

# HONNOJI

ルールブック



# HONNOJIについて

- ◆プレイ時間：およそ30分
- ◆プレイ人数：3～5人
- ◆推奨年齢：10歳以上
- ◆ゲームデザイン：のりすけ

## ◇ゲームの背景

—天正10年6月1日、本能寺にて茶会が催され、信長が全国から集めた大名物が披露された。  
翌6月2日の未明、光秀が大軍を率い謀反を起こす。  
日本最大のクーデター、本能寺の変である。  
多勢に無勢。信長は本能寺を炎上させ、自害したとされているが、  
彼の遺体は発見されていない……。

## ◇ゲームの概要

あなたは燃え盛る本能寺のなか、  
茶器や掛軸などの名物や武器を拾得したり、  
光秀や蘭丸などの人物に協力したりして富と名誉を手に入れます。  
他のプレイヤーに遅れを取るわけにはいきません。  
武器を使ってそれらを横取りすることも必要です。  
行動の選択は手札を伏せることで事前に決め、一斉に解決します。  
拾得や使用した札は回復するまで使えないでの、無茶は禁物です。  
盤面の状況、相手の手札の内容、札の伏せ方などから、  
他プレイヤーの行動を推理し、見事出し抜きましょう。

## ◇内容物

- ・ルールブック（本書）・・・1冊
- ・プレイタイル・・・60枚
- ・ゲームボード・・・1枚
- ・プレイヤーコマ・・・5枚（5色）
- ・サマリーカード・・・5枚（5色）
- ・一番槍（スタートプレイヤー）マーカー・・・1個
- ・マーカースタンド・・・1個



