

勤王側 現時点の点数 →

7

12

← 佐幕側 現時点の点数

3 + 2

4 + 1 + 2 + 5

6

5

4

3

2

1

セットアップ

ゲームの趣旨

君たちは新選組の隊士に転生した！ うまく立ち回っていい感じで勝ち組に入ろう！
(このゲームおよびルールではプレイヤーを「転生者」と呼びます。)

転生者の数

1人～5人プレイ(転生)用ゲームです。2～4人でのプレイ(転生)を推奨します。
※今回のデモは2人転生でおこないます。

セットアップ

- 各転生者の色と行動順を決定します
自分の色を青、赤、黄、白、黒 から選んでください。
※今回のデモでは 青 と 赤 が選ばれました (PDF上で一番見やすいです。)

<行動順>

青氏 ⇒ 赤氏 (行動順=当番順はじゃんけんなどで決めてください。)

- 人物山と事件山を作ります

人物コマ(24枚)をシャッフルして人物山を作ります。
事件コマ(16枚)をシャッフルして事件山を作ります。
※コマは1編が約45mmの大判ですのでシャッフルして山を作ることができるのです。

- 人物コマを盤に初期配置します

ゲーム中は、常に6人の人物が盤上に配置されます。
人物山の上から6枚を引いて、それぞれ初期配置マスをサイコロで決定します。
色違いのサイコロを2つ振って、その出た目がクロスした位置のマスに配置します。
(例えば、列が4の目、行が2の目が出たら「4二」に配置します。)
※左盤面は初期配置の結果です。
各転生者は盤上の6人の人物から、自分が転生する人物を1人ずつ選びます。
※青氏は「近藤勇」、赤氏は「山南敬助」に転生することにしました。
転生先が選べるなんて素敵で楽しいゲームですね！

- 歳月マーカーを配置 ※ターンマーカーです。

ゲームは「文久三年春夏」～「明治元年秋冬」の12ターン制です。
実際の盤には盤縁にターン表記があり、そこに歳月マーカーを置きます。
※今回のデモでは短縮版(6ターンで終了)でゲームの感覚をご紹介します。

一						
二		4 井上源三郎 2-1-3 3 [5]不動	1 山南敬助 3-2-4 2 [3]脱走	1 3		
三						
四				3 服部武雄 5-1-1 1 [5]闘志	4 2	
五				3 山崎蒸 2-1-2 4 [5]不動	1 2	
六		2 斎藤一 5-2-2 4 [5]暗殺	1 近藤勇 4-3-5 4 [※]覚悟	2 1	3	
	勤王			佐幕		

数字は左から
武闘値 - 論破値 - 尊敬値 です。
【】内の数字は士道値です。
角の1～4は、その隊士が進みたい方向の優先順です。左右は思想、上下は隊内で上に行きたいか下のほうが性に合っているか、という感じです。
黒矢印の方向に進むとき、その隊士はストレスを感じてしまいます。

勝利条件

ゲーム終了時に点数計算をおこないます。
・佐幕側(列1、2、3)にある人物コマの尊敬値を合計します。
・勤王側(列4、5、6)にある人物コマの尊敬値を合計します。
合計値が多い側に「自分」の人物コマがいる転生者が勝利です。
勝利側の中で、さらにより行が上(行番号が小さいほう)、そして列が端に近いほうにいる人物が大勝利となります。

勤王側 現時点の点数 →

5

12

← 佐幕側 現時点の点数

3 + 2

4 + 1 + 2 + 5

6

5

4

3

2

1



勤王

佐幕

齊藤一の士道チェック失敗時の行動「暗殺」は、自分と逆側の陣営の人物1人に暗殺を試みるという行動です。
 士道値は5ですので士道チェック（サイコロを1つ振って士道値以下が出たら成功）には減らさず失敗しませんが、失敗したときの暗殺能力は凄まじい（サイコロ1個を振って武闘値以下で成功）ですので、自分と同じ陣営に置いておきたい人物です。

