

AIRCROPS

人数：2-4人 | 年齢：14歳以上 | 時間：40-80分

技術が進んだ近未来。

人々はより効率的な野菜の収穫を目指して
天空で野菜づくりを始めました。

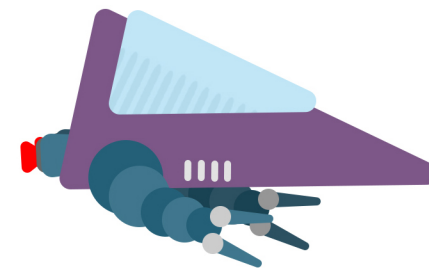
プレイヤーは野菜農家となり土地を耕し、野菜を育てて収穫し
ライバルよりも多くのコインを獲得することを目指します。

しかし、空に浮かんだ畑には

自分の菜園だけでなく、ライバルの菜園も広がっています。
お互い上手に利用し合い、効率よく野菜を育てて収穫しましょう。

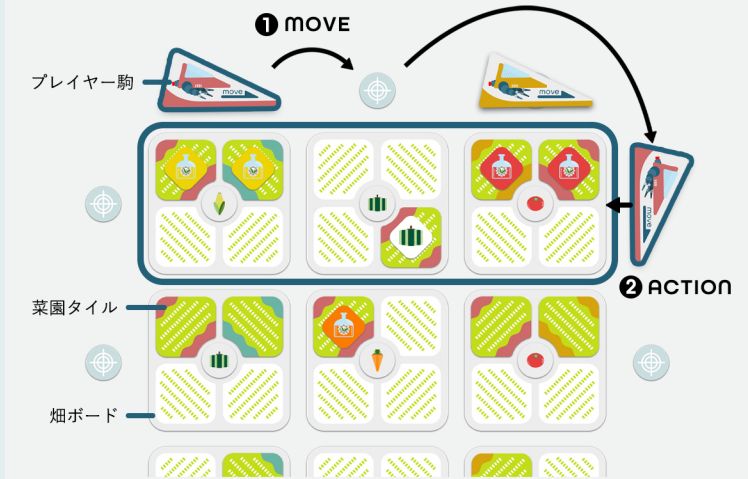
野菜を育てて収穫した経験を活かせば、新たな技術も習得できます。
技術を組み合わせて、農業を効率化していくのも重要です。

あなたは野菜農家として大空を制することができるでしょうか。



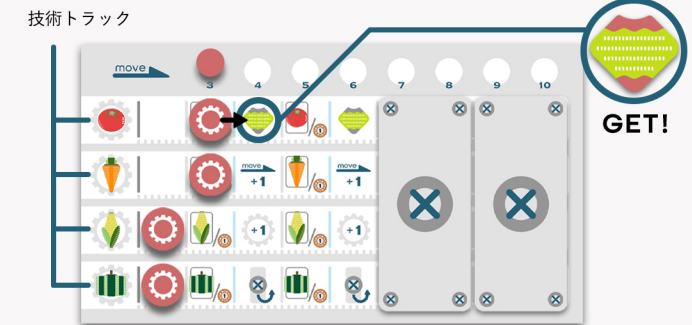
とんなゲーム？

3列×4段の「全プレイヤー共通の畑」を周回しながら
菜園を耕し、野菜を育てて、収穫するボードゲームです。



野菜を育てたり、収穫するアクションは範囲内の全ての菜園が対象。
他プレイヤーの野菜を育てたり、収穫してコインをGET!

収穫すると、コインをもらえるだけでなく、技術力もUP。
技術トラックが進むと、野菜ごとの技術カードを使えるようになったり、
能力強化されたり、様々なボーナスが。



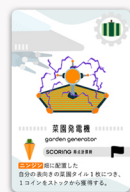
野菜づくりを便利にしてくれる
技術カードを組み合わせて、自分だけの戦略を。



技術カード(裏)



技術カード(表)



内容物一覧

畑ボード 12枚



菜園タイル 4色 各12枚



プレイヤー駒 4色 各1枚



移動数マーカー 4色 各1枚



プレイヤーシート 4枚



技術上限タイル 8枚



技術マーカー 4色 各4枚



基本品種チップ 8枚



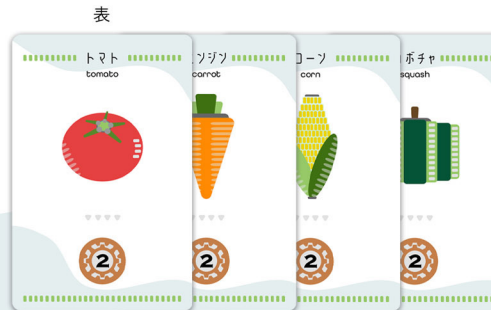
追加品種チップ 8枚



技術カード 48枚



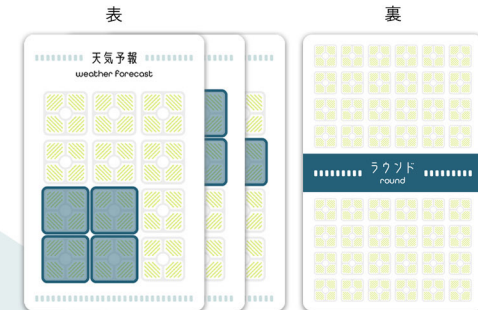
野菜カード 4枚



野菜トークン 4種 各16枚



ラウンドカード 14枚



停留所タイル 14枚



ラウンドマーカー 1枚



スタートプレイヤーマーカー 1枚



コインチップ 72枚



サマリーカード 4枚



説明書 1部 (本紙)

[NOTE]

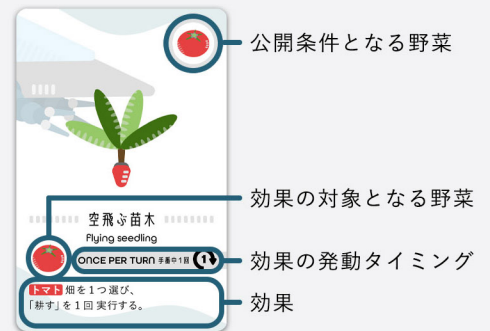
品種チップと記載している場合は、基本品種チップと追加品種チップの両方を示します。
野菜トークンと記載している場合は、4種の野菜すべてのトークンを示します。