一番槍マーカー

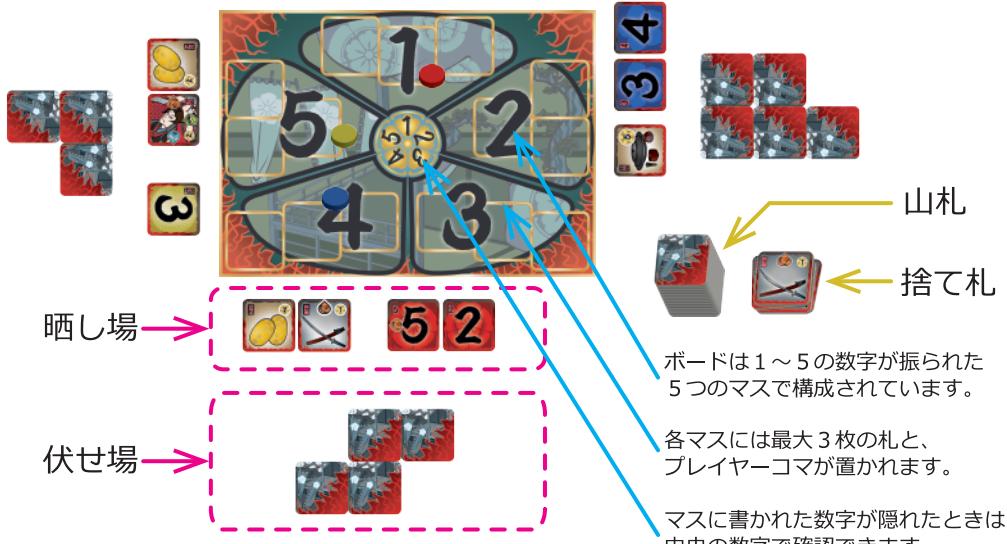


スタンドに差し込んで立つようにします。

# プレイタイルと場の説明



## ◇ボードと場の説明



# ゲームの流れと勝利条件

このゲームは、下記一覧の流れを1ラウンドとして、6ラウンド行います。

## ラウンド準備フェイズ

→4P

- ・ボードの各マスに、山札から札を1枚ずつ置く。

## 行動決定フェイズ

→5P

- ・一番槍から時計回りで順番に、伏せ場に手札を好きな枚数伏せて配置する。
- ・全員が伏せ終わったら、伏せられた札を全員一斉に公開する。

## 移動フェイズ

→7P

- ・各プレイヤーは、「移動アイコン」で指定した数字のマスへ自分のコマを移動させる。

## 拾得フェイズ

→8P

- ・各プレイヤーは、自分のいるマスに置かれている札を拾得する。  
このとき、他のプレイヤーが同じマスにいる場合はそれを山分けにする。

## 攻撃フェイズ

→9P

- ・一番槍から時計回りで順番に、  
「攻撃アイコン」で指定した数字のマスにいる全てのプレイヤーから札を1枚奪う。

## 火ノ手フェイズ

→9P

- ・「火ノ手マス」にいるプレイヤーは、自分の晒し場の札を1枚選んで捨て札にする。

## 回復フェイズ

→9P

- ・各プレイヤーは「回復アイコン」で指定した数字の枚数まで、晒し場の札を手札に加える。

## 消耗フェイズ

→10P

- ・各プレイヤーは自分の伏せ場のうち、家紋札と、最も小さい数字札を手札に戻す。
- ・伏せ場に残った札を全て晒し場に移動させる。

## ラウンド終了フェイズ

→10P

- ・「火ノ手マス」のクリーンアップ（マスの札を全て捨て札にする）。
- ・一番槍マーカーの移動。

### ◇勝利条件

6ラウンド終了時に、より多くの勝利点を持つプレイヤーが勝利です。

# ゲームの準備

## ◇最初の持ち物を受け取る

各プレイヤーはそれぞれ自分の色を決め、下記のものを受け取ります。

- ・自分の色のプレイヤーコマ 1 個
- ・自分の色のサマリーカード 1 枚
- ・自分の色の基本札 6 枚（**手札**として持ちます）
- ・名物札「小判」1 枚（自分の晒し場に置きます）

余ったプレイヤーコマ・サマリーカード・基本札・「小判」はこのゲームでは使用しません。

## ◇山札の作成

「小判」以外の名物札、行動札、火ノ手札（合計 25 枚）をよく混ぜて、裏向きにして重ね、ゲームボードの近くに置いておきます。これを山札と言います。

## ◇最初の一一番槍の決定

このゲームでは、スタートプレイヤーのことを**一番槍**と呼びます。  
もっとも勇敢なプレイヤーが一番槍マークを受け取り、最初の一一番槍となります。  
誰も勇敢でなければこのゲームは始まりません。

# ラウンド準備フェイズ

## ◇ボードへ札を置く

山札の上から各マスに**1枚ずつ**、札を表向きに置いていきます。  
その際は 1 のマスから時計回りで 5 のマスまで順番に置くようにします。

※ 5 ラウンドで山札がなくなるので、  
6 ラウンド目では捨て場の札をよく混ぜて新たな山札にします。

## ◇火の手マスについて

「火ノ手」が出た場合や、同じマスに 4 枚目の札が配置された場合、  
そのマスの「火ノ手」以外の札を全て裏返します。  
そのラウンド中、そのマスは「火ノ手マス」として扱います。

※火ノ手マスの札は捨得することができず、ラウンドの最後に捨て札になります。  
※火ノ手マスにいるプレイヤーは、火ノ手フェイズで 1 枚捨てるこになります。

# 行動決定フェイズ

## ◇行動決定フェイズについて

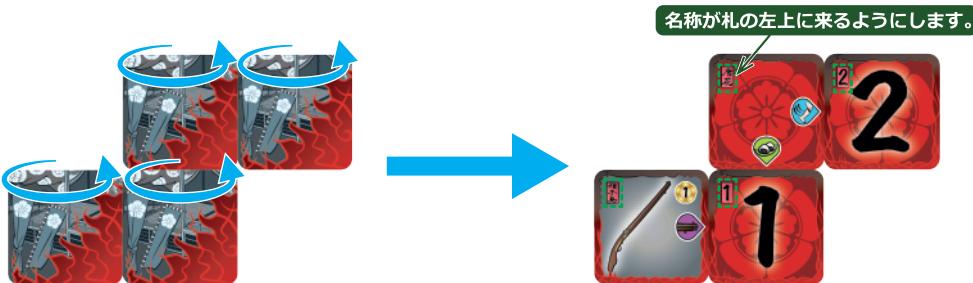
この後行われる「移動」「攻撃」「回復」は行動決定フェイズの時点で決定します。一番槍から時計回りで順番に、手札から伏せ場に好きな枚数を伏せて配置します。全員が伏せ終わったら、伏せ札を全員一齊に表向きにして公開します。

## ◇伏せ方のルールについて

- 1) 手番では手札から**何枚でも**伏せて配置することができます。
- 2) 伏せる札はプレイヤーから見て天地を守って配置しなければいけません。
- 3) 配置の確定を宣言すると、次のプレイヤーの手番になります。  
確定を宣言した後は配置位置を変えていけません。

