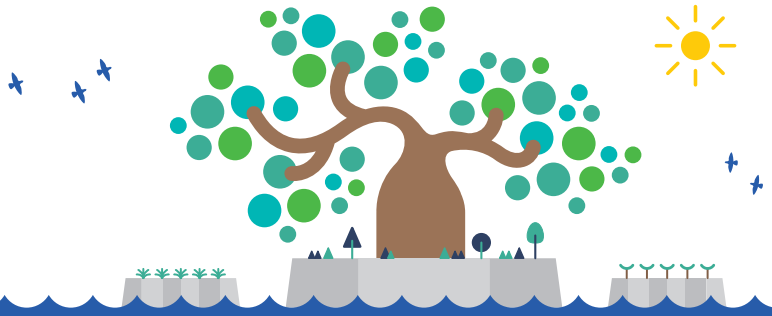
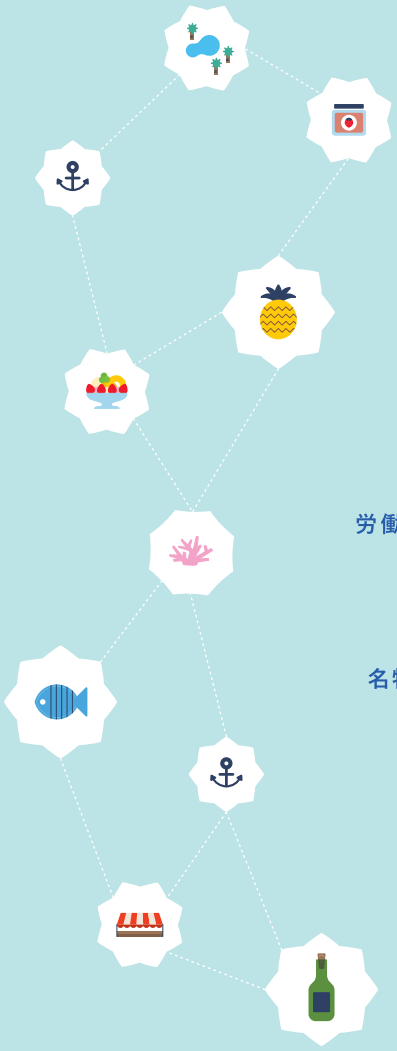


orchard ocean

海上果樹園

PLAYERS	AGES	TIME
3－4	14＋	60－90



果樹農家のあなたは
太陽の光が降り注ぎ、水に恵まれた
自然豊かな海の上に
果樹園を作るアイデアを思いつきました。

人工の島を海に浮かべて
これまでにない
新たな果樹園をつくりましょう！

しかし、
どんな果樹園にしたいかを描くことも大切ですが
労働者や資金を確保しなければ、海上の果樹園は実現できません。

また、果樹園を営むだけでなく
採れたての新鮮な果実を活かして、
名物となる商品を製造したり、観光客を魅きつける店を開いたり
持続可能な計画にするためには
あらゆる施策が必要です。

まだ小さな港しかない海の上で
大きな計画を成功させることができるのでしょうか。

内容物

プレイヤー駒　4色 × 各色3個

プレイヤーマーカー　4色 × 各色3個

ラウンドマーカー　1個

労働者マーカー 1種 × 64枚

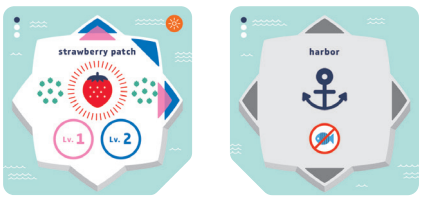
生産物マーカー 計56枚
イチゴ：18枚、パイン：12枚、ブドウ：10枚、サカナ：10枚、ワイン：6枚

手番順タイル 4種 × 各種1枚

表　裏

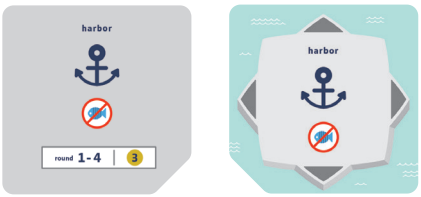
方角タイル 4種 × 各種1枚

表　裏



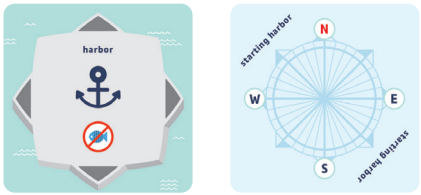
島タイル 計48枚

表　裏

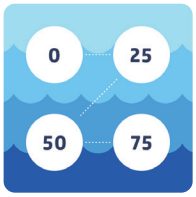


港タイル 3種 × 各種8枚

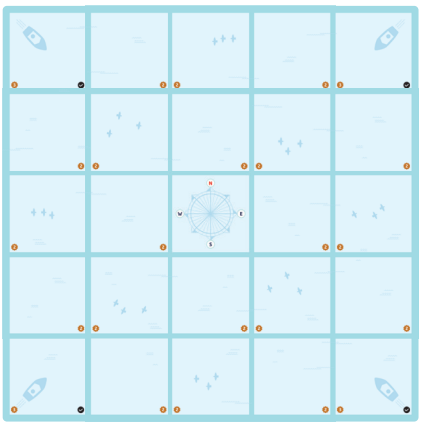
表　裏



出発地タイル 1種 × 4枚



勝利点 & 資金タイル 1種 × 4枚



プレイヤーボード 1種 × 4枚

ゲームボード　1枚

説明書 1部（本紙）

- 労働者マーカー、生産物マーカーは無限にあるものとし、不足した場合は代用品を用いてください。
  生産物マーカーは裏向きで使用すると、2枚扱いにすることができます。

ゲームの概要

- 各プレイヤーはラウンドごとに「手番順タイル」、「方角タイル」、「島タイル」を1枚ずつ獲得し「方角タイル」に従って、プレイヤーボードに「島タイル」を配置することで海上の果樹園を作っていきます。「収穫」時に生産物を効率良く出荷できるように「島タイル」を配置して、多くの勝利点や資金の獲得を目指しましょう。

- 各タイルは全プレイヤー共通の場から獲得するため他プレイヤーの狙いを予測し、優先順位の高いタイルから獲得することが重要です。しかし、必ずしも獲得した「島タイル」を希望通りの「方角」に配置できるとは限りません。生産物を出荷できない場合は、「港タイル」を配置して出荷範囲を拡げましょう。

