

# Floristry

days as apprentices



# Floristry

3-5人プレイ / 人数×15分 / 10歳以上

『Floristry』では、プレイヤーは花屋の研修生となり、お客さんの要望に応じて彩り豊かな花束を作ります。そのためには、まず素材となる花を調達する必要がありますが、いつも簡単に手に入るとは限りません。流通の変化や他のプレイヤーの動きにうまく対応することが重要です。

経験をつみ、多くの花束を作ることで、誰よりも優秀なフローリストを目指しましょう。

## 内容物



メイン ノーマル リーフ  
花カード 90枚  
(10枚×9種類)



注文カード 44枚  
レベルI~IIIそれぞれ  
22, 18, 4枚



レベルIII表示カード  
(裏表 同デザイン)



実績カード 6枚



布袋 1枚



手番順ボード 1枚



ダイス 24個  
(4色×6個ずつ)



実績得点チップ 6枚  
(5点3枚, 2点3枚)



ハサミ 花瓶 エブロン



ジュー口 長靴

プレイヤーコマ 5個



サマリーカード 10枚  
(2枚1組×5)



出目+1 10枚  
ダイス+1 10枚  
受注+1 10枚  
受注+1 コスト-1 4枚  
受注+1 コスト-2 1枚

トークン 合計 35枚

## 花カード

花カードにはメイン・ノーマル・リーフの3種類があり、メインとノーマルにはさらに赤黄青白の4色があります。種類と色は、カードの左上に記されたアイコンで見分けることができます。ノーマルにはイラストが2種類ずつありますが、ルール上の違いはありません。



