

# 転がる芝浜

The after story of "Shibahama"



3-4人

45-60分

12歳~



江戸のこの魚屋夫婦のお話です。かつてのあなたは、お酒が大好きな怠け者下丁。女房に怒られて嫌々仕事に向かったある朝のこと、芝の海岸（現在のJR山手線・田町駅近辺）で革の財布を拾います。中には大量のお金が入っており、これで行けば遊んで暮らせる！と仲間を集めて大宴会をしました。翌朝、二日酔いのとこを女房に起こされて、仕事に行けと怒られます。昨日拾った財布はどうした？と聞くと、きんもの拾ってない、夢でも見たんトヤないかと呆れられます。

すると酒を飲んだのは現実で、財布を拾ったのは夢だったのか…とショックを受けたあなたは、心を入れ替え、大好きだった酒も断ってまじめに働き始めます。



3年が経ち、たまっていた借金も返し、小さいながらも店を持つようになりました。その年の大晦日、女房から突然、涙ながらに告白されました。実は3年前、あなたは確かに財布を拾っていた。でもこのままじゃ墜落して人生が破滅してしまうと思い隠していた。これ以上あなたを騙すのに耐えられない、ここに拾った財布があるのだから返す。騙していた早く反省なかった、どうか離縁してくれと涙ながらに謝られました。「か！あなたは怒ることなく女房の手を取り、感謝します。よくやあの時財布を隠してくれたいた、やうでなければ俺はきっとダメになっていた。

女房は、これまでのお詫びにと、あなたが大好きだった酒を湯飲みに入れて差し出します。あなたは湯飲みを手に取り、「か！飲むのをぐっとこらえてこう言いました。

「えやう、また夢になるといけれど」



「転がる芝浜」は改心した魚屋となって、より商売を発展させてお金を稼ぎます。

あなたの部下の「丁稚」や「番頭」はよく働いてくれますが、お酒がとっても大好きです。部下に酒を飲ませたり、商売上やむを得ずお酒を使うたびに、あなた自身もどんどんお酒を飲みたくなってくることでしょう。お酒の誘惑を断ち切って、より多くのお金を稼いだプレイヤーがこのゲームの勝者となります。

