

ゲームデザイナー：陳柏諭(TaroTaro) イラストレーター：瘋狂島Maddish Island×陳柏諭(TaroTaro)
ゲームディレクター：陳駿宏(DumDum)



ゲーム目的

プレイ時間：15-45分

プレイヤー人数：2-6(4人からのプレイをおすすめします)

里芋天国は軽めな手札管理農作計画ゲームです。プレイヤーは有限な資源と道具を活用し、comboを繋げて、美味しい里芋を栽培します。適切な助け合い、または里芋を里芋天国に入れる事で、更なる利益を獲得します。里芋の農家として、目先の誘惑に負けず、更なる高得点を目指しましょう！



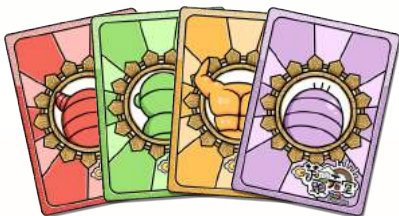
ゲームの内容物

● 4枚の色違い畑カード



● 120枚農家カード

全4色 一色に30枚



● 35枚

クレイジーカード

キャラ専用カード12枚含め



● 6枚農家キャラボード



● 30個ヘルパートークン

全6名の農家に5個ずつ



● 3枚計算の補助カード

	1	2	3	4	5	6
2	4	-4				補助点数 Helper Bonus
3	4	0	-4			
4	8	4	0	-4		
5	12	8	4	0	-4	
6	12	8	4	0	-4	-8

裏に得点表があり、スリーブを使うことで水性マーカーで書き込む事ができます

● 1冊農家得点帳

プレイヤー	1	2	3	4	5	6
プレイヤー						
プレイヤー						
プレイヤー						
プレイヤー						
プレイヤー						





セットアップ

★**プレイ人数(3-6人プレイ)**: 四色の里芋畑を好きな順番に並び、同じ色の天国カードを畑の下に置きます。残った116枚の農家カードを**全部混ぜたあと二山に分けて、両側に置きます**。

2人プレイ: 一種類の色の里芋畑、農家カードと偽農家カードを全部外します。



四色の里芋畑/天国

上の方は「畑の隣」 (道具置き場とします)



↑
クレージーカードの山札

↑
農家カードの山札

下の方は「畑の中」 (原料置き場とします)

↑
農家カードの山札

★**モード選択**: キャラボードを一枚選び、そのキャラのヘルパートークン5個と一緒に自分の前に置きます。



通常モード(青空背景):

クレージーカードの中からそのキャラ専用のクレージーカード2枚を取り出して、キャラボードの横に置きます。残ったクレージーカードをシャッフルし、どちらかの農家カードの横に置きます。

クレージーモード(虹色背景):

キャラボードの虹色背景の面を表にして、全てのクレージーカードをシャッフルし、どちらかの農家カードの横に置きます。

★**資源入手**: 最近里芋を栽培/食べたプレイヤーがスタートプレイヤーになります。両側の農家カードから1枚を引いた後、時計回りに順番にカードを引きます。**全プレイヤーの手札が5枚になったら、初期手札を確認します。もし手札がどれかの条件**:

1. 里芋原料カード ≥ 3 枚



2. 注意道具カード ≥ 3 枚



に満たしたプレイヤーは必ず手札を公開し、手札を山札に戻した後、シャッフルします。カードを引き直したら、ゲームを始めます。



★ カード説明

- ◆カード表示
- ◆里芋を植える為に必要な数
里芋原料カードだけ数字があります
- ◆①設置条件
- ◆②効果技能
- ◆カードの色



- ◆カードの名前
- ◆裏面の色
- ◆カード点数



通常カード表 / 裏面



偽カード表 / 裏面

★ ゲームの流れ 農家行動 → 行動終了 → ゲーム終了 → 点数計算

★**農家行動**：スタートプレイヤーからターンを始めます。
以下の行動をどちらかを選んで行います：

①**働く**▶ その色のカードを無制限に置きます。カードを出したら、他の畑で働けません。



畑を一枚選び(例：紫の畑)、そこで働きます。選んだ畑と同じ色のカードしか出せません、しかも①設置条件を満足し、②効果技能を実行しなければいけません。同じ色のカード(紫の原料、道具)なら、いくらでも手札から里芋の畑の中や隣に置けます。