メイン ノーマル リーフ

特定の組み合わせで花カードを集めて花束を作ることで、注文カードを達成できます。

注文カードを達成するとき、各色のメインの花カードは、常に同じ色のノーマルの代わりに使うことができます。

リーフカードは特別な花カードで、常に任意の色のノーマルの代わりに使うことができます。



花カードのアイコン

## 注文カード

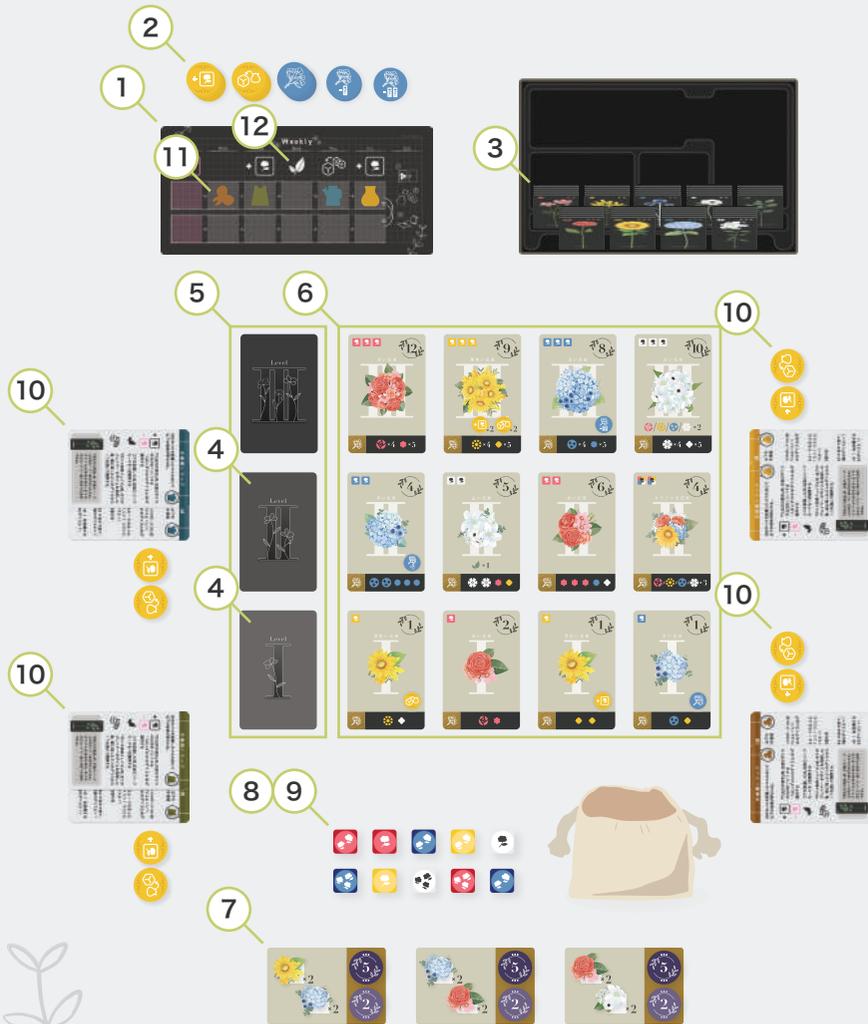


注文カードには、達成の難易度によりI~IIIまでのレベルと、達成に必要な花カードに応じた5つの花束の色があります。

注文カードを達成し獲得すると勝利点を得られる他、以降のゲーム中、対応する色のダイスの出目を常に増加させる効果があります。

また花束の色によっては、達成時に特別な効果のあるトークンや、花カードなどのボーナスが手に入るものもあります。(参照:p.9,10)

- ① 出目増加アイコン  
この注文カードを持っていると得られる出目増加の効果の量を表します
- ② 勝利点
- ③ 花束の色
- ④ 達成ボーナス  
この注文を達成したときに追加で得られるトークンや花カードが示されています
- ⑤ コスト  
この注文の達成に必要な花カードの組み合わせが、アイコンで示されています



- ① 手番順ボードを全員から見える位置に置きます。
- ② トークン類を種類ごとにまとめて手番順ボードのそばに置きます。これをトークンの**サプライ**と呼びます。
- ③ 花カードを色・種類ごとにそれぞれ束にして、箱のスタンド部分に立てます。これを**花カード置き場**と呼びます。
- ④ レベルⅠの注文カードを全て混ぜて山札にします。レベルⅡの注文カードも同様にします。
- ⑤ 2つの山札とレベルⅢ表示カードを、レベルⅢ・Ⅱ・Ⅰの順番になるよう縦一列に並べます。
- ⑥ レベルⅠ・Ⅱの注文カードを山札の上から4枚ずつめくってそれぞれの山札の隣に表向きに並べ、4枚のレベルⅢの注文カードも同じように並べます。
- ⑦ 実績カード6枚をシャッフルし、ランダムに3枚選んで表向きで並べ、その上に5点・2点の実績得点チップを1枚ずつのせます。あまった実績カードは箱にしまします。
- ⑧ 布袋に、プレイ人数に応じた数(右上の表を参照)だけダイスを入れます。布袋に入れなかった分のダイスは箱にしまします。

プレイ人数	⑧ 布袋に入れる数	⑨ 取り出す数
3人	各色4個 計16個	8個
4人	各色5個 計20個	10個
5人	各色6個 計24個	12個

- ⑨ 布袋から、プレイ人数に応じた数だけランダムにダイスを取り出し、全員に見えるように並べます。出目は無視してかまいません。
- ⑩ 各プレイヤーはプレイヤーコマを1つ選び、対応するサマリーカード2枚を受け取ります。また、出目+1トークンとダイス+1トークンを1つずつ受け取ります。
- ⑪ 最近花屋に行った人を1番目として時計回りに、以下の初期配置にしたがって手番順ボードの上側のトラックに自分のコマを配置します。