1ターン：文久三年春夏

当番



碁石配布フェーズ

各転生者は自分の「論破値」の数だけ碁石（白黒）を引きます。

※ゲームにミニミニ碁石が付いています。混ぜた碁石を見ないで引きます。

手元の碁石は、このデモ説明ではこのように示します。⇒

手元の碁石	
近藤	山南
○○●	○●

白い碁石は「褒め石」です。黒い碁石は「叱り石」です。

白矢印の方向へと誘導するには褒め石○が必要です。

黒矢印の方向へと誘導するには叱り石●が必要です。

ただし叱ったときは「士道チェック」が発生します。

⇒失敗するとコマに書かれているストレス爆発時の行動が発生してしまいます。

事件引きフェーズ

当番の転生者は事件コマを上から1枚引きます。

「油小路」を引きました。隣接する2辺に人物が接したら戦闘が発生する事件です。

●の近藤は「4-1」に配置することにしました。

人物移動フェーズ

1ターンに各人物は1回（基本的に1マス）移動します。

移動順は当番転生者が決めます。

※当番転生者が次に移動させたい人物コマを指名⇒移動⇒次を指名…を繰り返します。

移動方向は1、2、3、4の優先順で空いているマスに自動移動します。

移動方向を変えたいければ「待った」と言って碁石を出して進む方向を指定しましょう。

当番：	待った		移動方向	士道チェック
	近藤	山南		
移動させる人物				
服部武雄	なし	なし	1白	なし
山崎蒸	なし	なし	2白	なし
近藤勇	なし	なし	1白	なし
斎藤一	1●	2●	1黒	成功

※1方向は盤外で進めないから。

「2●」は2の方向への誘導のため●碁石を1個出した……と読んでください。

※赤の山南さんは最終的に勤王陣営入りを目指すことも視野に入れて

佐幕側の勢力を増やしたくないらしく、2方向へ誘導しようとした。

……が、青の近藤さんが1方向への●を出したので妨害されてしまいました。

「待った」の碁石の数が同数の場合は誘導失敗で通常の自動移動となります。

勤王側 現時点の点数 →

3

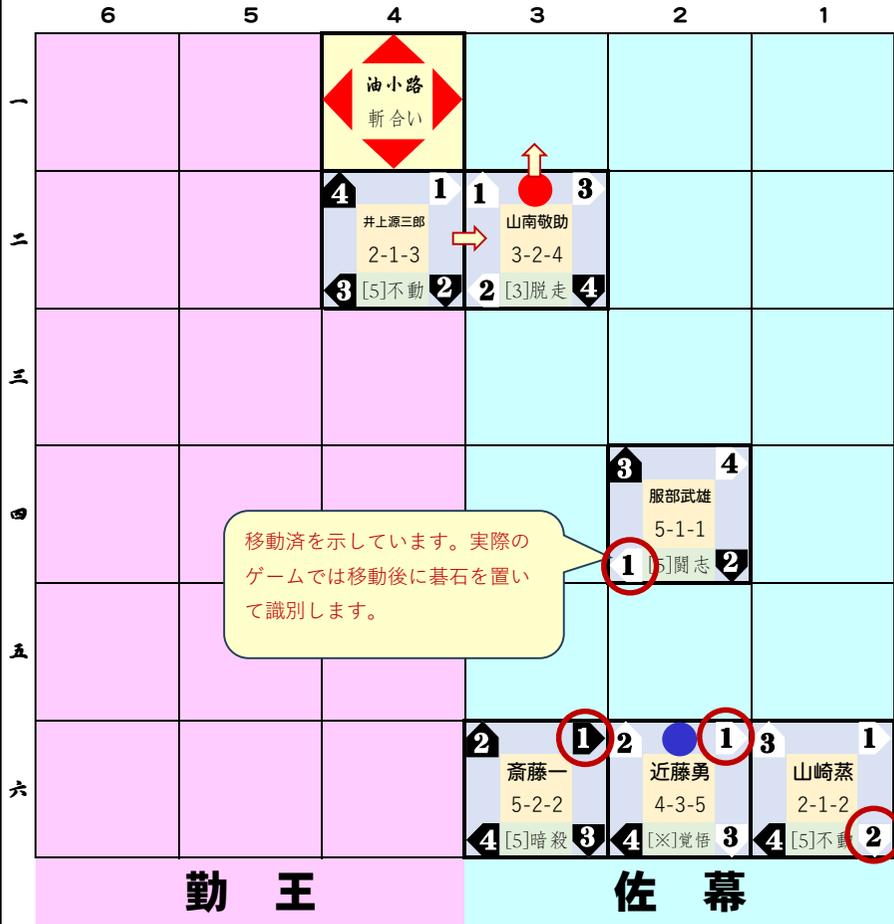
14

← 佐幕側 現時点の点数

4 + 1 + 2 + 5 + 2

1ターン：文久三年春夏（続き）

当番



当番：	待った		移動方向	士道チェック
移動させる人物	近藤	山南		
服部武雄	なし	なし	1白	なし
山崎蒸	なし	なし	2白	なし
近藤勇	なし	なし	1白	なし
斎藤一	1●	2●	1黒	成功

手元の基石	
近藤	山南
○○	○

(以上、前頁まで)