- ゲーム中に生産物を出荷して獲得した勝利点に、ゲーム終了後に効果を発動する「島タイル」の勝利点、「島タイル/港タイル」の配置による勝利点、生産物の種類数による勝利点、資金による勝利点を加えて、最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝者です。

内容物の説明

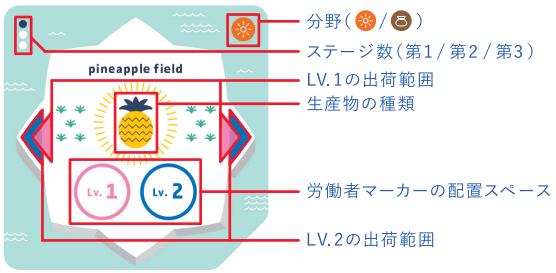
＊"xxxxx"の表記は、タイルやマーカーの名称を表します。

- 島タイル

「島タイル」は「生産タイル」、「商業タイル」、「公共タイル」の3種類があり、裏は全て"harbor"の効果を持っています。
各タイルに記載されているステージ数(第1/第2/第3)によって、同じ名称のタイルでも効果の範囲や数値が異なります。
さらに、各タイルは nature / business / tourism のいずれかの分野を持っています。「公共タイル」の効果発動時に、分野の数が影響します。

表：生産タイル

労働者マーカーを配置することで、「収穫」時に「生産タイル」に記載されている生産物の生産物マーカーを出荷範囲に出荷する効果を発動します。



表：商業タイル

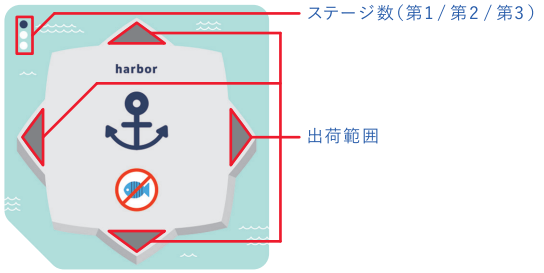
労働者マーカーを配置することで、「収穫」時にタイルに配置している生産物マーカーに応じて勝利点または資金を獲得する効果を発動します。

表：公共タイル

プレイヤーボードの特定のスペースに配置することでゲーム終了後に勝利点を獲得する効果を発動します。

裏："harbor"(生産タイル/商業タイル/公共タイル共通)

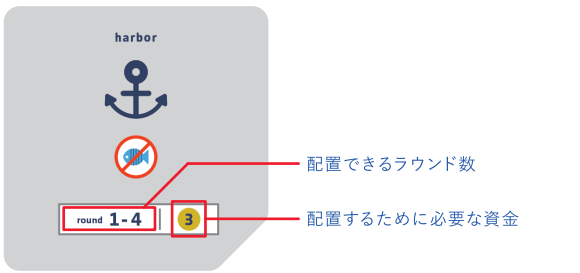
「生産タイル」の出荷範囲に"harbor"を配置している場合、「生産タイル」の出荷範囲を"harbor"の出荷範囲まで拡げます。



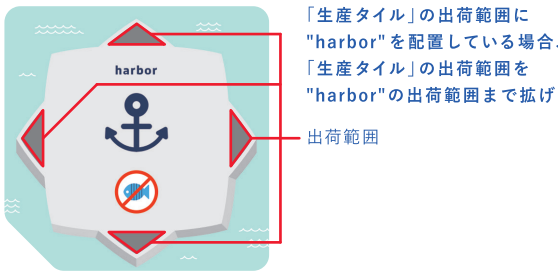
- 港タイル

資金を消費することで配置できる"harbor"の効果を持つタイルです。「港タイル」は3種類あり、ラウンド数に応じて配置できるタイルが異なります。

表



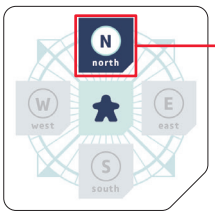
裏："harbor"



● 方角タイル

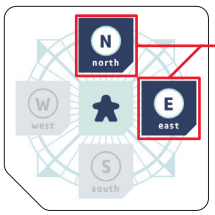
獲得した「島タイル」をプレイヤー駒を配置している「島タイル」の東西南北（上下左右）のいずれかの方角に配置するために使用します。
3人プレイ時は表を、4人プレイ時は裏を使用します。

表：3人プレイ



「島タイル」を
配置できる方角

裏：4人プレイ



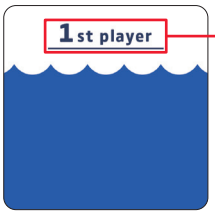
「島タイル」を配置できる方角

- 2つの方角のうち、
いずれか任意の方角に「島タイル」を配置できます。

● 手番順タイル

次ラウンドの手番順を獲得するために使用します。

表 / 裏共通

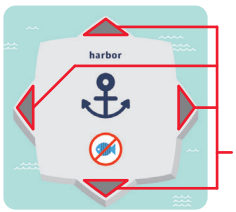


次ラウンドの手番順

● 出発地タイル

ゲーム開始時にスタート地点として配置する "harbor" の効果を持つタイルです。

表："harbor"