プレイ人数	初期配置
3人	1 2 3
4人	1 2 3 4
5人	1 2 3 4 5

- ⑫ (5人プレイ時のみ)  
 葉のマークのあるマスにコマを配置したプレイヤーは、リーフカードを1枚受け取ります。

以上で準備は完了です。

本ゲームは、ラウンドを繰り返すことで進行します。

各ラウンドは、次の4つのフェイズで構成されます。

### 1. ダイス取得フェイズ

各プレイヤーは手番順に場に並んでいるダイスを2つずつ獲得し、振ります。

### 2. 調達・受注フェイズ

各プレイヤーは、振ったダイスの出目を使って花カードを調達し、所持する花カードを使って注文カードを達成することができます。

### 3. 補充フェイズ

場から無くなった分の注文カードを補充します。また、ダイスを全て布袋に戻し、次のラウンドで使うダイスを布袋から取り出し並べます。

### 4. 手番順更新フェイズ

現在のラウンドの手番と逆順で、手番順トラック上のコマを動かし、次のラウンドの手番順を決定します。

## 🍀 ゲームの終了

誰かが自身の8枚目の注文カードを達成したとき、そのラウンドの『2. 調達・受注フェイズ』を最後まで通常通りプレイして、ゲームが終了します。

達成した注文カードの勝利点、獲得した実績得点チップ、所持するトークンによる勝利点の合計点が最も高いプレイヤーが勝利します。

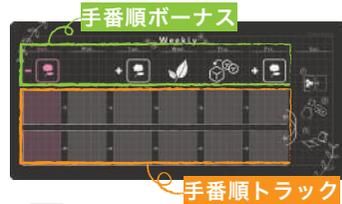
## 🍀 手番順ボード/トラック

『1. ダイス取得フェイズ』『2. 調達・受注フェイズ』では、手番順トラックの左側にコマを置いているプレイヤーから順に手番を行います。

手番順トラックは上下に2つあり、ラウンドごとに交互に使用します。

また、配置したマスの上部に書かれたマークにしたがって、右に示したボーナス効果を得られます。

(詳細は各効果が使用できるフェイズの説明を参照)



- + 🍀 『出目の確定』時、任意のダイスの出目を+1/-1する
- 🍀 コマを配置した時、即座にリーフカードを1枚獲得する
- 🍀 🎲 『1. ダイス取得フェイズ』で、余ったダイスから1つ追加で獲得する

## 1. ダイス取得フェイズ

このフェイズでは、花カードを調達するための資源となるダイスを獲得します。

- (1) 各プレイヤーは手番順に、場に並んでいるダイスから自由な組み合わせで2つ選んで獲得します。



- (2) 手番順トラックで🎲のマークがあるマスに自分のコマを配置しているプレイヤーは、場に残った2つのダイスのうち1つを選んで追加で獲得します。



- (3) ダイス +1 トークンを持っているプレイヤーは、好きな枚数をサプライに戻し、1枚につきダイス1個を布袋からランダムに追加で獲得できます。複数のプレイヤーが使用する場合、手番順の早いプレイヤーから順に1枚ずつトークンを使用します。



- (4) 全員がダイスの獲得を終えたら、一斉にダイスを振ります。

### 明確化

- ・ダイスは獲得した後に振るので、場に並んでいる際の出目には意味がありません。色に注目してダイスを選びましょう。
- ・複数のプレイヤーが順にダイス+1 トークンを使用する際、前のプレイヤーが獲得したダイスを見て、トークンの使用をやめてもかまいません。

## 🍀 ダイス

ダイスには花カードと対応した赤黄青白の4色があり、6面の出目の構成はすべて共通です。

6面の構成



## 2. 調達・受注フェイズ

このフェイズでは、プレイヤーは手番順に1人ずつ、

- ① 出目の確定
- ② 花の調達
- ③ 注文の達成

の3つをこの順番で行います。

1人が①~③を終えたら、次のプレイヤーの手番となり、全員が手番を終えたらこのフェイズは終了します。

### 手番のパス

①~③の各手順は、行わないことも可能です。また、①~③の手順を全てパスし、代わりにリーフカードを1枚獲得することも可能です。

### ① 出目の確定

『1. ダイス取得フェイズ』で振ったダイスの出目を必要に応じて増加・減少させ、このラウンドで使用できるダイスの出目を確定します。

出目を変化させる手段がない場合や必要ない場合は、単に各ダイスの出目を確認します。

### 出目の減少

手番順トラックで  のマークのあるマスにコマを配置しているプレイヤーは、ダイスを1つ選んで、その出目を1減らさなくてはなりません。

### 出目の増加

振ったダイスの出目を、以下の4通りの方法で増加させることができます。それぞれの方法は同時に使用することができ、**出目に上限はありません**。また、それぞれの効果は別々のダイスに分配することもできます。

