

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、
期首の場合は金庫に
ある前期末資金を

地に対して栽培する
資材・活用する促
に促しながら選択
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

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

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

直売所 1.2万円

レストラン契約 2万円

自然派ストア 2万円

加工食品工場 2万円

六次産業化 3万円

収穫量への影響【局イベント】

害虫: 強い 農業不使用 → 0.5倍 農業使用 → 100%

病気: 強い 農業不使用 → 0.5倍 農業使用 → 100%

長雨: 長雨で強い ヒールズの雨害 0倍 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

直売所

販売先1) 計画

販売価格

標準収穫量 360kg

主給バワー 2

従業員収穫制 1

※計画収穫量

収穫量 720kg

販売量

販売先2) 計画

販売価格

標準収穫量

主給バワー

従業員収穫制

※計画収穫量

収穫量

販売量

販売先3) 計画

販売価格

標準収穫量

主給バワー

従業員収穫制

※計画収穫量

収穫量

販売量

販売先4) 計画

販売価格

標準収穫量

主給バワー

従業員収穫制

※計画収穫量

収穫量

販売量

販売先5) 計画

販売価格

標準収穫量

主給バワー

従業員収穫制

※計画収穫量

収穫量

販売量

1枚目右側

事業計画フェーズの進め方

STEP 1 左上の期目資金に資本金の5,000万円を記入。(2,3期目の場合は在庫フィールド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。

目以降は前期の期末資金)

作物カード ハウス野菜① **いちご**

標準収穫量 **360kg**

栽培年度 A

種子価格 7万円

販売価格 [1kgあたり]

農協	1万円	自然農法	2万円
直売所	1.2万円	加工・包装工場	-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: きわめて弱い ビールハウスの影響 → 0倍 ② → 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
 ライバル会社出現: 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**

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全てを収穫できる

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
トマト	-万円	オーガニック	-万円
いちご	1.2万円	農産物	2万円

2 事業コスト			3 計画売上		
資材①	従業員①	小計	販売先①	計画	計画売上小計
資材名 ビニールハウス 100 万円 ITシステム 600 万円 万円	従業員種類 初心者 200 万円 2 人 万円	小計 A 1,207 万円	直売所 販売価格 標準収穫量 360 × 2 = 720 kg 収穫量 360 × 1 = 360 kg 販売量 720 kg	計画単価/販売量 1.2 万円/kg 864 万円	
資材②	従業員②	小計	販売先②	計画	計画売上小計
資材名 万円 万円	従業員種類 万円 人 万円	小計 B 万円	土地カード 優良農地 年間賃料 100 万円 土地パワー 必要な従業員数 1年目 × 2 2人 2年目 × 3 2人 3年目 × 3 2人	計画単価/販売量 万円/kg kg kg	計画売上小計 G 万円
資材③	従業員③	小計	販売先③	計画	計画売上小計
資材名 万円 万円	従業員種類 万円 人 万円	小計 C 万円		計画単価/販売量 万円/kg kg kg	計画売上小計 H 万円
資材④	従業員④	小計	販売先④	計画	計画売上小計
資材名 万円 万円	従業員種類 万円 人 万円	小計 D 万円		計画単価/販売量 万円/kg kg kg	計画売上小計 I 万円
資材⑤	従業員⑤	小計	販売先⑤	計画	計画売上小計
資材名 万円 万円	従業員種類 万円 人 万円	小計 E 万円		計画単価/販売量 万円/kg kg kg	計画売上小計 J 万円

全体イベントカード

[illegible]

販売先が直売所以外は1倍とする

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。

STEP 5 3期計画で期末予想を出す。算出後、事業費をゲームマスターに支払う。本フェーズは終了する。

局地イベントカード

キャベツ・ブロッコリー・ピーマン・パプリカ・ミニトマト・アスパラガス・いちご・トマト・アーティチョークは収穫量がゼロになる
ただし、ビニールハウスを使っている場合は影響なし

直売所

販売先①	計画	計画単価/販売量	計画売上小計
販売価格			
収穫量	標準収穫量 × 主産ハロー × 従事員収穫制限 = 計画収穫量		
販売量	自給減入分 - 上場250kg - ハストラ分(無料) - 上場300kg - 土製以外 = 収穫量 - 販売量		
	360 kg × 2 × 1 倍 = 720 kg	1.2 万円/kg	864 万円
	720 kg		F

1枚目より転記

K + L + M + N + O = 1,728 万円

STEP 3 資源フィールド上で期末資金を出し、3期目の時点で最も資金の多いチームが決まる。

利子は必ずゲームマスターに支払う。資金が手元に残り余剰の場合はさらに借金をする。(過剰で借金した分の利子は今回は支払い不要)

効果カード 帳簿 2 枚目

表紙 2枚目
フェーズの進め方

STEP 1

STEP 2

STEP 3

STEP 4

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、計画収量を記入する。

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。

販売量を記載する。直売所はゲームマスターの引く、くじで販売量を確認する。

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

作物名	販売先(1)	販売価格	計画販売価格	収量	※計画収量	販売量	※計画販売価格	※計画収量	※計画販売価格	※計画収量	※計画販売価格	※計画収量	※計画販売価格	※計画収量	※計画販売価格	※計画収量	※計画販売価格	※計画収量
作物1	販売先(1)																	
作物2	販売先(2)																	
作物3	販売先(3)																	
作物4	販売先(4)																	
作物5	販売先(5)																	

コンサルティング



500 万円

このカードを使った場合、企業として初めて「コンサルティング」を行う企業に対して、コンサルティング料を10万円減額する。このカードは引いた年の1年間のみ有効。

1.2 倍

メディア取材



0 円

このカードを使った場合、生産者・作物がテレビの番組で取り上げられ、人気が出た結果、販売量が2倍になる。このカードは引いた年の1年間のみ有効。

1.2 倍

商標登録



10 万円

このカードを使った場合、企業が自社で生産した作物で、他社が同じ作物で六次産業化を進めようとした場合、他社の販売量をゼロにする。このカードは引いた年の1年間のみ有効。

0 倍

同じ作物の六次産業化した他社は0倍とする△

収量・販売フェーズ

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

売上金額の計算と、売上合計から事業コスト(如果カード費用含む)と利息を引き、当期利益を算出する。

STEP 2

3期目は必ずすべての借金を返済する。(多分に資金がなくても必ずとして計算する)

STEP 3

借入金と返済の差額を算出する。3期目末の時点で最も資金の多いチームが勝ち。

借入金の支払い

借入金の返済

利息の発生

借入金カードの枚数

×

3万円

=

返済借入金

=

返済の借入金

=

売上合計

-

事業コスト

=

借入金カード費用

-

支払い利息

=

当期利益

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返す(返済しなくてもよい)

利息は必ずゲームマスターに支払う。資金が多分ない場合はさらに借金をする。(追加で借金した分の利息は今期は支払い不要)