



真打・シンウチ
SHIN-UCHI



20 min 14+ age 2-4 players

寄席で最後に出演することを許された最高の話芸を持つ落語家。
それが「真打」です。

あなたは落語家となり、落語会の最後に出演する「トリ」の座をめくり、ライバルと芸を競います。演じる演目が大ネタであるほど出番は遅くなり、トリを務める可能性は高くなりますが、軽いネタであれば早く出番は終わり楽屋で好きな演目を自由に選んで補充することができます。

大ネタでトリを狙うのか？芸をさらに磨くのか？
落語ゲームの幕が開きます！

1. ゲームの目的



全 9 回の落語会を通じて最も
<名声>ポイントを獲得した
プレイヤーの勝利。

2. カードの種類 (全 72 枚)



演目カード / 48 枚

落語会で高座にかけることの出来る演目
① 1～13 まで。数字
が大きい程大ネタ
② 各カードの枚数
カードによって枚数が
異なります。



落語会カード / 9 枚

開催される落語会
① 開催順
② ホール／寄席
③ 得られる名声



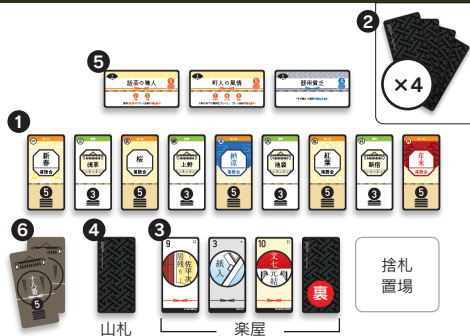
称号カード / 9 枚

① 称号を得る条件
② 条件を満たして得られる名声

おはこ
十八番カード / 6 枚



3. セットアップ



- 落語会カードを開催番号の順に9枚並べます。
- 全ての演目カードをよく混ぜ、各プレイヤーに4枚ずつ手札として配り、③ 楽屋 (補充用カード) として表向き3枚+裏向き1枚の演目カードを置き、④ 残りの演目カードは山札とします。
- 称号カード「1. 話芸の職人、2. 町人の風情、3. 器用貧乏」の3枚を表向きに置き、内容を全員で確認しましょう。残りの称号カードはこのゲームでは使用しません。
- 十八番カードは山札の脇にまとめておきます。
- 最近、落語会に行った人が最初の「親」となります。

4. 各落語会での流れ

① 手札 1 枚を出す

「親」から時計回りの順に、手札から1枚の演目カードを表向きで出していきます。

ただし、自分よりも前のプレイヤーが既に**出している数字**の演目カードを出すことはできません。

一つの落語会では複数の出演者が同じ演目演じることは出来ないのです！

② トリの決定

全員がカードを出し終え、最も大きな数字の演目カードを出したプレイヤーがトリとなり、今回の落語会カードを獲得します。



③ カードの補充

カードの補充は、数字の小さなカードを出したプレイヤーから順に、楽屋にある表向き3枚+裏向き1枚のカードから好きなカード1枚を選び、手札に補充していきます。



カードが出せない場合

手札のカードと同じ数字のカードが既に出されており、カードを一枚も出すことが出来ない場合、**落語会に参加することはできません**。手札のカードを公開した上で、手札から任意のカードを1枚出します。トリを務めることはできませんが、カードの補充においては一番最初にカードを選ぶことが出来ます。

④ ネタ帳をつける



出した演目カードと取得した落語会カードはネタ帳として自分の手元にストックしておきます。プレイした順に左端から並べていき、獲得した落語会カードは使用した演目に重ねて置いて置きましょう。

⑤ 次の落語会の準備

取得されなかった楽屋のカードは全て捨て札とし、新たに山札から、表向き3枚+裏向き1枚の演目カードを楽屋に配置します。トリを務めたプレイヤーが次の落語会での「親」となります。

