

燃えよ転生者！～何度死んでも新選組～

【新選組盤ゲーム『土道盤』増補ルールブック】

1.0版

01. 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。）

02. 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。

03. 内容物（☆はこの増補セットではなく基本セットに入っています。）

- ・本ルールブック ・サイコロ（色違い2つ）
- ☆基石：白16個、黒16個（多少余分に入っています）
- ・転生者チップ：丸いチップ5色各1枚 ・転生者シート：5色各1枚
- ☆コマ（計42枚）
 - 人物コマ（24枚）：人物を表すコマです。裏に「誠」の文字が描かれています。
 - 事件コマ（16枚）：事件を表すコマです。裏に「京洛」の文字が描かれています。
 - 当番マーカー（1枚）：当番転生者を示すためのコマです。
 - 歳月マーカー（1枚）：プレイのターン数を示すためのコマです。
 - 白紙コマ：おまけです。ご自由にお使いください。
 - 盤（1枚）：6 x 6のマス目に区切られています。横軸（列）に1～6の数字、縦軸（行）に一～六の漢数字が振られています。

04. コマの説明

- ・人物コマ、事件コマ、当番マーカー、歳月マーカーの4種類があります。



(04-01) 人物コマ

- ①人物（新選組隊士）の名前 ②武闘値 ③論破値 ④尊敬値 ⑤土道値
- ⑥行動（土道値チェックに失敗したときの行動）
- ⑦⑧移動方向優先順（1～4）と矢印（移動方向：白または黒）

(04-02) 事件コマ

- ①事件の名称 ②事件を処理するルール概略。詳細は事件コマの説明に記載しています。

(04-03) 当番マーカー

- ・当番転生者を表すコマです。

(04-04) 歳月マーカー

- ・現在のターン数を示すためのコマです。

05. セットアップ

- ・以下に示す手順でプレイ(転生)の準備をします。

(05-01) 各転生者の色と行動順を決定します

- ・各転生者は好きな色を選んでその色のチップとシートを受け取ります。
- ・じゃんけんなどで転生者の当番(手番)の順番を決めます。

(05-02) 人物山と事件山を作ります

- ・人物コマをシャッフルして裏向きの1つの山を作ります。
- ・事件コマをシャッフルして裏向きの1つの山を作ります。
- ・基石は袋などを基石置き場としてまとめて入れておいてください。

(05-03) 人物を盤に初期配置します(誰がやってもよい作業です)

※ゲーム中、同時に6人の人物が盤上に登場します。

- ・2個のサイコロの1つを「列」、もう1つを「行」のサイコロと決めます。決めたらサイコロを2個振ります。盤上の「列サイコロの数字」と「行サイコロの数字」が交わる位置のマスに人物山の1番上の人物コマを表向けて置きます。列は横軸数字、行は縦軸漢数字です。
※そのマスにすでにコマが置かれていたら、2個のサイコロを振りなおしてください。
……これを盤上の人物コマが6個になるまで繰り返します。
- ・各転生者は盤上の人物コマから1つを選んで自分の色のチップを置きます。これが各プレイヤーが最初に転生する「自分」です。各転生者は異なる人物を選んでください。

(05-04) 歳月マーカーを配置

- ・歳月マーカーを盤端の「文久三年春夏」の隣に置きます。
- ・当番マーカーを順番が1番目の転生者に渡します(当番転生者と呼びます)。

06. 遊び方

(06-00) プレイの基本ルール

- ・人物コマと事件コマを盤上に置くときは上下を盤の上下方向と合わせて置きます。
- ・盤上のコマは常に1マスに1つしか置けません(一部の事件コマの例外を除く)。

(06-01) プレイ順(ターンの流れ)

- ・各ターンは以下の手順で進めます。

A. 基石配布フェーズ(全転生者)

- ・手元の基石の余りがあれば基石置き場に戻し、新たに「自分」の論破値の数だけ基石置き場から基石の色を見ないで基石を引いて手元に置きます。

※白い基石は「褒め石」です。黒い基石は「叱り石」です。転生者は基石を使って新組隊士たちの進むべき道を誘導するのです。叱り石には副反応(後述)があります。

B. 事件引きフェーズ(当番転生者のみ)

- ・事件山の1番上のコマを引いて表向けます。
- ・盤上に配置するタイプの事件コマならば、当番転生者は直ちに盤上に置きます。処理方法は「事件コマの説明」に従ってください。