## 内容物

■お魚チップ（青30/黄20/緑11/赤8）  
…………… 69枚

■魚河岸変更チップ（3人プレイ時に使用）  
…………… 3枚

■収支管理ボード…………… 4枚

■お魚保管庫ボード…………… 4枚

■魚河岸ボード…………… 3枚

■6面ダイス…………… 36個（4色×9個）

■10面ダイス…………… 8個（4色×2個）

■御用聞きカード…………… 21枚

■丁稚置き場カード…………… 4枚

■休憩所カード…………… 1枚

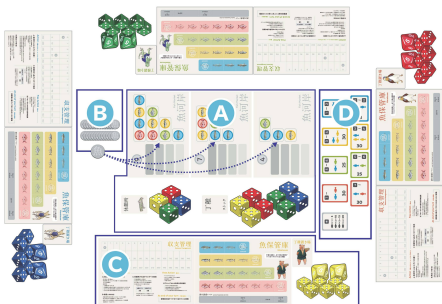
■丁稚ストックカード…………… 1枚

■おはじき…………… 12個（4色×3個）

## 1. ゲームの目的

このゲームの目的は、魚河岸でお魚を仕入れ、得意先に売ってお金（単位：銀）を稼ぐことです。ゲーム終了時に、銀を最も多く持っているプレイヤーがゲームに勝利します。

## 2. 準備



- A** テーブルの中央に魚河岸ボード 3 枚、休憩所カード、丁稚ストックカードを置きます。休憩所カードの近くに各色の 6 面ダイスを 1 個ずつ置いてください。また、丁稚ストックカードの近くに各色の 6 面ダイスを 2 個ずつ置いてください。
- B** お魚チップ 69 枚をよく混ぜ、裏向きにしてチップの山を作ります。その後、お魚チップをそれぞれの魚河岸ボードに、表向きにして配置します。配置する枚数は、各魚河岸ボードに記載されている丸い枠と同数です。お魚チップは丸い枠に重ねるように配置します。
- C** 各プレイヤーの担当カラーを決めてください。対応する色の収支管理ボード・お魚保管庫ボード、丁稚置き場カードを配ります。その後、対応する色の 6 面ダイス(丁稚)を 6 個、10 面ダイス(番頭)を 2 個配ります。受け取ったダイスをすべて振り、丁稚置き場カードの横に置いてください。この時、出目を変えないように注意してください。
- D** 魚河岸ボードの横に、御用聞きカード(お得意様からの注文票)を置きます。カードを色ごとに分けシャッフルし、各色 1 枚ずつを表向きにして、縦方向に置いてください。残りのカードは横向きにして山を作ります。カードはすべて表向きにして山を作ってください。カードの山は同じ色のカードのそばに、横向きにして置きます。(灰色枠のカードは 1 枚だけ配置します)

E 担当カラーと同じ色のおはじき 3 個を各プレイヤーに配ります。

収支管理ボードの「0」と「30」の上に 1 個ずつおはじきを置きます。これは、あなたの所持金が 30 銀であることを示しています。プレイ中の収入の増減は、このおはじきで管理します。

上段の 0~9 は 1 の位、下段は 10 の位です。

お魚保管庫ボードの最下段、酒の誘惑レベルの左端におはじきを 1 個置きます。



最後にスタートプレイヤーを決めます。最近、増上寺（東京都港区にあるお寺）に行ったプレイヤーがスタートプレイヤーです。これでゲームの準備が整いました！

### 3. ゲームの流れ

プレイヤーは、自分の手番で 3 つのアクションのうちどれか 1 つを実行しなければなりません。アクションの前後どちらかで、フリーアクションを行っても（行わなくても）構いません。手番でアクションやフリーアクションを行うことを、以後「ターン」と呼びます。

スタートプレイヤーがターンを終えたら、時計回りに隣のプレイヤーがターンを行い、それを終えたら時計回りに隣のプレイヤーがターンを行います。これを繰り返します。

### 4. ゲームの終了

裏向きのお魚チップがすべて魚河岸に配置され、どこかの魚河岸で「供給」（後述します）が発生したら、全プレイヤーが 1 回ずつターンを行い、ゲームが終了します。所持金額（銀）が一番多いプレイヤーが勝利します。なお、**終了に関しては 11 ページ**でもう一度詳細に説明します。また、魚河岸からの「供給」については、**7ページ「5-a. お魚の供給」**での説明をお待ちください。

### 5. アクションと魚の獲得

次のページからは、ターン中に行わなければならない 3 つのアクションを説明します。プレイヤーは、5-1,5-2,5-3 で説明する 3 つの選択肢の中からいずれか 1 つを選んで実行しなければなりません。

## 5-1. アクション：魚河岸にダイスを置く

得意先にお魚を売って収入を得るには、まずお魚を獲得しなければなりません。お魚は魚河岸から獲得します。お魚を得るのにお金を払う必要はありません。しかし、欲しい魚を得るためには、丁稚や番頭を使って魚河岸をコントロールする必要があります。

プレイヤーは、手元のダイスを魚河岸に配置することができます。ダイスの配置は、以下のルールに従ってください。

- 9 / 7 / 4 の魚河岸いずれか 1 か所に、手元からダイスを配置します
- 魚置き場横・ダイス配置エリアの、空いている箇所の上から順番に配置してください
- 以前のターンですでに自分がダイスを置いている魚河岸にダイスを置いても構いません。その場合は、すでに自分が置いている場所に追加で（縦ぎ足して）配置してください
- 手元に同じ出目のダイスがあれば、その出目のダイスはいくつでも配置できます（同じ出目のダイスは、複数配置することも、1 つだけ配置することもできます）
- すでに魚河岸に置かれている、すべてのプレイヤーの配置済み個数を合計して、魚河岸に書かれている数字より多い個数のダイスを配置することは出来ません

