

Product Arts

義理人情

RULES OF PLAY

AKINDO

1.0

AKINDO

GAME DESIGN : TAKASHI SAKAUE

人数 : 3-5 人 時間 : 20 分 年齢 : 10 歳以上

プレイヤーは江戸時代の商家の主人となり、客引きや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、あまり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、市場に出回らずに品薄となった品物が価値を持つということを念頭に入れておきましょう。

商人の勘と腕を発揮して、立派な商家を目指しましょう！

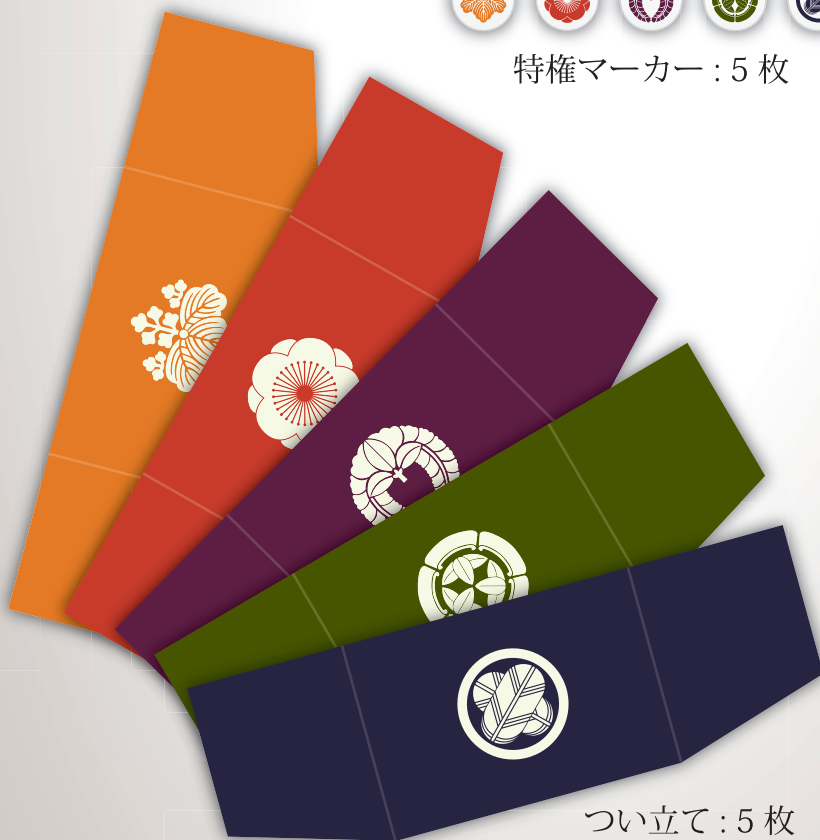
一、内容物



特権マーカー : 5 枚



コイン : 50 枚



勝利点			
コイン1枚	1点	品物カード1枚	1点
廃業エリアのカード1枚：同色カードの点数+1点			
役点			
三紋	自家と両隣家の3色1組	3点	
五紋	金5色1組	5点	
分家	自家の色4枚	5点	
本家	自家の色5枚	10点	
結実家	自家の色6枚以上	20点	
親睦本家	自家以外の1色5枚以上	20点	

ゲームヘルプ : 5 枚

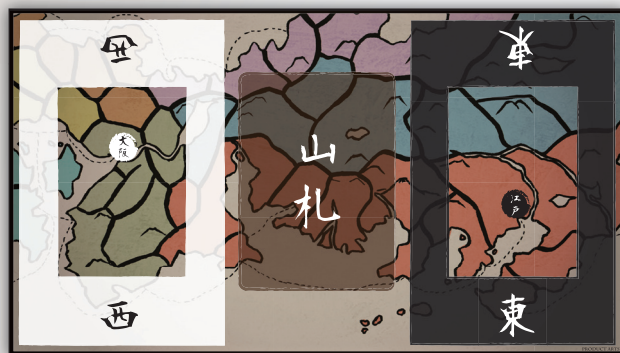


ダイス : 3 個

つい立て : 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

一、ゲームの目的

AKINDOでは、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、プレイヤーはより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