C. ええじゃないかフェーズ(盤上に「ええじゃないか」コマがある場合のみ)

- ・ええじゃないかのルールに従ってええじゃないかコマを移動させます。

D. 人物移動フェーズ(当番転生者のみ)

- ・盤上の基石が置かれていない人物コマを1つ選んで指名します。
- ・その人物コマを以下の<移動方向の判定>で決められた方向へ1マス移動させます。

<移動方向の判定方法>

- 盤外や他のコマがあるマスへは移動できません。

- 全方向が移動不可な人物コマは指名できません。
- コマに描かれている矢印1の方向の隣マスが空きマスならば矢印1方向に移動。
- 矢印1方向が移動できないマスならば矢印2方向に移動。
- 矢印2方向がダメなら矢印3方向、そこも移動できなければ矢印4方向に移動。
- ・移動前に全転生者は「待った」と発声して移動方向を変えることができます。

<待ったの処理>

- 待ったをする転生者は、その人物コマを進めたい方向（1～4の数字）を宣言して、人物コマに描かれているその数字の矢印と同じ色（白／黒）の基石を手元から出してその矢印の上に置きます。各転生者は手元に必要な色の基石がある限り何個出しても構いませんし、複数の方向矢印の上に基石を置いて構いません。
- 宣言する数字はその人物コマが移動できる方向でなければなりません。
- 他の転生者が基石を置くのを見てから追加で出しても構いません。
- 出した基石は引っ込めたり置く数字を変えたりすることはできません。
- 待ったの声が出ついたら出された基石の数を比べます。一番多くの基石が置かれている方向がその人物コマの移動方向となります。その方向へ人物コマを1コマ移動させます。ただし、一番多くの基石が置かれている方向が複数ある（基石の数が同数）ならば、全員の「待った」は失敗です。人物コマは通常の移動ルールで移動します。
- 「待った」で出された基石は使用済となりすべて基石置き場に戻します。
- ・移動後、その人物コマの上に「移動で使った矢印と同じ色の基石」を1つ基石置き場から出して置きます（移動済みということを表すための基石です）。
- ・もし黒色矢印で移動した場合は、その人物の土道値チェックをおこないます。

<土道値チェックの方法>（※当番転生者が処理をします。）

- サイコロを1つ振ります。「サイコロの目」が「その人物の土道値」より大きければチェック失敗です。その人物の土道値以下ならば成功です（何も起こりません）。
- 失敗した場合は、その人物の土道値チェック失敗時の行動（別表参照）の処理をします。
- 近藤勇は土道値が「※」と書かれています。近藤勇の土道値は近藤勇コマが置かれている列と同じ数字となります。1列なら土道値は【1】、2列なら【2】……です。
- ・すべての盤上の人物コマが「移動済み」あるいは「移動不可（移動可能な方向がない）」の状態になったら人物移動フェーズは終わりです。

E. 掃除フェーズ

- ・盤上のすべての人物コマの上の移動済を表す基石を取り除きます。ただし（事件コマの処理の結果で）黒基石が2つ置かれている場合は1つだけ取り除いて1つは残します。
- ・歳月マーカーをひとつ次へと移動させます。
- ・当番マーカーを次の当番の転生者に渡します。

07. ゲームの終了

- ・12ターン目（明治元年秋冬）を終えたら終了です。

08. 点数の計算

- ・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。
※合計値が同じ場合は（泥沼状態のため）全員が敗北です。
- ・勝利側の「自分」のうち、もっとも上の行（行番号が小さい方が上です）に「自分」がいる転生者が大勝利です。
※行番号が同じ場合は、端列からより近くに「自分」がいる転生者が大勝利です。

