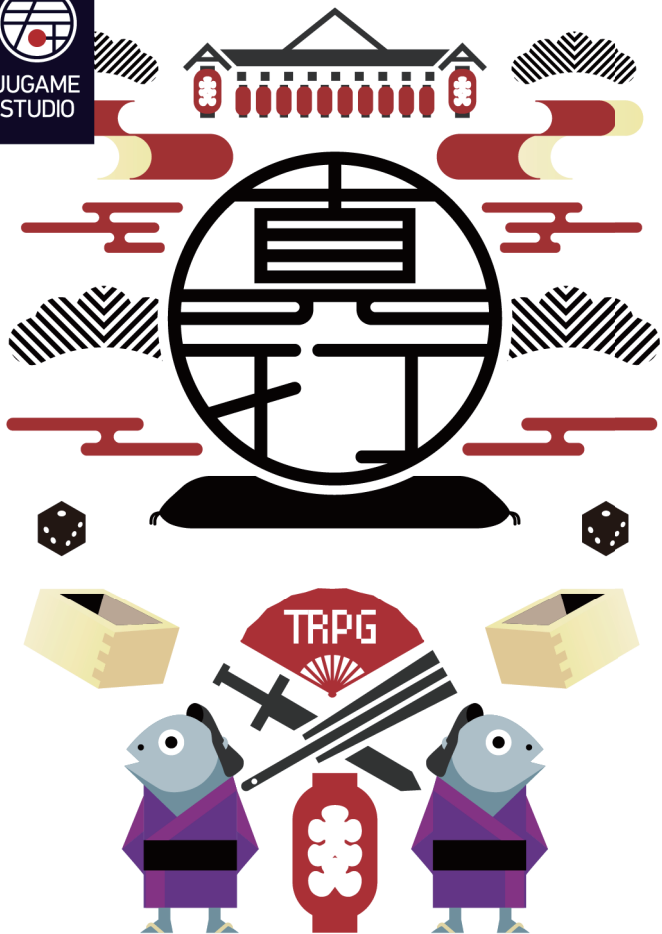




JUGAME
STUDIO



真打ポケット TRPG 落語編

ゲームデザイン&アート：丸野優
TRPG 落語監修：三遊亭小圓楽

プレイ人数：2人対戦／ソロプレイ

プレイ時間：20分

対象年齢：14+

はじめに

6面ダイスをご用意ください

本ゲームでは6面ダイスを1つ使用します。

ダイスをお持ちでない場合は、スマートフォンのダイスアプリ、または google で「1d6」と検索することで代用できます。

TRPG 落語について

TRPG 落語は二代目三遊亭小圓楽が創案した TRPG をテーマとした創作落語です。本ゲームは TRPG 落語の演目をカードとして取り入れたカードゲームとなっています。



2023 年には「三遊亭楽天の TRPG 落語」（グループ SNE / 新紀元社）として書籍化されております。

コンポーネント (内容物)

