

とくがわあつめ

Collection of TOKUGAWA

ゲームルール

《 概要 》

このセットには、江戸幕府の将軍 15 人のカードを使って遊ぶことができる3つのゲームが収録されています。

● とくがわあつめ ●

徳川十五代将軍の同じ絵を揃えるとポイントを獲得できる、いわゆる神経衰弱です。

プレイ人数：2～6人ぐらい / プレイ時間：10分～
対象年齢：6歳～

● 真・とくがわあつめ ●

「とくがわあつめ」と同様の神経衰弱で獲得したカードを、歴代の将軍の順番になるようにするゲームです。上手くヒントを活かしつつ、また、各プレイヤーが持つ徳川将軍の知識を活かして、順番通りに並べようとしていきましょう。

プレイ人数：2～6人ぐらい / プレイ時間：10分～
対象年齢：10歳～

● バッティングとくがわ ●

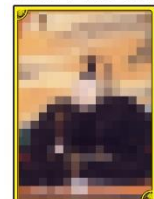
より強い将軍の組み合わせ（2枚が連番になっていて、かつ、15代に近い）になるように、とくがわカードをドラフト（プレイヤー全員でカードを回し、必要なカードを集める）で集めましょう。その後、ドラフトしたカードを同時に出し、より強い将軍の組み合わせを出したプレイヤーが、他のカードをすべて総取りしてポイントにできる、記憶系ドラフトバッティングゲームです。「とくがわ」の絵がそれぞれ何代目かを正確に覚えることが勝利のカギです。

プレイ人数：2～5人 / プレイ時間：10分～30分
対象年齢：10歳～

《 セット内容 》

・「とくがわカード」：31枚

（各将軍2枚×15種類+徳川光圀1枚）



（オモテ面）

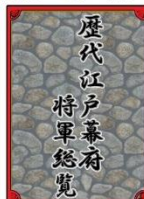


（ウラ面）

・「歴代江戸幕府将軍総覧カード」：4枚

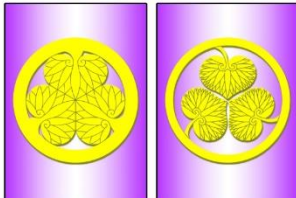


（オモテ面）



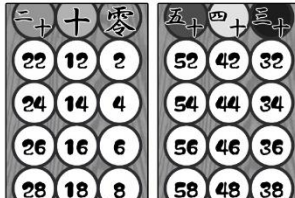
（ウラ面）

・「葵の御紋カード」：1枚



※「オモテ面」「ウラ面」の区別はありません。

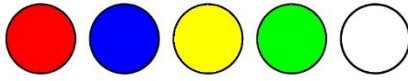
・点数記録用カード：2枚



・プレイヤーマーカー：5枚（赤・青・黄・緑・白の各色1枚）



・得点記録用マーカー：5枚（赤・青・黄・緑・白の各色1枚）



・ルール：1枚（このシート）

・バッティングとくがわ用総覧：1枚

● とくがわあつめ ● ルール

● ゲームの準備

「とくがわカード」31枚をウラ向きでよく混ぜます。その後、このカードをウラ向きのまま、場に並べていきます。

何らかの方法（ジャンケンなど）で、最初のターンプレイヤーを決めます。

● ゲームの流れ

ターンプレイヤーは、場にあるカード2枚を選んで、両方をオモテ向きにして、全プレイヤーに見えるようにします。

・オモテにした2枚のカードが別の絵柄だった場合

それら2枚のカードをウラ向きにして、ターンを終了します。右隣のプレイヤーが次のターンプレイヤーになります。

※オモテにしたカードは基本的には元あった場所に戻します。しかし、全プレイヤーの同意があれば、別の場所に置いてもいいです。（どうしても揃わない時は、特徴に合わせて置く場所をまとめてもいいでしょう）

・オモテにした2枚のカードが同じ絵柄だった場合

それら2枚のカードを場から取り、ターンプレイヤーの前にオモテ向きで置きます。それは、そのプレイヤーの獲得札になります。

ターンプレイヤーは続けて、自分のターンをもう一度行います。

こうして、場にカードが1枚だけになったら、ゲーム終了です。

※続けてのターンで同じ絵柄のカードをオモテにできたら、さらに自分のターンを行います。何連続でも自分のターンを続けられます。

● ゲーム終了

各プレイヤーの獲得札の枚数を数え、一番多い人が勝利です。

同じ枚数の人がいた場合は、獲得札のうち、より低い歴代数（初代将軍に近い）のカードを獲得している人が勝利です。

● 真・とくがわあつめ ● ルール

● ゲームの準備

「とくがわカード」31枚をウラ向きでよく混ぜます。その後、このカードをウラ向きのまま、場に並べていきます。

「歴代江戸幕府将軍総覧カード」4枚をウラ向きでよく混ぜ、1つの山札にして場に置きます。

何らかの方法（ジャンケンなど）で、最初のターンプレイヤーを決めます。

【注意】「歴代江戸幕府将軍総覧カードのオモテ面」「バッティングとくがわ用総覧のオモテ面」は、「ゲーム終了判定」を誰かが宣言するまでは、ルールで指定されていないプレイヤーは見ることができません。