  手番順トラックでこのマークのマスにコマを配置しているプレイヤーは、任意のダイスを1つ選んで出目を+1できます。

    自分が達成した注文カードの左上に記載されたこのアイコン1つごとに、**アイコンと同じ色のダイス1つ**の出目を+1できます。

 このアイコンの場合は任意のダイス1つに適用できます。

 所持している花カードを**最大3枚**まで捨て、1枚につき任意のダイス1つの出目を+1できます。リーフカードも含め、花カードの色や種類による効果の違いはありません。

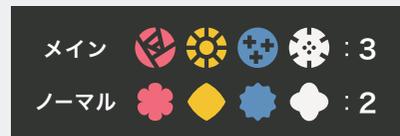
  出目+1 トークンを好きな枚数だけ使用してサプライに戻し、1枚につき任意のダイス1つの出目を+1できます。

### 明確化

達成済みの注文カードがあっても、対応する色のダイスを獲得していない限り、出目を0から増加させることはできません。

### ② 花の調達

獲得したダイスの色と対応した色の花カードを獲得できます。花カードの獲得には、1枚あたり以下のコストがかかります。



(1) 色ごとにダイスの出目を合計します。

$$\text{Blue die} + \text{Blue die} = 5$$

(2) コストがこの合計値を超えない範囲で、対応する色の花カードを任意の組み合わせ・枚数で選びます。

$$\text{Blue flower card} + \text{Blue die} = 5$$

(3) 選んだ花カードを花カード置き場から取り、他のプレイヤーに見えるように表向きで手元に置きます。

### 明確化

- ・ 出目はそのラウンドで使い切りで、次のラウンドには持ち越せません。花カードは持ち越すことができます。
- ・ 対応する色のダイスを獲得していないと、その色の花カードは獲得できません。

- ・ リーフカードはこの方法では獲得できません。
- ・ 花カードは無限にあるものとして扱います。足りなくなった場合、他のもので代用してください。

### 出目の確定・花の調達の例

   赤の出目合計5

   白の出目合計4

プレイヤー A は、出目が2の赤のダイス2つと、出目が1の白のダイス1つを持っています。出目+1 トークンを1枚使い、赤のダイス1つの出目を1増やしました。さらに、既に達成した注文カードに、 のアイコンが全部で3つあるため、白のダイスの出目が3増えます。

赤のダイスの出目は合計5で、白のダイスの出目は合計4になりました。

   赤のコスト合計5

  白のコスト合計3

赤の出目の合計が5あるので、赤のメイン花カード1枚とノーマル花カード1枚を選び、獲得しました。

白の出目は合計4ありましたが、1余らせてコスト3の白のメイン花カードを1枚獲得しました。

## ③ 注文の達成

手元の花カードを使って、注文カードを達成・獲得し、勝利点や達成ボーナスを得ます。また、獲得した注文カードには、対応する色のダイスの出目を常に増加させる効果があります。

通常、1回の手番で達成できる注文カードは1枚までです。

- 表向きに並べてある注文カードの中から1枚選び、そのカードに示されているコスト（必要な花カードの組み合わせ）を確認します。



- これを満たすように手元の花カードを花カード置き場に戻し、注文カードを獲得します。

このとき、メイン花カードは同じ色のノーマルの代わりに、リーフカードは任意の色のノーマルの代わりに使えます。



- 獲得した注文カードを他のプレイヤーに見えるように表向きで手元に置きます。

- 注文カードに達成ボーナス（参照：p.10『達成ボーナス』）が示されている場合、直ちにそれを獲得します。

- 実績（参照：p.12）を達成していた場合、実績得点チップを獲得します。

## 花束の色ごとの特徴

注文カードには、花束の色ごとに以下のような特徴があります。

赤	： 勝利点が高い
黄	： 達成時、出目・ダイスを増やすトークンを獲得
青	： 達成時、連続して注文を達成できるトークンを獲得
白	： 達成時、花カードを獲得
カラフル	： 出目を増やす効果を任意の色のダイスに適用できる