内容物の説明

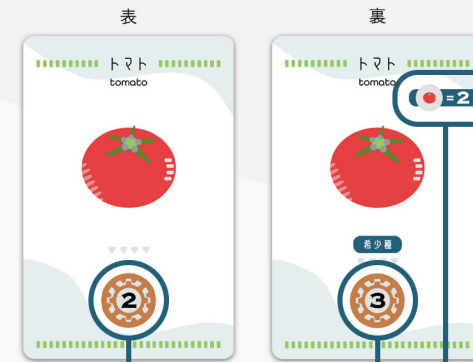
畑ボード



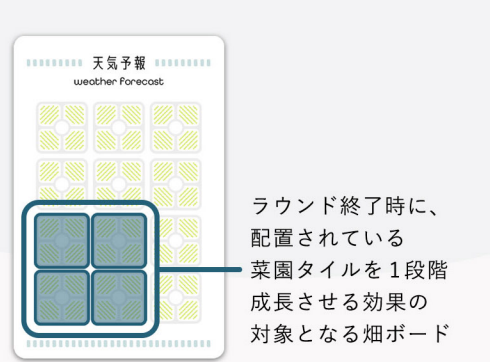
技術カード



野菜カード



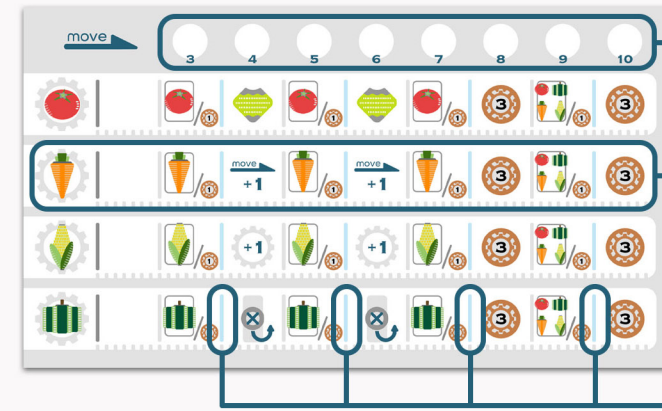
ラウンドカード



収穫時に獲得できるコイン

該当する野菜の品種チップが2枚だった場合、裏向きを使用することを示すアイコン

プレイヤーシート



移動数上限トラック

移動数マーカーを進めることで管理します。移動数マーカーが配置されたマスに記載の数字が移動数の上限です。

技術トラック

技術マーカーを進めることで管理します。技術マーカーが配置されたマスに記載のボーナスを即座に獲得します。

水色の線

一部の技術カードで「技術マーカーが通過した水色の線」の本数の参照時に使用します。上記以外は、他のマスを区切る灰色の線と同じです。

全体の準備

- 畑ボード 12枚を 3列 × 4段で中央に置き、その外周に停留所タイルを配置します。
 - 基本品種チップ 8枚を裏向きでシャッフルし、無作為に選んだ 8枚の畑ボードの「品種チップ配置スペース」に配置し、表向きにします。
追加品種チップ 8枚を裏向きでシャッフルし、残りの 4枚の畑ボードの「品種チップ配置スペース」に配置し、表向きにします。
余った追加品種チップ 4枚はゲームから除外します。
 - 野菜カード 4枚を畑ボード 12枚の近くに配置します。
畑ボードに配置された品種チップの枚数を野菜ごとに確認し、2枚だった場合、該当する野菜カードを裏向きにします。
野菜トークンを各野菜カードの近くにまとめて置きます。
以降、ストックと呼びます。
 - 全てのラウンドカードを裏向きでシャッフルしプレイ人数に対応した枚数のカードを裏向きのまま、畑ボード 12枚の上に横一列に配置します。
残りのラウンドカードは裏向きのままゲームから除外します。
その後、左端から 4枚のラウンドカードを表向きにし、左端のラウンドカードの上にラウンドマーカーを配置します。
*「右」や「左」などの方向の表記は、カードを正位置で見た場合の方向を示します。
*ラウンドカードは畑ボード 3列 × 4段に対して、正位置となるよう配置してください。
- プレイ人数 | 2人: 12枚、3人: 10枚、4人: 8枚
- 全ての技術カードを裏向きでシャッフルし、各プレイヤーに 8枚ずつ配ります。残りの技術カードは裏向きのままゲームから除外します。
各プレイヤーは配られた 8枚から 2枚を選んで手札にし、右隣のプレイヤーに 6枚のカードを渡します。
その後、左隣のプレイヤーから受け取った 6枚から 2枚を選んで手札にし、右隣のプレイヤーに 4枚のカードを渡します。
さらに、左隣のプレイヤーから受け取った 4枚から 2枚を選んで手札にし、残りの 2枚のカードは裏向きのままゲームから除外します。
各プレイヤーは手札 6枚でゲームを開始します。

各プレイヤーの準備

- 各プレイヤーは担当色を決め、移動数マーカー 1個、技術マーカー 4個、プレイヤー駒 1枚、菜園タイル 10枚、技術上限タイル 2枚、プレイヤーシート 1枚、プレイヤーカード 1枚を受け取ります。
残りの各プレイヤーの菜園タイル 2枚は、ストックに置きます。
- 各プレイヤーはコインチップを 6コインずつ受け取ります。
残りのコインチップは種類ごとに分けて、ストックに置きます。
- プレイヤーシートの移動数上限トラックの左端のマスに移動数マーカーを、4種の野菜の技術トラックのそれぞれの左端のマスに技術マーカーを 1個ずつ配置します。
さらに 4種の野菜の技術トラックの右端 4列に対して、2列ごとに技術上限タイルを 1枚ずつ配置します。