● ゲームの流れ

ターンプレイヤーは、場にあるカード1枚を選んでオモテ向きにします。このとき、すでにオモテになっているカードのうちいずれかと同じ絵柄だったら、「同じ絵柄が揃った場合」に進みます。

そうでなければ、もう1枚カードを選んでオモテ向きにします。このとき、すでにオモテになっているカードのうちいずれか（始めにオモテにした物も含む）と同じ絵柄だったら、「同じ絵柄が揃った場合」に進みます。

・2枚のカードをオモテにしても、絵柄が揃わなかった場合

このターンでオモテにしたうちの1枚をウラ向きにします。そして、ターンを終了します。右隣のプレイヤーが次のターンプレイヤーになります。

・同じ絵柄が揃った場合

同じ絵柄になったカード2枚を場から取り、ターンプレイヤーの前にオモテ向きで2枚を重ねて置きます。それは、そのプレイヤーの獲得札になります。

ターンプレイヤーは続けて、自分のターンをもう一度行います。

こうして、場にカードが1枚だけになったら、ゲーム終了です。

※続けてのターンで同じ絵柄のカードをオモテにできたら、さらに自分のターンを行います。何連続でも自分のターンを続けられます。

※2回目でオモテにしたカードが、1回目にオモテにしたものとは別のカードと絵柄が揃った場合、1回目にオモテにしたカードはオモテのまま、ゲームを続けます。

・獲得札が増えたターン終了時について

獲得札が増え、自分のターンが終了した時、「歴代江戸幕府将軍総覧カード」をウラのまま1枚選び、それを自分だけ見ることができず。

「次のあなたのターンになる」「他のプレイヤーが「同じ絵柄が揃った場合」「ゲーム終了判定」を始めた、このいずれかになったら「歴代江戸幕府将軍総覧カード」をウラ向きにして山札に戻し、よく混ぜます。

● 獲得札について

獲得札は、同じ絵柄のカードを1枚としつつ、横一列に並べます。

この順番は、「ゲーム終了判定」が始まる前なら、いつでも変更することができます。

※「歴代江戸幕府将軍総覧カード」を見ることができるタイミングで、それを参照しながら順番を並べ替えても大丈夫です。

※カードは「左に一番少ない歴代順、右に高い歴代順」というように並べるのが目標です。

● ゲーム終了

最後にカードを揃えたプレイヤーは、「ゲーム終了判定」を宣言します（宣言するまで獲得札を並べ替えることができます。宣言後、並べ替えるはできません）。

歴代江戸幕府将軍総覧カード」をすべてオモテ向きにして（バッティングとくがわ用総覧をオモテ向きにしてもいいです）、それぞれのカードが何代目の将軍か（将軍代数）を確認します。

そして各プレイヤー毎に、獲得札を左から1枚ずつ順に見て、それぞれ「そのカードの左にあるオモテ向きのカードより、そのカードの歴代順の数が低い」状態になっていたら、そのカードをウラ向きにします（例「4代目」「2代目」という順番で置かれてたら、「2代目」はウラ向きにします）。左にカードが無い場合は何もしません。

こうしてすべてのカードを判定し、オモテ向きになっている「獲得札」の枚数が一番多い人が勝利です。

同じ枚数の人がいた場合は、ウラ向きになっている獲得札の数がより少ない人が勝利です。それも同じ枚数だったら、該当するプレイヤー全員がゲームに勝利します。

● バッティングとくがわ ● ルール

● ゲームの勝利条件

プレイヤーの人数と同じ数のラウンドを行い、一番多くポイントを集めたプレイヤーがこのゲームに勝利します。

(ポイントが同数のプレイヤーが複数いる場合は、そのうち、より後に者中役を行ったプレイヤー1人が勝利します)

ポイントは、基本的には**プレイフェイス**で獲得したカード枚数です。
ゲーム中、「**プレイフェイス**でより強いカードの組み合わせを出す」「**者中役の間は、他のプレイヤー2人が同じカードを出す**」ことによって、カードを獲得(ポイントを獲得)できます。