09. 人物の除去

- ・人物コマが除去された場合、「山に戻す」と明記されていなければ、その人物コマはも

- うゲームには戻りません。捨てコマとして盤外にまとめて置いてください。
- ・人物コマが除去されたらただちに盤上に補充します。『人物を盤に初期配置します』と同じ方法で追加の人物コマ1つを配置してください。
 - ・もし除去された人物が転生者ならば、その転生者は手元の基石をすべて基石置き場に戻します。そして転生者チップを新たに追加された人物コマ(再転生先の人物です)の上に置きます。※そのターンは再転生先の人物の基石の補充はおこないません。

10. 戦闘の処理

- ・事件コマによって発生する戦闘のルールを戦闘の種類ごとに説明します。
- (1) 斬合い
- ・戦闘対象の人物コマごとにサイコロを振ります；
 - ・「サイコロの目 \leq その人物の戦闘値」ならダメージなしです。
 - ・「サイコロの目 $>$ その人物の戦闘値」ならその人物は戦死(除去)です。
- (2) 銃砲撃
- ・戦闘対象の人物ごとにサイコロを振ります；
 - ・「サイコロの目が1か2」ならダメージなしです。
 - ・「サイコロの目が3か4」ならその人物は重傷(ルールは後述)です。
 - ・「サイコロの目が5か6」ならその人物は戦死(除去)です。
- (3) 殴合い
- ・戦闘対象の人物ごとにサイコロを振ります；
 - ・「サイコロの目 \leq その人物の戦闘値」ならダメージなしです。
 - ・「サイコロの目 $>$ その人物の戦闘値」ならその人物は重傷(ルールは後述)です。
- (4) 重傷
- ・その人物コマを現在置かれている列の一番下の行(「六」行)のマスへと移動させます。もしそのマスに他のコマが置かれていれば、重傷を受けた人物は死亡(除去)します。
- (5) 戦闘の同時発生
- ・戦闘が同時に2つ以上発生する状態となった場合は、どちらの戦闘を先に処理するかは当番転生者が決定します。

《増補セット製作関係者》

- ・題字デザイン …… 市民0(オー)
- ・テストプレイ …… めえめえ
- ・サークル責任者 兼 ゲームデザイナー …… M-Traum

●奥付

- ・発行：アーバイン解放戦線 (<http://www5b.biglobe.ne.jp/~traum/>)
- ・発行者：M-Traum (traum@mvg.biglobe.ne.jp)

燃えよ転生者！～何度死んでも新選組～

- ・発行：2023年8月12日 コミックマーケット102@夏
- ・Web先行公開：2023年7月25日
- ・印刷：キンコーズ様のセルフ印刷

※注意：(2013年に発行した『士道盤(新選組盤ゲーム基本セット)』の増補セットです。単独ではゲームを遊ぶことはできません)

事件コマの説明

- ・事件コマは引いたらすぐに盤上のコマが置かれていないマスに置きます。どのマスに置くかは当番転生者が決めます。
- ・例外：「許嫁の美少女」と「土道不覚悟」は盤上の人物コマと同じマスに置く特殊なコマです。1人物に1つだけ付けることができます。人物コマの下に重ねて置いてください。
- ・例外：「石田散葉」はこの事件コマを引いた当番転生者が持ち主となります(盤上に置かずに、引いた転生者の手元に置きます)。いつ使うかはその転生者が決めることができます。
- ・戦闘が発生する事件コマ(下表★印付き)は、事件コマを置いた直後は戦闘は発生しません(戦闘の起動に該当するマスに人物コマがあっても戦闘処理はおこないません)。
- ・★印コマの起動判定は、移動で土道値チェックがあった場合は土道値チェック処理を終えて移動先が確定した後におこないます。人物の除去の補充として新たに置かれた直後の人物コマは起動判定の対象外です(その後、その人物コマの移動時は通常判定対象となります)。