山南敬助	1○	2○	1白	なし
------	----	----	----	----

事件：油小路発生

山南さんと井上源さんが斬合います。

「斬合い」の判定方法は自分の武闘値とサイコロ1個を振った目を比べます。

- ・「サイコロの目 ≤ 武闘値」ならダメージなし
- ・「サイコロの目 > 武闘値」ならその人物は戦死(除去)

サイコロは（誰が振ってもよいのですが）ルール上は当番転生者が振ります。

井上源さん[武闘値2]：サイコロ「2」 ⇒生き残り

山南さん[武闘値3]：サイコロ「1」 ⇒生き残り

「油小路」は戦闘後除去されます。

井上源三郎	なし	なし	1白	なし
-------	----	----	----	----

全人物コマの移動が終了したので、人物移動フェーズは終わりです。

掃除フェーズ

各転生者は、手元の残りの基石を返却します。

勤王側 現時点の点数 →

0

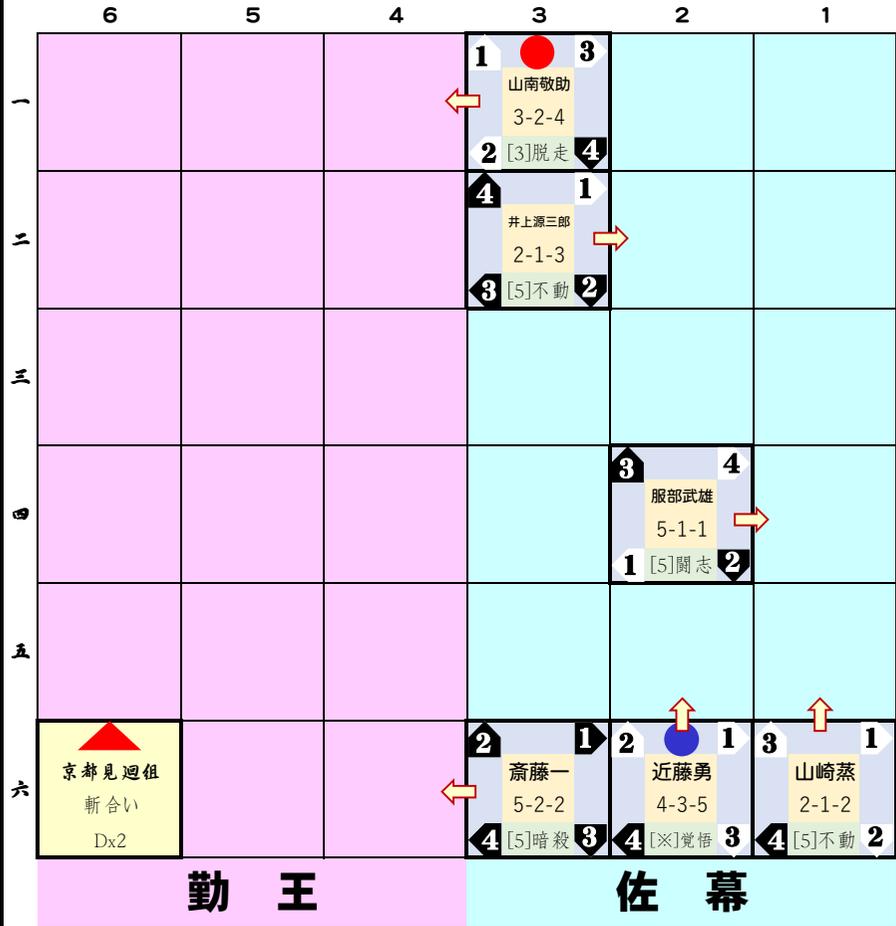
17

← 佐幕側 現時点の点数

4 + 3 + 1 + 2 + 5

2ターン：文久三年秋冬

当番



碁石配布フェーズ

手元の碁石	
近藤	山南
○○○	○●

事件引きフェーズ

「京都見廻組」を引きました。勤王側に置く戦闘力サイコロ2個の斬合い事件です。

この盤面では使い道がありません。

●の山南は「6六」に配置することにしました。

人物移動フェーズ

当番： 移動させる人物	待った		移動 方向	士道 チェック
	近藤	山南		
斎藤一	なし	4●	4黒	成功
山崎蒸	なし	なし	3白	なし
近藤勇	2○	なし	2白	なし
井上源三郎	なし	なし	1白	なし
山南敬助	2○	3○	2白	なし