● ゲームの準備

- ・ゲームに参加するプレイヤーは、輪になるようにして席などに座ります。
- ・各プレイヤー毎に、同じ色のプレイヤーカードと得点記録用マーカーを1つづつとります。得点記録用マーカーは、点数記録用カードの「罫」に置きます。
- ・はじめの「**者中役**」を担当するプレイヤーを何らかの方法(話し合いやジャンケンなど)で決めます。

※者中役は、全プレイヤーがそれぞれ1回行って、ゲーム終了になります。
・準備が終わったら、「●ラウンドの進行」にそってゲームを進めます。

● ラウンドの進行

1つのラウンドでは【ドラフトフェイス】→【プレイフェイス】の順にゲームを行います。

「【プレイフェイス】が終わったら、1ラウンド終了です。まだ**者中役**をやっていない別のプレイヤーに**者中役**を渡し、次のラウンドを行います。

※**者中役**を渡すプレイヤーは、**者中役の左隣のプレイヤー**にするのがいいでしょう。しかし、話し合いで他の場所に座っているプレイヤーに渡しても構いません。

全プレイヤーが**1度「者中役」を行ったら、ゲーム終了**です。
【注意】ゲーム中、「**歴代江戸幕府将軍総覧カードのオモテ面**」と「**バッティングとくがわ用総覧**」は、**者中役しか見ることができません**。ただし、「**者中役が許可する間**」「**物言いの処理中**」は、その限りではありません。

※このゲームを初めて遊ぶプレイヤーが多いようでしたら、**1ラウンド目のドラフトフェイス**の間に限り、「**バッティングとくがわ用総覧**」のカードが描かれている面を全プレイヤーに公開してゲームを行うようにしてください(徳川将軍の顔がわからぬ人が圧倒的に不利になる可能性があります)。

【ドラフトフェイス】

このフェイスでは、次の【プレイフェイス】で使うための手札を作ります。
者中役は、自分を含む各プレイヤーに、「とくがわカード」をウラ向きで一定枚数配ります。配るカードはゲームに参加している人数によって変わります

余りになったカードは各プレイヤーには配らず、オモテにして場に置きます。これは、このラウンド中は使わないカードになります。

続けて、**者中役**は「**葵の御紋カード**」を自分の配ったカードに加えます(これで、**者中役**に配られたカードの枚数は、他のプレイヤーと同じになります)。

者中役は「**カードを渡す方向**」を「右回り」「左回り」のうちどちらか1つから選び、宣言します。

(1)各プレイヤーは、配られたカードのオモテ面を見て、そのうち1枚を獲得します。「**葵の御紋カード**」が配られたカードの中にあるなら、それを獲得してもいいです。

【注意】**者中役**はこのときに、「**葵の御紋カード**」を獲得してはいけません。ただし、配られたカードが「**葵の御紋カード**」1枚だけだったときは獲得します。

※「**葵の御紋カード**」は、ウラ面が他のカードと違うので、誰が獲得したのかがすぐわかります。

※獲得するカードはすぐ以上に選んでもいいですが、選ぶのに時間がかかりすぎる場合(目安は3分以上かかったら)、**者中役が強制終了**を宣言してください。**強制終了**が宣言されたら、獲得していない各プレイヤーはすぐにカード1枚をを獲得してください。

(2)各プレイヤーは、獲得したカードをウラ向きにして、自分の前に置きます。獲得したカードは1つにまとめ、一番上にプレイヤーマーカーを置いてください。

【注意】各プレイヤーが獲得した自分のカードは、ドラフトフェイスの間は誰も見ることができません。ただし、**者中役が許可すれば見てもいいです**。

(3)プレイヤー全員がカード1枚を獲得したら、各プレイヤー毎に、**獲得しなかった残りのカードすべて**を**者中役**が宣言した「**カードを渡す方向**」にいるプレイヤーに渡します(隣のプレイヤーに配ります)。

※プレイヤー全員がカードを獲得する前に、(自分のカード獲得が早く終わったなどの理由で)隣のプレイヤーにカードを渡さないようにしましょう。

渡したら(1)に戻り、新たに隣から渡された(配られた)カードのうち1枚を獲得していきます。

こうして、配られたカードがすべて無くなるまで繰り返していきます。

各プレイヤーがすべてのカードを獲得したら、まず、**者中役**が獲得したカードをすべてオモテにして場に置きます。これは、このラウンド中は使わないカードになります。

続いて、「**葵の御紋カード**」を獲得したプレイヤーは、「このラウンド中は使わないカード(余りのカードを含む)」の中から1枚を選んで、「**葵の御紋カード**」と交換します。