演目カード : 18 枚

落語会で高座にかける演目カード。1～18の数字があり数字が大きいほど大ネタ。

人情噺・怪談噺など6ジャンル、各3枚で構成。



落語会カード : 8 枚

1～8までの開催順。

寄席2枚、ゲームと落語の会2枚、季節の会4枚。

カード下部の数字が得られる名声ポイント。



称号カード : 6 枚

ゲーム終了時、自分が演じた演目の内容に応じてボーナスの名声を得ることができる。



ストーリー

目指すは、本寸法の本格派か？ それとも、きらりと光る個性派か？

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。

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。

ソロプレイを楽しむ場合も、
2人対戦のルールから読み進めてください。

真打 TRPG 落語編 2人対戦ルール

1. ゲームの目的

全8回の落語会を通じ、より多くの名声ポイントを獲得したプレイヤーが勝利します。

2. ゲームの準備

①. 落語会カードを並べる

- » 落語会カードを番号順に8枚並べます。
- » 上下に各プレイヤーの演目カード配置スペースを確保します。



②. 称号カードを準備

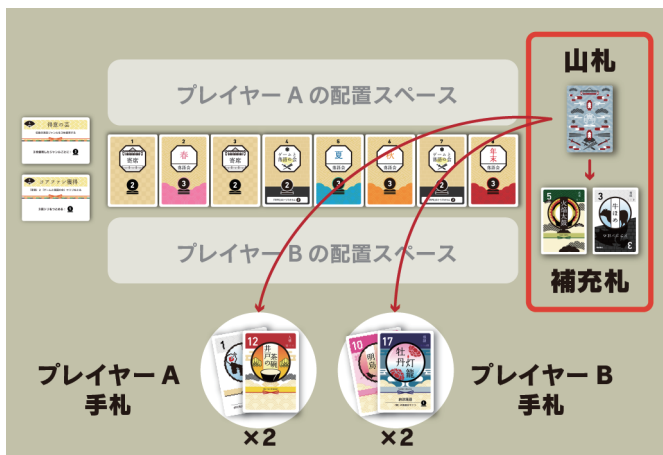
- » 称号カードをよく混ぜ、2枚を表向きに置き、全員で内容を確認します。
- » ソロ専用「F. 温め上手」が出た場合は除外してもう1枚引き直します。
- » 他の称号カードはこのゲームでは使用しません。

初回は、「A. 得意の芸」と「B. コアファンの獲得」で遊んでみることをお勧めします。



③. 演目カードの準備

- » 全ての演目カードをよく混ぜ、各プレイヤーに2枚ずつ手札として配り、残りは裏向きで山札にします。



④. 手札の引き直し (任意・1回だけ)

- » 各プレイヤーは手札から引き直したいカードを山札の下に戻し、手札の合計が2枚になるよう引き直せます。
- » 最後に山札をシャッフルします。

⑤. 補充札を用意する

- » 山札から2枚を表向きでめくり補充札とします。

⑥. スタートプレイヤーの決定

- » 最近、落語会に行った人が最初の「親」となります。(任意の方法で決めてもOKです！)

準備は完了です

3. ゲームの遊び方（落語会の流れ）

全8回の落語会を「1. 寄席」から順に以下の手番を繰り返して進めます。

A. 手札を1枚ずつ出す

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

その後もう一方のプレイヤーも同様に手札を1枚を選び自分の配置スペースへ表向きで出します。

B. トリの決定

大きい数字の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ずらして置きます。



C. カードの補充

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。

D. 次の落語会の準備

- » このラウンド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。
- » 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 A～D を繰り返し、全8回の落語会を行います。

注意：最後に1枚、使用しない手札が残ります。

**8回の落語会を終えると
ゲームは終了へと向かいます。**

4. 特殊なカード

演目には、特殊な効果をもつカードもあります。

1. 時蕎麦／数え違い

同じ落語会で相手カードが「芝浜」だった場合、このカードを出したプレイヤーがトリをつとめます。

この時、トリのプレイヤーが次の落語会の親となり、カードの補充は相手プレイヤーから行います。



2. 初天神と 3. 牛ほめ

この2つのカードは「滑稽噺」として出すか、または「TRPG」として出すかをプレイヤーが選択することができます。



4. インタラクティブ死神／命の交換



両プレイヤーが、落語会にカードを出し終えた後、ダイスを1回振りその目が奇数の時、今回の落語会で出された相手のカードと本カードを交換します。

この効果は必ず行い、再配置後にトリの判定を行います。偶数の場合は何も起こりません。

注意：相手プレイヤーも特殊効果のある TRPG カードを出していた時は、相手プレイヤーが効果を使用した後に、「命の交換」効果のダイス判定を行いカードを交換します。



TRPG カード「インタラクティブ死神」を出しました。互いにカードを出し終えた後、ダイスを振り、目が3の奇数だったためカードの効果を適用し、互いの演目を入れ替えました。