### 例：赤プレイヤーのあるターン開始時の回



赤プレイヤーは、前のターンで 7 の魚河岸に、6 と 3 の出目のダイスを置いています。

A 手元ダイスの中から 1 のダイス 1 個だけを置く、B または 5 のダイス 1 個を置く、C または 5 のダイス 2 個を置く、のいずれも OK です。C は、同じ目の複数のダイスは 1 回のターンで同時にいくつでも配置できるルールに沿って配置することができます。ただし、D の例は不可です。すでに 7 の魚河岸には全プレイヤーのダイスを合計して、5 個のダイスが置かれています。7 の魚河岸には 7 を超えるダイスは置けません。また E の例も不可です。違う出目のダイスは同時には置けません。

C の例では、7 の魚河岸に 7 個のダイスが置かれることになります。魚河岸の数字と同じ数のダイスが置かれると、お魚を獲得する「供給」が始まります。ダイスを多く置いているプレイヤーが、多くのお魚を獲得できます。「供給」については、この後に詳しい説明があります。まずは、残りのアクションの説明を続けることにしましょう。



## 5-2. アクション：お魚納品

獲得したお魚をお得意様に納品して、報酬である銀を獲得します。

縦向き青、緑、黄、赤、灰色の御用聞きカードのうち、どれか1つを選んで納品します。以下の手順に沿って納品してください。

- 1 御用聞きカードに書かれたダイス条件を満たしているダイスを、カード上に置く  
例えば、青い御用聞きカードの納品をするには、1か2の出目のダイスが必要です。同様に、黄色は3か4、緑は5か6、赤は、7以上の出目が必要です。この時、**同じ出目のダイス**を複数使って出目を合計して、納品することもできます。(例えば、4のダイスを2つ使って、合計8にして赤のカードで納品する)。違う出目のダイスは組み合わせられないので注意してください(例えば、3と4のダイスで合計7…はNO!)
- 2 自身のお魚保管庫から、御用聞きカードに書かれたのと同じお魚を支払う  
ここで納品に使ったお魚チップはゲームから除外されます。箱に戻してください。
- 3 御用聞きカードに書かれた報酬額を得る  
収支管理ボードのおはじきを使って、金額を増やしてください。
- 4 納品に使ったダイスを「休憩所」カードの周りに移動させる
- 5 納品した御用聞きカードを(表向きのまま)山の下の山に戻し、山の一番上のカードを縦向きにして配置

### 例：緑の御用聞きカードで納品する場合

まず5か6の出目のダイスをこのカード上に置きます。(3の出目ダイス2つや、2の出目ダイス3つを使っても構いません)

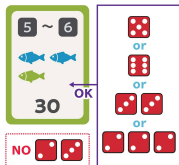
次に、自身のお魚保管庫から青いお魚を2個と、緑のお魚1個を支払います。この時支払ったお魚は、箱に戻します。

この時に必要なお魚は、色が合致してさえいれば、どのマスからでも納品できます。ただし、右端のマスにある「腐った魚」は通常の納品には使えません。お魚の鮮度についての詳しい説明は **8 ページ「5-4. ターンの最後に：お魚の保管と鮮度」**で行います。

納品に使ったダイスは「休憩所」カードの周りに移動させます。報酬として、30 銀を獲得します。

最後に、納品が終わったカードを同じ色のカード山一番下に返し、山の一番上にあるカードを縦向きにして配置します。

灰色の御用聞きカードは、特殊な納品形態になります。この納品については、のちほど詳しい説明があります。**9 ページ「5-2 補足. お魚納品時の例外」**での説明をお待ちください。



### 5-3. アクション：ダイスの回収

休憩所で「お酒を飲みながら」休んでいる丁稚や番頭を呼びに行きます。休憩所から自身の色のダイス全てを回収し、再び使えるようにするアクションです。

丁稚や番頭は、なにしろ美味しそうにお酒を飲んでいます。ですので、このアクションを行った際は忘れずに、お魚保管庫ボード最下段にある「酒の誘惑レベル」を上昇させてください。(おはじきを右に 1 マス移動させてください)