## カラフルな花束のコスト

レベルI・IIのカラフルな花束の注文カードは、全て異なる色のノーマル・メインの花カード3枚の組み合わせで達成できます。

	レベルI カラフルな花束のコスト
	レベルII カラフルな花束のコスト

レベルIのコストとして、メインの花カードを使うことや、リーフカードを複数枚使うことも可能です。

## 達成ボーナス

黄色・青・白の花束の注文カードには、達成ボーナスが記されており、達成時にはこのボーナスも獲得します。



## 黄色い花束・青い花束の達成ボーナス



示されている種類のトークンを1枚獲得します。×2と書かれている場合は2枚獲得します。トークンが不足する場合、他のもので代用してください。

## 白い花束の達成ボーナス

示されている種類の花カードを、「×」のあとに書いてある枚数だけ獲得します。×2の場合、同じカードを獲得することもできます。



## 明確化

青い花束と白い花束の達成ボーナスは、その手番中にすぐ使うことができます。（『注文の連続達成』で活用することができます）

## 注文の連続達成

青い花束の注文カードの達成ボーナスとして獲得できる受注+1トークンを使用することで、注文の達成を連続して行うことができます。



トークンを1枚サプライに戻すごとに、追加で1枚の注文カードを達成できます。1手番の間に何枚でも使用できます。

コスト-1・-2のトークンを使用した場合は、追加の達成に必要な花カードを1・2枚減らすことができます。減らす花カードは種類や色に関係なく選べます。また、この効果により、1枚も花カードを使わずに注文を達成することもできます。

必要な花カードを減らすためだけに、その手番で1枚目の注文カードの達成に使用することもできます。この場合、追加の注文カードの達成はできません。

## 注文の達成の例

プレイヤー A は、レベルIIの青い花束の注文カードを達成することにしました。



手元には青のメイン花カードを2枚、赤のメイン花カードを1枚、白のノーマル花カード1枚、リーフカードを1枚持っています。



プレイヤー A の手元の花カード

赤のメイン花カードをノーマルの代わりに使うことで達成に必要なコストを満たせるので、これらの花カードを手元から花カード置き場に戻し、注文カードと達成ボーナスのトークンを獲得しました。



さらに、今獲得したコスト-1の受注+1トークンを使うことで、必要な花カードを1枚減らして、追加の注文カードを達成できます。



よって、このレベルIの白い花束の注文カードは白のノーマル花カード1枚だけで達成できます。

リーフカードを白のノーマル花カードの代わりに使い、注文カードを獲得しました。同時に、達成ボーナスとして、黄色のノーマル花カードを選び獲得しました。



## 実績の達成

達成済みの注文カードの花束の色の組み合わせが、場に置かれている**実績カード**に示された条件を満たすと、実績得点チップを獲得できます。



実績カード

実績カードには達成の条件として、色の異なる2つの花束が描かれています。描かれている色の花束の注文カードを2枚ずつ獲得したとき、その実績を達成したことになります。

ある実績カードを最初に達成したプレイヤーは、そのカードの上ののっている5点の得点チップを、2番目に達成したプレイヤーは2点の得点チップを即座に獲得します。3番目以降のプレイヤーは何も獲得できません。



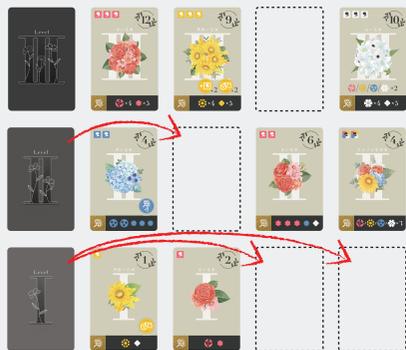
## 明確化

- ・カラフルな花束の注文カードは実績の達成に使用できません。
- ・1枚の注文カードは複数の実績の達成のために重複して数えることができます。
- ・そのため、注文カードを達成したとき、同時に複数の実績を達成する可能性があります。