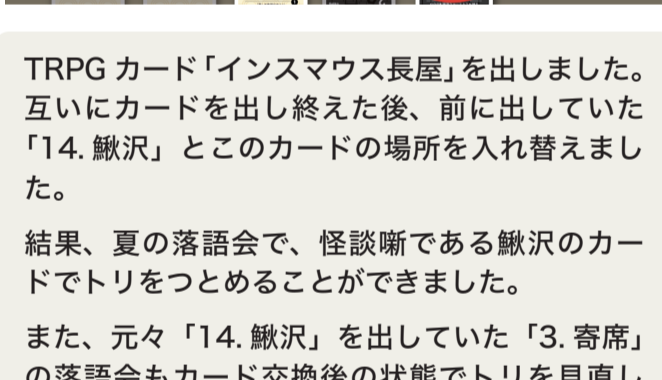
結果、この落語会でトリをつとめることができました。(トリは、10. 明烏でつとめたことになります)

6. インスマウス長屋／自我忘失



両プレイヤーが、落語会にカードを出し終えたあと、既に配置されている任意の自分の演目カードとこのカードを交換します。

この効果は必ず行い、再配置後の数字をもとに全ての落語会のトリの判定を再び行います。



TRPG カード「インスマウス長屋」を出しました。互いにカードを出し終えた後、前に出していた「14. 鰻沢」とこのカードの場所を入れ替えました。

結果、夏の落語会で、怪談噺である鰻沢のカードでトリをつとめることができました。

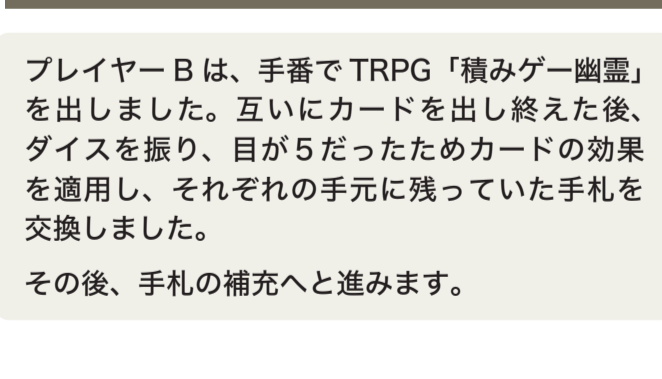
また、元々「14. 鰻沢」を出していた「3. 寄席」の落語会もカード交換後の状態でトリを見直しましたが、「6. インスマウス長屋」の方が「3. 牛ほめ」よりも数字が大きくトリをつとめることができました。

8. 積みゲー幽霊／未練のギャンブル



両プレイヤーが、落語会にカードを出し終えたあと、ダイスを1回振りその目が4,5,6の4以上の目の時、互いの手元に残っている手札を交換します。

この効果は必ず行います。ダイスが3以下の時は何も起こりません。



プレイヤーBは、手番でTRPG「積みゲー幽霊」を出しました。互いにカードを出し終えた後、ダイスを振り、目が5だったためカードの効果を適用し、それぞれの手元に残っていた手札を交換しました。

