

### 数学系の学生

理学院

TT01



1+

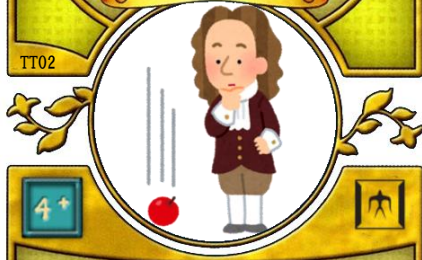


毎ラウンドのはじめに、素数個持っている建築資材を共通のストックから 1 つずつ得て、同時に非素数個持っている建築資材を 1 つずつ共通のストックに返す。57 は素数である。

### 物理学系の学生

理学院

TT02



4+



収穫の畑フェイズ時に、自分の農場と未使用スペースの数が等しい他のプレイヤーが  $1/2/3+$  人いれば  $1/3/5$  食料を得る。

### 化学系の学生

理学院

TT03



1+



いつでも、異なる 2 つの建築資材を好きな建築資材 1 つと食料 1 に交換することができる。また、異なる 3 つの建築資材をいずれかの家畜 1 匹に交換することができる。

### 宇宙地球科学系の学生

理学院

TT04



3+



帰宅フェイズにあなたが配置した家族とゲストマーカーが  $3/4/5$  人で、そのうち  $2/3/4$  人がボード上でお互いに隣接しているアクションスペースに配置されており、残り 1 人が他のどの家族やゲストとも隣接していないならば、食料 1 とボーナス  $0/1/2$  点を得る。

### 機械系の学生

工学院

TT05



1+

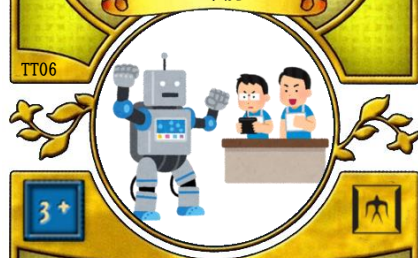


毎収穫フェイズに資材を 1 つだけ食料に変換できるカードをプレイしていれば、その効果を、毎収穫フェイズではなく毎ラウンド 1 回いつでも行うことができる。

### システム制御系の学生

工学院

TT06



3+



カードを出した時点で残りラウンド数が  $1/3/6/9$  ならば、それぞれ木材  $1/2/3/4$  を得る。得点計算時に、場に出している職業と小さい進歩の枚数が等しいプレイヤーは全員ボーナス 3 点を得る。

### 電気電子系の学生

工学院

TT07



1+



あなたの農場に石の部屋があるなら、収穫の全フェイズをスキップできる。

### 情報通信系の学生

工学院

TT08



3+



ほかのプレイヤーが大きな進歩を獲得したとき、あなたはそのプレイヤーに食料 1 を支払うことで職業を 1 枚プレイできる。(追加のコストは支払うこと)

### 経営工学系の学生

工学院

TT09



4+



あなたの手札から好きな枚数のカードを公開する。公開したカード 1 枚につき食料 1 を得る。左隣のプレイヤーから順に、これらのカードを何枚でも購入することができる。購入する場合は 1 枚につき食料 2 をあなたに支払う。購入されたカード 1 枚につきボーナス 1 点を得る。購入されなかったカードは手札に戻る。



### 材料系の学生

物質理工学院

TT10



収穫のないラウンドの終わりに、食料 2/3/4 を支払い木材 2/レンガ 2/石 2 を得てもよい。

### 応用化学系の学生

物質理工学院

TT11



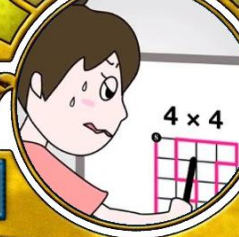
すぐに以下の図になるように畑タイルを配置する。以降に耕す畑はすでにある畑のいずれかと接していなければならない。



### 数理・計算科学系の学生

情報理工学院

TT12



この職業はラウンド 4 までにプレイする。すぐに木材 4 を得る。すべてのプレイヤーはすぐに得点計算時の得点を予想し、メモしておく。ゲーム終了時にこのカードのボーナスを除く点数が予想した点数ちょうどだったプレイヤーはボーナス 5 点を得る。

### 情報工学系の学生

情報理工学院

TT13



得点計算時に、自分の場にあるアルファベットを除いたカード番号が 0 と 1 のみのカード 1 枚につきボーナス 2 点を得る。

### 生命理工学系の学生

生命理工学院

TT14



家族を使用して「種をまく」アクションを行ったとき、そのアクションに使用した家族コマと登場していない家族コマ 1 つを重ねて空いている畑に植えることができる。収穫の畑フェイズのたびに 1 つ回収し、以後労働フェイズに使用する（部屋がなくてもよい）。畑の上にいる家族は回収するまではあなたの家族として扱わず、回収した家族はその収穫では新生児として扱う。

### 建築学系の学生

環境・社会理工学院

TT15



増築するたびに好きな資材 2 つ少なくできる。この効果を使って建築した部屋はもはや模型であり、家族を収容することはできない（革マーカーを部屋の上に置くことで示す）。