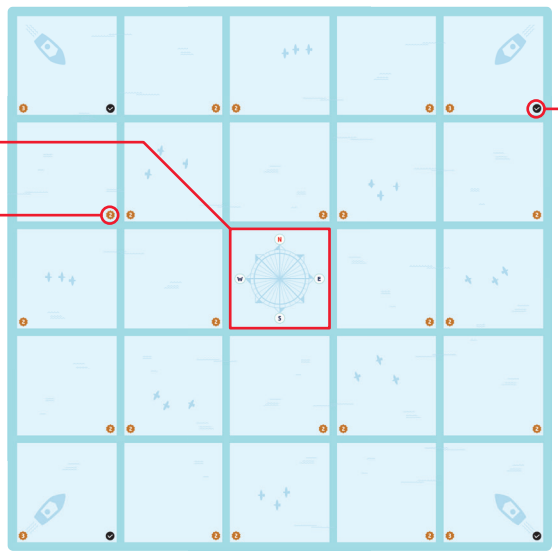


「生産タイル」の出荷範囲に
"harbor"を配置している場合、
「生産タイル」の出荷範囲を
"harbor"の出荷範囲まで拡げます。

出荷範囲

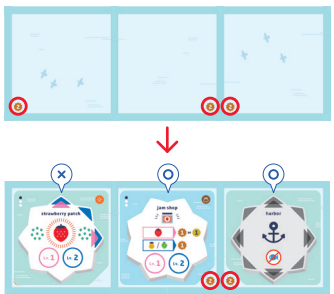
● プレイヤーボード

獲得した「島タイル」や
「港タイル」を配置するボードです。



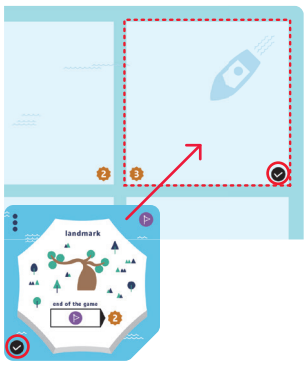
「出発地タイル」の配置スペース

「島タイル / 港タイル」を配置している場合に、
ゲーム終了時に獲得できる勝利点



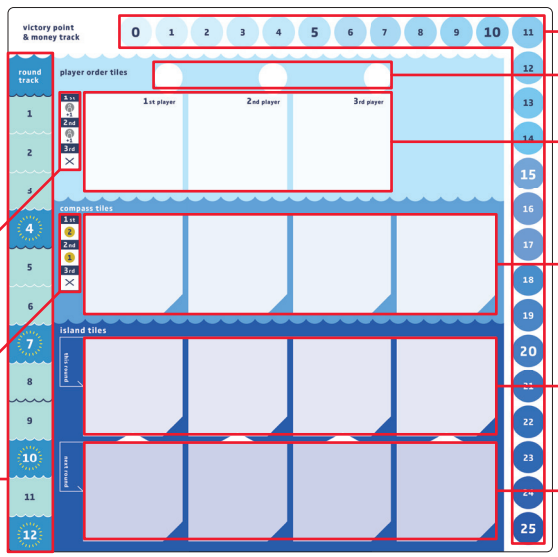
「公共タイル」を配置している場合に
ゲーム終了後に効果を発動できるスペース

例「公共タイル」の効果を発動できる場合



● ゲームボード

各ラウンドで獲得できるタイルを配置したり、
勝利点などの各数値の管理をするボードです。
3人プレイ時は表を、
4人プレイ時は裏を使用します。



勝利点 & 資金トラック

手番順トラック

「手番順タイル」の配置スペース

- 表は3つのスペース、
裏は4つのスペースが記載されています

「方角タイル」の配置スペース

「手番順タイル」の獲得順によるボーナス

「方角タイル」の獲得順によるボーナス

現ラウンドで獲得できる
「島タイル」の配置スペース

ラウンドトラック

次ラウンドで獲得できる
「島タイル」の配置スペース

ゲームの準備

全体の準備

- 各プレイヤーの中央にゲームボードを置き、ラウンドトラックの「1」にラウンドマーカーを配置します。
  また、「手番順タイル」と「方角タイル」を各配置スペースに配置します。
  - 3人プレイの場合、「手番順タイル」の「4th player」をゲームから取り除きます。「方角タイル」は表を使用します。
- 「島タイル」を記載されているステージごとに3つに分けて裏向きでシャッフルし、「島タイルの山」としてゲームボードの隣に置きます。
  第1ステージの「島タイルの山」から4枚の「島タイル」を公開し、ゲームボードの「this round」の配置スペースに配置します。
  その後、さらに4枚の「島タイル」を公開し、ゲームボードの「next round」の配置スペースに配置します。
- プレイ人数に応じた「港タイル」を表向きで種類ごとに分けて3つの山にし、ゲームボードの隣に置きます。

  3人プレイ | 3種×各6枚　　4人プレイ | 3種×各8枚

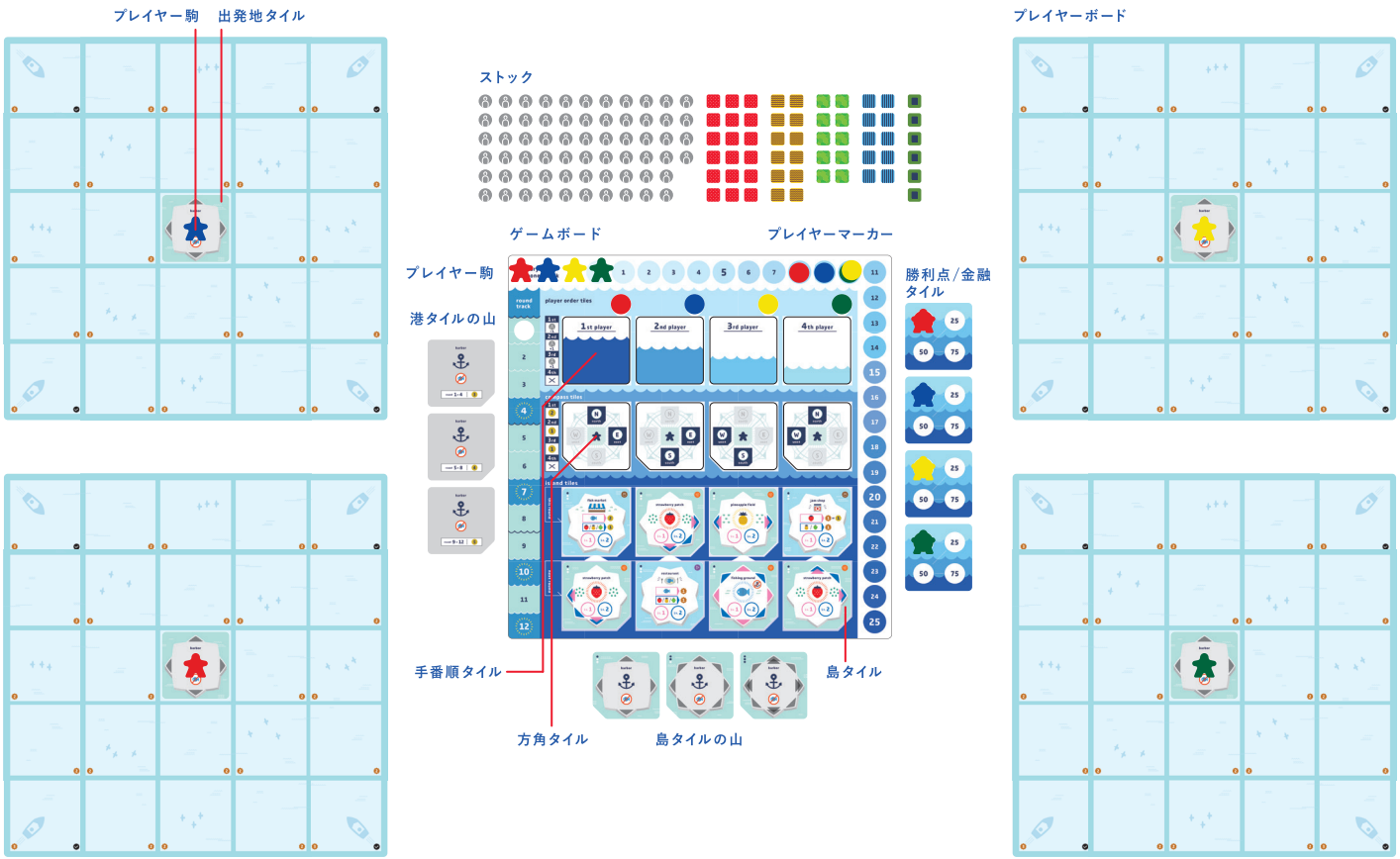
  - 「港タイル」はゲーム中にいつでも裏を確認することができます。
- 労働者マーカーと生産物マーカーをゲームボードの脇（以降、ストックと呼びます）に置きます。