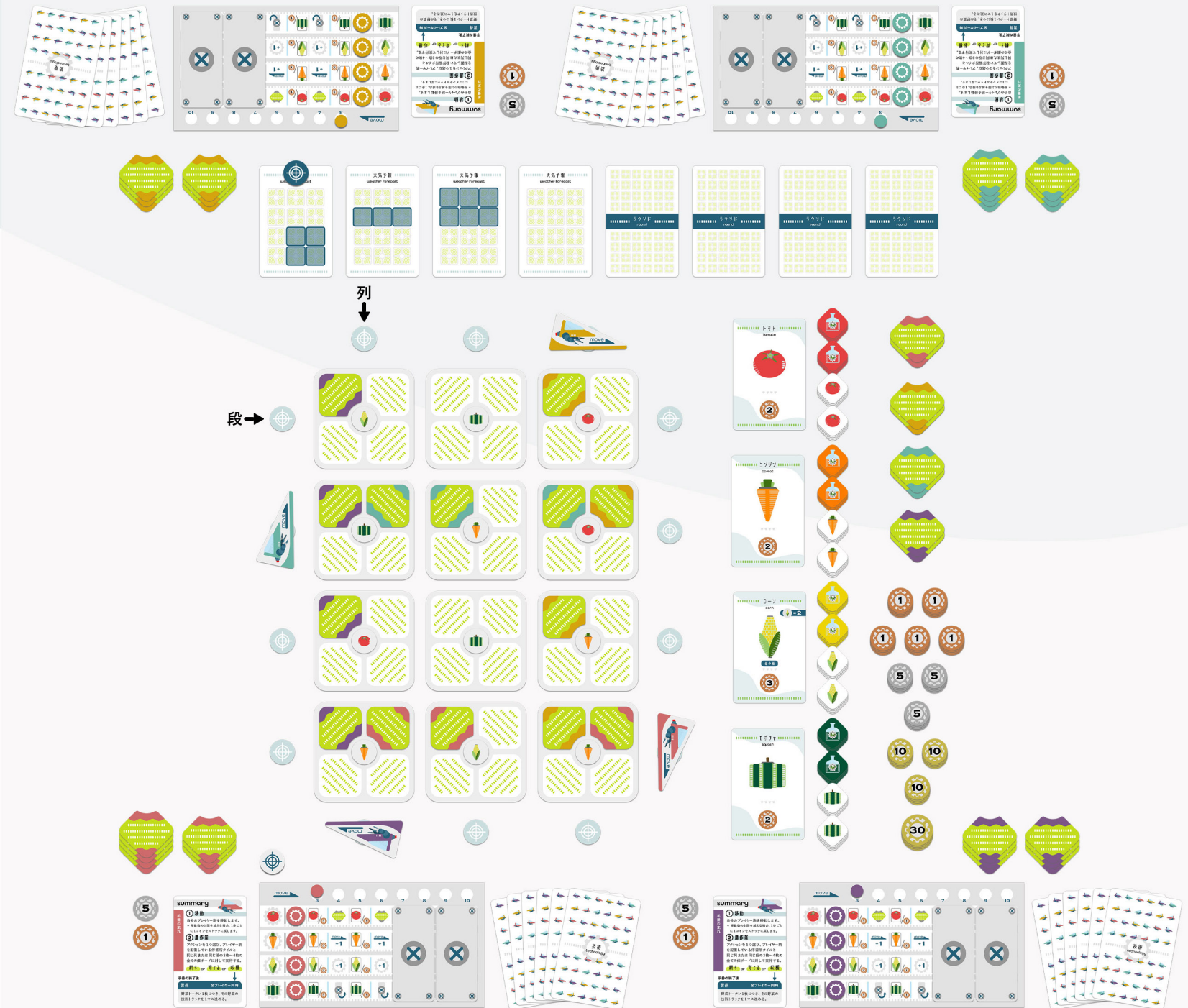
手番順の決定

- 最近、野菜を育てた人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。
- 手番順が最も遅いプレイヤーから順に、任意の停留所タイルにプレイヤー駒を配置します。
その後、プレイヤー駒を配置した停留所タイルと同じ列または段の畑ボード 1枚ごとに、手元の菜園タイル 1枚を表向きで配置します。
ただし、他プレイヤーのプレイヤー駒と同じ辺、同じ列、同じ段の停留所タイルには自分のプレイヤー駒を配置できません。

[NOTE]

それぞれの畑ボードは配置された品種チップの野菜畑となります。以降、「野菜名 + 畑」と呼びます。例えば、トマトの品種チップが配置されている畑ボードは「トマト畑」と呼びます。

例) 4人プレイの場合



ゲームの手順

ゲームはプレイ人数に対応したラウンド数で構成され、スタートプレイヤーから時計回りで手番を行います。手番では「①移動」と「②農作業」を行います。全プレイヤーが手番を1回ずつ行ったら1ラウンドが終了します。

プレイ人数 | 2人:12ラウンド、3人:10ラウンド、4人:8ラウンド

手番の流れ

① 移動

自分のプレイヤー駒を任意の数だけ移動します。

ただし、移動数の上限(プレイヤーシートの移動数マーカーが配置されているマスに記載の数)を超える場合、1歩ごとに1コインをストックに戻します。

他プレイヤーのプレイヤー駒がある場合は飛び越して、1歩分として移動します。

移動を行わず、同じ場所に留まることはできません。

*プレイヤー駒はゲーム中、畑ボード12枚の外周に配置された停留所タイトル上を時計回りに移動します。

*外周を周回して同じ場所に戻ることはできません。

② 農作業

「耕す」、「育てる」、「収穫」の3つのアクションからいずれか1つを選び、自分のプレイヤー駒を配置している停留所タイトルと同じ列または同じ段の3枚~4枚の全ての畑ボードに対してアクションを実行します。

*畑ボードごとに異なるアクションを実行することはできません。

耕す

アクション対象の畑ボードに以下のAかBのいずれかを実行します。

A: 手元の菜園タイトル1枚を表向きで「菜園タイトル配置スペース」に配置する。

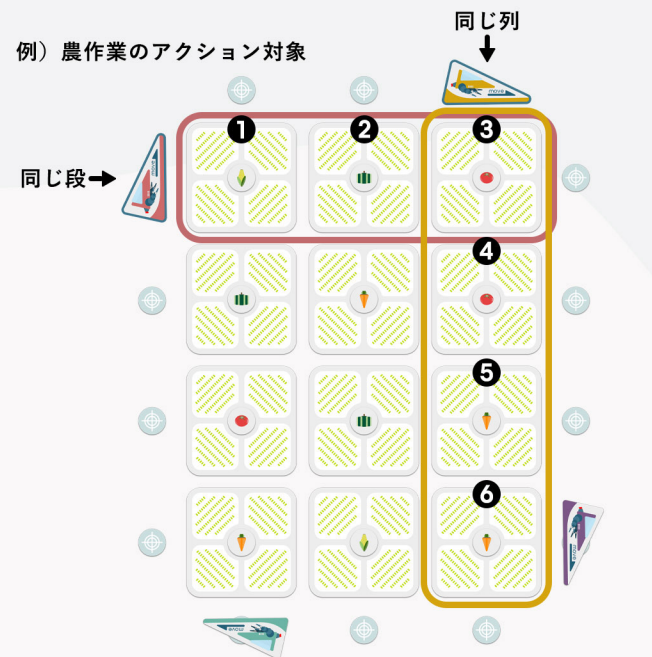
B: 裏向きで配置されている自分の菜園タイトル(荒れた菜園)を1枚選び、表向きにする。

