

ハーベスト



今年も収穫の季節がやってきました！畑にはたくさんの野菜が実り、今か今かと収穫を待っています。しかし作業はとても大変で、1人だけではできません。他の人にも手伝ってもらい、時には力を貸して、大きな野菜をたくさん収穫しましょう。傷んだ野菜は他の人に押し付けてしまうのもよいでしょう！

内容物



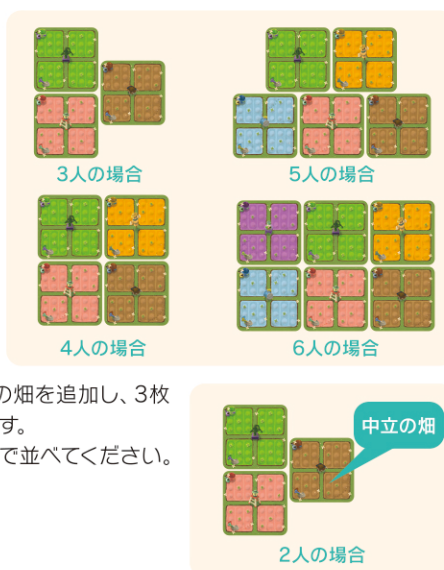
ゲームの概要

ハーベストは、大きな野菜をたくさん収穫するゲームです。手札から野菜カードを畑に配置し、同じ種類が3枚以上並び収穫が起こります。各自、自分の畑にある収穫物を手に入れます。ゲーム終了時、収穫した野菜の合計点を比べ、より多くの点数を獲得していた人が勝利します！

ゲームの準備

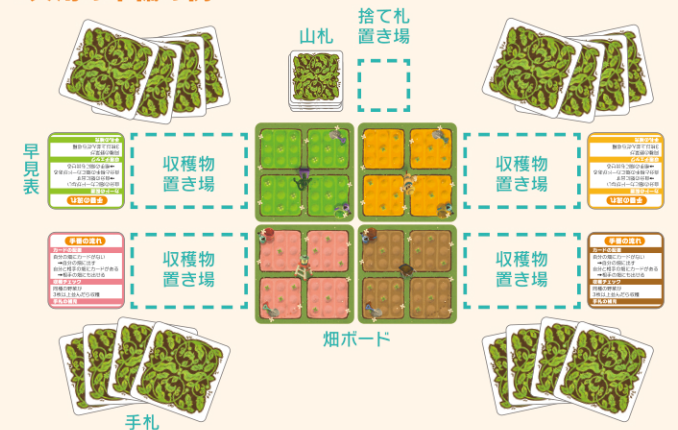
各自、好きな色の早見表を1枚取り、自分の前に置きます。早見表に対応する色の畑ボードを取り、右図のようにランダムに裏向きで並べてください。その後、畑ボードを表向きにします。自分の早見表に対応する色の畑ボードが自分の畑となります。

※ 2人で遊ぶ場合は中立の畑を追加し、3枚の畑ボードを使用します。畑ボードは右図の配置で並べてください。



全てのカードをよく混ぜて、裏向きの山札にし、全員から手の届きやすい位置に置きます。各自、山札から4枚を取り、手札として持ちます。手札の内容は自分だけが確認し、他の人に見せないようにしてください。自分の手札の内容を言うことはかまいませんが、わざとカードを見せるのは禁止です。