各プレイヤーの準備

- 各プレイヤーは担当色を決め、担当色のプレイヤー駒3個、担当色のプレイヤーマーカー3個、出発地タイル1枚、
  勝利点＆資金タイル1枚、プレイヤーボード1枚を受け取ります。プレイヤーボードの中央のマスに描かれている羅針盤の「N（北）」が
  自分から見て上になるように置き、中央のマスに出発地タイルを配置し、出発地タイルにプレイヤー駒1個を配置します。
- ゲームボードの「勝利点＆資金トラック」の「0」に各プレイヤーのプレイヤー駒を1個ずつ配置します。
  各プレイヤーはゲームボードの脇に勝利点＆資金タイルを配置し、プレイヤー駒1個、プレイヤーマーカー1個を「0」に配置します。
  「勝利点＆資金トラック」と「勝利点＆資金タイル」では、プレイヤー駒で勝利点の管理を、プレイヤーマーカーで資金の管理を行います。

手番順の決定

- 手番順を無作為な方法で決め、「手番順トラック」に各プレイヤーマーカーを1個ずつ配置します。
  その後、手番順が1番目のプレイヤーは「勝利点＆資金トラック」の「8」に、2番目のプレイヤーは「9」に、
  3番目以降のプレイヤーは「10」にプレイヤーマーカーを配置します。



ゲームの手順

ゲームは12ラウンドで構成され、4、7、10、12ラウンドの終了後に「収穫」を行います。各ラウンドでは下記のフェイズ1～4を行います。

フェイズ 1　タイルの獲得

- **手番順トラックの順番で、ゲームボードに配置されている「手番順タイル」、「方角タイル」、「島タイル」のいずれかを1枚選び、獲得します。**
  - 「next round」の配置スペースに配置されている「島タイル」は獲得できません。
- **その後も同様に手番順トラックの順番で**
  「手番順タイル」、「方角タイル」、「島タイル」のうち、獲得していない種類のタイルを獲得していきます。
  - 同フェイズ中に同じ種類のタイルを2枚以上獲得することはできません。

例 1巡目で「方角タイル」を獲得したプレイヤーは、2巡目で「手番順タイル」または「島タイル」を獲得できます。

- **「手番順タイル」または「方角タイル」を獲得時に、各タイルの獲得順に応じてボーナス（労働者マーカーまたは資金）を獲得します。**
  - 「島タイル」には獲得順のボーナスはありません。

手番順タイル（労働者マーカーをストックから獲得）

3人プレイ	1番 | ×1	2番 | ×1	3番 | ×0		
4人プレイ	1番 | ×1	2番 | ×1	3番 | ×1	4番 | ×0	

方角タイル（資金を獲得）

3人プレイ	1番 | 2	2番 | 1	3番 | 0	
4人プレイ	1番 | 2	2番 | 1	3番 | 1	4番 | 0

- **全プレイヤーが「手番順タイル」、「方角タイル」、「島タイル」を1枚ずつ獲得したら、フェイズ1を終了します。**
  - 3人プレイの場合、フェイズ1終了時にゲームボードの「this round」の配置スペースに配置されている「島タイル」はゲームから取り除きます。

例 タイルの獲得（3人プレイの場合）

1巡目で「島タイル」を獲得。「島タイル」には獲得順のボーナスはないため、「島タイル」のみ獲得。

2巡目では「手番順タイル」を獲得。「手番順タイル」の獲得順が2番目なので、労働者マーカーを1枚獲得。

3巡目に「方角タイル」を獲得。「方角タイル」の獲得順が3番目なので、獲得順のボーナスは獲得できない。

フェイズ 2　島タイルの配置

- **全プレイヤー同時に手番を行います。手番では以下の4つの手順で「島タイル」をプレイヤーボードに配置することができます。**

1 プレイヤー駒の移動

資金を「1」消費するごとに、プレイヤーボード上のプレイヤー駒を東西南北（上下左右）のいずれかに1マス移動できます。

- 移動数に制限はありません。ただし、「タイルを配置していないマス」にプレイヤー駒を移動することはできません。

2「島タイル」の配置

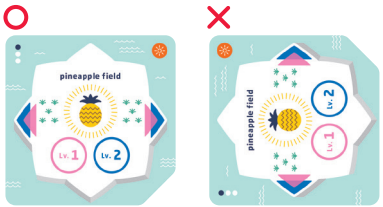
プレイヤー駒を配置しているタイルの東西南北（上下左右）に隣接するいずれかの「タイルを配置していないマス」に、
フェイズ1で獲得した「島タイル」を正位置で、表または裏向きで配置することができます。
「島タイル」を裏向きで配置すると、"harbor"として配置できます。
ただし、東西南北（上下左右）のどの方角に配置するかは、獲得した「方角タイル」に描かれている「方角」に従います。

- 既にタイルを配置しているマスに、獲得した「島タイル」を配置することはできません。
- 既に配置しているタイルを他のマスに再配置したり、ゲームから取り除くことはできません。また、表裏の向きも変更することはできません。
- 「方角タイル」に記載された「方角」に「島タイル」を配置できない、または「島タイル」を配置したくない場合は、獲得した「島タイル」をゲームから取り除きます。

