

超小型デッキ構築型カードゲーム！

2~4人 約30分

イチからファーム

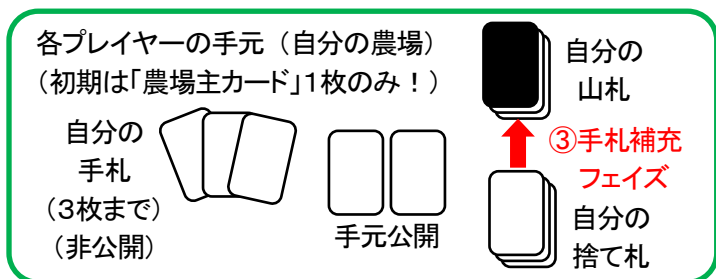
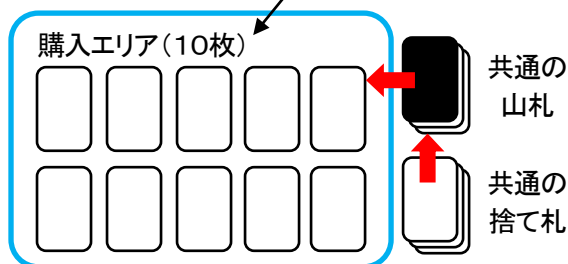


イチから大農場を構築し
名声点1番を目指そう！

考案：小川 昌洋
製造：あんちつく (antic-main.com)
農場主カード4枚 農場カード40枚

遊び方

○プレイエリアのイメージ (初期はコスト2が6枚以上)



※ゲーム中に購入エリアが9枚以下となった場合は、共通の山札が残っていれば、ただちに購入エリアが10枚になるまで共通の山札からカードを補充します。

※ゲーム中に共通の山札が尽きたら、ただちに共通の捨て札を裏向きでシャッフルして新しい共通の山札とします。

※ゲーム中に自分の山札が尽きたら、「③手札補充フェイズ」(詳細後述)までカードを引けなくなります。

○準備

- (1) 各プレイヤーは農場主カードを1枚手に取り、手札とします。(農場主カードは何があっても、自分の農場から除外されたり奪われたりしないので注意)
- (2) 未使用の農場主カードをゲームから除外します。
- (3) 農場カードを裏向きでシャッフルし、購入エリアの近くに共通の山札として置きます。
- (4) 共通の山札から「コスト2が6枚」出るまでカードをめくり、購入エリアに表向きで置いていきます。
- (5) 購入エリアのコスト3以上のカードと共通の山札を合わせ、裏向きでシャッフルして新しい山札とします。
- (6) 共通の山札から4枚カードをめくり、購入エリアに表向きで置きます。(購入エリアは6枚+4枚=10枚)
- (7) 好きな手段で決めたスタートプレイヤーから時計回りに手番を回し、ゲームを開始します。

○手番

・手番では以下のフェイズを順番に行います。

①活動フェイズ→②購入フェイズ→③手札補充フェイズ

①活動フェイズ

- ・手札から好きな枚数のカードを手元に置き公開(手元公開)することで、カードの効果を発動できます。(カードの効果は1枚ずつ処理)
- ・お金(単位:金)を生み出す効果は、お金の合計値を覚えておき、購入フェイズのカード購入時に使用します。(なお、購入フェイズ終了時に0金にリセットされます。)
- ・また、活動フェイズでは購入エリアのカードを1枚選んで共通の捨て札に移動(ただちに共通の山札からカードが補充されるので1枚入替)することもできます。ただし、この手番の購入フェイズでは購入対象が入れ替えた1枚のみに限定されます。

②購入フェイズ

- ・購入エリアにあるカードのコスト(カード左上に記載)以上のお金があれば、そのカードを購入エリアから自分の捨て札に移動して獲得(購入)できます。
- ・手番の購入は通常1枚までですが、カードの効果で購入枚数を増やすことができます。(複数のカードを同時購入したい場合は、合計コスト以上のお金があれば購入可能)
- ・購入フェイズで購入しない場合、自分の手札1枚(農場主を除く)をゲームから除外することができます。(自分の農場で不要になったカードを除外可能)
- ・購入フェイズ終了時に、手元公開中のカード全てを自分の捨て札に移動します。