4人用の準備の例



※ 2人で遊ぶ場合は、山札から20枚を内容を見ずに取り除き、箱にしまってください。選ばれなかった畑ボードは使用しないため、箱にしまってください。

ゲームの流れ

最近何かを収穫した人が、最初に手番を行います。いなければ適当な方法で決めてください。手番では、以下の3ステップを上から順に行います。

- ・カードの配置
- ・収穫チェック
- ・手札の補充

手番は時計回りの順で移っていきます。こうして手番を行っていき、以下のいずれかの条件を満たしたらゲーム終了となり、点数計算を行います。

- ・山札が尽きたあとで全員の手札がなくなる
- ・全員が連続してパスする

手番の詳細

- ・カードの配置

手番の人は、手札からカードを1枚を選び、畑ボードに表向きで配置します。

配置のルール

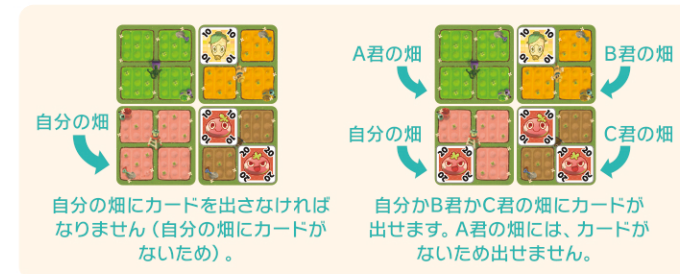
畑ボードは4マスに分かれています。好きな畑ボードのいずれかの空いているマスにカードを配置します。

ただし配置先の畑ボードには、優先度があります。

まず、自分の畑ボードにカードがあるかどうかを確認します。

自分の畑ボードにカードがない場合：自分の畑ボードにカードを配置しなければなりません。

自分の畑ボードにカードがある場合：「自分の畑ボード」または「カードがある他人の畑ボード」にカードを配置することができます。



中立の畑

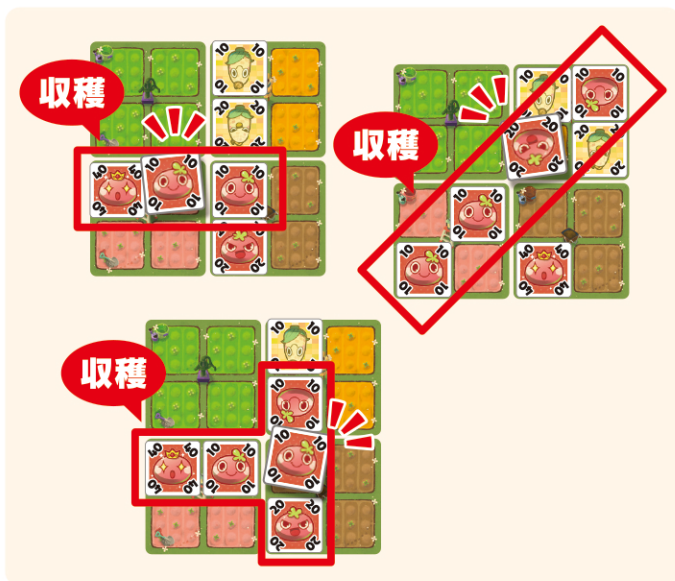
中立の畑ボードは1~2人で遊んでいる場合に使用します。中立の畑には、自分の畑にカードがあるなら配置できます(中立の畑にカードがなくても配置可能)。

パス

どこにも配置できない場合はパスとなり、その手番ではカードを配置しません。配置できる場合に、あえてパスすることはできません。手札がない場合もパスとなります。これはゲーム終盤に起こることがあります。

・収穫チェック

カードを配置したことで、同種の野菜が3枚以上直線(斜めも可)で並んだら、それらを収穫しなければなりません。収穫は必ず複数の畑をまたぐように起こります。各自、自分の畑ボードから、収穫された野菜カードを自分の収穫物置き場に裏向きに置いてください。



※ 中立の畑ボードの収穫物は、捨て札置き場に置いてください。

ヒント：『ハーベスト』は1人の畑だけでは収穫できません。他の人と協力するために「ここにトマトを置いてほしい」「トウモロコシを置いてくれたら、次の手番でキャベツを置いてあげるよ」など積極的に発言するといでしょう。

特殊カード

・ハーベストカード

配置するときに、トマトかキャベツかトウモロコシを宣言します。宣言した野菜カードとして配置し、収穫を行います。収穫できないマスには配置できません。使用したハーベストカードは、収穫物置き場には置かず、捨て札置き場に置きます。