②**サボリ**▶ 最大1枚のカードを捨て、そして行動を終了します。

手札から今出せないカードを1枚選び、表向きでキャラボードの右にある捨て札区に捨てます。または里芋原料カードを天国に入れて、すぐに行動を終了します。



★**行動終了**：農家行動では何枚のカードを出しても、行動終了した時、農家カードを一枚引きます(もし農家行動の時カード「End:」の効果技能がある場合、その効果を優先します。)もしカードを引いた後、手札が5枚未満の場合、5枚になるまでカードを引きます。プレイヤーの手札に上限はない、手札は何枚でも持てます。(追記：クレイジーカードも手札とします)

★**ゲーム終了&点数計算**：プレイヤー全員順番で「農家行動」を行い、農家カードがなくなり、プレイヤーの手札が出し切るまで続きます(最初に出し終えたプレイヤーが行動順番から離れ、全プレイヤーが行動順番から離れるまで待ちます)、ゲームが完全に終了した時、点数の計算を行います。(詳しくはP.9)

★ **農家カードの置き方**：それぞれ3種類のカードがあります「道具、天国、原料」



道具 「畑の隣」に置きます。前のカードを被すように置きます、即座に効果を発動します。



天国 「畑」に置きます。伏せる時、里芋畑の下に置きます。開いた時、里芋畑を被すように置きます、プレイヤーが「ヘルパートークン」を置く「Helper」エリアを残します。



原料 「畑の中」に置きます。原料は4種類あります(水、肥料、イーター、里芋原料)。置く時は前のカードの全体を被れません。カードの置く「順番」が分かるように置きます。原料の数が分かるように、肥料を一行、水を一行に置くことをおすすめします。カード効果が指定できるのは最後に置かれた原料カードだけ(左の図5のように、他のカードに被られてません)。

色 ゲームには4色の農家カードがあり、色に対応する里芋畑があります。カードを使う時は同じ色の畑に置かなければなりません(カードの表の色を基準とします)。里芋畑に栽培される里芋の品種が全部違います、以後全種類の里芋(里芋、美人芋、魔芋、洋芋)をまとめて「里芋」と呼びます。



★ **設置条件**：カードを置く時には条件があります、その条件を満たしたら使えます：



原料 「畑の中」に置きます



天国 「畑」に置きます



道具 「畑の隣」に置きます



注意 実行可能の時だけ、効果を使えます。もし効果使用に条件がある場合、一番目の条件を満たされれば使えます。(詳しくはP.11)



セット 畑の中にセット(1:1)がある時使えます。



永続 被されるまで、効果はずっと続けます。



初枚 働く始まる時の1枚目として使います。

☆**セットの仕組み**：里芋畑の中の水と肥料の数が同じになった時、「セット」と呼びます。



セットにも数の違いがあります：

「1セット」：畑の中に1枚の水と1枚の肥料があります

「2セット」：畑の中に2枚の水と2枚の肥料があります、何枚の水と肥料が同時にありましたら何セットになります。



「セットなし」：畑にある水と肥料の数が同じではない、一枚多くても少なくとも「セットなし」とします。または里芋イーター(里芋虫)が存在する時もセットになりません。

左の例図では里芋畑に2つの水と1つの肥料があります、セットの条件(1:1)に満たしてませんので、里芋が植えません。水を1つ外すか肥料を1つ増やさないと「セット」が作れません。

☆**栽培の仕組み**：栽培はゲームで点数を稼ぐ一番の方法です。以下の条件を満たしていたら、「里芋原料カード」を畑の中に置き、里芋を植える事が出来ます：

- ①.栽培に使うカードは「里芋原料カード」だけ。
- ②.畑の中は「セット」がある状態。
- ③.畑の中のセットの数は里芋原料カードの栽培条件と同じか、より大きい数でなければなりません。
- ④.里芋を植える畑の色が正しい(異変薬剤はこのルールを変えます)
#収穫している時、「畑」エリアの天国を動かしません。