上記の①～⑤の流れを
全9回の落語会で繰り返します。

裏面へ続く

5. 名声の獲得

名声は、落語会のトリをつとめることで獲得します。
その他、落語会で選ぶ演目に応じて得られるボーナスもあります。



トリをつとめる

獲得した落語会カードに書かれた名声を獲得します。
ホール落語では+5、寄席では+3の名声を得ます。



季節の演目

納涼落語会で「11. 牡丹灯籠」、年末落語会で「13. 芝浜」の演目でトリを務めた場合、+3の名声をボーナスとして獲得します。



十八番

同じ演目を3枚以上出すことで、その演目は得意演目「十八番」となり、場から**十八番カード**を獲得し、+5の名声を得ます。
・各演目の枚数はカード右上のく点の数で表されています。
・4枚以上出しても、それ以上の十八番の名声は得られません。



称号を得る

ゲーム終了時、称号カードに書かれた条件を満たすことでカードに記載された名声を得ます。
・称号には名声がマイナスになる不名誉なものもあります。
・該当プレイヤーが**複数の場合、その全員が名声**を得ます。

7. ゲームの終了

全9回の落語会を終えたら、一年の公演を振り返り
最終的な名声の確認を行います。



自分のネタ帳を振り返り、獲得した名声を合計していきます。

- 1 獲得した落語会カード
- 2 季節の演目（「納涼落語会: 11. 牡丹灯籠」「年末落語会: 13. 芝浜」でトリをつとめた場合）
- 3 獲得した十八番カード
- 4 演目カードの特殊効果によるボーナスポイント
- 5 最後に、全員で称号カードの内容を1枚ずつ確認していきましょう。該当するプレイヤーは得られる名声を獲得していきましょう。

上記を全て合計し、
＜最も名声を得たプレイヤー＞の勝利となります！

6. 特殊な演目カード

演目カードの中には、特殊効果を持つカードもあります。



1. 時蕎麦／数え違い

時蕎麦は十八番となる**3枚目**のカードから「14」のカードとして扱います。
時蕎麦を十八番としたプレイヤーは、以降の落語会でこのカードを使用する際は常に14として扱い、カード補充の順番も遅くなります。



4. 死神／交換

落語会での使用後、任意のプレイヤー1人を指名し、そのプレイヤーの手札から裏向きで**1枚を選び取り**、代わりに自分の手札の**任意の1枚**を渡します。
この効果は、カードを使用した落語会で、**全員がカードの補充を終えた後に**行います。



12. 紺屋高尾／三月十五日

このカードをを2枚出すことが出来れば、+3の名声を得ます。
このカードはゲーム中に2枚しか出ないため揃えることはとても困難ですが、信じて待ち続けたプレイヤーのみが名声を得ることでしょう。



2と3のカード

数字2と3の演目は、全て異なる演目のため、**十八番を作ることは出来ません**。

8. 追加ルール

ゲームに慣れてきたら、追加ルールにも挑戦してみましょう。

称号カードのアレンジ

ゲームのセットアップ時、使用する称号カードをランダムに3枚選ぶことで、毎回異なるゲーム感を味わうことが出来るでしょう。また、称号カードを自由に選ぶことで、好きな演目を中心に据えたプレイ感に調整することも出来ます。

初期手札の交換

ゲームのセットアップ時、初期手札から任意の枚数のカードを交換することができます。
交換するカードを先に選び、選んだのと同じ枚数を手札から引き直したら、交換に出したカードは山札に加え、よくシャッフルした後に再び山札とします。

2枚出し

手番で同じ数字の演目カード2枚を一緒に出すことができます。（2と3のカードも含む）。
2枚を一緒に出すことで数字の大きさなどには変化はありませんが、1つの手番で2枚のカードを出すことができ、十八番や称号を得るのに有利な場合があります。
ただし、以降のゲームでは、他のプレイヤーよりも手札が1枚少なくなります。



真打・シンウチ
SHIN-UCHI
Game Design & Art Work
YU MARUNO

© 2019 JUGAME STUDIO

<https://www.jugame.info>