<p>会津藩京都守護職 ★</p>	<p>配置：盤上「4～6列」の「六行以外」に置くことができます。 起動：この事件コマの下マスに移動後の人物コマが置かれたとき。 戦闘：その人物を対象に「斬合い」で戦闘判定をします。 戦力：サイコロを3回振ります。一番大きい目で結果判定をします。 戦闘が終わった後、この事件コマを除去します。</p>
<p>油小路 ★</p>	<p>配置：盤上どのマスにでも置くことができます。 起動：人物コマの移動後にその人物コマを含む2つ以上の人物コマがこの事件コマの上下左右のマスに置かれていたとき。 戦闘：それらすべての人物を対象に「斬合い」で戦闘判定をします。 戦力：対象となるすべての人物を対象にサイコロを1回ずつ振り出した目で結果判定をします(戦闘の順番は当番転生者が決めます)。 ※特別ルール：この戦闘で人物の除去と補充がおこなわれたとき、もし新たに置かれた人物コマがこの事件コマに隣接したらその人物コマも戦闘の対象となります。すべての戦闘が終わった後、この事件コマを除去します。</p>
<p>許嫁の美少女</p>	<p>配置：盤上の人物コマ1つと重ねて置きます。以後、この人物コマと一緒に移動します。 効果：この人物コマの戦闘値、論破値、尊敬値がそれぞれプラス1になります。また、この人物コマの土道値が1になります。 この人物コマが盤上から取り除かれたとき、この事件コマも除去します。</p>
<p>池田屋浪士 ★</p>	<p>配置：盤上「1～3列」の「六行以外」に置くことができます。 起動：この事件コマの下マスに移動後の人物コマが置かれたとき。 戦闘：その人物を対象に「斬合い」で戦闘判定をします。 戦力：サイコロを2回振ります。一番大きい目で結果判定をします。 戦闘が終わった後、この事件コマを除去します。</p>
<p>石田散葉</p>	<p>起動：持ち主の転生者はいずれかの人物コマが除去されるときに石田散葉を使うことができます。ただし人物コマを山に戻すとき(「脱走」で起こり得ます)は対象ではありません。 効果：その人物コマの除去を取り消します。人物コマは盤上に残ります。 1回の使用後、この事件コマを除去します。</p>
<p>ええじゃないか</p>	<p>配置：盤上どのマスにでも置くことができます。 行動：毎ターンのええじゃないかフェーズでこの事件コマは盤上を移動します。移動方向は当番転生者がサイコロを1個振って決めます。1なら1マス上、2か3なら1マス右、4なら1マス下、5か6なら1マス左です。移動先が盤外あるいは別のコマが置かれている場合は動けません。この移動判定を「動けない」サイコロの目が出るまで続けます。 この事件コマはゲームの最後まで盤上に残ります。</p>
<p>大坂角力 ★</p>	<p>配置：盤上いずれかの列の「六行以外」に置くことができます。 起動：この事件コマの下マスに移動後の人物コマが置かれたとき。 戦闘：その人物を対象に「殴合い」で戦闘判定をします。 戦力：サイコロを1回振ります。出た目で結果判定をします。 戦闘が終わった後、この事件コマを除去します。</p>