その後、手札の補充へと進みます。

怪談噺 (11,14,17) / 納涼落語

夏の落語会で怪談噺でトリをつとめる時、さらに名声1ポイント得ることができます。



18. 芝浜／年末落語

年末の落語会で芝浜でトリをつとめる時、さらに名声1ポイント得ることができます。

5. ゲームの終了と名声の獲得

全8回の落語会を終えたら、
以下の3つの方法で名声を集計します。

I. トリをとめる

獲得した落語会カードの名声を得ます。

- » 季節の落語会：+3 名声
- » 寄席、ゲームと落語の会：+2 名声



II. 特定演目でトリ

- » ゲームと落語の会 | TRPG 落語：+2 名声
- » 夏の落語会 | 怪談：+1 名声
- » 年末落語会 | 芝浜：+1 名声



III. 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。

各称号カードの詳細は後述します。



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！

補足：称号カード

A. 得意の芸

同じジャンルの演目カード全3枚を自分のスペースに配置する。

- » 「初天神」「牛ほめ」は通常向き：滑稽噺、逆さ：TRPGとして扱います。
- » 2ジャンルで達成すれば、それぞれのジャンルで名声を得ることができます。

B. コアファンの獲得

ゲーム終了時、「寄席 (1,3)」と「ゲームと落語の会 (4,7)」で3回以上トリをつとめる。

C. つかみ上手

1～9の演目カードを指定枚数以上配置する。

- » 4枚配置できれば+3
- » 5枚以上配置できれば+5名声を得ます。

» ただし、最後の未使用の1枚は含みません。

D. 巧みな話芸

12以下の演目カードでトリをつとめる

- » 複数達成する時、そのつど名声を得る。
- » 「時蕎麦」でトリをつとめた時も対象。

E. 狂気の改作

配置したTRPG落語カード1枚につき名声を獲得。

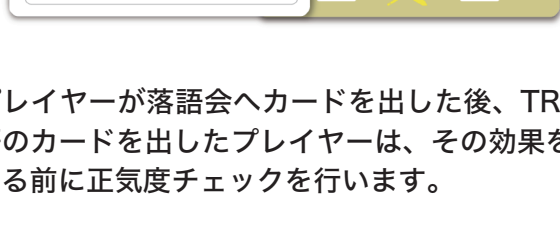
ただし、TRPGカードを出すたびに正気度チェックを行います（詳細は下段にて後述）。

F. 温め上手（ソロ専用）

全8回のうちちょうど4回トリをつとめ、4回負けることで名声を獲得。

- » 1回でも多い／少ない場合は得られません。

「E. 狂気の改作」の詳細



両プレイヤーが落語会へカードを出した後、TRPG落語のカードを出したプレイヤーは、その効果を使用する前に正気度チェックを行います。

正気度チェック：

6面ダイスを1回振り、「**使用したTRPGカードの枚数と比較します**」。「使用したTRPGカード」とは自分の配置スペースに並ぶカードで、

- » ① 今回出すTRPGカード
- » ② 配置済みのTRPGカード
- » ③ 裏向きの無効TRPGカード（後述）

の3種類をさします。

1 ダイスが「使用したTRPG」以下の時

今回出したTRPGカードは**裏向きに配置し「無効」とします**。「無効」となったカードは、

- » 数字の大小に関わらず、トリをつとめることができません。
- » カードの特殊効果を使うことができません。
- » ゲーム終了時、称号カードの条件としてカウントすることができません。
- » トリをとらないため、カードの補充は先に行います。

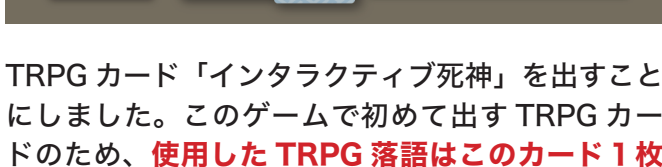
ごく稀に、両プレイヤーともTRPGカードを出し、無効となる場合があります。

その場合は、両プレイヤーともトリをつとめることはできず、次の落語会の親はこの落語会と同じプレイヤーがつとめます。

2 ダイスが「使用したTRPG」より大きい時

そのまま表向きでTRPGカードを配置し、カード効果の処理やトリの判定を行います。

例：TRPGカードが1枚目の時



TRPGカード「インタラクティブ死神」を出すことにしました。このゲームで初めて出すTRPGカードのため、**使用したTRPG落語はこのカード1枚です**。

正気度チェックとしてダイス1つを振りましたが、**その目が「1」で場のTRPGカード以下**となるため、このカードは裏向きに「無効」カードとして配置しました。カードが無効となってしまったため、カードの効果を使うことはできませんでした。

この落語会でのトリは相手プレイヤーとなり、先に補充カードを選んで次の落語会へと進みます。

例：TRPGカードを出して効果を使用する



TRPGカード「積みゲー幽霊」を出すことにしました。この時、既に出されていたTRPGカードは、「裏向きのTRPGカード1枚」と「ドラゴンほめ」の2枚であったため、今回の「積みゲー幽霊」を加えて**合計3枚**です。