※近藤は●が無いので妨害できません。

※上にしか移動できないため。

2人が碁石を出しましたが、出した碁石が同数のため待ったは不成立です。

自動移動で山南さんは勤王側（矢印2の方向）に押し出されました。

※勤王は山南さんの定位置ですが、この盤面では佐幕側に残りたかったところです。

服部武雄	4○	なし	4白	なし
------	----	----	----	----

勤王側 現時点の点数 →

6

11

← 佐幕側 現時点の点数

4 + 2

3 + 1 + 2 + 5

6

5

4

3

2

1

一			1 ● 3 山南敬助 3-2-4 2 [3]脱走 4			
二				4 1 井上源三郎 2-1-3 3 [5]不動 2		
三						
四				3 4 服部武雄 5-1-1 1 [5]闘志 2		
五				2 ● 1 3 1 近藤勇 4-3-5 4 [※]覚悟 3 4 [5]不動 2		
六	▲ 京都見廻組 斬合い Dx2		2 1 斎藤一 5-2-2 4 [5]暗殺 3			
	勤王			佐幕		

3ターン：元治元年春夏

当番



碁石配布フェーズ

手元の碁石	
近藤	山南
○●●	●●

事件引きフェーズ

「許嫁の美少女」を引きました。1人物と重ねて置く特殊な事件コマです。
置かれた人物は、3つの能力すべてが+1になりますが、士道値が1になります。
●の近藤は山南さんに置くことにしました。
⇒山南さんの能力は「4-3-5」の士道値[1]になってしまいました。

人物移動フェーズ

当番： 移動させる人物	待った		移動 方向	士道 チェック
	近藤	山南		
井上源三郎	なし	なし	1白	なし
近藤勇	2○	4●●	4黒	成功

近藤勇の士道値は可変で、現在の列の数字になります。
3列に移動したので士道値は「3」、チェックのサイコロは「3」でした。

山崎蒸	なし	なし	2白	なし
服部武雄	なし	なし	1白	なし
斎藤一	なし	なし	1黒	成功
山南敬助	なし	なし	2白	なし

勤王側 現時点の点数 →

5 5 13 ← 佐幕側 現時点の点数
3 + 1 + 5 + 2 + 2

4 ターン：元治元年秋冬

当番



6 5 4 3 2 1

一
二
三
四
五
六

勤王 佐幕

山南敬助 許嫁 4-3-5 嫁
井上源三郎 2-1-3
服部武雄 5-1-1
近藤勇 4-3-5
斎藤一 5-2-2
ええじゃないか
山崎蒸 2-1-2
京都見廻組 斬合い Dx2

1 3 2 [1]脱走 4
4 1 3 [5]不動 2
3 4 1 [5]闘志 2
2 1 3 4 1 2,3 3 1 4 1 2
4 [5]暗殺 3 5,6 4 4 [5]不動 2

碁石配布フェーズ

手元の碁石	
近藤	山南
○●●	○●●

事件引きフェーズ

「ええじゃないか」を引きました。盤上をゲームの最後まで動き回る邪魔なコマです。
●の山南さんは「2六」に置くことにしました。

ええじゃないかフェーズ

「ええじゃないか」コマは毎ターンこのタイミングで動きます。
当番転生者の山南さんが移動のサイコロを振りました。
「5」が出たのですが盤外に出ってしまうので移動できません。
移動できない目が出るとええじゃないかフェーズは終了です。

人物移動フェーズ

当番：	待った		移動方向	士道チェック
	近藤	山南		
移動させる人物				
斎藤一	なし	なし	4 黒	成功
山崎蒸	なし	なし	3 白	なし
井上源三郎	なし	なし	2 黒	成功
服部武雄	4 ○	なし	4 白	なし
近藤勇	なし	4 ●	4 黒	成功
山南敬助	4 ●●	2 ○	4 黒	失敗

待ったの応酬の結果、多くの碁石を出した近藤さんに軍配が上がりました。
近藤さんに叱られて鬱屈しつつ4方向への移動をした山南さん、士道チェック失敗！
山南さんの士道チェック失敗時の行動は「脱走」。
サイコロを1個振り「1～3」なら人物山に戻し「4～6」なら切腹です。
出た目は……「6」。切腹です。う～ん、ヒストリカル。
・山南さん（と重ねていた許嫁の美少女）を除去します。
・新たに1人物を配置します。セットアップの時と同じように配置マスを決めます。
「1二」のマスに「大石鍛次郎」が出現しました。
・山南さんだった赤の転生者は「大石鍛次郎」に再転生しました。

