

Akiwado

2nd edition

あきんど

人数 : 3-5 人 時間 : 30 分 年齢 : 10 歳以上

Designer : takashi sakaue / Artist : Yuko Shiraishi

時は江戸時代。プレイヤーは商家の主人となり、客引きと仕入れを通して小さな商店を大きくしていきます。客引きでは、目立った行動はお勧めできません。同業者の立場を忘れないで下さい。入れ替わりの激しい仕入れでは、同業者を上手く牽制して優位に立つべきです。また、所有する商品の組み合わせや、市場に出回らずに品薄となった商品の存在にも注意を払って下さい。

商人の勘と腕を発揮して、立派な商家を目指しましょう！

一、内容物



つい立て : 5 枚



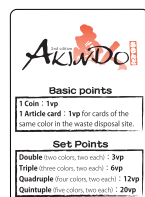
コイン : 50 枚



意思決定マーカー : 5 個



ダイス : 3 個

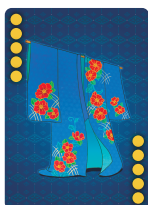


サマリー面



不義理面

サマリータイル : 5 枚



品物カード：30 枚（5 色 × 6 枚）



メインシート：1 枚



特注カード：2 枚



競り場カード：5 枚



特権マーカー：5 個

一、ゲームの目的

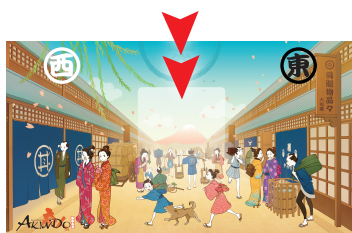
プレイヤーは自分の商家を発展させていきます。発展の度合いは勝利点によって表現されます。すなわち、プレイヤーは最も多くの勝利点を獲得するために競い合うのです。

一、ゲームの準備

ゲームをプレイする人数によって、ゲームで使用しないカードがあります。下の図を確認して、該当するカードを箱にしまって下さい。

3 人	4 人	5 人
  不要カード：8 枚	  不要カード：7 枚	なし （全て使います）

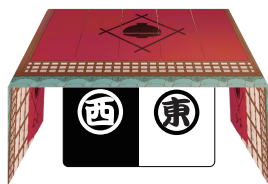
- ・メインボードをテーブルの中央に置きます。



- ・各プレイヤーは好きな色のつい立て1枚、つい立てと同じ色の品物カード2枚と意思決定マーカー1個、競り場カード1枚、コイン5枚、サマリータイル1枚を受け取ります。



- ・競り場カードはつい立てで隠すようにして置きます。



- ・コインは他のプレイヤーに見えないように隠して持ちます。

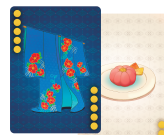
- ・サマリータイルは「サマリー面」と「不義理面」があります。サマリー面を表にして全員に見えるように手元に置きます。

- ・残りのコインは全員の手の届く場所にまとめて置きます。これをストックと呼びます。

- ・受け取った品物カードは全員に見えるように手元に置きます。さらに、2枚の品物カードのうちの1枚を、左隣のプレイヤーに渡します。



- ・残りのカードはシャッフルし、山札としてメインボード中央に置きます。
- ・山札の上からカードを2枚引き、表向きにしてメインボードの脇に置きます。これを廃棄置き場と呼びます。



- ・ダイス3つを全員の手の届く位置に置きます。



- ・ダイスロールで最初の手番プレイヤーを決めます。

これで準備完了です！

一、ゲームの流れ

- ・手番プレイヤーから順に、プレイヤーは時計回りで自分の手番を行います。
- ・各手番では最初に『① 客引き』、次に『② 仕入れ』を行います。

① 客引き

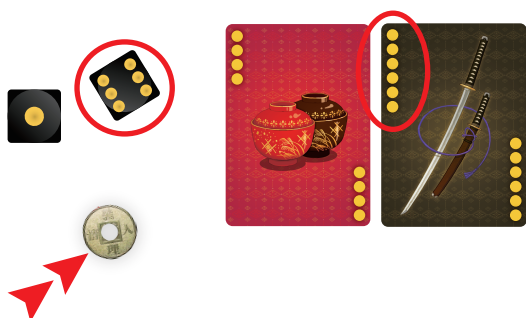
概要

手番プレイヤーはダイスを振り、それを分配します。その結果に応じて、各プレイヤーは幾らかの収入（コイン）を得ます。ただし、一部のプレイヤーが極端に得をするような分配は認められないでしょう。手番プレイヤーはダイスを振るだけでなく、慎重に分配することも求められるのです。

- ・手番プレイヤーはダイスを3つ振り、その中から自分のダイスとして2つまで手元に確保します（ダイスの分配）。



- ・残りのダイスは手番以外のプレイヤーのダイスとなります。
- ・各プレイヤーは自分に分配されたダイスの目と、自分が持っている各品物カードを比較します。
- ・品物カードに書かれた●はダイス目を表しています。分配されたダイス目と同じ数の●が書かれた品物カード1枚につき、コイン1枚を獲得します。



- ・また、1の目のダイスは品物カードに関係なく常にコインを1枚もたらしめます。
- ・サマリータイルが不義理面になっているプレイヤーは客引きに参加できません。客引き終了時に全てのサマリータイルはサマリー面になります。

不義理

＞不服申し立て

- ・手番プレイヤー以外でダイスの分配に不満があるプレイヤーは、『不服！』と宣言して挙手をすることができます。
- ・客引きに参加しているプレイヤーの半数以上が宣言した場合、手番プレイヤーはダイスを振り直します。
- ・その後のダイスの分配に対してさらに不服申し立てが成立した場合、客引きは直ちに終了します。（誰もコインを獲得しません！）