ダイスの目は「5」となり3よりも大きいため、積みゲー幽霊を表向きのまま配置しました。

その後、積みゲー幽霊の効果を使用するためダイスをふり、ダイスの目が「4」であったため効果「未練のギャンブル」を発動して、カードの補充前に相手プレイヤーと手札の交換をしました。

この落語会ではトリをとることもできました。

真打 TRPG 落語編

ソロプレイ

はじめに

ソロのルールは2人用ルールが基本となっています。確認する前に必ず2人用ルールを一読しましょう。

ストーリー

あなたは落語家としてのキャリアをスタートさせました。

かつて憧れた名人のように古典落語に挑むのも、個性溢れる創作落語を武器に注目を集める落語家を目指すのもあなた次第です。

落語家として名をなすためには、自らの芸を磨くことも大切ですが、諸先輩やお客様など周囲の方からの評価に耳を傾けることも大切でしょう。

目指すは、本寸法の本格派か？
それとも、きらりと光る個性派か？

同期のライバル落語家とともに芸を磨き、自ら目指す落語家になれるのでしょうか？

ソロプレイの概要

ソロプレイは6つのミッション型シナリオ

シナリオ1～5は、クリア条件が変わっていくミッション型のシナリオになっており、シナリオ6は繰り返し遊ぶことのできるスコアアタックのシナリオになっています。

シナリオの順番を無視して遊んでいただいても大丈夫ですが、シナリオ1はチュートリアル的なシナリオになりますので、シナリオ1だけは遊んでから他のシナリオに挑戦するのがおすすめです。

2人用ルールからの変更点の概要

ソロ用のルールでは

- » 自分の持ちネタを決める「演目選択フェーズ」
- » 全8回の落語会を行う「落語会フェーズ」

の2つのフェーズを順に行います。

シナリオによって使用する称号カードやクリア条件は異なりますが、基本的なセットアップや遊ぶための手順は共通です。

共通のゲームの準備、ソロプレイの遊び方を確認してから、各シナリオに挑戦しましょう。

1. ゲームの準備 (各シナリオ共通)

①. シナリオを確認する

各ミッションのストーリーやクリア条件を確認し、ミッションで指示されるセットアップを行います。

各ミッションの説明は、共通ルール説明の後に掲載してあります。

②. 落語会カードを並べる

落語会カードを開催番号順に 8 枚並べ、その上下にカード 1 枚分の配置スペースを用意します。上列は対戦相手となるライバル用、下列はプレイヤーの列として使います。