※**葵の御紋カード**との交換は必ず行う必要があります。

※**者中役**が**葵の御紋カード**を獲得しているときは、交換は行いません。

こまて終わったら、「【プレイフェイス】」に進みます。

【プレイフェイス】

【ドラフトフェイス】で獲得したカードを手札にして、2枚組みで出して、その強さを比べます。より強いカードを出した人が、出したカードを総取りします。

各プレイヤーは、ドラフトフェイスで獲得したカードを手札にします。
※手札のオモテ面は、他のプレイヤーに見えないようにしましょう。

そうしたら、以下の手順を進めます。

(1)各プレイヤーは**手札**から**カード2枚**を選んで**ウラ向き**に場に出示します。(2)全プレイヤーは場に出示したカード2枚を同時に**オモテ向き**にします。

(3)同じ絵柄のカードが2枚場に出たら(バッティングしたら)、同じ絵柄のカードを場から取り除き、**者中役が獲得**します。これで獲得したカードは、**者中役**の前に**オモテ向き**で並べて置きます。

【注意】1人のプレイヤーが同じ絵柄のカード2枚を出しても、**バッティング**にはなりません。

(4)場に残っているカードの強さを**者中役**が「**バッティングとくがわ用総覧**」を見ながら判定します。

※**者中役**は、カードが「何代目の誰なのか」を言う必要はありません。

■**カードの強さ**■
★**いずれかのプレイヤーが出した2枚のカードの歴代順が連番になっている**

連番になっているプレイヤーのうち、「より大きい**歴代順**のカードを出しているプレイヤー」が勝者です。

※**バッティング**して出したカードが1枚になったら、元々連番になっていたても、取り除かれたカードは場に出ていることになるため、この条件には当てはまらなくなります。

★**出したカード2枚の歴代順が、誰も連番になっていない**

場に出ているカードのうち「より小さい**歴代順**のカードを出しているプレイヤー」が勝者です。

※**無関係**に設定されているものも存在します。そのカードは、どのカードとも連番にならず、**無関係**としても比較されません(他のカードに必ず負けます)。

判定の例)



※出したカードの歴代順が、誰も連番になっていない。

▶一番小さい歴代順を出している人が勝利。

※出したカードの歴代順が連番になっている人がいる。

▶連番を出している人が勝利。

※出したカードの歴代順が連番になっている人がいる。

▶一番大きい歴代順を出している人が勝利。

※判定は「どれが一番強いか」のみを判定するのが早くゲームを進めるコツです。連番になっていそうかどうかを調べて、連番になっていたものが1つあれば基本的にはそれが勝者です。連番になっている物が複数あったときにはのみ、歴代順の高いカードを調べるようにすると、スムーズに判定が行えるでしょう。

(5)誰が勝者がわかったら、**者中役**は勝者が誰だったかを宣言します。

【注意】判定は間違っても構いません。**者中役**の宣言は、基本的には絶対です(※ただし、判定が間違っていたら「物言い」で覆すことができます)。

(6)プレイヤーの誰かが、このタイミングで「**物言い**」(勝者判定が間違っているのではないかと)を宣言できます(物言いのルールは、「**バッティングとくがわ用総覧**」に記載されています)。

(7)勝者は、場に出ているカードを**すべて獲得**します。この方法で獲得したカードは、そのプレイヤーの前にオモテ向きで並べて置きます。

※プレイヤー・者中役共に、獲得したカードの内容は公開情報です。必ずオモテ向きで置き、他のプレイヤーが内容を確認出来るようにしてください。

こうして場からカードが無くなったなら、(1)に戻ってまた手札からカードを出して行きます。

手札が無くなるまでこの手順を繰り返します。

※プレイヤー3人のときは5回、4人のときは4回、5人の時は3回行います。

各プレイヤーの手札が無くなったなら、得点計算を行います。

各プレイヤー(者中役含む)が、「【プレイフェイス】」中に獲得したカード**1枚につき1点**を獲得します。

点数記録用カードの上にある、各プレイヤーのマーカーを、現在の得点の場所に動かして表示してください。

※点数記録用カードでは58点までしかカウントできません。60点以上獲得したプレイヤーがいたら、このルールシートに続きが描かれているので、そこにマーカーを置いてカウントを続けてください。80点以上獲得したプレイヤーがいたら、他の何かしらの方法でカウントを続けてください(マーカーを点数記録カードに戻して、そのプレイヤーだけ+80点として扱うなど)。