*畑タイトル1枚ごとに、AかBのいずれかを選んで実行できます。

*1枚の畑タイトルに、自分の菜園タイトルを複数配置できます。

*Aを選択時、対象となる畑ボードに菜園タイトルを配置しないことを選んでも構いません。

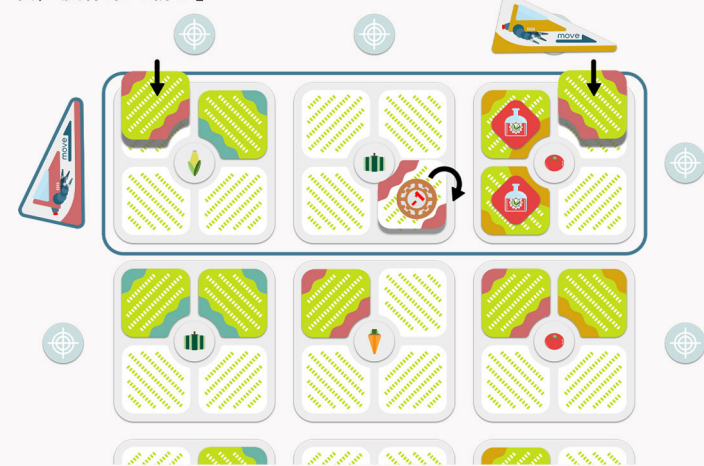
*Aを選択時、手元に菜園タイトルが残っていない、または「菜園タイトル配置スペース」が全て埋まっている場合、菜園タイトルを配置することはできません。



赤プレイヤーが農作業のアクションを実行する場合、プレイヤー駒を配置している停留所タイトルと同じ段の①、②、③の畑ボードがアクション対象となります。

黄色プレイヤーが農作業のアクションを実行する場合、同じ列の③、④、⑤、⑥の畑ボードがアクション対象となります。

例) 農作業「耕す」



赤プレイヤーはプレイヤー駒と同じ列の3枚の畑タイトルに「耕す」を実行しました。

左と右の畑タイトルではAを選び、それぞれの畑タイトルに自分の菜園タイトルを1枚ずつ表向きで配置しました。

中央の畑タイトルには裏向きの自分の菜園タイトル(荒れた菜園)が配置されているのでBを選び、菜園タイトルを表向きにしました。

育てる

アクション対象の畑ボードに配置されている全ての表向きの菜園タイトル(全プレイヤーの菜園タイトル)を1段階成長させます。

下記の手順で処理を実行します。

STEP 1:

菜園タイトルに裏向きの野菜トークンが配置されている場合、野菜トークンを表向きにします。

STEP 2:

菜園タイトルに野菜トークンが配置されていない場合、畑ボードに配置されている品種チップと同種の野菜トークン1枚を裏向きで配置します。

STEP 3:

手番プレイヤーは、成長させた他プレイヤーの菜園タイトル1枚につき1コインをストックから獲得します。

*菜園タイトルに配置できる野菜トークンの数は1枚のみです。

*表向きの野菜トークンが配置されている場合は成長の処理は行わず、1コインの獲得もありません。

*裏向きの菜園タイトルは成長の処理は行わず、1コインの獲得もありません。

収穫

アクション対象の畑ボードに

自分の「野菜トークンが表向きで配置された菜園タイトル」が配置されている全プレイヤーは、以下の処理を同時に実行します。

手番プレイヤー:

畑ボードに配置されている自分の「野菜トークンが表向きで配置された菜園タイトル」を野菜トークンと菜園タイトルのセットで手元に獲得します。手元に獲得した野菜トークン1枚につき、該当する野菜カードに記載のコインをストックから獲得します。

*手元に獲得した菜園タイトルは、次の手番以降の「耕す」アクションで使用できます。

*手番プレイヤーは、自分の「野菜トークンが表向きで配置された菜園タイトル」がない場合でも「収穫」を実行できます。

他プレイヤー:

畑ボードに配置されている自分の「野菜トークンが表向きで配置された菜園タイトル」の野菜トークンのみを手元に獲得し、「野菜トークンが表向きで配置されていた菜園タイトル」を裏向き(荒れた菜園)にします。

手元に獲得した野菜トークン1枚につき、該当する野菜カードに記載のコインをストックから獲得します。

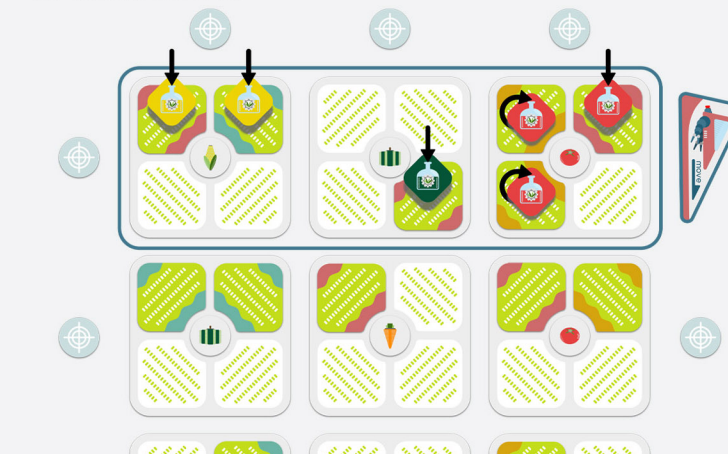
その後、手元に獲得した野菜トークン1枚につき1コインを手番プレイヤーに支払います。

*コインを支払えないプレイヤーがいた場合、手番プレイヤーは代わりにストックからコインを獲得します。

[野菜の成長段階]