ゲーム終了時に手札として持っていた場合は、-50点となります。

・たつまきカード

配置するときに、トマトかキャベツかトウモロコシを宣言します。宣言した野菜カードの収穫が発生するマスに配置します。ただし、このとき収穫は発生せず、通常なら収穫されるはずの野菜カードとたつまきカードは捨て札置き場に置きます。

ゲーム終了時に手札として持っていた場合は、-50点となります。

※ 2人で遊ぶ場合は、いずれの特殊カードも、ゲーム終了時に-50点にはなりません。

・手札の補充

手札が4枚になるように山札から引きます。カードを引き忘れていた場合は、気づいたときに引いてください。山札が尽きた後は、もうカードを引けませんので、このステップは飛ばしてください。

続いて左隣の人が手番を行います。

ゲーム終了

手番を繰り返していき、以下のいずれかの条件を満たしたらゲーム終了となり、点数計算を行います。

- ・山札が尽きたあとで全員の手札がなくなる
- ・全員が連続してパスする

点数計算

各自、自分の収穫物置き場にあるカードを公開します。黒字の数値が得点で、赤字の数値が失点となります。手札に特殊カードが残っていれば、ペナルティとして1枚につき-50点となります。

自分の畑ボードにカードがなければ、ボーナスとして50点を得ます。これらの合計点が最も高い人が勝者です。同点の場合は、その人達の中で収穫物の枚数が最も多い人が勝者です。それも同じなら、その人達の中で自分の畑に残っている野菜カードの合計点を比べます。それも同じなら、その人達はミックスサラダを作り、最もおいしいものができた人が勝者です。

A君の収穫物置き場	B君の収穫物置き場
収穫物: 40-20+20+10-10=40点 畑にカードがない: 50点 合計点: 40+50=90点	収穫物: 20+20+10+40+20-10=100点 手札に特殊カードが1枚ある: -50点 合計点: 100-50=50点

作者より

自分が子供だった頃は、ビデオゲームがまだ一般的なじゃなくアナログゲーム全盛の時代で、エポック社の「野球盤」やタカラの「人生ゲーム」、モノリーの日本版とも言うべき八千ママの「パンカース」、エポック社の「魚雷船ゲーム」にどハマりしていました。

その後、しばらくアナログゲームと無縁でしたが、ラベンスパーガー社の「うさぎとカメ(現在はハリネズミ)」に遭遇してボードゲーム熱が再燃しました。

その頃、ボードゲーム仲間であり大学の先輩である現株式会社ポケモンの社長の石原さんからゲームを作ってみないかという話をもらって作ったのがこのゲームです。自分たちの考えたゲームが商品になる日が来るなんて!ととてもうれしかったのを覚えています。

そして、このたび、さらに復刻してもらえる日が来るなんて! 夢みtain話です。お声がけくださった岡野さんと郡山さんに感謝です。

楽しんでもらえましたら幸いです。

編集より

私が小学生のころ、家族旅行の折に駅でカードゲームを買ってもらいました。わくわくが抑えられずその場で開け、新幹線の小さなテーブルで遊んだのを今でも覚えています。そのゲームこそが『ハーベスト』です。制作にあたり久しぶりに取り出したこの箱には、当時の切符が入ったままになっていました。

30年経ってもまったく色あせない、人と遊んでこそこのゲーム。本作がみなさんにとっても大切な思い出となりますように。

English Rules Available!

<https://forgames.jp/games/rules>

クレジット

ゲームデザイン: 森川幸人
 アートワーク: 井上磨
 編集: 郡山喜彦、岡野翔太
 販売元: 東京都港区南青山2-2-15
 ForGames
<https://forgames.jp/>

©2023 ForGames

お問い合わせ
 内容物の欠品、ルールの不明点に関する質問については、
<https://forgames.jp/>のお問い合わせフォームからご連絡ください。