栽培ボーナス：里芋①の栽培に成功し、その色の里芋畑の「畑の中」と「畑の隣②」のカードを全て収穫して、自分の得点エリア③に入れます(キャラボードの左の得点エリア)。



🌟**ヘルパーの仕組み**：ゲームの中で、プレイヤーは互いの事を助け合います。農家行動(働く/サボる)で里芋畑に「セット」ができた時、以下の状況ではプレイヤー行動終了時、対応する里芋畑に「ヘルパートークン」を一個置けます：

- ①. 「セットなし」の畑を、行動終了時に「○セット」に出来ました。
- ②. 現在の「セット」の数を、行動終了時により高い数に出来ました。
- ③. そのターンで里芋畑が「収穫」されたら、行動前のセット数は「セットなし」、0に戻ります、その時、農家が里芋畑に再び「セット」を作るか、またはセット作りの手伝いをしました。

「ヘルパートークン」はターン終了時だけ置けます、置いてからまた栽培に戻る事はしません(ただしクレイジーカードヘルパー証明は例外とします)。

一枚の畑に置ける自分のヘルパートークンは最大1つ、複数プレイヤーのヘルパートークンと一緒に置かれる事もあります。里芋畑に何セットを作った、手伝ったとしても、ヘルパートークンは1つだけ置けます。

このターンの行動で栽培を「しませんでした」

行動前	行動後	手伝いましたか
セットなし	≥1セット	✔
1セット	≥2セット	
1セット	1セット	✘
2セット	1セット	
1セット	セットなし	



例1：あなたの番になった時、紫の畑は「セットなし」の状態でした。紫の畑で働き①②、紫の畑が「1セット」の状態で行動が終了しました。この時、手伝いをしましたので、畑にヘルパートークン③を1つ置けます。

例2：あなたの番になった時、紫の畑は「1セット」の状態でした。紫の畑で働き、道具を使って原料を回収した後、同じ原料を戻して、「1セット」の状態を維持しても、手伝いにはなりません。

例3：あなたの番になった時、紫の畑は「1セット」の状態でした。紫の畑で働き、栽培を行った時、紫の畑の原料は全部収穫され、紫の畑は最初の「セットなし」の状態に戻ります。もしその後、あなたが紫の畑の原料を補充し、畑に「1セット」またはそれ以上のセットを作り、行動を終了した時、手伝いをしましたので、畑にヘルパートークン③を1つ置けます。

このターンの行動で栽培を「しました」

行動前	栽培後	行動後	手伝いましたか
1セット	セットなし	≥1セット	✔
2セット	セットなし	≥1セット	
≥1セット	セットなし	セットなし	✘

栽培を行った時、紫の畑の原料は全部収穫され、紫の畑は最初の「セットなし」の状態に戻ります。もしその後、あなたが紫の畑の原料を補充し、畑に「1セット」またはそれ以上のセットを作り、行動を終了した時、手伝いをしましたので、畑にヘルパートークン③を1つ置けます。

手伝いボーナス：ヘルパートークンはその畑が収穫された時、「すぐに」収穫者から時計回りの順番に持ち主のキャラボードに戻します。左の方から置きます①。ヘルパーボーナスの1コマ目から4コマ目、それぞれ1点とクレイジーカード1枚がもらえます。5コマ目からは2点とクレイジーカード2枚がもらえます。(通常モードでは1、3コマ目では自分キャラ専属のクレイジーカードがもらえます②。)プレイヤーたちが手伝いボーナスをもらった後、ターンはまだ終わってませんので、そのターンのプレイヤーは行動を続ける事ができます。

#もしプレイヤーが「ゲーム終了」(手札を全部出しきって行動順番から離れる事)となった場合、その後でトークンをキャラボードに戻し、点数だけもらいます、ボーナスのカードは引きません。