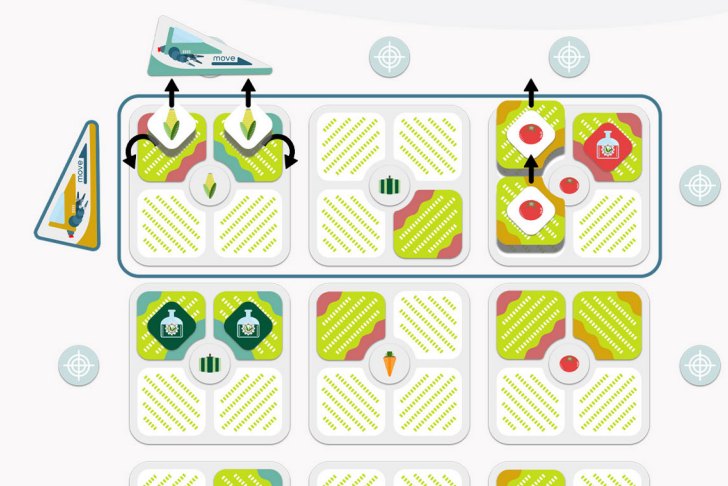


例) 農作業「育てる」



赤プレイヤーはプレイヤー駒と同じ列の3枚の畑タイトルに「育てる」を実行しました。右の畑の黄色プレイヤーの2枚の菜園タイトルには裏向きの野菜トークンが配置されているため、野菜トークンを表向きにしました。左と中央の畑タイトルに配置されている赤プレイヤーと緑プレイヤーの菜園タイトルには野菜トークンが配置されていないため、左の畑タイトルの菜園タイトルにはコーンの野菜トークンを、中央の畑の菜園タイトルにはカボチャの野菜トークンを裏向きで配置しました。

例) 農作業「収穫」



黄色プレイヤーはプレイヤー駒と同じ列の3枚の畑タイトルに「収穫」を実行しました。

右の畑タイトルに配置されている黄色プレイヤーの2枚の菜園タイトルは、トマトの野菜トークンと菜園タイトルのセットで手元に獲得します。左の畑タイトルに配置されている赤プレイヤーと緑プレイヤーの菜園タイトルは裏向きにして、コーンの野菜トークンのみ手元に獲得します。その後、赤プレイヤーと緑プレイヤーは1コインずつ黄色プレイヤーに支払います。

習得

手番プレイヤーが「収穫」を実行した手番の終了後、野菜トークンを手元に獲得している全プレイヤーは、次プレイヤーの手番開始前に「習得」を実行します。

「習得」では野菜トークンをストックに戻し、技術トラックを進めることで技術カードを手札から公開したり、各種トラックを進めるなど様々なボーナスを獲得することができます。

各プレイヤー同時に下記の処理を実行します。

手元の野菜トークン全てをストックに戻します。

ストックに戻した野菜トークン1個につき、プレイヤーシートの該当する野菜の技術トラックを1マス進め、記載のボーナス(9ページ参照)を獲得します。

* 技術マーカーを進める順番は任意です。

* 技術上限タイ尔で隠れているマスに、技術マーカーを進めることはできません。

* 技術トラックの右端のマスに技術マーカーが配置されている場合、技術マーカーを進めることはできません。

* 野菜トークンは、手元に所持して持ち越すことはできません。

[NOTE]

手番中は、手番プレイヤーのプレイヤー駒を裏向きにすることで、どのプレイヤーの手番中かを明確にすることができます。

ラウンドの終了

ラウンド終了時に、3つの処理を下記の順で実行します。

① 荒れた菜園のペナルティ

各プレイヤーは、畑ボードに裏向きで配置された自分の菜園タイル1枚につき1コインをストックに戻します。

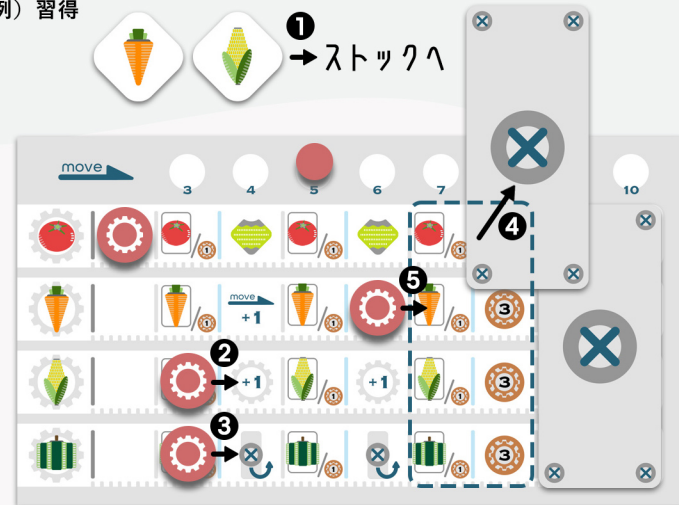
② 天気予報

ラウンドカードの「天気予報」に示された畑ボードに配置されている全ての菜園タイル(全プレイヤーの菜園タイル)を1段階成長させます。
* 成長の処理については、7ページの「② 農作業」の「育てる」を参照してください。

③ ラウンド管理

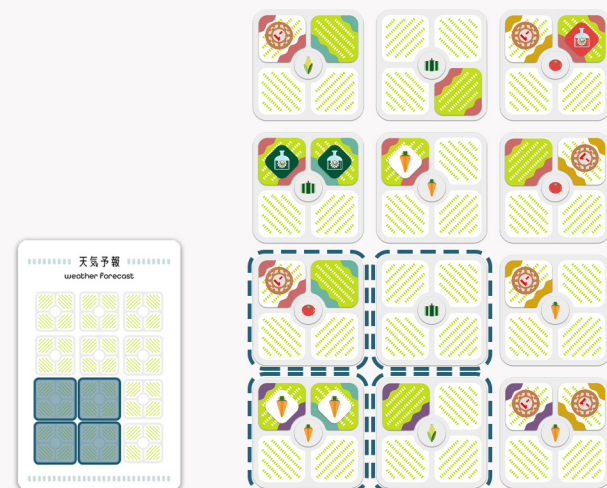
ラウンドマーカーを右隣のラウンドカードに配置します。
その後、裏向きのラウンドカードがある場合は、左端の1枚を表向きにします。
ラウンドマーカーが右隣のラウンドカードに配置されたら、そのラウンドの終了後に得点計算を行います。

例) 習得



赤プレイヤーはニンジンとコーンの野菜トークンをストックに戻し(①)、まずはコーンの技術トラックを1マス進めました(②)。マスに記載のボーナスは「任意の野菜の技術トラックを1マス進め、記載のボーナスを獲得する。」だったため、カボチャの技術トラックを1マス進め(③)、「技術上限タイ尔を1枚、プレイヤーシートから取り除く。」を実行しました(④)。その後、ニンジンの技術トラックを1マス進め(⑤)、記載のボーナス「ニンジンが公開条件となる技術カード1枚を手札から公開する。」を実行しました。

例) ラウンドの終了「天気予報」



枠線のある畑ボード4枚が「天気予報」の対象です。
トマト畑では緑プレイヤーの菜園タイルが、コーン畑では紫プレイヤーの菜園タイルがそれぞれ1段階成長します。表向きの野菜トークンが配置されている菜園タイル、裏向きの菜園タイルは成長の処理は行いません。