例 「島タイル」の配置

配置例 1
プレイヤー駒を
配置しているタイルの東（右）のマスに
獲得した「島タイル」を配置する。

配置例 2
資金を「3」消費して
プレイヤー駒を移動した後、
移動後のタイルの東（右）のマスに
獲得した「島タイル」を配置する。



「島タイル」は正位置以外で配置できません。

3 労働者マーカーの獲得

各プレイヤーは手番中に1回だけ、資金を「2」消費することで労働者マーカーをストックから1枚獲得することができます。

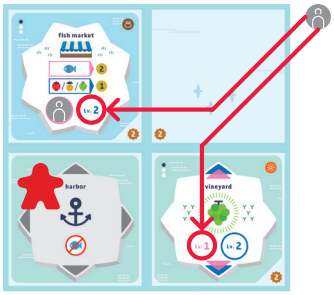
- ラウンド中に資金を消費して獲得できる労働者マーカーは1枚のみです。ただし、「手番順タイル」の獲得順のボーナスで獲得した労働者マーカーは枚数に含みません。

4 労働者マーカーの配置

「島タイル」の「労働者マーカーの配置スペース」に空きがある場合は、
手元の労働者マーカーを配置することができます。
労働者マーカーを配置する場合、
必ず「Lv.1」の「労働者マーカーの配置スペース」に配置します。
既に「Lv.1」の「労働者マーカーの配置スペース」に労働者マーカーを配置している場合は、
「Lv.2」の「労働者マーカーの配置スペース」に労働者マーカーを配置します。
「労働者マーカーの配置スペース」に労働者マーカーを配置することで、
配置したスペースと同色の効果を「収穫」時に発動します。

- このラウンド以前に既に配置している「島タイル」の「労働者マーカーの配置スペース」に労働者マーカーを配置することもできます。
- 既に配置している労働者マーカーを他の「労働者マーカーの配置スペース」に再配置することはできません。
- 手番中に配置できる労働者マーカーの枚数に制限はありません。

例 労働者マーカーの配置



- **全プレイヤーが手番終了を宣言したら、「方角タイル」をゲームボードに戻しフェイズ2を終了します。**
  フェイズ2の終了時に、労働者マーカーが手元に残っている場合は全てストックに戻し、
  ストックに戻した労働者マーカー1枚につき資金を「1」獲得します。
  - 労働者マーカーは、次ラウンドに持ち越すことができません。

フェイズ 3 港タイルの配置

- **手番順トラックの順番で手番を行います。**
  手番では以下の2つの手順で「港タイル」をプレイヤーボードに配置することができます。

1 プレイヤー駒の移動

資金を「1」消費するごとに、プレイヤーボード上の
プレイヤー駒を東西南北（上下左右）のいずれかに1マス移動できます。

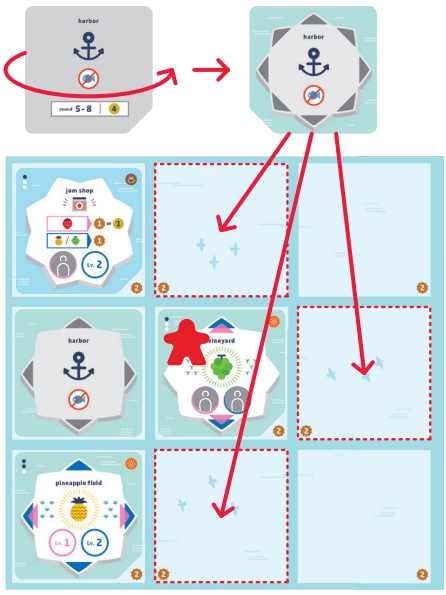
- 移動数に制限はありません。
  ただし、「タイルを配置していないマス」にプレイヤー駒を移動することはできません。

2 「港タイル」の配置

ラウンド数に応じた「港タイル」に記載されている資金を消費することで
プレイヤー駒を配置しているタイルの
東西南北（上下左右）に隣接するいずれかの「タイルを配置していないマス」に、
裏向きで「港タイル」を配置することができます。
「港タイル」は東西南北（上下左右）のどの方角にも配置することができます。

- 既にタイルを配置しているマスに、新たな「港タイル」を配置することはできません。
- 既に配置しているタイルを他のマスに再配置したり、ゲームから取り除くことはできません。
  また、表裏の向きも変更することはできません。
- 「港タイル」を配置できる枚数は、ラウンドごとに各プレイヤー1枚のみです。

例 「港タイル」の配置



フェイズ 4 次ラウンドの準備

- **獲得した「手番順タイル」に記載されている手番順トラックにプレイヤーマーカーを再配置し、「手番順タイル」をゲームボードに戻します。**
- **「next round」の配置スペースに配置されている「島タイル」を「this round」の配置スペースに再配置します。**
- **第1ステージの「島タイルの山」から、4枚の「島タイル」を公開し、ゲームボードの「next round」の配置スペースに補充します。**
  第1ステージの「島タイルの山」が尽きたら、第2ステージの「島タイルの山」から
  第2ステージの「島タイルの山」が尽きたら、第3ステージの「島タイルの山」から「島タイル」を補充します。
  - 11ラウンド、12ラウンドでは「島タイル」の補充は行いません。
- **ラウンドマーカーを1つ進めます。**
  ただし、4、7、10、12ラウンドの場合は、ラウンドマーカーを進める前に「収穫」を行います。

収穫

- 全プレイヤー同時に、以下の2つの手順で「収穫」を行います。

1 出荷

**プレイヤーボード上の効果を発動している「生産タイル」を1枚選び、
下記条件の両方を満たしている全ての「商業タイル」に、
「生産タイル」に記載されている生産物の生産物マーカーをストックから1枚ずつ配置します。**

- 「生産タイル」ごとに配置できる生産物マーカーの枚数に制限はありません。
- 同一の「生産タイル」から同一の「商業タイル」へ配置できる生産物マーカーは1枚のみです。

例 効果を発動している「生産タイル」

労働者マーカーを配置し
効果を発動している。

「商業タイル」に生産物マーカーを配置できる条件

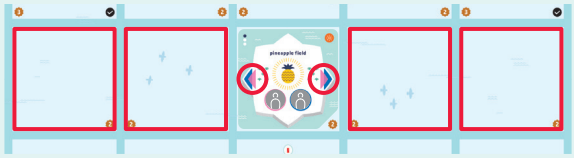
- 「生産タイル」の出荷範囲に、
「商業タイル」を配置している。
- 「商業タイル」の労働者マーカーを配置しているスペースと
同色の効果に、「生産タイル」に記載されている生産物が
記載されている。