また、丁稚や番頭たちにお給料を支払うのも忘れずに行ってください。

右図の支払いが必要です。収支管理ボードのおはじきを使って支払ってください。

最後に、回収したダイスをすべて振って、手元の丁稚置き場カードに出目を変えないようにして配置します。

手元の丁稚置き場カードに残っていた回収前のダイスは、振りなおさない事に注意してください。

なお、あなたのお店の評判を聞きつけて、あなたのお店で働きたいという丁稚がやってきます。ダイスを手元に回収した後、「丁稚ストックカード」近くにある、自身の色のダイス 1 個を休憩所カードの近くに移動させてください。

この丁稚は、次のダイス回収時に一緒に回収され、あなたのお店の新たな戦力となります。その丁稚にもお給料が発生します。あなたの事業展開計画において新規雇用の必要は無いと判断したとしても、そんな事情には関係なく、強制的に新しい従業員として加わります。

あまりないことですが、ダイス回収時に給料を支払うための銀が足りなくなることがあります。その際は、お酒の誘惑レベルを右に 2 マス進めてください。その後、収支管理ボードのおはじきをいずれもゼロの位置に移動させ、全てのダイスを回収して振り直します。



#### 支払い：回収したダイス 1 個につき…

丁稚 (6 面ダイス)	3 銀
番頭 (10 面ダイス)	5 銀



- お酒の誘惑レベルを右に 1 マス

- 回収後、丁稚ストックから休憩所にダイスを 1 個移動

この 2 点は忘れがちなので、もしほかのプレイヤーが忘れていたら (優しく紳士的に!) 指摘してください

## 5-a. アクションの補足：お魚の「供給」

プレイヤーを問わず、それぞれの魚河岸に置いたダイスの個数合計が魚河岸の数字と同じになったら、即座に「供給」が始まります。

例えば、あるターンで赤プレイヤーがダイスを2個、7の魚河岸に置いたとします。

合計個数が7個になったので、即座に供給が始まります。ダイスを1番多くの個数置いたプレイヤーが1位の枠(一番上の枠)のお魚を獲得します。同様に、2位、3位と順番に獲得します。

順位は、次の①～④の順序で判定します。

- ① 右の例で1番多くのダイスを置いているのは、赤プレイヤーです。よって、1位の報酬枠にあるお魚3個を獲得します。2番目に多いのは緑プレイヤーですので2位の報酬枠の2個、3番目の青プレイヤーは3位の報酬枠の1個を獲得します。



もし、配置した個数が同じだったら？その時は以下の順番で順位を決定します。



- ② 番頭(10面ダイス)が多いほうが上位です。左の例では、赤プレイヤーが上位です。

- ③ それも同じ場合は、出目の合計が大きいほうが上位です。左下の例では、緑プレイヤーが上位です。

- ④ それも同じ場合は、先に配置したほうが上位です。下の例では、赤プレイヤーが上位です。



## ■最大供給人数より少ない時の、お魚供給

9の魚河岸は、4位のプレイヤーまでお魚を獲得できます。ではもし、2人のプレイヤーだけで9個のダイスを置いたら？その時は、1位のプレイヤーから残りのお魚を順番に獲得します。多くの丁稚や番頭を派遣したぶん、実入りも大きくなるのです。

### 例：青プレイヤーが1位、赤プレイヤーが2位

青はまず、1位の報酬枠にあるお魚4個を受け取ります。次に赤は、2位の報酬枠にあるお魚3個を受け取ります。

残った3位の報酬枠の中から、青プレイヤーは好みの色のお魚を受け取ります、この例では、左側のお魚を選択しました。赤プレイヤーは、3位枠の残った1個を受け取ります。

最後に、4位枠にあるお魚を、青プレイヤーが受け取ります。

もし3人のプレイヤーだけでダイスを置いていたら、1位のプレイヤーが4位枠のお魚も受け取って、供給が終了します。では1人のプレイヤーだけですべてのダイスを置いたら？もちろんそのプレイヤーがすべての報酬枠のお魚を獲得します！

4の魚河岸、7の魚河岸でも同様に処理します。



## ■供給が終わったら

- 配置していた丁稚・番頭ダイスを全て休憩所カードの周りに移動させます
- 空欄になった丸い枠すべてに、裏向きのお魚チップの山からランダムに、新たなお魚を表向きにして配置してください。