### 土木・環境工学系の学生

環境・社会理工学院

TT16



このカードを自分の農場の四辺のいずれかに接して置く。以後、これを 2 つの未使用スペースとして扱う。得点計算時に 2 スペースとも使用されているならばボーナス 2 点を得る。

### 融合理工学系の学生

環境・社会理工学院

TT17



次のラウンドにマーカーを置く。そのラウンドの間、あなたの動かせる家族は 1 人少なくなる。そのラウンドの終了時にマーカーを取り除き無料で井戸を獲得する（カンボジアで井戸を掘るということ）。

### 第一食堂

西地区

下記参照

TT18



他のプレイヤーがすでに持っているいずれかの大きい進歩を指定する。食料 2 と選んだ進歩の通常のコストを支払うことで、このカードを以降その進歩として扱う。カードの上に使用した資材を置くことで、どの進歩を複製したかを示すこと。獲得時の効果も発動する。（\*は選んだ大きい進歩の点数）



**第二食堂** 1

東地区 1

TT19

1

すぐにあなたが現在使用可能なアクションスペース(「スタートプレイヤー/小さい進歩1」を除く)を1つ指定し、マーカーを置く。以後このカードは選んだアクションスペースとして扱う。累積スペースならば直ちに補給する。他の人はあなたに食料3払うことでこのカードのアクションを行うことができる。

**本館** 1

木の家でない 東地区

TT20

得点計算時に、部屋だけで囲まれた未使用スペース1につきボーナス15点を得る(通常通り未使用スペースのマイナス点は計算する)

**ウッドデッキ** 2

家族4人 東地区

TT21

収穫直後のラウンドのはじめに、あなたは「ウッドデッキで昼寝をする」かどうかを宣言する。昼寝をする場合、2人目以降の家族は、他のプレイヤー全員が家族を置いてから配置する。その代わりにあなたはボーナス2点を得る。

**チーズケーキ** 1

牛4 東地区

TT22

牛を4頭以上飼っているならば、小麦を1つ以上パンにするたび追加で小麦1を支払いボーナス2点を得てもよい。あなたはこのカードを出したら、ただちに「パンを焼く」アクションを行ってもよい。

**部室棟** 職業2 西地区

TT23

すぐに出している職業をすべて裏返す。裏にした職業の効果はなくなる(職業のコストや進歩の条件では、裏にしたカードもプレイ済みとして扱う)。このカードは家族が1人住めるスペースとなる。

**製図室** 1

緑が丘地区 1

TT24

いつでも畑、部屋、柵、厩、盤面上に置かれた品物やマーカーなどを自由に置き直してよい。「泥沼からの出発」拡張を使用しているなら、森タイル、泥地タイルも自由に置き直せる。

**てくてく保育園** 1

石川台地区

TT25

帰宅フェイズの前に、増やしたばかりの新しい家族で累積スペースのアクションを行ってもよい。その場合、新しい家族は新生児に含めない。

**TSUBAME 3.0** 3

Green 500 1位(2017.6) 3

TT26

あなたの場にある全てのカード(ただし、このカードを除く)の説明文に書かれている数字はすべて+1される。

**学生支援課** 2

西地区

TT27

改築のたびに、物乞いカードを2枚まで返せる。



## 留年

3

留年率は 11.3%

TT28

学年	科目	得点	順位
1	国語	80	10
1	英語	75	15
1	数学	60	20
1	理科	50	25
1	社会	40	30
1	総合	30	35
1	体育	20	40
1	音楽	10	45
1	美術	5	50
1	保健	0	55
1	家庭	0	60
1	職業	0	65
1	生活	0	70
1	文化	0	75
1	芸術	0	80
1	スポーツ	0	85
1	健康	0	90
1	環境	0	95
1	情報	0	100

すぐに物乞いカードを 1 枚得る。ラウンド 14 終了後、得点計算の前に、この進歩をすでにプレイしたプレイヤーのみでラウンド 15 を行う。ラウンド 15 では、通常の収穫フェイズが発生する。

(プレイしたカードは自分の前に置かず 左どりの人の手札に入れる)

## 転類

成績上位 5%

TT29

希望系	第 1 志望
希望系	第 1 志望
生命理工学系	97 (0)
類外系希望者	40
数学系	1
物理学系	3
機械系	
化学系	
生物系	
工学系	
農学系	
医学系	
法学系	
経済系	
文学系	
教育学系	
芸術系	
スポーツ系	
健康系	
環境系	
情報系	

ほかのプレイヤー 1 人を選択する。現在のラウンドの終わりに、あなたとそのプレイヤーは席を交換する。農場、プレイしたカード、手札などは元のプレイヤーのものまでである。

## 工大祭

1

TT デッキの職業 1

koudaisai.jp

TT30

1

得点計算時に、TT デッキでイラストが男性の職業と、TT デッキ以外でイラストが女性の職業の組 1 つにつきボーナス 3 点を得る。