勤王側 現時点の点数 →

7

8

← 佐幕側 現時点の点数

5 + 2

2 + 3 + 1 + 2

6

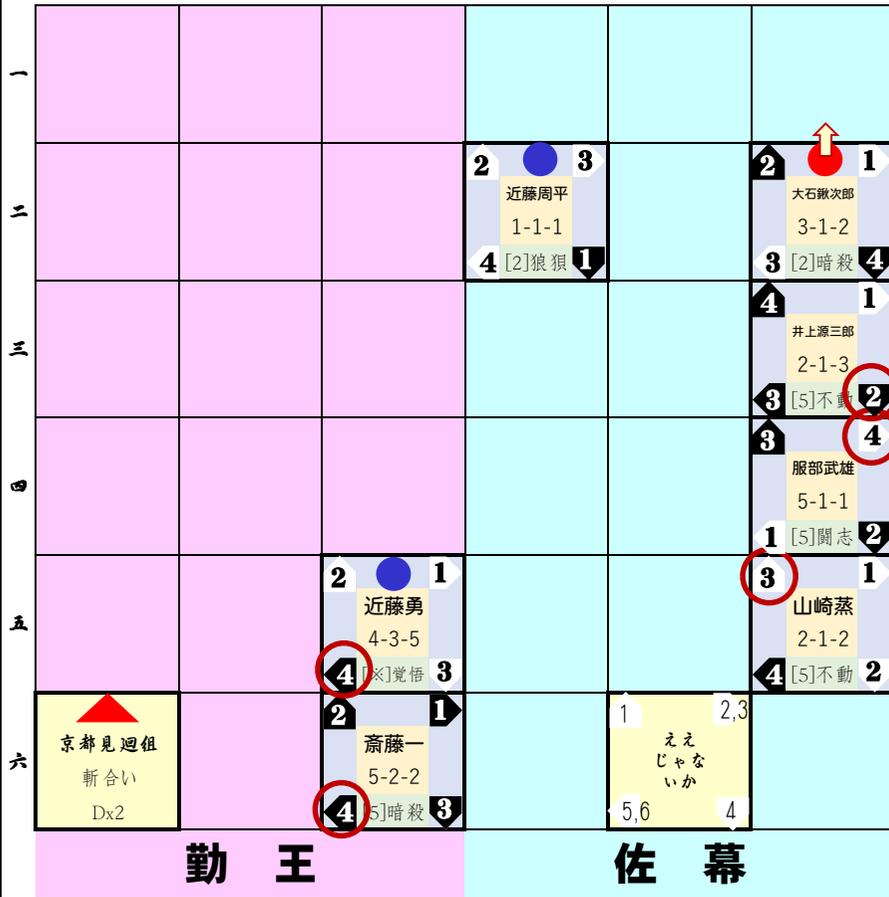
5

4

3

2

1



4 ターン：元治元年秋冬（続き）

当番

当番：	待った		移動方向	士道チェック
移動させる人物	近藤	山南		
斎藤一	なし	なし	4 黒	成功
山崎蒸	なし	なし	3 白	なし
井上源三郎	なし	なし	2 黒	成功
服部武雄	4 ○	なし	4 白	なし
近藤勇	なし	4 ●	4 黒	成功
山南敬助	4 ●●	2 ○	4 黒	失敗

(以上、前頁まで)

新たに登場した大石はまだ移動済ではないので移動させなければなりません。

当番：	待った		移動方向	士道チェック
移動させる人物	近藤	大石		
大石次郎	なし	なし	2 黒	失敗

大石が自動移動(黒)でストレスを溜めて士道チェック……失敗！

士道チェック失敗時の行動は「暗殺」。人を斬りたくなるようです。

サイコロ 1 個を振って自身の武闘値(3)以下が出れば成功です。

相手は逆サイドから 1 人を選びます。

大石がいま居るのは佐幕サイドですから、勤王サイドにいる人物から選びます。

が転生している大石が選んだのは近藤勇。

サイコロの目は……「1」！ 狂犬の剣が近藤さんを屠ってしまいました。

・新たに 1 人物を配置します。セットアップの時と同じように配置マスを決めます。

「3 二」のマスに「近藤周平」が出現しました。(※偶然です。仕込んでません。)

・局長になるはずだった青の転生者は「近藤周平」に再転生しました。

当番：	待った		移動方向	士道チェック
移動させる人物	周平	大石		
近藤周平	なし	なし	1 黒	成功

再転生直後のターンの碁石の補充はありません。

手元の碁石	
近藤	大石

これでようやく勤乱の元治元年秋冬が終わりました。

勤王側 現時点の点数 →

2 2 9

← 佐幕側 現時点の点数

2 + 3 + 1 + 1 + 2

5 ターン：元治二年春夏

当番



	6	5	4	3	2	1
一						2 1 大石 敏次郎 3-1-2 3 [2]暗殺 4
二					海援隊士 斬合い Dx1	
三				2 3 近藤周平 1-1-1 4 [2]狼狽 1		4 1 井上源三郎 2-1-3 3 [5]不動 2
四						3 4 服部武雄 5-1-1 1 [5]闘志 2
五						3 1 山崎蒸 2-1-2 4 [5]不動 2
六	京都見廻組 斬合い Dx2		2 1 斎藤一 5-2-2 4 [5]暗殺 3		1 2,3 ええ じゃないか 5,6 4	
	勤王			佐幕		