例 条件を満たしている場合

"strawberry patch"の出荷範囲に、
"fish market"を配置しています。
"fish market"の労働者マーカーを
配置しているスペースと同色の効果に、
"イチゴ"が記載されています。
条件を満たしているので、
"イチゴ"の生産物マーカーを
"fish market"に配置します。

出荷範囲

**「生産タイル」の出荷範囲は、
労働者マーカーを配置しているスペースと同色の矢印です。
方角ごとの矢印の数が、各方角の出荷範囲となるマスの数です。**

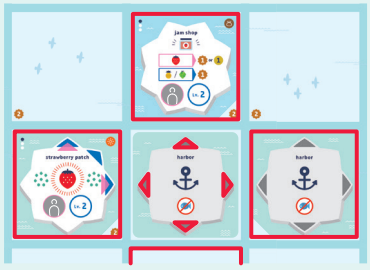


**「生産タイル」の出荷範囲に"harbor"を配置している場合、
「生産タイル」の出荷範囲を"harbor"の出荷範囲まで拡げます。
"harbor"の出荷範囲は、"harbor"に記載されている全ての矢印です。
"harbor"によって拡がった「生産タイル」の出荷範囲に、他の"harbor"を配置している場合、
さらに「生産タイル」の出荷範囲を拡げます。**

- "harbor"の効果は、「生産タイル」の出荷範囲(方角ごとの矢印の数)に、"harbor"の出荷範囲(方角ごとの矢印の数)を加算する効果ではありません。
- "fishing ground"のみ"harbor"の効果で出荷範囲を拡げることはできません。

例 出荷範囲

"strawberry patch"の
労働者マーカーを配置しているスペースと
同色の矢印である
北と東(上と右)が出荷範囲です。



"strawberry patch"の出荷範囲に
"harbor"を配置しているため、
"strawberry patch"の出荷範囲が
"harbor"の出荷範囲まで拡がります。

"harbor"によって拡がった
"strawberry patch"の出荷範囲に
他の"harbor"を配置しているため、
さらに"strawberry patch"の出荷範囲が拡がります。

例 生産物マーカーの配置

経路1

経路2

経路3

経路4

経路5

"strawberry patch"から複数の経路で"fish market"に
生産物マーカーを配置することができますが、
同一の「生産タイル」から同一の「商業タイル」へ
配置できる生産物マーカーは1枚のみです。
経路数は生産物マーカーの配置枚数に影響しません。

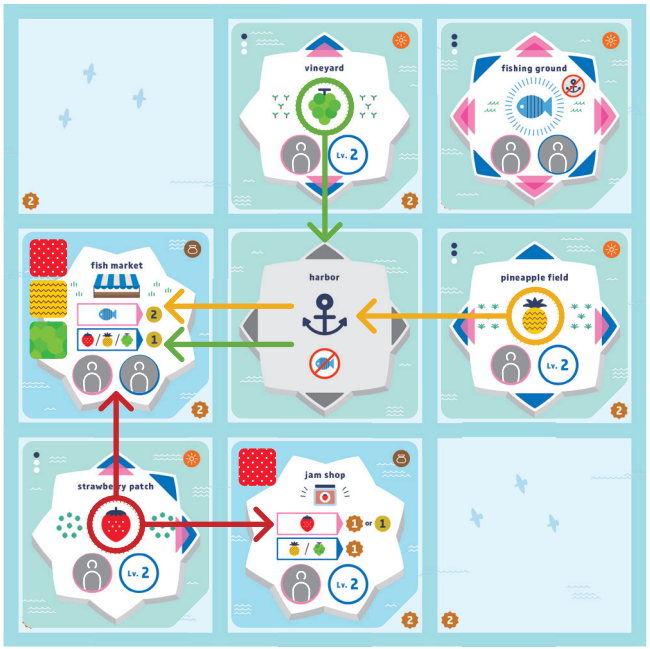
2 勝利点または資金の獲得

効果を発動している全ての「生産タイル」で「1 出荷」を行なったら、
「商業タイル」ごとに配置している生産物マーカーを確認し、発動している効果に応じて勝利点または資金を獲得します。
勝利点または資金の獲得が終わったら、全ての生産物マーカーをストックに戻します。

- 生産物マーカーは配置したままにすることはできません。「収穫」終了時に、必ず全ての生産物マーカーをストックに戻します。

生産物マーカーは裏向きで使用すると、2枚扱いにすることができます。 | 表 裏

例 収穫①



"strawberry patch"の出荷範囲に
"fish market"と"jam shop"を配置しており、
各タイルの労働者マーカーを配置しているスペースと同色の効果に
"イチゴ"が記載されているため、
"fish market"と"jam shop"に"イチゴ"の生産物マーカーを
1枚ずつ配置できます。

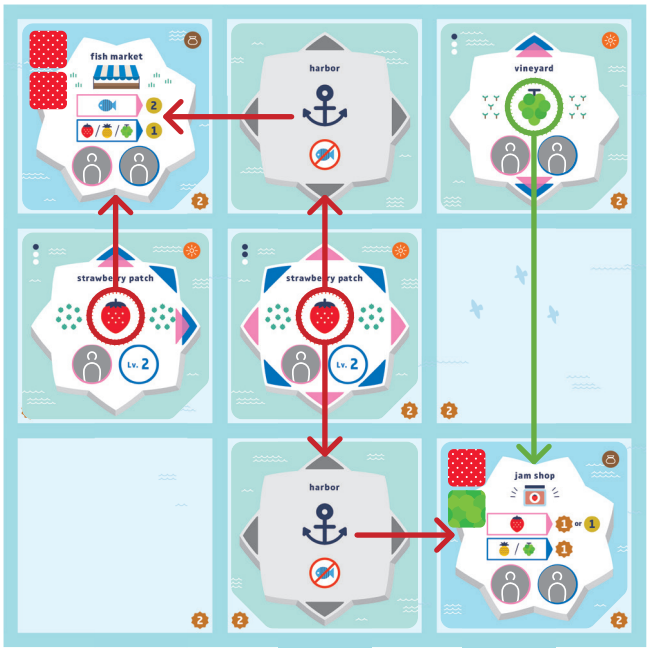
"pineapple field"の出荷範囲("harbor"の効果で拡げた)に
"fish market"と"jam shop"を配置しているが、
"jam shop"の労働者マーカーを配置しているスペースと同色の効果に
"パイン"が記載されていないため、
"fish market"のみに"パイン"の生産物マーカーを1枚配置できます。