## 5-4. ターンの最後に：お魚の保管と鮮度

獲得したお魚は、お魚保管庫ボードに配置します。魚の色と同じ色の行の、一番左の枠に置きます。同じ色のお魚を複数同時に獲得した場合は、重ねて置いて下さい。

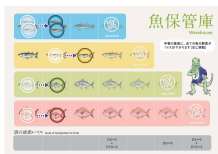


### 【重要!】

重要なルールです! ターンの最後に、獲得済みのお魚は鮮度が落ちます。保管庫にある全てのお魚を、右に1マス移動させてください。

この移動は、ターンを終えたプレイヤーのみに発生します。ほかのプレイヤーは、自分のターンが終わるまでは鮮度が落ちないことに注意してください。

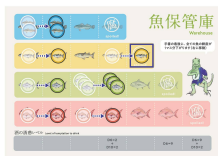
前のターンで獲得済みのお魚があれば、それも1段階鮮度が落ちます。すべてのお魚を、今置かれているマスから右のマスへ移動させてください。



### 【重要!】

右図にある黄色いお魚のように、お魚保管庫の右端に到達したお魚は腐ってしまいます。売り物にはなりませんので「お魚納品」には使えなくなります!

忘れがちなので、もしほかのプレイヤーがお魚を腐らせるのを忘れていたら(優しく紳士的に!)指摘してください



## 5-2 補足・アクション: お魚納品時の例外について

腐ったお魚は何の役にも立たない? いいえ、「肥料」として売り払うことができます。(江戸時代、お魚は土壌改善肥料として重宝されていました)

灰色枠の御用聞きカードの表示に従って納品してください。納品に使うダイスの出目は何でも構いません。納品に使うお魚の種類も、腐ったお魚を含め、好きな組み合わせで納品できます。腐ったお魚と、腐っていないお魚を混ぜて納品しても構いません。

なお、灰色枠の御用聞きカードは常に固定され、納品が終わっても更新はされません。

どのような組み合わせでも、お魚の個数に応じて銀が得られます。(最大4個・20銀まで) その代わりに、得られる報酬は普通に納品するよりも低いか、効率の悪いものになります。

## 5-5. フリーアクション：お酒の力

いうことを聞かない丁稚やわがままな顧客、ままならないお魚の鮮度管理などなど…そんなときに有効な手立てが「お酒の力」です。

お酒の力は、ターン中のアクションを実行する前か後に使えます。もちろん使わなくても構いません。1 ターン中に1 回しか使えないことに注意してください。

お酒の力には、次の4 種類があります。

### ■丁稚・番頭 1 人に酒を飲ませる：ダイス 1 個の出目を好きなものに変更

いうことを聞かない丁稚・番頭を、酒を飲ませて懐柔しましょう。手元のダイス1 個の出目を、好きな目に変更することができます。

### ■複数の丁稚・番頭に酒を飲ませる：複数のダイスを振りなおす

いうことを聞かない丁稚・番頭たちに、少しずつ酒を飲ませて懐柔しましょう。手元のダイスを好きなだけ選択して、振りなおすことができます。(一部のダイスを振り直さずに残しておくこともできます)

### ■アルコール除菌：1 ターンだけ、お魚を腐らせない

アルコール除菌で手元のお魚の鮮度を保ちます。この効果を選択すると、ターン終了時、手元のすべてのお魚の鮮度は落ちません(右のマスに移動しません)

### ■顧客の懐柔：山側の(1 つ先の)御用聞きカードに納品できる

本来は待っている得意先に、順番にお魚を納品していかなければなりません。でも、お酒を渡して得意先にお詫びをすれば、御用聞きカード山側(横向きになっているカード山の、一番上)の条件で納品、報酬を得ることができます。

このフリーアクションを使った後、通常の「納品」アクションを行う必要がある事に注意してください。

山側で納品した際は、山側一番上のカード(今納品したカード)を山の下に戻してください。

### フリーアクションを使ったら

フリーアクションは、いずれもお酒にかかわる力です。お酒を断ってるあなたにとっては抗いがたい魅力となります。ですので、お魚保管庫ボード最下段にある「酒の誘惑レベル」を上昇させてください。(おはじきを1 個右のマスに移動させてください)  
忘れがちなので、もしほかのプレイヤーが忘れていたら(優しく紳士的に!)指摘してください