得点計算が終わったら、**者中役**を新しいプレイヤーに渡し、新しく【ドラフトフェイス】を行ってください。

● ゲーム終了

一番多くの得点を獲得したプレイヤーが、**ゲームの勝者**です。次期将軍候補として譲ってあげましょう。

もしも、一番多い得点のプレイヤーが複数いる場合は、そのうち**者中役**を行なったのが**最後のラウンドプレイヤー**が**ゲームの勝者**です。

○ オプションルール

■**カードの強さ**■の**歴代順**を別の**単位**(名前のアイウエオ順(“ア”が低く、“ン”が高い)、将軍職に就いていた長さ順)に変更して遊ぶことができます。

それぞれの順番は「**バッティングとくがわ用総覧**」に記載されていますので、**歴代順**をそれぞれの**単位**に変更して、判定などを行ってください。



バッティングとくがわ用

総覧

こちらが「ウラ面」

●バッティングとくがわ：「物言い」ルール

※これは老中役があまりにもいい加減な判定をしたり、特定プレイヤーをひいきしたような判定を行わせないためにあるルールです。実際に「物言い」が発生するまで、この部分は読み飛ばしてもらって問題ありません。

誰かが「物言い」を宣言したら、以下の順番で処理を行います。
(1) 老中役を除く他のプレイヤーは、「**老中側** (判定はあってると思う)」「**物言い側** (判定は間違ってると思う)」のどちらにつくかを宣言します。
このとき、老中役はかならず「老中側」になり、物言いを宣言したプレイヤーは「物言い側」になります。
(2) 老中役は「**バッティングとくがわ用総覧**」を全プレイヤーに公開します。そして、プレイヤー全員で改めて**カードの強さを判定**しなおします。
(3) 判定し直した結果……

★**老中役の出した判定が合っていた**
「老中側」について全員は、**物言い側 1 人につき得点 2 点**を直ちに獲得します。

★**老中役の出した判定が間違っていた**
「物言い側」について全員は、**老中側 1 人につき得点 2 点**を直ちに獲得します。
(4) 「**バッティングとくがわ用総覧**」をウラ向きにして「**【プレイフェイス】**」の (7)に戻ります。

※この後、カードの獲得などを行います。この時、老中役の判定が間違っていたら、正しい強さの人が新しい勝者になり、カードの獲得などを行います。

●バッティングとくがわ ゲームのヒント

●このゲームは要するに、ドラフトで**将軍が連番になるようにとっていく**のが目標のゲームです。

ぶっちゃけた話、ドラフトフェイスで「1 4代」「1 5代」のカードを2回 (合計4回) 取れば、確実に2勝できます (そう上手くいくことは少ないのですが)。

●将軍の顔と歴代数を覚えるため、「真・とくがわあつめ」を1度遊んでから「バッティングとくがわ」を遊ぶことを推奨します。

ゲーム開始前に「**バッティングとくがわ用総覧**」のオモテ面をみんなで確認して、その場で覚えるというやり方でゲームを遊んでもいいでしょう。いっそのこと「**バッティングとくがわ用総覧**」のオモテ面をずっと公開したままゲームを行ってもいいです。
●覚えるヒント：初代・2代目・3代目・4代目は、それぞれ非常にわかりやすい特徴があります。それを見つけて覚えるだけでも、ドラフトフェイスのカード選択がしやすくなるでしょう。

●老中役のプレイヤーは、ドラフトフェイスでは「**他のプレイヤーがバッティングを誘発するようにカードを獲得する**」のが目標になります。同じ種類のカードは2枚しかないの、基本的には「**同じ絵柄のカードを獲得する**」ようにしていきますよ。

●「このラウンド中は使わないカード」にある、「同じ種類が1枚だけ」のカードは、プレイヤーにとっては「絶対にバッティングが起らないカード」です。カードをプレイするときの指針として使ってもいいかもしれません。

●よくありそうな質問

Q: このゲーム、徳川将軍の顔と名前などを覚えている人が有利なのは？

A: はい、有利です。そういうゲームなのでご了承ください。

◆ スタッフクレジット ◆ (敬称略)

ルールデザイン・カードデザイン・その他諸々：

鷹海和秀

ルール校正協力：

松本富之・ENTER-NETの愉快的なMILL・ギャラ

テストプレイ協力：

荒井由行 (柿の種商会)、松本富之、ISA (こげこげ堂本舗)、さーや (こげこげ堂本舗)、ヤボンブランドの皆様、ENTER-NETの愉快的な軍師・KEN・ギャラ

カード・箱印刷：

萬印堂

製作：

まどりや <http://fb.com/game.madoriya>



2016/10/2 ver1.0