クレイジーカード：

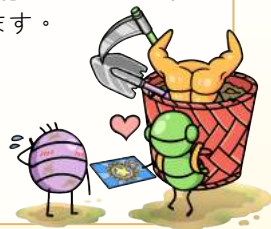
頑張ってる他のプレイヤーのお手伝いをした後もらえるボーナス、万能型のカードです。

#どの里芋畑でも使えます、使う時は農家行動のルールに従います。

#クレイジーカードを畑に置いたら、カードの色はその畑の色になり、効果はその色の畑の中で発動されます。

#クレイジーカードの中の万能型「里芋原料カード」

例：姜姜ちゃん、さつま芋兄貴、謎芋ちゃん、巨大謎芋、全部天国(色の制限なし)に捨てる事ができます。



☆天国の仕組み：里芋天国は里芋畑の中に隠れる不思議なエリアです。里芋の原料が農家に捨てられた時、里芋の妖精が現れて、面倒を見ます。里芋が成長条件に満たした時、里芋は里芋畑に舞い降ります。

開放条件：(#天国は開放されたら、二度と伏せません。)

- ①.その色の里芋畑が栽培に成功した時、その色の里芋天国が開放されます。
- ②.もし里芋が捨て札区に捨てられた時、対応する色の天国が開放されます。

廃棄の仕組み：「サボリ」を選んだ時、「里芋原料カード」を対応する色の天国へ捨てる事ができます。廃棄機能ではカードを捨てることで減点されないだけでなく、里芋の捨て札効果も発動できます。一つの天国に居られる里芋は1匹まで。廃棄する時の条件：

- ①.天国は既に開放されている状態。
- ②.捨てたい里芋原料カードの色が天国の色と同じ。
- ③.天国に他の里芋原料カードが捨てられてません。



捨てられた里芋原料カードは、その捨て札効果を強制的に発動します、発動させない事は出来ません。他に指定できるカードがない場合は例外。例：里芋原料ガードを捨てる事で、紫の畑から1枚の原料を出せます、もし畑の中に原料がない場合、里芋原料ガードを捨てても、効果は発動されません。



降臨の仕組み：畑の中に「セット数」が天国の里芋原料カードの栽培条件に満たした時、すぐに降臨します。降臨も栽培と同じ、栽培ボーナスが貰えます(詳しくはP.5)

- ①.既に天国に里芋原料カードが存在しています。
- ②.畑の中の「セット数」が天国の里芋原料カードの栽培条件に満たしています。

降臨の条件に満たした時、もしあなたは働く行動の実行中で、手札に他に植えたい里芋があったら、降臨ではなく、手持ちの里芋を栽培する事ができます。ただし条件に満たした時、降臨と栽培を必ずどちらかを行います。

天国にある里芋がもし降臨収穫されても、里芋天国はもう伏せません、開いたまま畑の中にあります。



行動の影響：もしあなたの農家行動(働くかサボりか)で影響された畑が「天国/手伝い」の条件に満たした時、すぐに里芋畑で里芋降臨を行ったり、または行動終了後にヘルパートークンを置きます。

以下は里芋天国にある重要なcombo技です、「捨て札効果」を活用して、減点されず、最高な利益を得ましょう。

里芋ガードを紫の里芋天国に捨て①、そして紫の畑の中の水を黄の畑の中へ移動します②。その時紫と黄の畑は両方1セットが出来て、しかも里芋天国には前捨てられた里芋ガードもいます。捨て札効果で紫の畑にセットが出来ましたので、すぐに捨てたばかりの里芋ガードを降臨させて③、点数④を回収できます。

そして、黄の洋芋天国に洋芋がないので、ターン終了したら、黄の畑にヘルパートークンを置けます⑤。

もし手札に洋芋があっても、次の農家行動になってから、黄の畑で栽培できます。



🌟 **点数計算**：プレイヤーが全員ゲーム終了した時、
3つのパートに分けて点数を計算します：

★ ① **収穫点数**：キャラボード**左の得点エリア**のカード①、
星の中の点数を全部足せば、収穫点数となります。

👋 ② **捨て札点数**：キャラボード**右の捨て札区**のカード②、
星の中の点数を全部足せば、捨て札減点となります。
もし捨て札がない場合、おまけに**5点**がもらえます。

