

# Spring Bloomer

スプリング  
ブルーマ

野の花の庭

## ストーリー

名前を呼ばれないままに野に咲く花たちが、こっそり庭を取り合っている。  
踏まれても咲き返す、しごとい野の花たちが人知れず行なう春の”祭り”スプリング・ブルーマー  
さあ、この春も正々堂々と庭の片隅をかけて勝負だ！

## 内容物

スコアボード…1セット  
(2枚をくっつけて使います)



説明書…1枚

テントウムシ駒…1つ



スコアマーカー…5個 (5色×1個)



サマリーカード…5枚



得点カード…25枚



手札カード…35枚×5袋



## 1. ゲームの目的

毎ラウンドめくられる得点カードを取り合う競りゲームです。集めた得点カードの組み合わせ、または最終的な合計点で勝者を決めます。

## 2. セットアップ

- 得点カードをよくシャッフルし、人数に応じたラウンド数分を裏向きの山にして、全員から見える位置に置きます。
  - テントウムシ駒をスコアボードの1の位置に配置します。
  - それぞれのプレイヤーはサマリーカードと、35枚の手札カードデッキと自分の色の駒を受け取り、駒はスコアボード上のスタート位置に配置します。
  - プレイヤーはそれぞれ自分のデッキをシャッフルにして山札を作り、そこから6枚を手札にして持ちます。
- |    |        |
|----|--------|
| 2人 | 8ラウンド  |
| 3人 | 10ラウンド |
| 4人 | 12ラウンド |
| 5人 | 14ラウンド |
- 2/3人プレイ時** 使わなかったプレイヤーカードをダミー山札として用意します。(2人プレイの時は3つ、3人プレイの時は2つ)  
ダミー山札はそれぞれよくシャッフルし、裏向きにして山札にします。
- 最近、野花を見て綺麗だと思ったプレイヤーがスタートプレイヤーです。(または適当な方法でスタートプレイヤーを決めます。)

### 3人プレイの時のセットアップ



## 3. ラウンドのたまかな流れ

各ラウンドは次のように進みます。

### 手札補充

自分のデッキの上から補充し、手札を6枚にする。

### 得点カードの公開

この手札で戦えるかな…??



得点カード山札の上から一枚を公開します。

### ラウンド最初だけ同時手番

手札から1枚を伏せて出し、セーので一斉公開

### 通常手番

スコアの低い人が手番を行います。手番が来たら手札カードを使って駒を進めるか、勝負から降りるかを選びます。

### 得点ゲット

今回の得点カードは、見送ろう…



最後まで残るか、ゴールに達したらラウンドに勝利！  
得点カードをゲットします。

### 次ラウンドの準備

テントウムシ駒をひとつ進めて、次ラウンド数にします。  
ゲーム終了条件を満たすまで、上記のラウンドを繰り返します。

## 4. ラウンドの進行

### 4-1. ラウンドのはじまり (同時出し)

スタートプレイヤーは得点カード山札から1枚めくり、ゲームスタート！

#### 2/3人プレイ時

まず最初に、ダミー山からそれぞれ1枚ずつ場にオープンします。

全員、手札から1枚を秘密裏に選び、一斉にオープンします。  
スタートプレイヤーから順に時計回りにスコア計算(後述)し、スコアボード上の駒を進めます。  
既に駒が配置されているマスに止まる場合、既に配置されている駒の上に載せます。

テントウムシ駒のあるマスで止まる場合は飛ばして一つ先のマスに配置します。

出したカードは表向きの状態で自分の前に並べておきます。

出したカードはこのラウンド中ずっと参照するので、みなさんがよく見えるように並べておきましょう！



他のプレイヤーの出したカードと混ざらないように気をつけよう！



全員のスコア計算が終わったら、通常手番に移ります。

## 4-2. 通常手番

常にスコアが1番小さいプレイヤーが手番を行います。

同じマスに複数のプレイヤーがいる場合は、1番上の駒のプレイヤーが手番を行います。



手番では①カードを出す または ②降りる を選択します。

### ①カードを出す

手札からカードを1枚出してスコア計算（後述）を行い、スコア値分、自分の駒を進めます。

手番中何枚でもカードを出せますが、1枚出すごとにスコア計算を行います。

「手番終了」を宣言すると次のプレイヤーへ手番が移ります。

### ②降りる

手札を伏せてラウンドから降ります。以降このラウンドでは手番は回ってきません。

## スコア計算についての説明

スコア値（駒を進める数）

=

①自分が出した手札カードの数字

+

②既に場に出ている、①と同じスートのカードの枚数  
今ラウンドの得点カードも枚数に含めます。

**+2/3人プレイ時** 公開されているダミーカードも含みます。

### 注意!

今、自分が出したカードは枚数に含みません。

ここでの計算はスートのあるカードを出した時のみ行います。

ワイルドカードを出した場合は、そのカードの値分だけがスコア値になります。

場にえんぼカードがいっぱい出ている時にえんぼカードを出したら、いっぱい進めたいよ〜!



ラウンド最初の同時出しの時は、他のプレイヤーがどんなカードを出すか予想するのが良mazoな

## スコア計算の例



ダミー山札



上記の状態、このカードを出す場合…



3 (自分が出したカード値)  
+  
3 (場の♥3枚)

スコア値  
=6

## 4-3. ラウンドの終了

「1人以外の全員が降りる」 or 「1人の駒がゴールマスに到達した」

そのプレイヤーは即座にラウンドに勝利し、得点カードを獲得します。得点カードは、表向きで公開しておきます。

やったー♪  
得点ゲット!



このラウンドで自分が出した手札カードは、この後のラウンドでは使いません。捨札としてまとめておきます。

山札と混ざらないように、袋に戻してもいいかも…!



まだ次のラウンドがある場合は、テントウムシ駒を1つ進めて、再度ラウンドを繰り返します。

## ワイルドカードの説明



てんとう虫

現在のラウンド数がカードの値になる



蝶々

値6。効果なし



ラッパ

値1。出した後にデッキから1枚引く

ワイルドカードにはスートはないよ



## 5. ゲームの終了

ラウンドが終わった時に誰かの得点カードが、「同スートを3枚」または「異なるスートを4枚」になると、揃えた人の勝利となり、即座にゲームが終了します。



同スートを3枚



異なるスート4枚

または、「規定ラウンド数を終えた時」に、手持ちの得点カードの合計の高い人が勝利です。

2人	8ラウンド
3人	10ラウンド
4人	12ラウンド
5人	14ラウンド

もし、合計点が同じプレイヤーがいた場合は、最後にもう一枚めくり、合計点が同じプレイヤー同士で対決します。

## 6. 細かいルール

デッキ切れ…デッキが0枚になった場合、その後補充はありません。

手札切れ…そのラウンドは自動的に降りることになります。

## 7. 片付けるコツ

ゲーム中、プレイヤーごと/ダミー山札ごとのカードを混ぜないようにすると、片付けるのがラクです。

ゲームが終了したら、プレイヤーごとのデッキを袋にしまっておきましょう。

(本当は裏面をプレイヤーカラーにしたかったんですが、予算の都合上断念しました><)



## クレジット

出版：dilettante (X@PR\_dilettante)

ルール：yupika (X@yupika)

イラストとデザイン：シチマロ (X@o7maro)

不具合・不明点があれば、

下記よりお気軽にお問合せください。

メール：yupika.iris@gmail.com

twitter：PR\_dilettante