碁石配布フェーズ

手元の碁石	
周平	大石
○	●

事件引きフェーズ

「海援隊士」を引きました。佐幕側に置く戦闘力サイコロ1個の斬合い事件です。

●の周平は「2二」に置くことにしました。

ええじゃないかフェーズ

「ええじゃないか」の移動サイコロは「5」が出て左へ動きました。

次は「5」が出ましたが左はすでにコマがあるのでええじゃないかは止まりました。

※斎藤さんの進路を塞いで止まりましたね。

人物移動フェーズ

当番：	待った		移動 方向	士道 チェック
	周平	大石		
移動させる人物				
斎藤一	なし	なし	2 黒	成功
服部武雄	なし	なし	1 白	なし
山崎蒸	なし	なし	2 白	なし
井上源三郎	なし	なし	2 黒	成功
大石敏次郎	3 ○	なし	3 白	なし

事件：海援隊士

真上のマスに入った大石が攻撃を受けます。

海援隊の攻撃力はサイコロ1個、出た目は……「4」。

大石の戦闘値(3)より大きいので、大石は斬り死にしました。

「海援隊士」は戦闘後除去されます。

・新たに1人物を配置します。セットアップの時と同じように配置マスを決めます。

「1五」のマスに「篠原泰之進」が出現しました。

●の転生者は「篠原泰之進」に再転生しました。

勤王側 現時点の点数 →

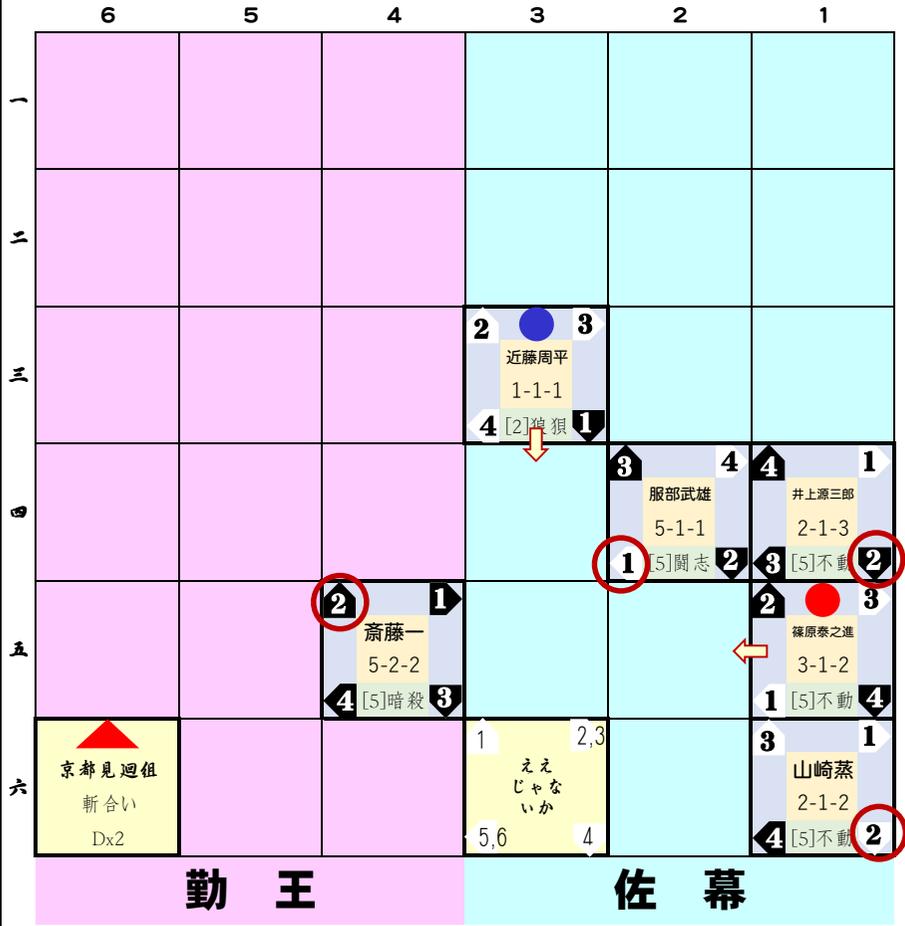
2 2 9

← 佐幕側 現時点の点数

2 + 3 + 1 + 1 + 2

5ターン：元治二年春夏（続き）

当番 



当番:	待った		移動方向	士道チェック
移動させる人物	周平	大石		
斎藤一	なし	なし	2 黒	成功
服部武雄	なし	なし	1 白	なし
山崎蒸	なし	なし	2 白	なし
井上源三郎	なし	なし	2 黒	成功
大石鞆次郎	3○	なし	3 白	なし

