

1枚目左側

農業経営 カードゲーム(農トレ)

事業計画
フェーズの
進め方

STEP 1

左上の期首資金に
の5,000万円を記し、
期首の場合は在庫
にある前期期末資金

従業員カード **初心者**

育てられる作物と収穫量
年間人件費 200万円

S: 育てられない
A: 育てられない
B: 標準収穫量の0.5倍
C: 標準収穫量全て

ただし、「ITシステム」を購入すれば標準収穫量を全てを収穫できる
ただし、「ITシステム」を購入すれば標準収穫量を全てを収穫できる
ただし、「ITシステム」を購入すれば標準収穫量を全てを収穫できる

地に対して栽培する
資材・活用する従
に促いながら選択
先も選択する。

STEP 3

各土地の事業コストと
計画売上を計算し、そ
の合計を算出する。

STEP 4

事業コストの支払いに資金
が足りない場合は必要金
額をゲームマスターから借
りる。

1 期首 5,000万円 (2期目以降は前期の期末資金)

事業コスト

直売所

土地カード **優良農地**

年間賃料 100万円

土地バワー	必要従業員数
1年目 ×2	2人
2年目 ×3	2人
3年目 ×3	2人

作物カード ハウス野菜 **いちご**

標準収穫量 360kg
栽培難易度 A
種子価格 7万円

販売価格(1kgあたり)
農協 1万円 自然派ストア 2万円
直売所 1.2万円 加工食品工場 -万円
レストラン契約 -万円 六次産業化 3万円

収穫量への影響【局イベント】
害虫: 弱い 農業不使用 → 0.5倍 農業使用 → 100%
病気: 弱い 病気時 → 0.5倍
長雨: きわめて弱い ビールハウスの効果 0倍 100%
不作: 強い 肥料不使用 → 100% 肥料使用 → 100%

価格への影響【全体イベント】
豊作時: 下落 → 0.5倍
凶作時: 高騰 → 2倍
ライバル会社出現: 六次産業化の販売価格が0.5倍になる

農業資材カード **ビニールハウス**

2年間 有効期間 価格 100万円

効果
このカードは、「長雨」のイベントカードが出てもその影響を無効にすることができる
ゲームの初めから、いつでも購入が可能
1枚の土地につき、1枚のビニールハウスカードが必要
1度、100万円を支払って購入すると、2年間使い続けることができる
ただし、被害がおこるとビニールハウスが破壊されて使えなくなり、収穫量もゼロになる
年が変わるごとに、ビニールハウスと栽培する作物の組み合わせは変更できる
他の農業資材カードと同時に使うこともできる

農業資材カード **ITシステム**

3年間 有効期間 価格 600万円

効果
このカードは、すべての作物について栽培難易度を「Cクラス(初心者でも栽培可能)」にすることができる
ゲームの初めから、いつでも購入が可能
1枚の土地につき、1枚のITシステムカードが必要
1度、600万円を支払って購入すると、3年間使い続けることができる
年が変わるごとに、「ITシステム」と栽培する作物の組み合わせは変更できる
他の農業資材カードと同時に使うこともできる

土地(1)	作物(1)	資材(1)	従業員(1)	小計
土地名: 優良	作物名: いちご	資材名: ビニールハウス 100万円	従業員種類: 初心者 200万円	= 1,207万円
土地代: 100万円	種子価格: 7万円	ITシステム 600万円	従業員数: 2人	

販売先(1) 計画
販売価格
収穫量: 標準収穫量 360kg × 主熟バワー 2 × 従業員収穫割合 1倍 = 720kg
販売量

土地(2)	作物(2)	資材(2)	従業員(2)	小計
土地名	作物名	資材名	従業員種類	= B万円
土地代	種子価格		従業員数	

販売先(2) 計画
販売価格
収穫量
販売量

土地(3)	作物(3)	資材(3)	従業員(3)	小計
土地名	作物名	資材名	従業員種類	= C万円
土地代	種子価格		従業員数	

販売先(3) 計画
販売価格
収穫量
販売量

土地(4)	作物(4)	資材(4)	従業員(4)	小計
土地名	作物名	資材名	従業員種類	= D万円
土地代	種子価格		従業員数	

販売先(4) 計画
販売価格
収穫量
販売量

土地(5)	作物(5)	資材(5)	従業員(5)	小計
土地名	作物名	資材名	従業員種類	= E万円
土地代	種子価格		従業員数	

販売先(5) 計画
販売価格
収穫量
販売量

1枚目右側

STEP 1 事業計画フェーズの進め方
 以上の期首資金に買本金の5,000万円を記入。(2,3期目の場合は在庫フォルダにある前期末資金を記入。)

STEP 2 それぞれの土地に対して栽培する作物・投資する資材・活用する従業員をルールに従いながら選択する。また、販売先も選択する。

作物カード ハウス野菜① **いちご**

標準収穫量 **360kg**

栽培制度 **A**

種子価格 7万円

販売価格 [1kgあたり]

農協	1万円	自然栽培	2万円
直売所	1.2万円	加工工場	-万円
レストラン契約	-万円	六次産業化	3万円

収穫量への影響 [局地的イベント]

害虫: 弱い 農薬不使用 → 0.5倍 農薬使用 → 100%
 病気: 弱い 病気時 → 0.5倍
 長雨: おもてがけ! ヒールズの増産 +0倍 ① -100%
 不作: 強い 肥料不使用 → 100% 肥料使用 → 100%

価格への影響 [全作イベント]