- ここでは、**簡易ルール**について説明します（標準ルールは8ページをご覧ください）。
- 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。
- また、簡易ルールでは特権マーカーも使用しません。こちらも箱にしまって下さい。

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

・メインシートをテーブルの中央に置きます。



・各プレイヤーは競り場カード1枚、コイン5枚を受け取ります。コインは他のプレイヤーに見えないように手で隠して持ちます。



・残りのコインを全員の手の届く位置にまとめて置いて下さい。これをストックと呼びます。

・品物カードの束から各色の品物カードを1枚ずつ選び出し、シャッフルして各プレイヤーはランダムに1枚ずつ受け取ります。



・残りの全てのカードを1つの束にして、よくシャッフルし、メインシート中央の山札と書かれているマスに裏向きの山札にして置きます。

・各プレイヤーは、先ほど受け取った品物カードと同じ色のつい立てを受け取ります。つい立ては競り場カードを他のプレイヤーに隠すようにして置きます。



・各プレイヤーはメインシート上の山札（以下、山札）の上からカードを1枚引き、表向きにして自分の手前に置きます。



・山札の上からカードを2枚引き、裏向きに1枚、表向きに1枚としてメインシートの脇に置きます。これを**廃棄エリア**と呼びます。



・ダイス3つを全員の手の届く位置に置いて下さい。

・必要に応じてゲームヘルプを配って下さい。

これで準備完了です！

一、ゲームの流れ

- ・スタート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。
- ・一番最近商売を始めた人がスタートプレイヤー(最初の手番プレイヤー)となります。
- ・各手番では最初に『① 客引き』を行い、次に『② 仕入れ』を行います。

① 客引き

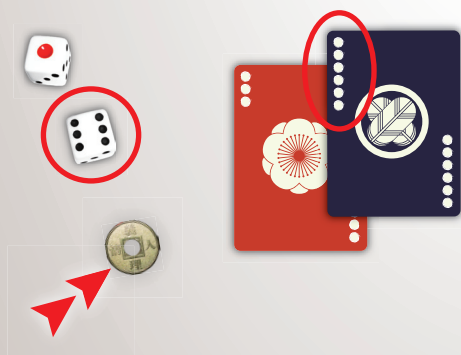
概要

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、ダイスの分配によっては振り直しになることもあります。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つまで指定して引き寄せます(ダイスの分配)。



- ・残りのダイスは手番以外のプレイヤー全員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の●の数を比較します。
- ・品物カードの●の数と同じ目のダイスは、該当する品物カード1枚につきコイン1枚をそのプレイヤーにもたらしします。



- ・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枚をもたらしします。

例:左下の図の場合、手番プレイヤーは合計でコイン2枚を獲得します。

【不服申し立て】

- ・手番プレイヤー以外でダイスの分配に不服なプレイヤーは、『不服!』と宣言して挙手をすることができます。
- ・全ての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一度だけ、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。



【大名行列】

- ・全てのダイスが同じ目だった場合、ダイスは全てのプレイヤーのものとなり、不服申し立てはできません。

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為に**同時公開の競り**を行います。西/東の2つの競り場の品物カードについて落札者を決定し、落札者は提示したコインを支払って品物カードを獲得します。

・手番プレイヤーは山札から西/東の2つの枠(競り場)にカードを1枚ずつ表向きに置きます。



・プレイヤーは、西/東のどちらの品物カードを落札したいか密かに決めます。

・プレイヤーはつい立てで競り場カードを隠し、落札したい一方の競り場のマス(西/東)の上に**コインを張ります**。(すなわち、落札したい金額を決めて、コインを置きます)



・全てのプレイヤーは同時につい立てを取り去り、2つの競り場について張られ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張ったプレイヤーは落札者となります。張っ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張っ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。

・誰もコインを張らなかった競り場のカードは、廃棄エリアに置きます。

【小銭稼ぎ】

・プレイヤーは、どちらの競り場にもコインを張らないことで、**小銭稼ぎ**を行うことができます。

・小銭稼ぎを行ったプレイヤーは、その人数によって何枚かのコインを獲得します。

1人:コイン2枚を獲得します
2人:コイン1枚を獲得します
3人以上:小銭稼ぎは中止となります!