"vineyard"も同様に、"fish market"のみに
"ブドウ"の生産物マーカーを1枚配置できます。

"fishing ground"は"harbor"の効果で
出荷範囲を拡げることができないため、
出荷範囲に"fish market"を配置しておらず、
"サカナ"の生産物マーカーを配置できません。

"jam shop"に"イチゴ"の生産物マーカーを1枚配置しているので
勝利点を1点、または資金を「1」獲得します。
"fish market"に"イチゴ"と"パイン"と"ブドウ"の生産物マーカーを
1枚ずつ配置しているので資金を「3」獲得します。

例 収穫②



2枚の"strawberry patch"の出荷範囲("harbor"の効果で拡げた)に
"fish market"を配置しており、
労働者マーカーを配置しているスペースと同色の効果に
"イチゴ"が記載されているため、
"fish market"に"イチゴ"の生産物マーカーを2枚配置できます。

また、中央の"strawberry patch"の
出荷範囲("harbor"の効果で拡げた)に
"jam shop"を配置しており、
労働者マーカーを配置しているスペースと同色の効果に
"イチゴ"が記載されているため、
"jam shop"に"イチゴ"の生産物マーカーを1枚配置できます。

"vineyard"の出荷範囲に"jam shop"を配置しており、
労働者マーカーを配置しているスペースと同色の効果に
"ブドウ"が記載されているため、
"jam shop"に"ブドウ"の生産物マーカーを1枚配置できます。

- 経路の途中に「島タイル/港タイル」を配置していなくても出荷範囲となります。

"fish market"に"イチゴ"の生産物マーカーを2枚配置しているので
資金を「2」獲得します。
"jam shop"に"イチゴ"と"ブドウ"の生産物マーカーを
1枚ずつ配置しているので
"イチゴ"の生産物マーカーから勝利点を1点、または資金を「1」獲得し、
"ブドウ"の生産物マーカーから資金を「1」獲得します。

- 12ラウンド後の「収穫」が終了した時点でゲームは終了し、得点計算を行います。

島タイルの一覧

- **strawberry patch**（生産タイル / 分野 ☼）8枚

出荷範囲に"イチゴ"の生産物マーカーを出荷します。
第1ステージ：4枚 | 第2ステージ：2枚 | 第3ステージ：2枚

- **pineapple field**（生産タイル / 分野 ☼）5枚

出荷範囲に"パイン"の生産物マーカーを出荷します。
第1ステージ：2枚 | 第2ステージ：2枚 | 第3ステージ：1枚

- **vineyard**（生産タイル / 分野 ☼）5枚

出荷範囲に"ブドウ"の生産物マーカーを出荷します。
第1ステージ：2枚 | 第2ステージ：2枚 | 第3ステージ：1枚

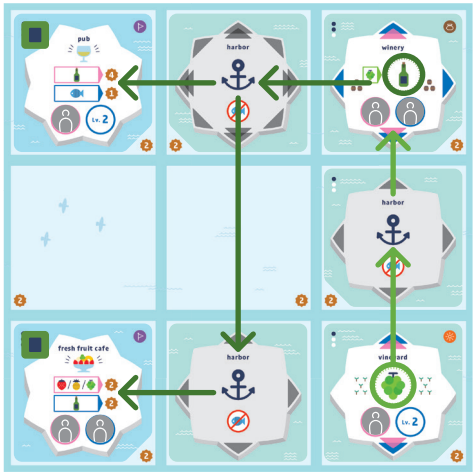
- **fishing ground**（生産タイル / 分野 ☼）4枚

出荷範囲に"サカナ"の生産物マーカーを出荷します。ただし、"harbor"の効果で出荷範囲を拡げることはできません。
第1ステージ：2枚 | 第2ステージ：2枚 | 第3ステージ：0枚

- **winery**（生産タイル / 分野 ☺）3枚

"vineyard"の出荷範囲に"winery"を配置している場合、"winery"の出荷範囲に"ワイン"の生産物マーカーを出荷します。
第1ステージ：0枚 | 第2ステージ：2枚 | 第3ステージ：1枚

例 "ワイン"の生産物マーカーの配置



"winery"に労働者マーカーを配置し、
かつ、"vineyard"の出荷範囲（"harbor"の効果で拡げた）に
"winery"を配置しているため、
"winery"の出荷範囲に"ワイン"の生産物マーカーを出荷する効果を発動します。

"winery"の出荷範囲（"harbor"の効果で拡げた）に
"pub"と"fresh fruit cafe"を配置しており、
各タイルの労働者マーカーを配置しているスペースと同色の効果に
"ワイン"が記載されているため、
"pub"と"fresh fruit cafe"に"ワイン"の生産物マーカーを1枚ずつ配置できます。

- "vineyard"の枚数は、"winery"から配置できる"ワイン"の生産物マーカーの枚数に影響しません。

- **fruit market**（商業タイル / 分野 ☺）4枚

LV.1：このタイルに配置している"イチゴ"または"パイン"または"ブドウ"の生産物マーカー1枚ごとに、資金を「X」獲得します。
LV.2：このタイルに配置している"サカナ"の生産物マーカー1枚ごとに、資金を「Y」獲得します。
第1ステージ：2枚（X=1 / Y=2）| 第2ステージ：2枚（X=2 / Y=3）| 第3ステージ：0枚

- **fish market**（商業タイル / 分野 ☺）2枚

LV.1：このタイルに配置している"サカナ"の生産物マーカー1枚ごとに、資金を「X」獲得します。
LV.2：このタイルに配置している"イチゴ"または"パイン"または"ブドウ"の生産物マーカー1枚ごとに、資金を「Y」獲得します。
第1ステージ：1枚（X=2 / Y=1）| 第2ステージ：1枚（X=3 / Y=2）| 第3ステージ：0枚

- **jam shop**（商業タイル / 分野 ☺）3枚

LV.1：このタイルに配置している"イチゴ"の生産物マーカー1枚ごとに、勝利点をX点、または資金を「X」獲得します。
LV.2：このタイルに配置している"パイン"または"ブドウ"の生産物マーカー1枚ごとに、勝利点を1点獲得します。
第1ステージ：2枚（X=1）| 第2ステージ：1枚（X=2）| 第3ステージ：0枚

