



JUGAME  
STUDIO

1-2  
Player

20  
min

14+  
age

Design & Artwork  
Yu Maruno



SHIN-UCHI  
POCKET

## ストーリー

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。

あなたは落語となり、  
落語会の最後に出演する「トリ」  
をつとめることを目指します。

演目が大ネタであるほど出番は遅く、  
トリをつとめる可能性は高くなりますが、  
時には、得意なジャンルを見直し、季節の  
演目を演じることがトリをつとめる以上に  
大切になることもあるでしょう。

大ネタでトリを狙うのか？  
それとも、芸を更に磨くのか？  
落語ゲームの幕が上がります。

## 1. ゲームの目的

全8回の落語会を通じ、  
名声ポイントを多く獲得した  
プレイヤーが勝利します。



## 2. 内容物

### 演目カード

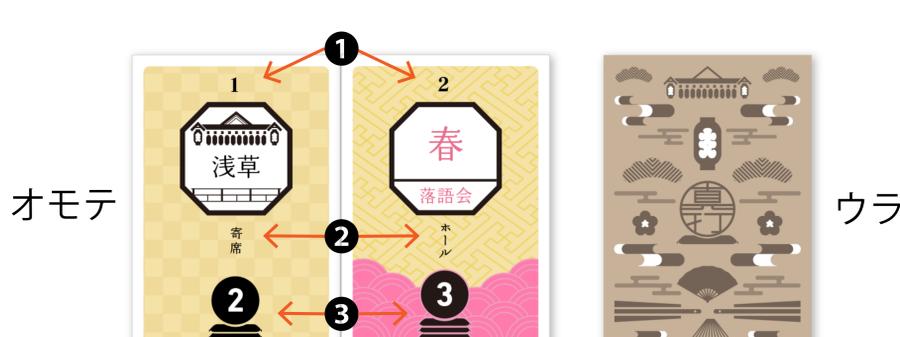
18枚（6ジャンル各3枚）



- ❶ 落語会で演じる演目が描かれたカード。
- ❷ 1～18までの数字が記載され、大きい数字ほど大ネタ。
- ❸ 人情噺や怪談など、6カテゴリーがあり、各カテゴリーは3枚のカードで構成。

### 落語会カード

8枚（寄席4枚、ホール4枚）



- ❶ 1～8までの開催順。
- ❷ 落語会には寄席とホール2種類。各4枚。
- ❸ カード下部の数字は名声ポイント。

### 称号カード

6枚



- ❶ ゲーム終了時、自分が演じた演目の内容に応じて名声を得ます。

### 3. ゲームの準備



- ① 落語会カードを開催順に並べ、その上下にカード1枚分のスペースを確保します。各プレイヤーは、各落語会で演じたい演目カードを手札からこのスペースへ表向きで並べていきます。
- ② 全ての演目カードを混ぜ、各プレイヤーに2枚ずつ手札として配り、残りは裏向きに山札とします。
- ③ 各プレイヤーは手札の内容を確認し、任意でカードの引き直しを行います。任意のカードを山札に戻し、合計2枚になるよう手札を引き直します。最後に、山札をもう一度よくシャッフルします。
- ④ 山札から2枚をめくり、表向きで補充用カードとします。
- ⑤ 全ての称号カードをよく混ぜ、3枚を表向きに置き全員で内容を確認します。この時、ソコ用称号カード「6. 温め上手」が選ばれた場合は、このカードを除外しもう1枚称号カードをめくり直します)
- ⑥ 最近、落語会に行った人が最初の「親」となり準備は完了です！