③. 演目カードを準備する

全ての演目カードをよく混ぜ裏向きに山札とします。



2. ソロの遊び方（各シナリオ共通）

「演目選択フェーズ」と「落語会フェーズ」の2フェーズを行います。

フェーズ1：演目選択フェーズ

自分の持ちネタとなる9枚、ライバル用の9枚のセレクションをします。

演目カードの山札をめくりながら、カード2枚毎に自分用とライバル用のカードを決めていきます。

1 1枚目をめくる

山札から1枚を表向きにめくり、このカードを自分の手札とするか？ライバル用の手札とするか？を決めます。

2 2枚目をめくる

次の1枚は先ほど選ばなかった方（自分またはライバル）の手札とします。

この2枚目のカードがライバル用の手札となる場合は、**カードの表面を確認せずに**ライバル用の手札として分けておきます。自分用となる場合は表面を確認します。

上記を山札がなくなるまで繰り返し、

「自分用の手札9枚」
「ライバル用の手札9枚」

に演目カード分けます。

フェーズ2：落語会フェーズ

ライバルと全8回の落語会を行います。

フェーズ2のセットアップ

1 ライバルの演目カードの準備

ライバルの手札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。

2 自分の手札の準備

自分の手札は表向きで、手に持つかよく見えるところに並べておきましょう。

フェーズ2の手番の進め方

落語会「1. 寄席」は、**ライバルが「親」となり先攻**でゲームを始めます。

1 親から演目カードを配置

まずライバルの手番として、落語会カードの上側に置かれた裏向きのカードを表向きにめくります。

2 プレイヤーも演目カードを配置



プレイヤーは手札から任意の1枚を選び、落語会の下列に表向きでカードを配置します。

3 トリの決定

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。

トリをつとめたプレイヤーが次の落語会の「親」となり、次の落語会へと進みます。

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、ライバルの配置済みカードを表向きにめくります。

ライバルが「親」の場合：先にライバルのカードを表向きにしてから、プレイヤーが手札からカードを選択して配置します。

上記を繰り返しながら、全8回の落語会を行なっていきます。

注意：最後に1枚、使用しない手札が残ります。

全8回の落語会を終えたら
ゲームは終了

各ミッションのクリア条件を確認しましょう。

3. 補足：ソロプレイでの特殊カード

以下のカードは
2人プレイから変更や注意点があります。

4. インタラクティブ死神／命の交換



プレイヤーまたはライバルの**どちらが使用した場合でも**ダイスを振り、その目が奇数であればカードの交換を行います。

6. インスマウス長屋／自我忘失



プレイヤーが使用した場合は2人用から変更はありません。

ライバルが使用した場合はライバルの配置済みカードで既に表向きになっているカードの中で**一番大きな数字のカードと位置を交換**します。その後、その結果に元づいてトリの判定を行います。

8. 積みゲー幽霊／未練のギャンブル



プレイヤーまたはライバルの**どちらが使用した場合でも**ダイスを振り「4,5,6」の時、まず「プレイヤーの残り演目カードの中で交換の対象とするカードを1枚選び」、ライバルの「配置されずに残った未使用カード」と交換します。

以下のカードは2人対戦から変更はありません。

- » 1. 時蕎麦
- » 怪談噺 (11,14,17)
- » 18. 芝浜

はじめの一步

ストーリー

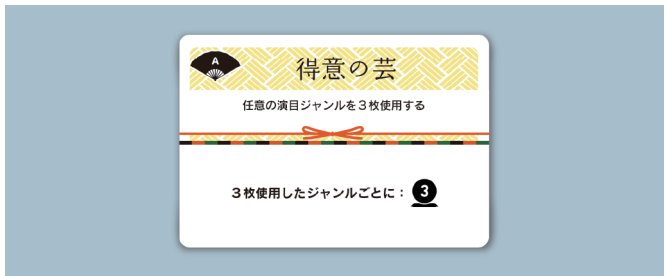
落語家としての新たなスタートです。

かつて憧れた名人のように古典落語に挑むのも、オリジナリティ溢れる創作落語を武器に注目を集める落語家を目指すのもあなた次第です。

ただ、キャリアをスタートさせたばかりの落語家に大切なこと…。それは、落語通のお客様に名前と芸風を覚えてもらうことです。

ゲームの準備（セットアップ）

「A. 得意の芸」を目にみえるところに置きます。



クリア条件

下記の2点を達成しましょう。

- A. 全ての「寄席（全2回）」でトリをつとめる
- B. 「得意の芸」で名声ポイントを得る

名声の計算方法

- ① トリをつとめた落語会の名声ポイント
- ② ゲームと落語の会、夏の落語会、年末落語会で条件を満たしたトリをつとめる
- ③ 称号ボーナスの達成

S 評価

名声を合計 25 ポイント以上獲得する

ライバルとの二人会

ストーリー

ライバルの同期の落語家と二人会を始めることに。

互いに切磋琢磨するライバルとともに、この会を成功させることが落語家としての成功にもつながるはず。

一人活躍することを考えるだけでなく、ライバルのために会を温めるスキルも問われることだろう。

ゲームの準備 (セットアップ)