## 6. ゲームの終了（詳細）

魚河岸に出されるお魚がなくなったら、ゲームの終了は間近です。以下のフローを経て、ゲームは終了します

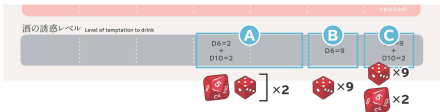
- 1 裏向きになっているお魚の在庫が無くなる
- 2 その後、いずれかの魚河岸でお魚の「供給」が発生する
- 3 その後、全プレイヤーがもう1回ずつターンを行い、ゲーム終了

1の時に配置するお魚が不足した場合は、納品に使用済みのお魚（箱に戻したお魚）の中からランダムに、必要な数だけ取り出して再利用してください。

3で「供給」が発生させた（最後にダイスを魚河岸に置いた）プレイヤーも含めて、全プレイヤーがあと1回ずつターンを行って下さい。

これでゲームは終了、一番お金（銀）を所有しているプレイヤーが勝利…ではありません！全プレイヤーは、お魚保管庫ボード最下段にある「酒の誘惑レベル」をチェックします。

### 酒の誘惑レベルおはじきが…



- A まで到達したプレイヤーは、自身の10面ダイス(番頭)2個と、6面ダイス(丁稚)2個を振ってください。
- B まで到達したプレイヤーは、自身の6面ダイス(丁稚)すべてを振ってください。
- C まで到達したプレイヤーは、自身の10面ダイス(番頭)と6面ダイス(丁稚)すべてを振ってください。

これは、お酒の誘惑に抗えず、番頭・丁稚と一緒に飲みに行っただんちゃん騒ぎをしてしまったことを表しています。今振ったダイスの出目を合計して、所有している銀から減らして飲み代を支払ってください！

銀を減らして、そのうえで一番多く銀を所持しているプレイヤーがゲームに勝利します。

同点の場合は、腐っていない（右端に到達していない）お魚をより多く所有しているプレイヤーが勝利します。

それも同じ場合は呼気のアルコール濃度を計測し、数値の低いプレイヤーが勝利します。

### 7.3 人プレイ時の変更点

---

3人で遊ぶときは、以下の点を変更してください。

■9の魚河岸ボードの「9」の場所に「8」と書かれた変更チップを配置

■9の魚河岸ボードの、4位の配給枠に「×」が書かれた変更チップを配置

9の魚河岸の最大ダイス配置数は8に変更になります。また、4位の報酬枠はなくなり、3位までのプレイヤーにしか供給されなくなります。

■7の魚河岸の「7」の場所に「6」と書かれた変更チップを配置

7の魚河岸ボードの最大ダイス配置数は6に変更になります。

### 8.FAQ

---

■配給枠が3つしかない魚河岸の、4位プレイヤー

お気の毒ですが、4位のプレイヤーは何ももらえません。何もです。

■10面ダイス（番頭）の「0（ゼロ）」

このゲームではゼロではなく10の出目として扱います。

■アクション出来ないときのペナルティ

まれに、3種類のアクションのいずれも行えない場合があります。自分のすべてのダイスが魚河岸に置かれていて、かつ休憩所にダイスが1個もない、という状況のときです。その際は、酒の誘惑レベルを右に1マス移動させてください。その後、左隣のプレイヤーにターンが移ります。フリーアクションではないので、該当する効果は得られません。誘惑レベルが右端に到達している場合は、特になにも起こらずターンが移ります。

Special thanks to

桜遊庵, ハレルヤロックボーイ, Power9 Games, HOY GAMES, ワンモアゲーム!, 長谷川登程, @tes1039, @cheeeat, テストプレイにご協力いただいた皆様, ...and YOU!



March Hare Games  
マーチ・ヘアゲームス

Game design : Satoru Nakamura  
Art work : Mamiko Taguchi  
Design : Destroy & Co.  
marchharegames@gmail.com