### 4. ゲームの遊び方

全8回の落語会を「1. 浅草」の寄席から順に、以下の手番を繰り返しながら進めます。

#### ① 手札を1枚出す

各ラウンドの「親」から、手札からカードを1枚選び、対象の落語会カードの上下の自分のカード配置スペースへ表向きで出します。



#### ② トリの決定

数字の大きなカードを出したプレイヤーが、トリをつとめ、落語会カードを受け取り演目カードの上へ少し重ねるように置きます。



#### ③ カードの補充

カードの補充は、小さい数字のカードを出したプレイヤーから順に、補充札として表向きに置かれているカードから1枚を手札に補充していきます。

#### ④ 次の落語会の準備

- ① この落語会でトリをつとめたプレイヤーが、次の落語会での「親」となります。
- ② 新たに山札から2枚をめくり補充札として表向きに配置します。

上記の①～④の流れを全8回の落語会全て繰り返します。

注意：最後に1枚使用しない手札が残ります。

## 5. 特殊なカード

演目の中には、  
特殊な効果をもつカードがあります。

### 1. 時蕎麦／数え違い



**相手のカードが芝浜の時、時蕎麦を出したプレイヤーがトリをつとめます。**

その際はカード補充は相手プレイヤーから行い、次の落語会では親となります。

### 13. 死神／交換



本カードを出した落語会の終了後、**任意で、既に配置されている相手のカードと本カードを交換**します。

その結果、再配置後の数字をもとに**トリの判定を再び**します。

## 6. ゲームの終了と名声の獲得

全8回の落語会を終えたら、  
2つ方法で獲得した名声を確認します。

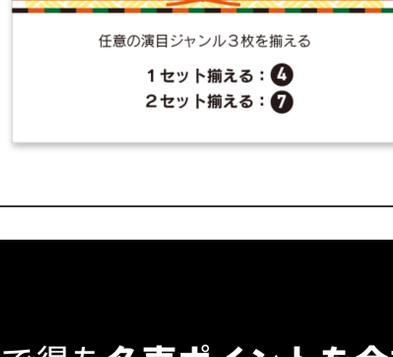
### A. トリをつとめる

獲得した落語会カードの名声を得ます。  
**ホールは+3、寄席は+2**の名声を得ます。



### B. 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とカードに記載された名声を得ます。



上記で得た名声ポイントを合計し、  
より名声を得たプレイヤーが勝利します。

## 補足：称号カード

### 1. 季節の情緒

季節の演目を対象となる落語会に配置すると  
2名声／枚を得ます。トリを取らなくても、  
ゲーム終了時に演目が配置してあれば名声を得ます。  
季節の演目は春夏秋冬に各1枚ずつあります。



### 2. 代名詞となる芸

全ての演目カードにはジャンルが1つ指定されています。  
ジャンルは全部で6種類。各ジャンルには3枚のカードがあります。

ゲーム終了時、ジャンルの全3枚のカードを  
自スペースに配置できれば名声を得ます。



各ジャンルは共通の色で表されます。

### 3. 寄席の帝王

寄席で開催される落語会（浅草、新宿、上野、池袋）でつとめたトリの回数に応じて名声を得ます。

### 4. 渋好み

落語会で配置した演目カードに記載されているジャンルの数が少ない程名声を得ます。  
最後に使用しない1枚については、使用したカードには含まれません。

### 5. つかみ上手

数字の低い演目カード（1-9）を配置した枚数に応じて名声を得ます。  
最後に使用しない1枚については、使用したカードには含まれません。

### 6. 温め上手（ソロ・ルール専用）

全8回の落語会のうち、4回トリをつとめ、  
4回負けることで名声を得ます。  
1回でも多くトリをつとめたり、少なくトリをつとめた場合は名声を得られません。

# 真打ソロ用ルール

## ストーリー

ソロ用ルールでは、  
あなたは師匠が得意とする18の演目「十八番」を兄弟弟子とともに分かち合い芸を継承します。

選んだ演目を磨きあげ、  
1年にわたる兄弟弟子との共演を経て、  
師匠から評価を貰います。

## 1. ソロ用ルールの特徴

ソロ用ルールでは  
2つの新しい要素が加わります。

- ① 兄弟弟子（自動処理・オートマ）と全8回の落語会を行い、ゲーム終了時に得た名声ポイントに応じた評価獲得を目指します。
- ② 自分の持ちネタを決める「演目の継承」フェーズ。兄弟弟子と落語会を行う「落語会フェーズ」の2フェーズを行います。