海援隊士 ★	配置：盤上「1～3列」の「一行以外」に置くことができます。 起動：この事件コマの上マスに移動後の人物コマが置かれたとき。 戦闘：その人物を対象に「斬合い」で戦闘判定をします。 戦力：サイコロを1回振ります。出た目で結果判定をします。 戦闘が終わった後、この事件コマを除去します。
京都所司代 ★	配置：盤上「4～6列」の「六行以外」に置くことができます。 起動：この事件コマの下マスに移動後の人物コマが置かれたとき。 戦闘：その人物を対象に「斬合い」で戦闘判定をします。 戦力：サイコロを2回振ります。一番大きい目で結果判定をします。 戦闘が終わった後、この事件コマを除去します。
禁門 ★	配置：盤上どのマスにでも置くことができます。 起動：この事件コマの上下左右のいずれかの辺に移動後の人物コマが置かれたときに戦闘が発生します。 戦闘：その人物を対象に「銃砲撃」で戦闘判定をします。 戦力：サイコロを1回振ります。出た目で結果判定をします。 この事件コマはゲームの最後まで盤上に残ります。
土道不覚悟	配置：盤上の人物コマ1つに重ねて置きます。以後、この人物コマと一緒に移動します。 効果：この人物コマの土道値が2になります。また、この人物コマの土道値チェック失敗時の行動が「切腹」になります。 この人物の土道値チェックが1回おこなわれた後、この事件コマを除去します。
狙撃 ★	配置：コマが1つも置かれていない列の「一行」に置くことができます。そのような列がないときはこの事件コマは除去します。 起動：この事件コマがある列に他の列から人物コマが入ったとき(移動前は違う列に置かれていた人物コマが移動後にこの列に置かれたとき)。 戦闘：その人物を対象に「銃砲撃」で戦闘判定をします。 戦力：サイコロを1回振ります。出た目で結果判定をします。 戦闘が終わった後、この事件コマを除去します。
長州藩三家老軍 ★	配置：盤上「1～3列」の「六行以外」に置くことができます。 起動：この事件コマの下マスに移動後の人物コマが置かれたとき。 戦闘：その人物を対象に「斬合い」で戦闘判定をします。 戦力：サイコロを3回振ります。一番大きい目で結果判定をします。 戦闘が終わった後、この事件コマを除去します。
遊廓	配置：盤上いずれかの列の「一行以外」に置くことができます。 効果：盤上に置かれているだけです(人物コマの移動妨害になります)。 この事件コマはゲームの最後まで盤上に残ります。
京都見廻組 ★	配置：盤上「4～6列」の「一行以外」に置くことができます。 起動：この事件コマの上マスに移動後の人物コマが置かれたとき。 戦闘：その人物を対象に「斬合い」で戦闘判定をします。 戦力：サイコロを2回振ります。一番大きい目で結果判定をします。 戦闘が終わった後、この事件コマを除去します。
薩摩小銃隊 ★	配置：盤上「1～3列」の「六行以外」に置くことができます。 起動：この事件コマの下マスに移動後の人物コマが置かれたとき。 戦闘：その人物を対象に「銃砲撃」で戦闘判定をします。 戦力：サイコロを4回振ります。一番大きい目で結果判定をします。 すべての戦闘が終わった後、この事件コマを除去します。

士道値チェック失敗時の行動

暗殺	この人物が「1～3」列に置かれているときは「4～6」列、「4～6」列に置かれているときは「1～3」列の人物コマ1つを狙います。狙う人物コマを当番転生者が指名します。サイコロを1つ振って出た目が暗殺者の武闘値以下なら狙った人物コマを除去します。それ以外の目が出たならば何も発生しません。
覚悟	この人物が置かれている列を上に移動します。上に他のコマがあればその手前で止まります。止まらなければ「一」行まで移動します。
喀血	サイコロを1個振り、6が出ればこの人物コマを除去します。2～5が出ればこの人物コマの上に黒碁石を(通常の1個ではなく)2個置きます。
酒乱	この人物が置かれている列を下に移動します。下に他のコマがあればその手前で止まります。止まらなければ「六」行まで移動します。さらにこの人物コマの上に黒碁石を(通常の1個ではなく)2個置きます。
切腹	人物コマを除去します。
脱走	サイコロを1個振ります。1～3がでた場合、この人物コマを裏にして人物山に戻します(人物山をシャッフルし直します)。4～6がでた場合、切腹します(「切腹」のルールに従います)。
恫喝	(この人物以外の)盤上の人物コマを当番転生者が1つ指名します。その人物コマを1マス下に移動させます。1マス下に移動できる人物しか指名できません(該当する人物コマがなければ何も起こりません)。
闘志	1マス上に移動します。1マス上が盤外あるいは別のコマが置かれている場合は何も発生しません。
不動	この人物コマは移動しません(元の位置に戻します)。
憤慨	1マス下に移動します。1マス下が盤外あるいは別のコマが置かれている場合は何も発生しません。
変節	この人物が「1～3」列に置かれているときは、「6」列の現在と同じ行に移動します。「4～6」列に置かれているときは、「1」列の現在と同じ行に移動します。移動先に別のコマがある場合、脱走します(「脱走」のルールに従います)。
油断	サイコロを1個振り、4～6がでればその人物コマは除去されます。それ以外ならば助かります(何も発生しません)。
狼狽	この人物が置かれている列の一番下のマス(「六」行)に移動します。もしそのマスに他のコマが置かれていれば、脱走します(「脱走」のルールに従います)。