利益計算

すべてのプレイヤーがパスを宣言したら、今月の各自の「利益」を計算します。利益は以下のように計算します。

$$\text{利益} = (\text{店長カードに描かれた収入の合計}) - (\text{手元の借金トークンの額の合計})$$

各プレイヤーは利益に応じて以下のように勝利点を得たり、失ったりします。

- 1 利益がマイナスになってしまったプレイヤーは、利益マイナス1につき勝利点を失います。失った分の勝利点タイルをストックに支払います。手元の勝利点タイルよりも利益のマイナスが多い場合、支払えない分の失点を支払う必要はなく、勝利点が0より低くなることはありません。

- 2 利益が0以上になったプレイヤーどうして利益を比較し、順位をつけます。その順位と、これが何か月目の出荷フェイズかに応じて、以下に書かれたふんの勝利点タイルを得ます。

	2人用		3人用		4人用	
	1位	2位	1位	2位	1位	2位
ひと月目	4点	3点	5点	3点	4点	2点
ふた月目	6点	8点	4点	10点	7点	3点

利益が同額のプレイヤーがいれば、その全員が高いほうの順位の勝利点を得ることができます。

(例)4人プレイのひと月目です。各プレイヤーの利益が6,6,0,-4だった場合、利益6のプレイヤーは2人とも1位となり6勝利点を得ます。利益0のプレイヤーは3点となり2勝利点を得ます。-4のプレイヤーは利益がマイナスになったため、4勝利点を失います。

出荷フェイズ終了時の処理

全員が利益に応じて勝利点を得たり、失ったりし終えたら、出荷フェイズは終了します。いま終わったのがひと月目の出荷フェイズなら、ふた月目の準備として以下の処理を行います。

- 1 ひと月目に獲得したすべての店長カードを裏向きにして、各プレイヤーの手元に置いておきます。
- 2 ひと月目に獲得したすべての借金トークンを、借金ボードの対応する場所に戻します。
- 3 すべてのプレイヤーの宣伝力を0にリセットします。すべての宣伝力表示コマを順番を変えずに、宣伝力トラック上の矢印の方向に従って宣伝力0のマスまでスライドさせます。これにより、ひと月目で宣伝力がより高かったプレイヤーから順にA,B,C,Dのマスに宣伝力表示コマが置かれるはずですが、
- 4 場に残ったひと月目の店長カードをすべてゲームから取り除きます。その後、ふた月目の店長カードを、ゲームの準備6と同じように準備します。
- 5 各プレイヤーは手札の花カードを、次の月のために2枚までに減らすことができます。手札を3枚以上持っている場合、2枚を選んで残してあとはすべて捨てなければなりません。
- 6 カレンダーマーカーを次のマスに進め、「価格ダウンの処理」を2回行います(営業カレンダーにもその旨が書かれています)。

これでふた月目の準備が完了しました。ふた月目の最初の仕入れラウンドを始めます。

いま終わったのがふた月目の出荷フェイズなら、ゲームは終了します。

得点計算

獲得した勝利点(すべての店長カードに描かれた勝利点と、手元の勝利点タイルの勝利点の合計)が最も多いプレイヤーが勝者です。

勝利点が最も多いプレイヤーが複数いる場合、宣伝力表示コマがより上にあるプレイヤーが勝者です。

ゲームデザイン: 佐藤敬樹	スペシャルサンクス: スベールさん、長谷川登輝さん、
アートワーク: こじりまり	佐藤英瑞、やざわさん、
ルール校正: 松本 真	レグリスさん、外さん、天宮庵の店長さん、
製造販売: さとふみりあ	旭ボドゲーム研究会さん、リコロの店長さん、
連絡先: toshiki227@gmail.com	227の店長さん