🗨️ ③ **手伝い点数**：2つの項目の合計となります

(③ヘルパーボーナス+④ヘルパー順位)



	1	2	3	4	5	6
2	4	-4				
3	4	0	-4			
4	8	4	0	-4		
5	12	8	4	0	-4	
6	12	8	4	0	-4	-8

🗨️ 補助分數
Helper-Score

③ **ヘルパーボーナス**：キャラボードのヘルパー区の「ヘルパートークン」は追加点数になります。

1コマ目-4コマ目、各コマプラス1点。5コマ目プラス2点

④ **ヘルパー順位**：キャラボードにあるヘルパートークンの数を基準に、順を決めます。ボードのヘルパートークンが一番多いプレイヤーが一位となり、対応する点数がもらえます。

以下の例図、もし二人のプレイヤーが同じ順位になった時、この順位の点数を加えてから2に割ります、次のプレイヤーの順位は次へ一個飛ばします。

ヘルパー 点数合計	プレイヤー	A	B	C	D	E	F
手伝い回数		5	5	3	1	1	1
ボーナス点数		6点	6点	3点	1点	1点	1点
ヘルパー 順位		一、二位を並ぶ		順位三	四、五、六位を並ぶ		
点数合計		(12+8)/2=10点	4点		(0-4-8)/3=-4点		
		16点	16点	7点	-3点	-3点	-3点

🌟 **トーナメント**：プレイヤーはトーナメントで遊ぶことができます、トーナメントは三試合を続けて遊びます、試合毎に点数を計算して、最終的には三試合の点数を加えて、一番点数の高いプレイヤーがトーナメントの勝者となります。

🌟 **ロストヘブン**：里芋天国カードを四色のカードに入れてシャッフルします。農家行動の時に、手札にある里芋天国を畑の中に入れられます。(バリエントルール)



原料

水 / 肥料 / イーター / 里芋原料

水/二倍の水：

畑の中に水/二倍の水を提供します



肥料/二倍の肥料：

畑の中に肥料/二倍の肥料を提供します



イーター：

- ①.イーターと一緒にいると、得点エリアに収穫されます
- ②.畑の中にも水と肥料が置けません
- ③.畑の中は「セットなし」の状態になります



里芋原料紹介：里芋原料カードは と の条件を満たしたら植えます。
里芋原料カードだけ捨て札効果を持つ、栽培できない状況でカードを天国が捨て札区に入れる事ができます。



里芋ちゃん：

捨て札効果①：
その色の畑の中から、原料カードを1枚②手札に戻します。



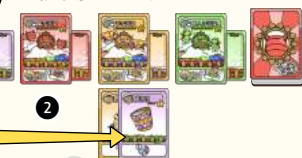
里芋農家：

捨て札効果①：
他の畑の中から1枚②の原料カードを取り、その色の畑の中に入れます。



里芋ガード：

捨て札効果①：
その色の畑の中から、原料カードを1枚②他の畑の中へ移動します。



巨大里芋：

2セットになってから栽培できます。

捨て札効果：行動終了時の引くカードは、3枚の農家カードとします。(詳しくはP3行動終了)



道具



くわ：

その色の畑の中から、1枚の原料カードを手札に戻します。



シャベル：

その色の畑の中から、1-2枚の原料カードを手札に戻します。



かま：

その色の畑の中から、1枚の原料カードを得点エリアに入れます。



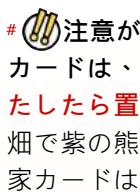
熊手：

その色の畑の中に原料がない時：行動終了時の引くカードは、3枚の農家カードになります。



かご：

他のプレイヤーの手札から全部で1-2枚の同じ色(カードの裏の色基準)の農家カードを引き、手札に加えます。



注意があり、 効果条件を持つカードは、**一つ目の効果条件**: **さえ満たしたら置けます**。例：原料がない紫の畑で紫の熊手を使ったが、もう引ける農家カードはない、それでもこの道具カードは置けます。