豊作時: 下落 → 0.5倍
 凶作時: 高騰 → 2倍
 ライオン会社出現: 六次産業化の販売価格が0.5倍になる

従業員カード **初心者**

年間人件費 **200万円**

育てられる作物と収穫量

S: 育てられない ただし、ITシステムを購入すれば標準収穫量全てを収穫できる

A: 育てられない ただし、ITシステムを購入すれば標準収穫量全てを収穫できる

B: 標準収穫量の0.5倍 ただし、ITシステムを購入すれば標準収穫量全てを収穫できる

C: 標準収穫量全て

販売先カード **直売所**

取引の条件

くじで販売量が決定

卸し先への販売価格 [1kgあたり]

キャベツ	1万円	地域特産野菜	1.8万円
ピーマン	-万円	アスパラゴス	-万円
いちご	1.2万円	梨	-万円
セリ	-万円	セリ	2万円

日以降は前期の期末資金)

事業コスト

買付①	従業員①	小計
買付名 ピニールハウス 100万円 ITシステム 600万円	従業員種類 初心者 200万円 2人	A 1,207万円
買付②	従業員②	B
買付③	従業員③	C
買付④	従業員④	D
買付⑤	従業員⑤	

計売上

販売先①	計画	計画単価/販売量	計売上小計
直売所	販売価格 標準収穫量 360kg × 2 × 1 = 720kg 販売量 720kg	1.2万円/kg	F 864万円
販売先②	土地カード 優良農池 年間賃料 100万円 土地バウチャー 1年目 × 2 2人 2年目 × 3 2人 3年目 × 3 2人		G
販売先③			H
販売先④			I
販売先⑤			

直売所

優良農池

土地バウチャー



2 枚目

全体イベントカード



STEP 1 事業計画フェーズで決定した作物の販売先情報に基づいて計画販売価格、計画収穫量を記入する。

STEP 2 ゲームマスターが全体イベントカードを引き、カードの効果を確認、記入する。続いて、各チームの社長がゲームマスターから局地イベントカードを引き、カードの効果を確認、記入する。

STEP 3 販売量マスターする。

STEP 4 効果カードを引く会社をじゃんけんで決める。ゲームマスターから効果カードを引き、使用する場合は効果を記載する。各チーム売上合計を算出する。

販売先(1)	販売価格	計画収穫量	1.2	×	全体イベントカード	2	×	効果カード	1	倍			
いちご	直売所	収穫量	720	kg	×	局地イベントカード	1	倍			720	kg	
		販売量									720	kg	
													2.4
													720
													1,728



販売先が直売所以外は1倍とする

1枚目より転記

STEP 3 各土地の事業コストと計画売上を計算し、その合計を算出する。

STEP 4 事業コストの支払いに資金が足りない場合は必要金額をゲームマスターから借りる。

STEP 5 事業計画で期末予想利益を算出する。算出後、事業計画をゲームマスターに支払本フェーズは終了する。

販売先(1)	計画	計画売上小計	
直売所	販売価格	1.2	
	標準収穫量	360 kg	
	主給パワー	2	
	従業員収穫補助	1 倍	
	計画収穫量	720	
	販売価格 × 計画収穫量		864 万円
	販売量	720	
			F
販売先(2)	計画	計画単価/販売量	計画売上小計
	販売価格		
	標準収穫量		
	主給パワー		
	従業員収穫補助		
	計画収穫量		
	販売価格 × 計画収穫量		
	販売量		
			G
販売先(3)	計画	計画単価/販売量	計画売上小計
	販売価格		
	標準収穫量		
	主給パワー		
	従業員収穫補助		
	計画収穫量		
	販売価格 × 計画収穫量		
	販売量		
			K+L+M+N+O=
			1,728

STEP 3 決算フェーズで期末資金を算出する。3期目の時点で最も資金の多いチームが勝ち。

利子は必ずゲームマスターに支払う。資金が手元ない場合はさらに借入をする。(返済で借入した分の利子は今期は支払い不要)

備考欄

効果カード 帳簿 2 枚目

事業計画フェーズで決定した作物の販売先情報に基づいて計画販売価格、計画収穫量を記入する。

STEP 2

ゲームマスターが全体イベントカードを引き、カードの効果を確認、記入する。
続いて、各チームの社長がゲームマスターから各地イベントカードを引き、カードの効果を確認・記入する。

STEP 3

販売量を記載する。販売所はゲームマスターの引くくじで販売量を確認する。

STEP 4

効果カードを引く会社をじゃんけん。ゲームマスターから効果カードを引き、効果を記載する。各チーム売上合計を

フェーズの進め方	STEP 1	STEP 2	STEP 3	STEP 4
作物1	作物名	販売先(1)	販売価格 計画販売価格	販売量
作物2	作物名	販売先(2)	販売価格 計画販売価格	販売量
作物3	作物名	販売先(3)	販売価格 計画販売価格	販売量
作物4	作物名	販売先(4)	販売価格 計画販売価格	販売量
作物5	作物名	販売先(5)	販売価格 計画販売価格	販売量



1.2倍

1.2倍



0倍

同じ作物の六次産業化した他社は0倍とする△

効果カードを使用しないフィールド・会社は全て1倍とする。

決算フェーズの進め方	STEP 1	STEP 2	STEP 3
借入金の返済	借入金カードの枚数	返済額	返済する余裕がある場合、ゲームマスターに返済する額の借入金カードと一緒に同額の資金を渡す(返済しなくてもよい)
利息の支払い	借入金カードの枚数	返済額	返済する余裕がある場合、ゲームマスターに返済する額の借入金カードと一緒に同額の資金を渡す(返済しなくてもよい)
利息の確定	借入金の返済	返済額	返済する余裕がある場合、ゲームマスターに返済する額の借入金カードと一緒に同額の資金を渡す(返済しなくてもよい)