手番プレイヤーの門左衛門がダイスを振り、1、4、5の目が出ました。門左衛門は1、5のダイスを引き寄せました。この分配で、門左衛門はコイン2枚、佐吉はコイン2枚、六助はコイン1枚を獲得できます。お市はコインがもらえないので不服を宣言しました。六助は、門左衛門はともかく佐吉にまでコインで差をつけられるのはまずいと考え、不服を宣言しました。2人が不服を宣言したので、ダイスは振り直しになりました。



② 仕入れ

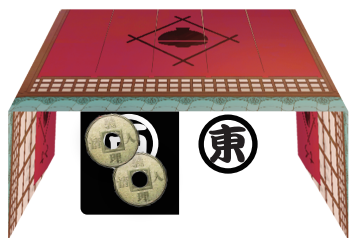
概要

プレイヤーは、2つの競り場に置かれた品物カードを獲得するために競りを行います。また、競りに参加せずにコインを獲得することもできます。自分の本当の行動がばれないように、コインを鳴らしてカモフラージュしましょう。

- ・手番プレイヤーは山札の上からメインボードの東と西にカードを1枚追加します。さらに、小銭置き場にストックからコイン1枚を置きます。



- ・手番プレイヤーから時計回りの順に、東、西、小銭稼ぎのいずれかを宣言し、意思決定マーカーを対応する場所に置きます。
- ・プレイヤーは同時に、競り場カードをついでで隠し、ビットします。すなわち、落札したい金額を決めて、競り場カードの東、あるいは西にコインを置きます。小銭稼ぎの場合はどちらにもコインを置きません。このとき、宣言と違う行動をとっても構いません。



- ・全てのプレイヤーが上記の行動を終えたら、全てのプレイヤーはつい立てを同時に取り去ります。

＞カードの落札

- ・東・西の競り場に対してプレイヤーがビットしたコインの枚数を比較します。
- ・単独で一番多くのコインをビットしたプレイヤーは落札者となります。ビットしたコインをストックに支払い、競り場の品物カードを獲得します。落札者以外はコインを手元に戻します。
- ・一番多くのコインをビットしたプレイヤーが複数人居た場合、品物カードは競り場に残ります。
- ・誰もコインをビットしなかった競り場のカードは、廃棄置き場に置きます。

＞小銭稼ぎ

- ・小銭稼ぎを行ったプレイヤーは、ストックからコイン1枚を獲得します。さらに、小銭置き場に置かれたコインを山分けして獲得します。割り切れないコインは小銭置き場に残しておきます。

＞不義理

- ・意思決定マーカーと違う行動をしたプレイヤーはサマリータイルを不義理面にします。
- ・全てのプレイヤーのサマリータイルが同時に不義理面になった場合、何もなかったかのように即座にその全てをサマリー面に戻します。
- ・不義理面のプレイヤーに手番プレイヤーが回った場合、そのプレイヤーはスキップして次のプレイヤーに手番が回ります。

＞特注カード

- ・プレイヤーが所持している特注カードは、ゲーム終了時に好きな種類の品物カード1枚として扱うことができます。ゲーム中は何の効果も持ちません。また、廃棄置き場に置かれている場合はゲーム終了まで何の効果も持たないカードとなります。



お市



六助



佐吉



門左衛門

門左衛門、佐吉、お市、六助は同時につい立てを取り去りました。西の競り場は門左衛門と六助がコイン2枚を張っていたため落札されませんでした。東の競り場はお市がコイン1枚を張っており、彼女が落札者となりました。お市はコイン1枚をストックに支払い、東の競り場の品物カードを獲得しました。佐吉は小銭稼ぎを選択していました。小銭稼ぎを選択したのは彼だけだったので彼はストックから1枚と、小銭置き場に置かれている1枚のコインを獲得しました。彼は宣言とは異なる行動をしたので、不義理状態になりました。

一、ゲームの終了

- ・山札が無くなったターンの終了時にゲームは終了します。
- ・プレイヤーは自分が持っているコインとカードによって勝利点を獲得します。
- ・勝利点は基本点と特別点の合計となります。
- ・基本点は以下の点数の和になります。
 - (1) コイン1枚：1点
 - (2) 品物カード1枚：廃棄置き場に置かれている同じ種類の品物カードの枚数に等しい点数
- ・特別点はプレイヤーが持っている品物カードの組み合わせによるボーナス得点です。
- ・特別点の獲得の方法は下図を参考にして下さい。
- ・勝利点の合計が最も高いプレイヤーが勝者です。
- ・最大勝利点のプレイヤーが複数人居る場合、品物カードの枚数が多いプレイヤーが勝者になります。
- ・それも同数の場合、コインの枚数が多いプレイヤーが勝者になります。
- ・それも同点の場合、その全員が勝者になります。

二重紋：3点

2種類の品物カードを各2枚以上



三重紋：6点

3種類の品物カードを各2枚以上



四重紋：12点

4種類の品物カードを各2枚以上



五重紋：20点

5種類の品物カードを各2枚以上



一、追加ルール『御用商人』

- ・プレイヤーが特定の品物カードを単独で一番多く所有している場合、特別な権利が与えられます。
- ・ゲームの準備で特権マークをメインボードの近くに置きます。
- ・仕入れのカードの落札のたびに御用商人のチェックを行います。
- ・該当するプレイヤーは特権マークを手元に置きます。また、該当から外れたプレイヤーは特権マークを失います。



白：3勝利点



黄：小銭稼ぎの際、ストックから追加のコインを1枚獲得する。



赤：ゲーム終了時、廃棄置き場から任意のカード1枚を獲得する。



青：仕入れの際、ビット公開の後からカードの落札の前に、自分がビットしたコインを1枚減らすことができる。



黒：あなたの不服申し立ては2人分として扱う。