得点計算

得点計算では下記2点の処理を行います。

畑ボードに配置した自分の表向きの菜園タイル1枚につき1コインを獲得。
* 裏向きの菜園タイルからは1コインを獲得できません。

技術カードの「ゲーム終了時」の効果発動によるコインの獲得。

その後、コインを最も多く所持しているプレイヤーが勝者です。

* コインの所持数が同数の場合は、公開した技術カードの枚数が多いプレイヤーが勝者です。
公開した技術カードの枚数も同じ場合は、移動数マーカーを配置したマスに記載の数が多いプレイヤーが勝者です。

技術シートのボーナスアイコン



該当する野菜が公開条件となる技術カード1枚を手札から公開する。
または、1コインを獲得する。



ストックから自分の菜園タイル1枚を手元に獲得する。
移動数上限トラックを1マス進める。



任意の野菜の技術トラックを1マス進め、記載のボーナスを獲得する。

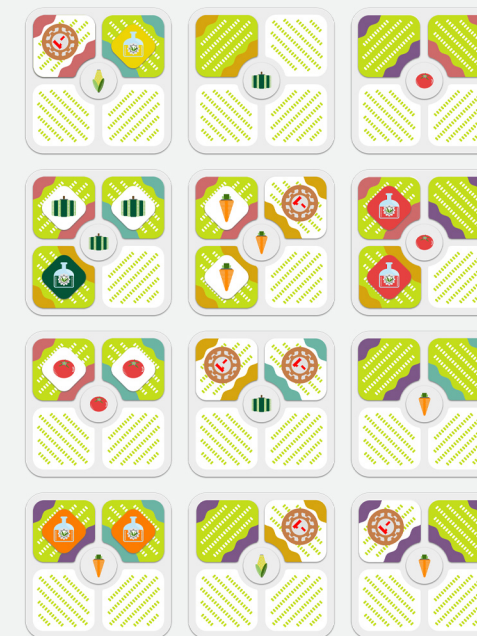


技術上限タイ尔を1枚(左から順に)、プレイヤーシートから取り除く。
技術上限タイ尔で塞がれていたマスまで技術トラックを進めることができる。



3コインを獲得する。

例) 得点計算



赤プレイヤーは表向きの菜園タイルが5枚のため5コインを獲得します。
同様に、黄プレイヤーは4コイン、緑プレイヤーは5コイン、紫プレイヤーは6コインをそれぞれ獲得します。

技術カードの発動

手札から公開した技術カードは、記載の発動タイミングによって効果を発動できます(任意)。

ONCE PER TURN 手番中1回

毎ラウンド、手番中であればいつでも効果を1回発動できます。

ONGOING 常時発動

手札から公開した直後から常に効果を発動できます。

SCORING 得点計算時

ゲーム終了後の得点計算時に1回のみ効果を発動できます。

技術カード一覧



空飛ぶ苗木
Flying seedling

ONCE PER TURN 手番中1回

【エンジン】畑を1つ選び、「耕す」を1回実行する。



空飛ぶ苗木 Flying seedling

ONCE PER TURN 手番中1回

【トマト】畑を1つ選び、「耕す」を1回実行する。

【コーン】畑を1つ選び、「耕す」を1回実行する。

【カボチャ】畑を1つ選び、「耕す」を1回実行する。



たねキャノン
seed cannon

ONGOING 常時発動

自分で「耕す」を実行した【エンジン】畑に、追加で1回ずつ「耕す」を実行する。



たねキャノン seed cannon

ONGOING 常時発動

自分で「耕す」を実行した【トマト】畑に、追加で1回ずつ「耕す」を実行する。

自分で「耕す」を実行した【コーン】畑に、追加で1回ずつ「耕す」を実行する。

自分で「耕す」を実行した【カボチャ】畑に、追加で1回ずつ「耕す」を実行する。

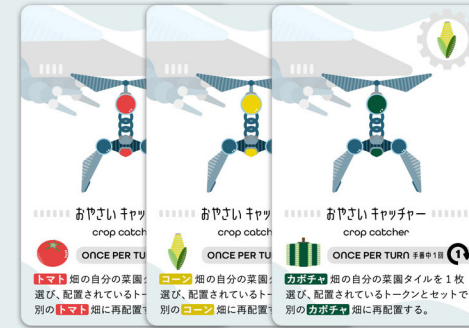
補足：
手番の②農作業で「耕す」を実行時や、「空飛ぶ苗木」で「耕す」を実行した時にも発動できます。