③手札補充フェイズ

- ・初めに、手札が0~3枚となるように手札から選んで捨て札にします。
- ・次に、自分の手札が3枚になるまでドロー(自分の山札からカードを引いて手札に加えること)します。ただし、手札が3枚になる前に自分の山札と捨て札が尽きた場合は、そこでドロー終了となります。
- ・手札補充フェイズで自分の山札が尽きた場合は、ただちに自分の捨て札を裏向きでシャッフルして新しい自分の山札とします。(手札が3枚になった直後で自分の山札が尽きた場合も含む)

○ゲーム終了条件

- ・購入エリアが4枚以下になってから、スタートプレイヤーの右隣の人の手番が終わること(全員同じ手番数)でゲーム終了となり、自分の農場(手札、山札、捨て札)の合計名声点が一番高い人の勝利となります。
※名声点を生み出す効果は、ゲーム終了時しか使えません。
※もし、誰もカードが購入できない状態になり、ゲームが終了しないと判断される時は、全員合意の上でゲームを終了してください。

○カード一覧表

種類	効果	コスト	枚数
農場主	2金	—	4
牧場	1金	2金	4
田園	1金	2金	4
森林	「畜産家」「農家」「大工」「猟師」「鹿」「猿」以外の購入時2金	2金	3
花畑	手札から好きなX枚（1枚以上）を捨て札にすると「X+1」枚ドロー	3金	2
水源	手札から「牧場」「田園」「森林」「花畑」の公開1枚につき2枚ドロー	3金	3
畜産家	手元公開中の「牧場」1枚につき3金	2金	2
農家	1金+手元公開中の「田園」1枚につき2金	3金	2
大工	手札からコストXのカード1枚を共通の捨て札に捨てると「X+1」金+購入可能枚数1枚追加	4金	2
レストラン	2金+手元公開中の「田園」「牧場」1枚につき1金	4金	2
市場	2枚ドロー+購入可能枚数1枚追加	5金	2
鹿	相手プレイヤー全員の手札から「牧場」「田園」「森林」「花畑」のいずれか1枚を捨てさせ、1枚につき1ドロー（いずれも手札にない人は手札公開）	3金	2
猿	相手プレイヤー1人の山札から一番上の1枚を公開し、牧場主以外なら自分の山札の一番上に置くことが可能	3金	2
猟師	1金+相手プレイヤー全員の手札から「鹿」または「猿」を1枚捨てさせ、1枚につき2金（いずれも手札にない人は手札公開）	3金	2
風車	名声点2点+自分の農場にある「花畑」1枚につき2点	5金	2
イルミネーション	名声点4点	6金	2
動物園	名声点4点+自分の農場にある「鹿」「猿」1枚につき1点	7金	2
アトラクション	名声点6点	8金	2

※手札や山札を対象とした「公開」の効果は継続せず、一度全員に見せた後はすぐ公開を終了し、元に戻します。

○手番の簡易説明♪

①活動フェイズ

手札のカードを手元公開して効果使用
購入エリアのカード1枚を入替可能

②購入フェイズ

カード購入
自分の手札1枚（農場主以外）をゲームから除外

手元公開中のカード全てを捨て札へ

③手札補充フェイズ

手札が0～3枚となるように
手札から捨て札へ

手札が3枚になるまで山札からドロー
（山札が尽きたら捨て札から補充）

○免責事項

・ルールに重大な欠陥が見つかった場合は、変更となる可能性がありますので、ご了承ください。

○ルール考案者：小川昌洋

○イラスト：いらすとや様

○製造メーカー：ゲームメーカー「あんちっく」

<http://antic-main.com/>