## ◇伏せ札の公開

全てのプレイヤーの配置が終わったら、全員一齊に伏せ札を公開します。  
公開の際は、**各札の配置位置を変えずに**、表にします。



## ◇行動アイコンについて

行動は、伏せ場に配置した「行動アイコン」と「数字札」の組み合わせで決定します。



行動アイコンの方向の先に数字札を配置することで、その数字を指定したことになります。それぞれの行動については、それぞれのフェイズを参照してください。

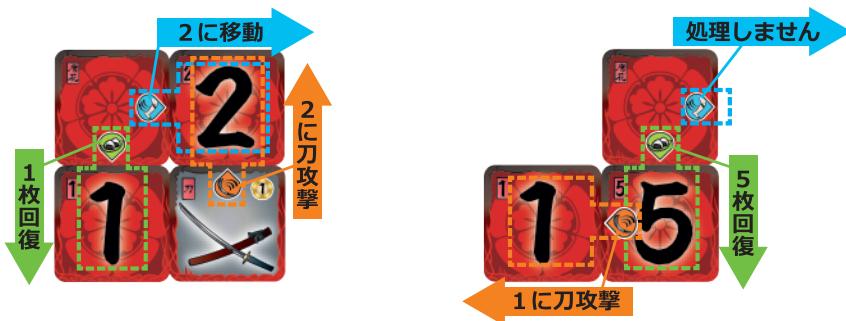
移動→7 P [ 移動フェイズ ]    刀攻撃・銃攻撃→9 P [ 攻撃フェイズ ]    回復→9 P [ 回復フェイズ ]

# 配置についての補足

## ◇配置についての補足

1枚の数字札を複数の行動アイコンで使用することが可能ですが。

行動アイコンの先に数字札がない場合や、行動できない数字を指定した場合は、そのアイコンは処理を行いません。



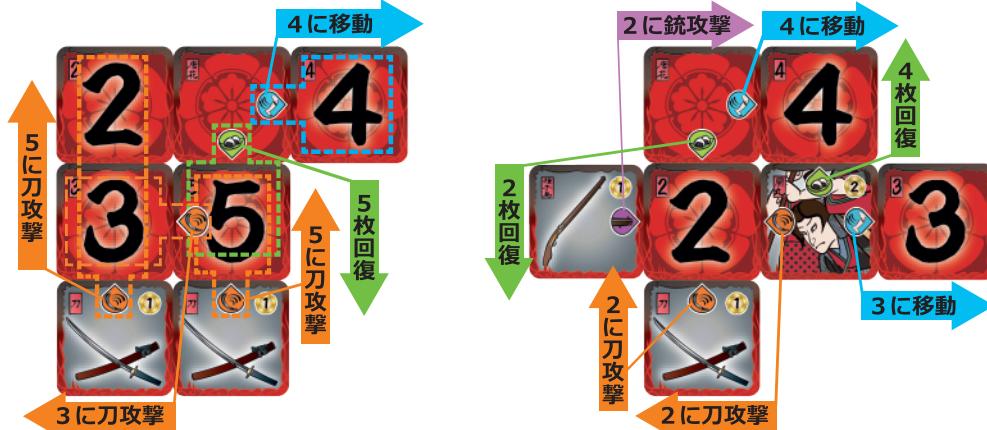
## ◇数字札の連鎖について

行動アイコンの先に数字札を連続して配置した場合、アイコンから順に数字を足します。

その結果6以上になる場合は連鎖は終了し、それまでの合計値を指定したことになります。



## ◇さまざまな配置の例



# 移動フェイズ

## ◇移動フェイズについて

「移動アイコン」で指定した数字のマスへ自分のコマを移します。

プレイヤーコマがあるマスに、そのプレイヤーがいるということを表しています。  
移動は手番順が関係ないので、各プレイヤーが同時に処理します。

## ◇移動のルール

- 1) 自分のいるマスの隣のマスを指定した場合、その数字のマスに移動します。



「1のマス」にいる場合、移動できるのは「2のマス」か「5のマス」です。



- 2) 最初のラウンドでは、必ず移動先を指定しなければいけません。

どこにもいない状態なので、どのマスにも移動できます。

## ◇複数回移動について

2個の移動アイコンを使って、「隣の隣のマス」まで2回移動することが可能です。

- 1) 通過するマス・移動先のマスの数字を、移動アイコンで全て指定します。
- 2) できる限り遠くのマスへ移動しなければいけません。(途中で止まることは選べません)
- 3) 自分のいるマスの両隣のマスをどちらも指定した場合、移動を行うことはできません。