推し車：

他の畑から、または他の畑まで1枚の原料カードを移動します。



異変薬剤：

畑にセットが出来てる時に、好きな色の里芋が植えます。(被されるまで、効果継続)



天国



天国：

- ①.天国の(廃棄/降臨)の効果があります。
- ②.もし天国カードを入手出来たら(例：天国掃除機、「ロストヘブン」)、働く行動の時、このカードを畑に置くと、その時その色の畑にいくつかの「ヘルパートークン」があったら、ターンが終わる時「おまけ」に何枚の農家カードが引けます。(熊手、クレイジークラッカーなどのカード引きの効果と同時に使えます)



原料

水 / 肥料 / イーター / 里芋原料

三倍の水/肥料：

畑の中に三つの水 / 肥料を提供します



クレイジーセット：

畑の中に水と肥料を一つずつ提供します



クレイジーイーター：

- ①. イーターと一緒にいると、得点エリアに収穫されます
- ②. 畑の中にもう水と肥料が置けません
- ③. 畑の中は「セットなし」の状態になります



こちらのアイコンはそのキャラの専属カードの表示です、通常モードの時に使います。

里芋原料紹介：このタイプのカードは里芋原料カードとして扱います、さつまいも兄弟だけ「捨て札効果」がありませんが、里芋として天国に捨てる事ができます。



姜姜ちゃん：

捨て札効果：
行動終了時の引くカードは、2枚の農家カードになります。



さつまいも兄弟：

栽培の時：その畑を1ターン封鎖します、次のターンから収穫できます。封鎖された畑は他の効果発動の時、指定する事ができません。



謎芋ちゃん：

捨て札効果：その畑の「畑の隣」から道具カードを1枚手札に戻します。



巨大謎芋：(≥3セット)

捨て札効果：行動終了時の引くカードは、2枚のクレイジーカードになります。



道具

取れるのは最後に置かれた道具カードだけ。(もし謎芋ちゃんはその色の天国に捨てられたとき、その色の畑の隣の道具を回収します。もし自分のキャラボードの捨て札区に捨てられたなら、好きな色の畑から道具を回収できます)



クレイジーかご：

他のプレイヤーの手札から全部で1-2枚の農家カードを引き(引く農家カードの色は、かごが置かれる畑と同じ色)、手札に加えます。



クレイジー異変薬剤：

畑にセットが出来てる時に、どの色の里芋でも植えます。(被されるまで、効果が継続します。)



メカ推し車：

他の畑から、または他の畑まで1-2枚の原料カードを移動します。



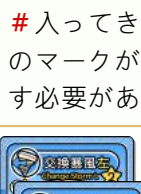
クレイジーメガホン：

他の里芋畑を一枚選び、中の全ての道具をこちらの畑に入れて、この道具の上に被せます。そして一番上の道具の効果を発動します。



クモシヤベル：

その色の畑の中から、1-2枚の原料カードを手札に戻すか、または1-2枚の原料カードを得点エリアに入れます。



交換あらし(左/右)：

動き始める時の1枚目として使います、全プレイヤーは手札の農家カードを隣のプレイヤーに渡します(左/右)クレイジーカードは渡しません。



ヘルパー証明：

セットが出来た畑で使います、すぐに「ヘルパートークン」を一つ置きます。



水分雲：

「セット」を作る時に必要な分の水を提供します。例：畑の中に肥料が3つがあるから、水分雲は3つの水を提供し、「3セット」を作ります。
(被されるまで、効果継続)



養分太陽：

「セット」を作る時に必要な分の肥料を提供します。**(被されるまで、効果継続)**畑の中に水が2つ、肥料が1つあるから、養分太陽は1つの肥料を提供し、「2セット」を作ります；もし次のプレイヤーが水を1つ置いたら、更に肥料を1つ追加し、「3セット」になります。