## 3. ゲームの準備

兄弟弟子（オートマ）配置スペース

①



プレイヤー用配置スペース



② 山札



③ 称号カード

- ① 落語会カードを開催順に並べ、その上下にカード1枚分の配置スペースを用意。  
上列は対戦相手となる兄弟弟子用、下列はプレイヤー用の列として使います。
- ② 全ての演目カードをよく混ぜ山札（裏向き）を準備します。
- ③ 全ての称号カードをよく混ぜ4枚のカードを表向きで置き内容を確認します。残りのカードはこのゲームでは使用しません。

## 4. ゲームの進め方

2つのフェーズを順に行なっていきます。

### フェーズ1 | 演目の継承 (手札選び)

自分の持ちネタとなる9枚、兄弟弟子用の9枚を選びます。

- ①山札から1枚を表向きに捲り、このカードを自分の手札とするか？兄弟弟子用の手札とするか？を決めます。
- ②次にもう1枚を山札から捲り、そのカードは先ほど選ばなかった方（自分または兄弟弟子）の手札とします。
- ③山札が無くなるまで上記を繰り返し、自分用の手札9枚、兄弟弟子用の手札9枚に分けます。

### フェーズ2の準備

#### ②兄弟弟子 (オートマ) 手札

未使用



プレイヤー用配置スペース



プレイヤー手札9枚



①称号カード

未使用

- ①表向きに配置された称号カード4枚の内容を確認し、自分の手札の内容と見比べながら、称号カードを1枚捨て、**このゲームで使用する称号カードを3枚に絞ります。**
- ②兄弟弟子の手札9枚を裏向きによく混ぜ、裏向きのまま、落語会カードの上列に1枚ずつ配置していきます。**最後に余った1枚のカードはこのゲームでは使用しません。**
- ③自分の手札はよく見えるところに並べておきましょう。

### フェーズ2 | 落語会

兄弟弟子と全8回の落語会を行います。

1. 浅草寄席は、兄弟弟子が親となります。

- ①「浅草寄席」のカードの上側に置かれた、兄弟弟子のカードを表向きにめくります。
- ②自分の手札から任意の1枚を選び、落語会下列に表向きでカードを配置します。
- ③この落語会で配置されたカードを比較し、大きい数字を出したプレイヤーがトリをつとめ、落語会カードを自分のスペース側に近づくようにずらします。



- ④トリをつとめたプレイヤーが次の落語会の「親」となり、全8回の落語会を行います。

次の落語会以降は

#### プレイヤーが「親」の場合：

先にプレイヤーが手札を配置し、兄弟弟子の配置済みカードを表向きにめくります。

#### 兄弟弟子が「親」の場合：

先に兄弟弟子のカードを表向きにした後に、プレイヤーが手札からカードを選択して配置します。

## 5. 特殊なカードの補足

### 1. 時蕎麦／数え違い

特に効果に変更はありません。

### 13. 死神／交換

**プレイヤーが死神カードを使用した場合：**

2人用プレイ時と同様に、任意の配置済みの相手カードと死神カードを交換します。

**兄弟弟子が死神カードを配置した場合：**

プレイヤーが既に配置しているカードの中で、最も大きな数字のカードと死神カードを交換します。

## 6. ゲームの終了と評価

全8回の落語会のカードを配置し終わったら  
ゲームは終了します。

以下の名声ポイントを確認します。

- ① トリをつとめた落語会の名声ポイント
- ② 称号ボーナスの達成

得られた名声ポイントを合計し、下表を参照して評価を確認しましょう。より高い評価を目指してチャレンジしてみましょう。

32-

#### 名人級

師を超えて、ゆくゆくは名人へ

28-31

#### 真打級

自分の芸として演目を演じている

24-27

#### 二つ目級

もっとチャレンジするように

20-23

#### 前座級

前座からやり直す気持ちで

-19

#### 弟子入り前

初心を忘れずに！