- **tropical garden**（商業タイル / 分野 ）3枚

LV.1：このタイルに配置している"パイン"の生産物マーカー1枚ごとに、勝利点をX点獲得します。
LV.2：このタイルに配置している"イチゴ"または"ブドウ"の生産物マーカー1枚ごとに、勝利点を1点獲得します。
第1ステージ：0枚 | 第2ステージ：1枚（X＝2） | 第3ステージ：2枚（X＝3）

- **restaurant**（商業タイル / 分野 ）3枚

LV.1：このタイルに配置している"サカナ"の生産物マーカー1枚ごとに、勝利点をX点獲得します。
LV.2：このタイルに配置している Yの生産物マーカー1枚ごとに、勝利点をZ点獲得します。

第1ステージ：1枚	第2ステージ：1枚	第3ステージ：1枚
（X＝1、Y＝"イチゴ"または"パイン"または"ブドウ"、Z＝1）	（X＝2、Y＝"ワイン"、Z＝2）	（X＝3、Y＝"ワイン"、Z＝2）

- **fresh fruit cafe**（商業タイル / 分野 ）2枚

LV.1：このタイルに配置している"イチゴ"または"パイン"または"ブドウ"の生産物マーカー1枚ごとに、勝利点を2点獲得します。
LV.2：このタイルに配置している"ワイン"の生産物マーカー1枚ごとに、勝利点を2点獲得します。
第1ステージ：0枚 | 第2ステージ：0枚 | 第3ステージ：2枚

- **pub**（商業タイル / 分野 ）2枚

LV.1：このタイルに配置している"ワイン"の生産物マーカー1枚ごとに、勝利点を4点獲得します。
LV.2：このタイルに配置している"サカナ"の生産物マーカー1枚ごとに、勝利点を1点獲得します。
第1ステージ：0枚 | 第2ステージ：0枚 | 第3ステージ：2枚

- **coral reef**（公共タイル / 分野 ）1枚

プレイヤーボード上の分野が の「島タイル」1枚ごとに、勝利点を1点獲得します。
第1ステージ：0枚 | 第2ステージ：0枚 | 第3ステージ：1枚

- **lighthouse**（公共タイル / 分野 ）1枚

プレイヤーボード上の分野が または の「島タイル」1枚ごとに、勝利点を1点獲得します。
第1ステージ：0枚 | 第2ステージ：0枚 | 第3ステージ：1枚

- **lodge**（公共タイル / 分野 ）1枚

プレイヤーボード上の分野が の「島タイル」1枚ごとに、勝利点を2点獲得します。
第1ステージ：0枚 | 第2ステージ：0枚 | 第3ステージ：1枚

- **landmark**（公共タイル / 分野 ）1枚

プレイヤーボード上の分野が の「島タイル」1枚ごとに、勝利点を2点獲得します。
第1ステージ：0枚 | 第2ステージ：0枚 | 第3ステージ：1枚

「公共タイル」の効果の発動条件

プレイヤーボード上の が記載されているスペースに「公共タイル」を配置した場合、
ゲーム終了後の得点計算時に記載されている効果を発動します。

- **harbor**（「島タイル」の裏 /「港タイル」の裏 /「出発地タイル」の表）

「生産タイル」の出荷範囲に"harbor"を配置している場合、「生産タイル」の出荷範囲を"harbor"の出荷範囲まで拡げます。
ただし、"fishing ground"のみ"harbor"の効果で出荷範囲を拡げることはできません。
"harbor"によって拡がった「生産タイル」の出荷範囲に、
他の"harbor"を配置している場合、さらに「生産タイル」の出荷範囲を拡げます。

- "harbor"の効果の発動回数（「生産タイル」の出荷範囲を拡げる"harbor"の枚数）に制限はありません。

得点計算

**ゲーム中に獲得した勝利点に、ゲーム終了後に獲得する追加の勝利点を加えて、
最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝者です。**

- 勝利点が同点の場合は、資金が多いプレイヤーの勝利です。資金も同数の場合は、手番順が早いプレイヤーの勝利です。
- 勝利点＆資金トラックのプレイヤー駒を進めることで、勝利点を管理します。
  勝利点が25点以上に到達した場合、「勝利点＆資金タイル」を用いて勝利点を管理してください。

ゲーム中に獲得した勝利点

- **4、7、10、12ラウンドの「収穫」で獲得した勝利点**

ゲーム終了後に獲得する追加の勝利点

- **ゲーム終了後に効果を発動する「公共タイル」の勝利点**
- **プレイヤーボード上の「島タイル」または「港タイル」を配置しているマスの右下または左下に記載されている勝利点**
  - マスの右下または左下に記載されている勝利点が、配置している「島タイル」または「港タイル」で隠れている場合は勝利点は獲得できません。
- **効果を発動している「生産タイル」に記載されている生産物の種類数に応じた勝利点**

1種類	1点	2種類	3点	3種類	6点	4種類	10点	5種類	15点

  - 「生産タイル」の出荷範囲に「商業タイル」を配置していなくても、「生産タイル」が効果を発動していれば種類数に含めます。
- **資金を「5」消費するごとに、勝利点を1点獲得**

例 得点計算

- **「公共タイル」の勝利点：12点**
  "lodge"の効果：6個×2点＝12点
  - "lighthouse"は効果の発動条件を満たしていないため、効果を発動しません。
    ただし、が記載されている「島タイル」として"lodge"の効果で勝利点を獲得します。
    また、マスの右下に記載されているプレイヤーボード上の勝利点も獲得します。

- **プレイヤーボード上の勝利点：18点**
  9箇所×2点＝18点

- **生産物の種類数に応じた勝利点：6点**
  イチゴ、ブドウ、サカナの3種類で6点
  - "vineyard"の出荷範囲に「商業タイル」を配置していませんが、労働者マーカーを配置して効果を発動しているため"ブドウ"は種類数に含めます。
  - "pineapple field"に労働者マーカーを配置しておらず、効果を発動していないため、"パイン"は種類数に含めません。
  - "winery"に労働者マーカーを配置しているが、"vineyard"の出荷範囲に"winery"を配置しておらず、効果を発動していないため、"ワイン"は種類数に含めません。

ゲームデザイン：須賀正樹　イラスト＆デザイン：柴田沙央里　協力：テストプレイしていただいた皆様