(以上、前頁まで)

当番:	待った		移動方向	士道チェック
移動させる人物	周平	篠原		
篠原泰之進	なし	なし	1 白	なし
近藤周平	なし	なし	1 黒	成功

手元の碁石	
周平	篠原

これで5ターン目は終わりです。

勤王側 現時点の点数 →

2

2

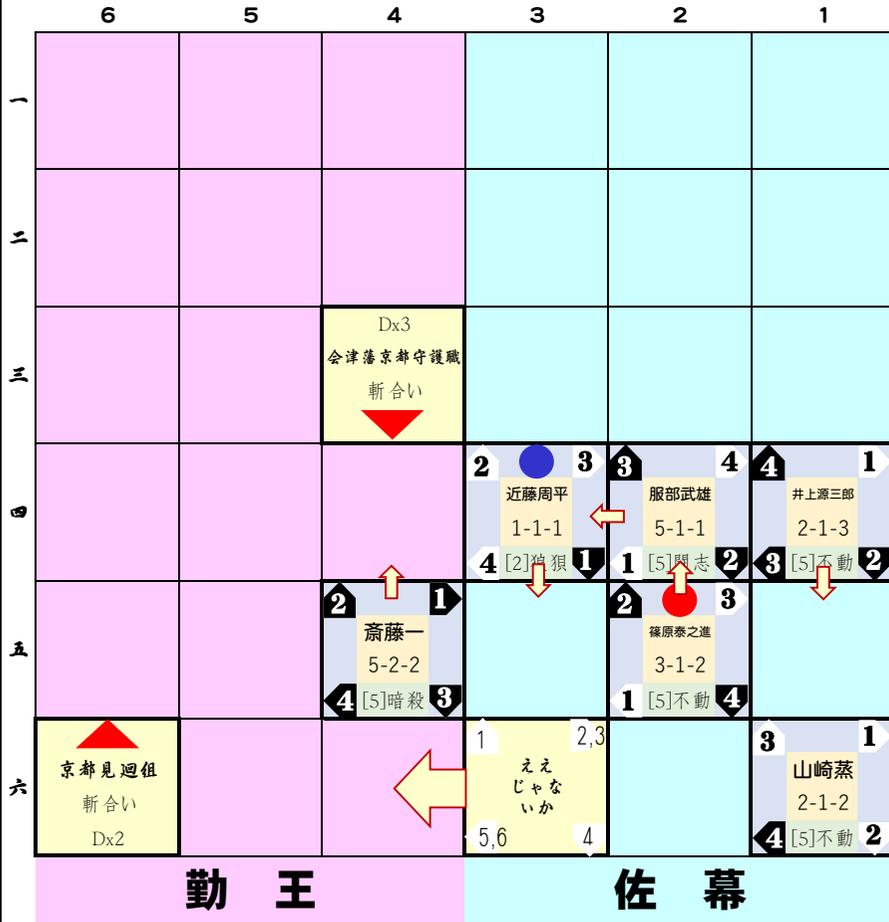
9

← 佐幕側 現時点の点数

3 + 1 + 1 + 2 + 2

6ターン：慶応元年秋冬

当番



碁石配布フェーズ

手元の碁石	
周平	篠原
○	●

※デモ用短縮版のため、正式版の半分のターンで終了です。つまり、これが最終ターンとなります。

事件引きフェーズ

「会津藩京都守護職」を引きました。勤王側に置く戦闘力サイコロ3個の事件です。

●の篠原は「4三」に置くことにしました。

ええじゃないかフェーズ

「ええじゃないか」の移動サイコロは「6」が出て左へ動きました。

次は「1」が出ましたが上はすでにコマがあるのでええじゃないかは止まりました。

※大抵はもっと派手に動き回るコマですけど、今回は混みすぎていたようです。

人物移動フェーズ

当番：	●	待った		移動方向	士道チェック
移動させる人物	周平	篠原			
近藤周平	なし	1●	1黒	成功	

※これで勝負はあった（篠原が逆転で上位に）と思われそうですが続けましょう。

●の周平がもし●碁石を引いていればまだチャンスはあったかもしれません。

服部武雄	なし	なし	1白	なし
井上源三郎	なし	なし	2黒	成功
山崎蒸	なし	なし	4黒	成功
篠原泰之進	なし	なし	2黒	成功
斎藤一	なし	なし	2黒	成功