クレイジーかざ車：

この畑の中にすべての色の原料が置けるようになります。**(被されるまで、効果継続)**



クレイジーブーツ：

置いた後別の畑を指定し、このターンでは二つの畑で働く事ができます。



クレイジーキヤッチャー：

その色の天国にある里芋を収穫し、自分の得点エリアに入れます。



天国掃除機：

その色の天国カードと天国にある里芋を手札に戻します。もし天国に里芋がない場合、天国カードだけ回収します。



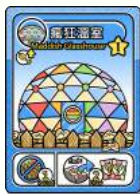
クレイジークレーン車：

原料のない畑だけ使えます。
他の里芋畑を一枚選び、すべ
ての原料を移し入れます。
(置く順番を変えられません)



クレイジー爆弾：

行動終了時の引くカードは、
1枚のクレイジーカードにな
ります。(得点エリアに入れた
ら減点とします)



クレイジー温室：

- ①.その色の畑を1ターン封鎖します。封鎖された畑は他の効果が発動される時に指定されることはできません。
- ②.行動終了時の引くカードは、2枚の農家カードになります。



クレイジーラッカー：

- ①.行動終了時の引くカードは、2枚の農家カードになります。
- ②.置いた時、その色の畑にいくつかの「ヘルパートークン」があるにより、ターン終了時「おまけ」に引く農家カードが増えます



天国



イーターヘブン：

- ①.里芋のない天国だけ使えます：天国エリアから天国カードを収穫し、得点エリアに入れます。
- ②.天国エリアを占領し、二度と里芋を天国に捨てられません。

Note



- ①.「End:」の効果もしターン内で重複した場合、どれか一つだけ選んで、発動します。

- ②.「End:」は「End: Extra」の効果と同時に使う事ができます。



応援をありがとうございます ゲームを楽しんでください！



瘋狂島MaddishIsland®は2011年に成立した台湾オリジナルの物語ブランド、2018年にでボードゲームの開発を始め、ユニークで面白い台湾オリジナルのボードゲームの創作について、全力を尽くしています。瘋狂島にいらしゃったすべてのプレイヤーが自分だけの楽しさを見付ける事を願っています！また会いましょう！



ゲームデザイナー：陳柏諭 (TaroTaro)
ゲームディレクター：陳駿宏 (DumDum)
イラストレーター：瘋狂島 Maddish Island × 陳柏諭 (TaroTaro)
日本語翻訳：林志雅 日本語校正：Panda Ren



FaceBook

著作権所有者：邁提斯企業有限公司 ©2011-2019 Maddish Island.
©Maddish enterprise Co., Ltd All Rights Reserved.
法人番号：54776818 産地：台湾 Taiwan
電話 TEL：+886-5-233-3663 傳真 FAX：+886-5-232-5230



公式サイト

★ ゲームヒント

★ **手伝いのタイミングを掴み、他のプレイヤーに協力します**、そして、良いタイミングで更なる点数を収穫していきます。

★ **手札が使いにくい時、手札の最低限が5枚という事**を利用し、**適切に手札を整理します**。

★ **行動終了時にで農家カードを引く時**、現在の畑のカード点数を参考し、その色の畑の資源の争奪に参加します。

★ **道具の効果を活用し、手札の資源を増やし、管理します**、他の農家の手札の色を観察する事で、栽培の得点を増やす機会や手伝いのタイミングを掴む事が増えます。

★ **効果活用例**：下の例図はゲームの進行時になり得る配置です、どうやって**1ターン**内で現在の資源を活用し、すべての手札と3枚の畑の資源を全部収穫し、点数に変え、行動終了時に手札を5枚に補充しましょう。**(更なる点数稼ぎのcomboがあり、あなたの発見を待っています。)**



手牌

ステップ1

① 置く

② 入れる

③ 収穫

ステップ2

④ 置く

⑤ 出す

⑥ 降臨

⑦ 収穫

ステップ3

⑧ 置く

⑨ 置く、栽培

⑩ 収穫

⑪ 自分の行動終了後、カードを1枚引きます。手札が5枚未満なので、あと4枚引きます。