おやさいキャッチャー
crop catcher

ONCE PER TURN 手番中1回

【エンジン】畑の自分の菜園タイルを1枚選び、配置されているトークンとセットで別の【エンジン】畑に再配置する。



おやさいキャッチャー crop catcher

ONCE PER TURN 手番中1回

【トマト】畑の自分の菜園タイルを1枚選び、配置されているトークンとセットで別の【トマト】畑に再配置する。

【コーン】畑の自分の菜園タイルを1枚選び、配置されているトークンとセットで別の【コーン】畑に再配置する。

【カボチャ】畑の自分の菜園タイルを1枚選び、配置されているトークンとセットで別の【カボチャ】畑に再配置する。

補足：
再配置できる「菜園タイル配置スペース」が全て埋まっている場合、菜園タイルを再配置することはできません。



人工知能モニター
ai monitor

ONCE PER TURN 手番中1回

【エンジン】の技術トラックを1マス進め、記載のボーナスを獲得する。その後、1コインをストックに戻す。



人工知能モニター ai monitor

ONCE PER TURN 手番中1回

【トマト】の技術トラックを記載のボーナスを獲得する。その後、1コインをストックに戻す。

【コーン】の技術トラックを記載のボーナスを獲得する。その後、1コインをストックに戻す。

【カボチャ】の技術トラックを1マス進め、記載のボーナスを獲得する。その後、1コインをストックに戻す。

補足：
この効果で手番中に公開した「手番中1回」の技術カードは、この手番中から効果を発動できます。



整備クローラー
maintenance crawler

ONGOING 常時発動

【エンジン】畑では、ラウンド終了時の荒れた菜園のパネルティが発生しない。



整備クローラー maintenance crawler

ONGOING 常時発動

【トマト】畑では、ラウンド終了時の荒れた菜園のパネルティが発生しない。

【コーン】畑では、ラウンド終了時の荒れた菜園のパネルティが発生しない。

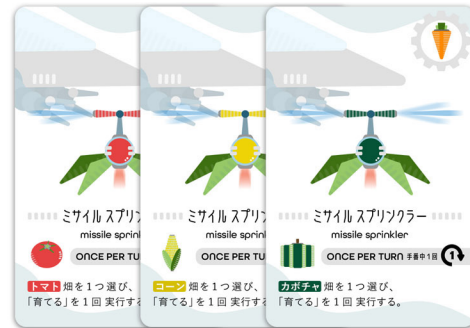
【カボチャ】畑では、ラウンド終了時の荒れた菜園のパネルティが発生しない。



ミサイルスプリンクラー
missile sprinkler

ONCE PER TURN 手番中1回

【エンジン】畑を1つ選び、「育てる」を1回実行する。



ミサイルスプリンクラー missile sprinkler

ONCE PER TURN 手番中1回

【トマト】畑を1つ選び、「育てる」を1回実行する。

【コーン】畑を1つ選び、「育てる」を1回実行する。

【カボチャ】畑を1つ選び、「育てる」を1回実行する。

補足：
この効果で成長させた他プレイヤーの菜園タイル1枚につき1コインをストックから獲得します。



おやさい販売機
vending machine

ONGOING 常時発動

他プレイヤーの「収穫」の実行時、【エンジン】畑では他プレイヤーへのコインの支払いが発生しない。



おやさい販売機 vending machine

ONGOING 常時発動

他プレイヤーの「収穫」の実行時、【トマト】畑では他プレイヤーへのコインの支払いが発生しない。

【コーン】畑では他プレイヤーへのコインの支払いが発生しない。

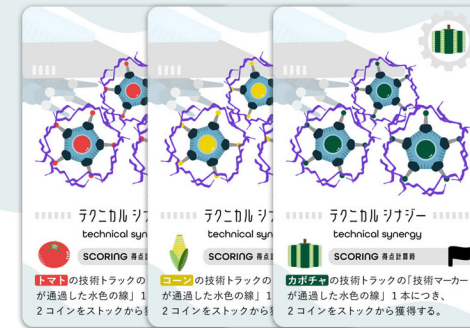
【カボチャ】畑では他プレイヤーへのコインの支払いが発生しない。



テクニカルシナジー
technical synergy

SCORING 得点計算時

【エンジン】の技術トラックの「技術マーカー」が通過した水色の線」1本につき、2コインをストックから獲得する。



テクニカルシナジー technical synergy

SCORING 得点計算時

【トマト】の技術トラックの「技術マーカー」が通過した水色の線」1本につき、2コインをストックから獲得する。

【コーン】の技術トラックの「技術マーカー」が通過した水色の線」1本につき、2コインをストックから獲得する。

【カボチャ】の技術トラックの「技術マーカー」が通過した水色の線」1本につき、2コインをストックから獲得する。

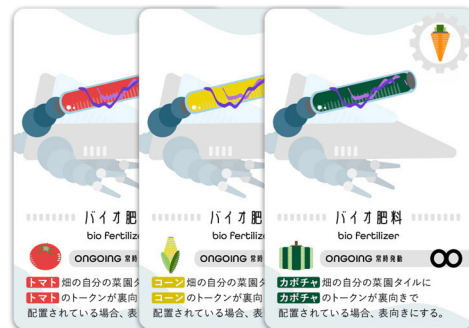
補足：
「技術マーカーが通過した水色の線」は、3ページ「内容物の説明」の「プレイヤーシート」を参照してください。



バイオ肥料
bio Fertilizer

ONGOING 常時発動

【エンジン】畑の自分の菜園タイルに【エンジン】のトークンが裏向きで配置されている場合、表向きにする。



バイオ肥料 bio Fertilizer

ONGOING 常時発動

【トマト】畑の自分の菜園タイルに【トマト】のトークンが裏向きで配置されている場合、表向きにする。

【コーン】畑の自分の菜園タイルに【コーン】のトークンが裏向きで配置されている場合、表向きにする。

【カボチャ】畑の自分の菜園タイルに【カボチャ】のトークンが裏向きで配置されている場合、表向きにする。

補足：
このカードの効果は公開時だけでなく、自分の菜園タイルに該当する野菜の野菜トークンが裏向きで配置されるたび表向きにできます。



ロケットエンジン
rocket engine

ONGOING 常時発動

【エンジン】の技術トラックの「技術マーカー」が通過した水色の線」1本につき、移動数上限トラックを1マス進める。



ロケットエンジン rocket engine

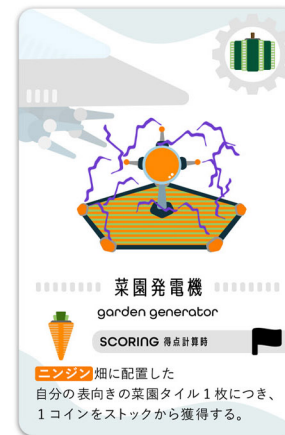
ONGOING 常時発動

【トマト】の技術トラックの「技術マーカー」が通過した水色の線」1本につき、移動数上限トラックを1マス進める。

【コーン】の技術トラックの「技術マーカー」が通過した水色の線」1本につき、移動数上限トラックを1マス進める。

【カボチャ】の技術トラックの「技術マーカー」が通過した水色の線」1本につき、移動数上限トラックを1マス進める。

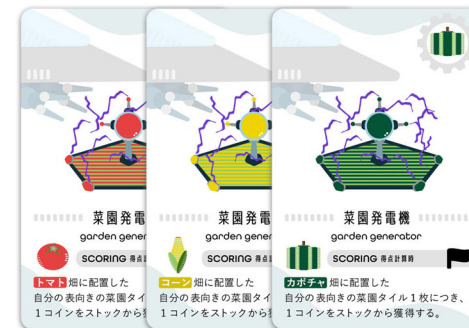
補足：
「技術マーカーが通過した水色の線」は、3ページ「内容物の説明」の「プレイヤーシート」を参照してください。