事件：会津藩京都守護職

近藤周平に右側の進路を塞がれた斎藤一が、最後の最後に会津容保公の本陣に正面から斬り込んで行くことを強いられてしまいました！
会津藩の攻撃サイコロは3個。

1つでも斎藤一の武闘値(5)を上回る目がでると、斎藤一は戦死となります。

サイコロを3個振って出た目は……「2」「6」「6」。

斎藤さん、明治になる前に激死です。

「会津藩京都守護職」は戦闘後除去されます。

勤王側 現時点の点数 →

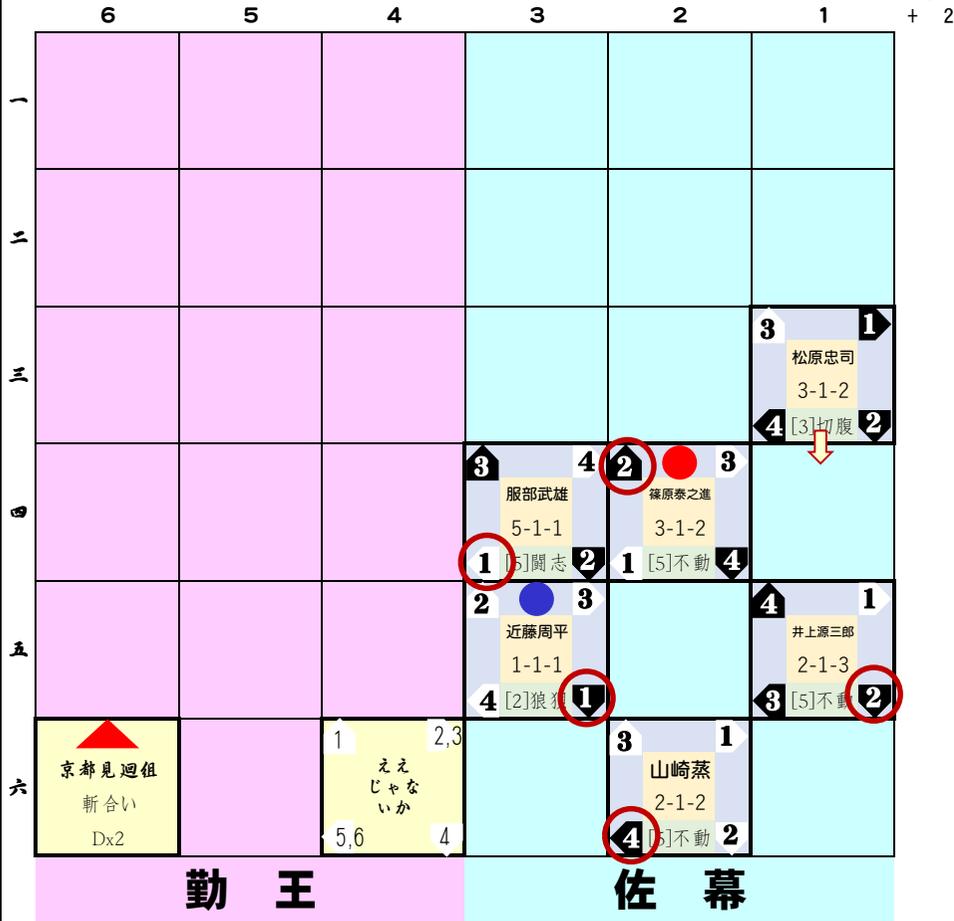
0

11

← 佐幕側 現時点の点数

6ターン：慶応元年秋冬（続き）

当番



当番:	待った		移動方向	士道チェック
移動させる人物	周平	篠原		
近藤周平	なし	1●	1黒	成功
服部武雄	なし	なし	1白	なし
井上源三郎	なし	なし	2黒	成功
山崎蒸	なし	なし	4黒	成功
篠原泰之進	なし	なし	2黒	成功
斎藤一	なし	なし	2黒	成功

(以上、前頁まで)

・新たに1人物を配置します。セットアップの時と同じように配置マスを決めます。

「1五」のマスに「松原忠司」が出現しました。

当番:	待った		移動方向	士道チェック
移動させる人物	周平	篠原		
松原忠司	なし	なし	2黒	成功

手元の基石	
周平	篠原
○	

これでゲーム終了です。

(正式ルールの場合はあと6ターン続けます。)

<結果>

・佐幕側の勝利です。

※全人物が片方に寄って終わるのはとても珍しいケースです。

・●の篠原泰之進が●の近藤周平よりも1行だけ上に居るので
…●の転生者の大勝利です。

※もし6ターン目に●が●基石を引いていなければ、

あるいは●が●基石を引いていれば、勝負の行方は違っていましたね。

(●の近藤周平が会津藩に突っ込んで行って生まれ変わることもあり得ましたし、
近藤が上方向に、篠原が下方向に移動する可能性もありました。)

…と、こんなゲームです。