※同様に、3個の移動アイコンを使って3回移動も可能です。

「1のマス」から「4のマス」への2回移動の例  
通過する5のマスと、移動先の4のマスどちらも指定します。



# 拾得フェイズ

## ◇ 拾得フェイズについて

自分のいるマスに置かれている札を拾得し、自分の晒し場に置きます。  
ただし、他のプレイヤーが同じマスにいる場合はそれを山分けにします。

拾得は基本的に各プレイヤーが同時に処理しますが、  
手番順が関係する場合は1のマスから時計回りで5のマスまで順番に拾得を行います。  
※火ノ手マスにいるプレイヤーは、このフェイズでは何も処理を行いません。

## ◇ 拾得のルール

- 1) マスにいるのが1人の場合、そのプレイヤーはそのマスに置かれている札を全て、自分の晒し場に置きます。
- 2) マスにいるのが複数人の場合、札とプレイヤーの数によって処理が変わります。
  - 2 - 1) そのマスに置かれている札の数が、  
そのマスにいるプレイヤー数と同じか、より多い場合、  
そのマスにいるプレイヤーのうち、一番槍から時計回りで順番に、  
そのマスの札を1枚ずつ選んで拾得し、自分の晒し場に置きます。  
この処理は1周で終わり、余った札はそのマスに残ります。
  - 2 - 2) そのマスに置かれている札の数が、  
そのマスにいるプレイヤー数より少ない場合、  
何も処理を行いません。(そのマスの札はそのまま残ります)

## ◇ 拾得の例



1のマスには3枚の札が置かれています。  
このマスにいるのは青プレイヤーが1人なので、  
3枚とも青プレイヤーが拾得します。

2のマスには2枚の札が置かれていますが、  
このマスには3人のプレイヤーがいるので、  
この2枚は誰も拾得できず、  
次ラウンドに持ち越します。

5のマスには誰もいないので、  
このマスの札は次ラウンドに持ち越します。



1のマスには3枚の札が置かれています。  
このマスにいるのは2人のプレイヤーがいるので、  
一番槍から時計回りに近いプレイヤーが先に1枚  
選んで拾得し、その後もう一方のプレイヤーも1枚  
選んで拾得します。残った1枚の札は  
このマスに残り、次ラウンドに持ち越します。

2のマスも、札の数 = プレイヤーの数なので、  
1のマスと同様に1枚ずつ拾得します。

# 攻撃フェイズ

## ◇攻撃フェイズについて

「刀攻撃アイコン」 「銃攻撃アイコン」 で指定した数字のマスにいるプレイヤーを攻撃し、札を1枚奪います。

このフェイズは一番槍から時計回りで順番に処理します。

## ◇攻撃のルール

- 1) 「刀攻撃」は、「自分のいるマスかその両隣のマス」を指定した場合に攻撃できます。  
「銃攻撃」はどのマスを指定していても攻撃できます。



1のマスにいる場合、  
刀攻撃 は  
1か2か5のマス  
へ攻撃できます。



どのマスにいても、  
銃攻撃 は  
どのマスへにも  
攻撃できます。

- 2) 指定したマスにいるプレイヤーの晒し場の札を1枚選んで、自分の晒し場に置きます。  
※基本札を奪うことはできません。  
※奪うことができる札が晒し場にない場合は、処理を行いません。
- 3) 指定したマスに複数のプレイヤーがいる場合、その全プレイヤーから1枚ずつ奪います。
- 4) 「刀 / 銃攻撃アイコン」が複数ある場合は、それぞれについて処理します。  
(同ラウンドで違うマスへの攻撃や、同じマスへの複数回攻撃が可能です)