菜園発電機
garden generator

SCORING 得点計算時

【エンジン】畑に配置した自分の表向きの菜園タイル1枚につき、1コインをストックから獲得する。



菜園発電機 garden generator

SCORING 得点計算時

【トマト】畑に配置した自分の表向きの菜園タイル1枚につき、1コインをストックから獲得する。

【コーン】畑に配置した自分の表向きの菜園タイル1枚につき、1コインをストックから獲得する。

【カボチャ】畑に配置した自分の表向きの菜園タイル1枚につき、1コインをストックから獲得する。

補足：
得点計算時の「畑ボードに配置した自分の表向きの菜園タイル1枚につき1コインを獲得」に加えて、コインを獲得できます。



おやさいリサイクラー
crop recycler

SCORING 得点計算時

【エンジン】のトークン(表/裏のどちらも)が配置された菜園タイル1枚につき、2コインをストックから獲得する。



おやさいリサイクラー crop recycler

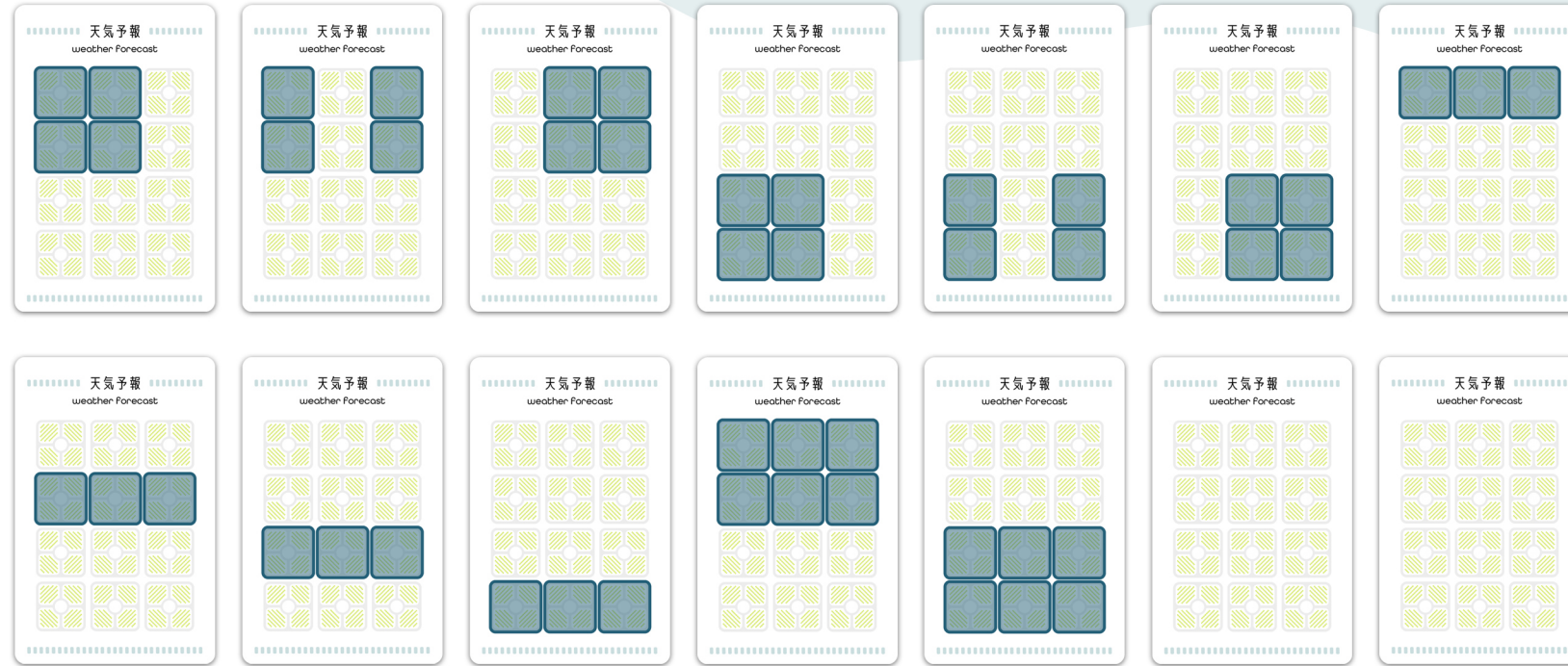
SCORING 得点計算時

【トマト】のトークン(表/裏のどちらも)が配置された菜園タイル1枚につき、2コインをストックから獲得する。

【コーン】のトークン(表/裏のどちらも)が配置された菜園タイル1枚につき、2コインをストックから獲得する。

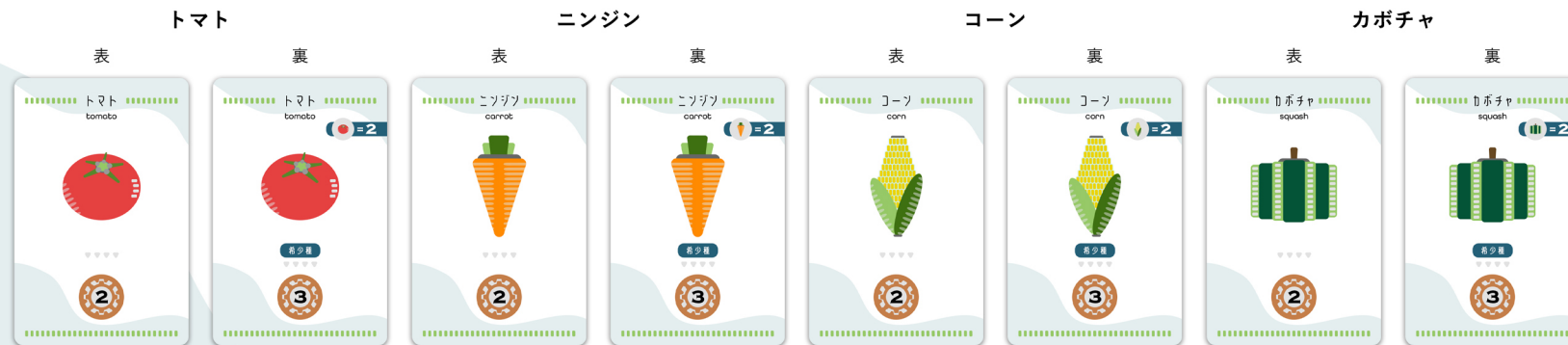
【カボチャ】のトークン(表/裏のどちらも)が配置された菜園タイル1枚につき、2コインをストックから獲得する。

ラウンドカード一覧



* ラウンド終了時の「天気予報」で、「効果の対象となる畑ボードが示されていないラウンドカード」にラウンドマーカーが配置されている場合は「天気予報」の処理を実行しません。

野菜カード一覧



ゲームデザイン & アートワーク：須賀 正樹 特別協力：柴田 沙央里、Masao Fukase、Samuel Allen 協力：テストプレイしていただいた皆様