

# TROPICARTA



幸せを呼ぶ鳥に振り回されろ!

PLAYERS

2-4

AGES

6+

TIME

5 MIN.

未知なる島に棲むと言われる幸せを呼ぶ鳥。

この鳥を大切に扱う者には、必ず幸福と黄金が訪れるという。

あなたは幸福と黄金に目が眩み、いろいろな手を使い、

なんとか未知なる島に辿り着きました。そして目の前には、幻の鳥が!

でも、この鳥…実はとってもワガママ。

好みの果実の場所まで運び、満足させなければいけません。

こうしてあなたは、幸せを呼ぶ鳥に翻弄されながら森林を駆け回ることになるのです。

## 内容物一覧

●果実カード 12枚



表

裏

●目標カード 14枚 (LEVEL.1:4枚、LEVEL.2:4枚、LEVEL.3:6枚)



表

裏



表

裏



表

裏

●森林シート 16枚 (裏面4色 各4枚)



表

裏

●鳥コマ 4個



●完食マーカー 52個



●説明書 (本紙)

\*果実は全部で24種 (形6種 各4色)。

果実カードの表裏の組み合わせは

異なる形、異なる色の組み合わせです。

## ゲームの概要

### [STEP1]

果実カードをタッチして、鳥コマを進めよう！



### [STEP2]

目標カードのマスに着いたら、完食マークを置こう！



### [STEP3]

全ての目標カードのマスに、完食マークを置いたら勝利！

## ゲームの準備

- 目標カードをLEVEL.1、LEVEL.2、LEVEL.3に分け、それぞれ裏向きでシャッフルし、中央に1枚ずつ裏向きで配置します。残りの目標カードはゲームでは使用しません。
- 12枚の果実カードをよくシャッフル（表裏含めて）し、目標カードの周りに広げます。
- 各プレイヤーは鳥コマ1個、完食マーカー13個、裏面が同色の森林シート4枚を受け取ります。完食マーカー13個は手元に置きます。
- 森林シート4枚を表向きで、マスが5列×5段になるよう縦置き2枚、横置き2枚で組み合わせて並べ、中央の空きスペースに鳥コマを配置します。
- ゲーム中は「右手」または「左手」のいずれか片方の手しか使うことができません。



## ゲームの手順

- このゲームはリアルタイムのアクションゲームです。
- いずれかのプレイヤーが代表となり、「スタート」の掛け声と共に LEVEL.1の目標カードを表向きにしてゲームを開始します。
- 各プレイヤーは「自分の鳥コマの隣のマス」の果実」と同じ果実カードを探します。  
目当ての果実カードを見つけたら、そのカードにタッチした後、すぐに裏返します。  
その後、タッチした果実カードと同じ果実のマスに鳥コマを移動します。  
\* 鳥コマは上下左右に移動できます。  
\* ゲーム開始以降は、中央の空きスペースに鳥コマを移動できません。
- 鳥コマの移動と関係のない果実カードにタッチしてもペナルティはありません。  
ただし、タッチした果実カードはすぐに裏返します。  
\* 果実カードはゲーム中、タッチすることで何度でも自由に裏返すことができます。

### [例] 果実カードと移動

LEVEL.1の目標カードに描かれた  
右上のマス(赤枠)を目指す場合、  
①のカードをタッチして裏返し、  
鳥コマを①の枠のマスに移動。



同様に②のカードをタッチして裏返し、鳥コマを②のマスへ。  
さらに③のカードをタッチして裏返し、鳥コマを③のマスへ。  
最後に④のカードをタッチして裏返し、鳥コマを④のマスへ  
移動させて目標地点へ到着しました。

- 目標カードに描かれた「場所または果実のマス」に鳥コマを移動したら、手元の完食マーカ―をそのマスに配置します。

\*目標カードに描かれた「場所または果実のマス」に完食マーカ―を配置し忘れた場合は再度、鳥コマを移動して、そのマスまで戻り、完食マーカ―を配置する必要があります。

\*目標カードに描かれていない「場所または果実のマス」に完食マーカ―を配置した場合は再度、鳥コマを移動して、そのマスまで戻り、完食マーカ―を手元に戻す必要があります。

- 自分の鳥コマの隣のマスに、完食マーカ―が配置されている場合は果実カードをタッチせずに鳥コマを移動できます。

#### [例] 完食コマと移動

LEVEL.2の目標カードに描かれた「果実のマス」2つ(赤枠)を目指す場合、

①の枠のマスは完食マーカ―を配置しているため、果実カードをタッチせずに、鳥コマを

①の枠のマスに移動できます。

①の果実カードの裏面には


②のマスの果実が描かれています(4ページの例を参照)。



①の裏面→

①の果実カードをタッチして裏返し(②)、②のマスの果実が表面になったら再度タッチして裏返し、鳥コマを②のマスへ。②のマスは、LEVEL.2の目標カードに描かれた「果実のマス」なので、完食マーカ―を配置します。さらに③のカードをタッチして裏返し、鳥コマを③のマスへ。最後に④のカードをタッチして裏返し、鳥コマを④のマスへ。④のマスも、LEVEL.2の目標カードに描かれた「果実のマス」なので、完食マーカ―を配置します。



- 
- LEVEL.1の目標カードに描かれた全ての「場所のマス」に完食マーカーを配置したプレイヤーは「トロピカ」と宣言し、LEVEL.2の目標カードを表向きにします。

同様に、

LEVEL.2の目標カードに描かれた全ての「果実のマス」に完食マーカーを配置したプレイヤーは「トロピカ」と宣言し、LEVEL.3の目標カードを表向きにします。

\*宣言時に「トロピカ」の代わりに「できた」などの別の言葉に言い換えても構いません。

- 3枚の目標カードに描かれた全ての「場所と果実のマス」のみに完食マーカーを配置したら、「トロピカルタ」と宣言し、LEVEL.3の目標カードを手元に獲得します。

\*目標カードに描かれた「場所のマス」や「果実のマス」が同じマスを示す（重複する）場合は、完食マーカーは1個のみ配置してください。

\*宣言時に「トロピカルタ」の代わりに「おわた」などの別の言葉に言い換えても構いません。

## ゲームの終了:

いずれかのプレイヤーが「トロピカルタ」と宣言し、LEVEL.3の目標カードを手元に獲得したらゲーム終了です。

「トロピカルタ」と宣言したプレイヤーの完食マーカーの配置箇所を全プレイヤーで確認し、全て正しく配置していることが確認できたら「トロピカルタ」と宣言したプレイヤーの勝利です。

目標カードに描かれた全ての「場所または果実のマス」に完食マーカーを配置していない、または目標カードに描かれていない「場所または果実のマス」に完食マーカーを配置していた場合は、「トロピカルタ」と宣言したプレイヤーは失格です。

残りのプレイヤーの中で、最も多く目標カードに描かれた「場所または果実のマス」に完食マーカーを配置したプレイヤーが勝者です。ただし、目標カードに描かれていない「場所または果実のマス」に完食マーカーを配置していたプレイヤーは失格です。

\*残りのプレイヤーの中で最多のプレイヤーが複数いた場合は、勝利を分かち合います。

\*全プレイヤーが失格の場合は勝者なしです。

ゲームデザイン & アートワーク：須賀正樹 協力：テストプレイしていただいた皆様