### 3. 補充フェイズ

場に表向きで並べられているレベルⅠ・Ⅱの注文カードが4枚になるように、山札の上からめくって補充します。足りない場合はそのままにします。

レベルⅢの注文カードは4枚しかないので補充の必要はありません。



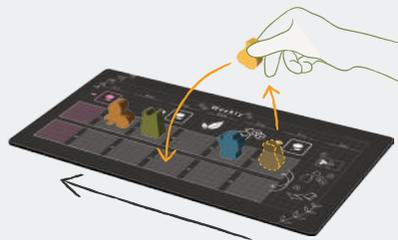
全員の獲得していたダイスと、場に余っていたダイスを全て布袋に戻し、以下の表にしたがって、プレイ人数に応じた数だけランダムにダイスを取り出し並べます。

プレイ人数	取り出す数
3人	8個
4人	10個
5人	12個

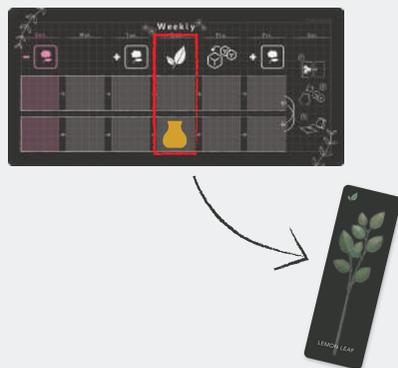
### 4. 手番順更新フェイズ

次のラウンドの手番順を決定します。

このラウンドの手番順と逆順で1人ずつ、手番順ボード上の自分のプレイヤーコマを、このラウンドで使用しなかった方のトラックの空いているマスに置きます。



リーフのマークのあるマスにコマを配置したプレイヤーは、即座にリーフカードを1枚獲得します。



### 🌸 ゲームの終了

誰かが自身の**8枚目**の注文カードを達成したとき、そのラウンドの『2. 調達・受注フェイズ』を最後まで通常通りプレイし、ゲームが終了します。

受注+1トークンを使用することで、9枚以上の注文カードを獲得した状態でゲームを終える可能性もあります。

### 🌸 勝利条件

各プレイヤーは以下を合計します。

- ・獲得した注文カードの勝利点
- ・獲得した実績得点チップの勝利点
- ・使用せずに持っていた各種トークン1枚につき0.5点

合計点が最も高かったプレイヤーが勝利します。同点の場合、より多くの注文カードを獲得していたプレイヤーが勝利します。これも同じ場合は勝利を分かち合います。

### 🌸 選択ルール

『ゲームの準備』において、各プレイヤーはダイス+1・出目+1トークンに加え、**受注+1トークン**を1つずつ受け取ります。

※全プレイヤーが1度は『注文の連続達成』を行うことができるようになり、よりダイナミックな展開を楽しめます。

#### 得点計算の例



注文カード：4+1+1+6+6+2+1+4 = 25  
 実績得点チップ：5 × 1 = 5  
 トークン：0.5 × 3 = 1.5

合計 25 + 5 + 1.5 = 31.5点

本ゲームに関するご意見・お問い合わせは下記まで

✉ minami.muki.dane@gmail.com

制作：ミナミムキ @mi\_na\_mi\_mu\_ki

ゲームデザイン：くりお、まつ

アートワーク：まつ

箱イラスト：仲村れとる @nakam\_illust

印刷：株式会社リトルフューチャー

布袋製作：合同会社 SINKA

説明書印刷：ラクスル株式会社

テストプレイ：S田さん、S本くん

東北・神奈川・愛知の友人たち

テストプレイ会の参加者のみなさん

## 早見表

### 注文カードの内訳

花束の色	レベルⅠ	レベルⅡ	レベルⅢ
赤い花束	5枚	4枚	1枚
黄色い花束	5枚	4枚	1枚
青い花束	5枚	4枚	1枚
白い花束	5枚	4枚	1枚
カラフルな花束	2枚	2枚	-

### ゲームの終了条件

誰かが自身の 8 枚目の注文カードを達成したとき、そのラウンドの『2. 調達・受注フェイズ』を最後まで通常通りプレイし、ゲームが終了します。

### 勝利条件



注文カードの勝利点



実績得点チップの勝利点



各種トークン  
1枚につき0.5点

上記の合計点が最も高かったプレイヤーが勝利します。  
同点の場合、より多くの注文カードを獲得していたプレイヤーが勝利します。これも同じ場合は勝利を分かち合います。