「F. 温め上手」「A. 得意の芸」を目にみえるところに置きます。



クリア条件

下記の2点を達成しましょう。

- A. 「温め上手」を達成する
- B. 名声で 24pt を得る

名声の計算方法

- ① トリをつとめた落語会の名声ポイント
- ② ゲームと落語の会、夏の落語会、年末落語会で条件を満たしたトリをつとめる
- ③ 称号ボーナスの達成

S 評価

名声を合計 27 ポイント以上獲得する

新作落語への挑戦

ストーリー

自分だけのオリジナリティを探るため、創作落語にも興味が…。ゲーマーでもあるあなたは最近話題のTRPG 落語への興味を隠すことはできません…。

あなたは、コアファンを相手に新しいチャレンジを始めることを決意する。

ゲームの準備（セットアップ）

「B. コアファンの獲得」「E. 狂気の改作」を目にみえるところに置きます。



クリア条件

下記の2点を達成しましょう。

- A. TRPG 落語を 3 枚使用する（無効となった TRPG 落語はカウントしません）
- B. 名声 24 ポイントを獲得する

名声の計算方法

- ① トリをつとめた落語会の名声ポイント
- ② ゲームと落語の会、夏の落語会、年末落語会で条件を満たしたトリをつとめる
- ③ 称号ボーナスの達成

S 評価

名声を合計 27 ポイント以上獲得する

本格派の片鱗

ストーリー

創作落語に挑戦したことで、表現力にも磨きがかかり、芸にも広がりを感じてきている。

今こそ古典落語も含めて持ちネタを見つめ直し、自身の落語に向かい合いたい。

ゲームの準備 (セットアップ)

「D. 巧みな話芸」「F. 温め上手」を目にみえるところに置きます。



クリア条件

下記の2点を達成しましょう。

- A. 「巧みな話芸」の条件を満たすトリを2回以上つとめる
- B. 「夏の落語会で怪談でトリ」もしくは「年末落語会で芝浜」を達成する
- C. 名声 28 ポイントを獲得する

名声の計算方法

- ① トリをつとめた落語会の名声ポイント
- ② ゲームと落語の会、夏の落語会、年末落語会で条件を満たしたトリをつとめる
- ③ 称号ボーナスの達成

S 評価

名声を合計 32 ポイント以上獲得する

狂気の新作落語家

ストーリー

巧みな話芸で語る、オリジナリティ溢れる新作落語。

その魅力に取り憑かれたあなたは狂気とも言えるほどに新作落語に打ち込んでいく。

名演と言われる高座の実現に挑む！

ゲームの準備（セットアップ）

「D. 巧みな話芸」「E. 狂気の改作」を目にみえるところに置きます。



クリア条件

下記の2点を達成しましょう。

- A. 「ゲームと落語の会」で TRPG 落語でトリをつとめる
- B. 名声 28 ポイントを獲得する

名声の計算方法

- ① トリをつとめた落語会の名声ポイント
- ② ゲームと落語の会、夏の落語会、年末落語会で条件を満たしたトリをつとめる
- ③ 称号ボーナスの達成

S 評価

名声を合計 32 ポイント以上獲得する

名人への道

スコアアタック

ストーリー

様々な経験を得て、あなたは落語通を納得させる古典落語にも、お客様を驚かせる新作落語にも手応えを感じ始めてきました。

この一年の落語会で様々な演目を演じきり、自他ともに認める名声を手に入れましょう。

ゲームの準備（セットアップ）

1 称号カードの準備

全ての称号カードをよく混ぜ、4枚を表向きで置き、内容を確認します。

2 称号カードの決定

フェーズ1の演目フェーズの選択が終わった後、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。

ゲームの終了と評価

ゲーム終了時に、以下の項目を確認し、獲得した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 . ゲームと落語の会、夏の落語会、年末落語会で条件を満たしたトリをつとめる
- ③ . 称号ボーナスの達成

名声ポイントに応じて、以下の評価を受けます。

名声ポイント	評価	コメント
31+	名人級	ゆくゆくは伝説の名人へ
28-30	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	入門前	初心を忘れずに！