# 火ノ手フェイズ

## ◇火ノ手フェイズについて

「火ノ手マス」にいるプレイヤーは、自分の晒し場の札を1枚選んで捨て札にします。

※基本札は捨て札にすることはできません。

※捨て札にできる札が晒し場にない場合は、処理を行いません。

# 回復フェイズ

## ◇回復フェイズについて

「回復アイコン」 で指定した数字の枚数まで、自分の晒し場の札を手札に加えます。

回復は基本的に各プレイヤーが同時に処理しますが、

手番順が関係する場合は一番槍から時計回りで順番に回復を行います。

※名物札を手札に加えることはできません。

注意：このラウンドで伏せ場に配置した札は、このとき晒し場にはないので手札に戻せません。

# 消耗フェイズ

## ◇札の消耗

各プレイヤーは、このラウンドで自分の伏せ場に配置した札のうち、

1) 家紋札

2) 最も小さい数字の数字札

の2枚を手札に戻し、伏せ場に残った札は全て自分の晒し場に置きます。

# ラウンド終了フェイズ

## ◇「火ノ手マス」のクリーンアップ

「火ノ手マス」の火ノ手と裏向きの札を全て捨て札にします。

## ◇一番槍マーカーの移動

各プレイヤーの晒し場の勝利点を比べ、最も勝利点の多いプレイヤーが一番槍マーカーを受け取ります。最も勝利点の多いプレイヤーが複数いる場合は、一番槍から時計回りで先のプレイヤーが一番槍マーカーを受け取ります。

## ◇その後の処理

再びラウンド準備フェイズに戻り、ラウンドを繰り返します。

6ラウンド目（最終ラウンド）の場合、ゲームは終了し、得点計算に移ります。

# 得点計算

## ◇得点計算の方法

各プレイヤーは自分の晒し場・手札の勝利点を全て合計します。

最も勝利点の多いプレイヤーが勝利します。

同点の場合は、晒し場・手札の札の枚数がより少ないプレイヤーの勝利です。

それも同じ場合は、もう1ゲームやって決着をつけましょう。

# バリエーションルール

5人でのプレイや、サクッとプレイしたいときにオススメのルールです。

このバリエーションルールでは、行動決定フェイズで、各プレイヤーが同時に伏せて配置ます。

ボードの状況と晒し場は見てもいいですが、他プレイヤーが伏せている札は見てはいけません。

これにより、プレイ時間の縮小と、推理の要素が減りパーティーゲーム寄りになります。

# ルールのおさらい

【基本札】は、奪われたり捨て札にしたりできない。

【名物札】は、手札に加えることができない。

【火ノ手マス】は、「火ノ手札」か「4枚目の札」が置かれたマスである。

【火ノ手マス】にいると、拾得はできず、火ノ手フェイズ時に1枚捨てなければいけない。

【手番順を決める時】は基本的に、一番槍から時計回りで順番である。

【行動決定フェイズ】の時点で、「移動先」「攻撃先」「回復上限枚数」が決定する。

【行動アイコン】で、行動できない数字を指定した場合は、そのアイコンは処理しない。

【移動アイコン】で、自分のいるマスの隣のマスへ移動できる。

【移動アイコン】で、通過するマス・移動先のマスを全て指定すれば、複数回移動が可能。

【拾得フェイズ】では、自分のいるマスの札を拾得することができる。

【1人の場合の拾得】そのマスに置かれた全ての札を拾得する。

【札ごとにプレイヤーの拾得】そのマスの各プレイヤーが1枚ずつ拾得する。

【札くずしプレイヤーの拾得】そのマスの札は誰も拾得できない。

【拾得】した札は、自分の晒し場に置く。

【刀攻撃】は、自分のいるマスか、その隣のマスまでを攻撃できる。

【銃攻撃】は、どのマスへも攻撃ができる。

【攻撃したマスにプレイヤーがいた場合】その全てのプレイヤーから札を奪う。

【奪う】とは、相手の晒し場の札を1枚選んで、自分の晒し場に置くことである。

【回復】は、自分の晒し場の札を手札に加えることである。

【消耗】では、伏せ場の「家紋札」と「最も小さい数字札」以外の札を全て晒し場に置く。

【一番槍】は、ラウンド終了時に晒し場に最も勝利点を持つプレイヤーに移る。

【山札】は、5ラウンド目に全てなくなり、6ラウンド目は捨て札を新たに山札にする。

【6ラウンド】で、ゲームは終了し、最も勝利点を持つプレイヤーが勝利する。

【HONNOJI】を、楽しんでください。

【メールアドレス】は、[zhatgames@gmail.com](mailto:zhatgames@gmail.com)

【シンガリハットのボードゲーム制作ブログ】は、<http://zhat.blog.jp/>

【ツイッター】は、@zhatgames

シンガリハット