※**3人でプレイする場合**、小銭稼ぎを行ったプレイヤーが**2人以上で小銭稼ぎは中止**となります!(だれもコインを獲得できません)

【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、廃棄エリア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。



ゲーム中、勝利点が**30点以上**になったプレイヤーは勝利を宣言することができます。その場合、直ちにゲームは終了します。

また、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。

勝利点は以下の3つのルールと役による点数の合計となります。

役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。

* 廃棄エリアの品物カード = 同色カードの点数+1点

+

役名	条件	点数	例※
三紋	自分と両隣のプレイヤーのつい立ての色 3 色 1 組	3 点	
五紋	全 5 色 1 組	5 点	
分家	自分のつい立ての色 4 枚	5 点	
本家	自分のつい立ての色 5 枚	10 点	
総本家	自分のつい立ての色 6 枚以上	20 点	
裏総本家	自分のつい立て以外 の 1 色 5 枚以上	20 点	

※ : 自分のつい立ての色 : 左隣プレイヤーのつい立ての色 : 右隣プレイヤーのつい立ての色

・役の組み合わせについては、五紋は三紋の、本家は分家の、総本家は本家の**上位互換**です。例えば、全5色1組のみを持っている場合、それは五紋としてカウントされ、三紋はカウントされません。あるいは、自分の色5枚を持っている場合、それは本家としてカウントされ、分家はカウントされません。以下にいくつかの例を示します。※











：分家かつ裏総本家

- ・勝利点の合計が最も高いプレイヤーが勝者となります。
- ・30点以上に到達したプレイヤーが同時に複数人居る場合も同様です。
- ・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となります。
- ・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となります。
- ・それも同数の場合、その全員が勝利を分かち合います。

一、標準ルール

AKINDOの醍醐味が最大限に味わえる標準的なルールです。

初級ルールに次の3つのルールを加えて下さい。

ルールの上手な活用の仕方を理解するために、一度は初級ルールで遊ぶことをお勧めします。

【用心棒】

手番プレイヤーは客引きをする前にコイン1枚を支払って『用心棒』を雇うことができます。

その場合、手番プレイヤーはそのターン中に成立した不服申し立てを退けることができます。

(場合によっては、退けなくても良いです)

【談合】

仕入れの間、プレイヤーは隣のプレイヤーに『談合』を持ちかけることができます。ただし、互いにまだ誰とも談合をしてない場合に限りです。互いに談合することに合意した場合、この仕入れのあいだ、互いのつい立ての後ろを自由に見合うことができます。ただし、**手番プレイヤーが持ちかけた談合は必ず成立します**。また、一度成立した談合は中止できません。

【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、特権マーカを持つことができます。特権マーカを持っているプレイヤーは様々な効果を得ることができます(下の表を参照)。ゲームの準備でカードを配ったとき、あるいは仕入れでカードの獲得が発生したときに、御用商人の権利のチェックを行い、該当するプレイヤーは特権マーカを手に入れます。または、該当から外れたプレイヤーは特権マーカを失います。



小銭稼ぎで得られるコインが +1 枚される (中止の場合は無し)。



3 勝利点を獲得する。



不服申し立てで不服を宣言したとき、+1 人分の不服として扱う。



ゲーム終了時に廃棄エリアの裏向きのカードを獲得する。



仕入れで西 / 東の両方の競り場にコインを張ることができる。

Product Arts の最新情報をウェブでご確認下さい。

Product Arts on Blogger

<http://boardgamecreator.blogspot.jp/>

Product Arts on facebook

<http://www.facebook.com/327385447282445>