

江戸幕府 歴代将軍

初代	徳川	康 ^{いえ やす}
第2代	徳川	秀忠 ^{ひで ただ}
第3代	徳川	家光 ^{いえ みつ}
第4代	徳川	家綱 ^{いえ つな}
第5代	徳川	綱吉 ^{つな よし}
第6代	徳川	家宣 ^{いえ のぶ}
第7代	徳川	家継 ^{いえ つぐ}
第8代	徳川	吉宗 ^{よし むね}
第9代	徳川	家重 ^{いえ しげ}
第10代	徳川	家治 ^{いえ はる}
第11代	徳川	家齐 ^{いえ なり}
第12代	徳川	家慶 ^{いえ よし}
第13代	徳川	家定 ^{いえ さだ}
第14代	徳川	家茂 ^{いえ もち}
第15代	徳川	慶喜 ^{よし のぶ}



ルールブック (ver.202511)

プレイ人数：2～4人 プレイ時間：15～30分 対象年齢：10歳以上

「将軍継嗣」は、襲いかかる難局を乗り越え、将軍を代々継承して、できるだけ長く幕府を存続させる、対戦型のカードゲームです。

◆セットの内容

カード116枚

○金の漢字カード



(16種/計16枚)

○漢字カード



(17種/計99枚)

○幕府運営カード



(12種/計26枚)

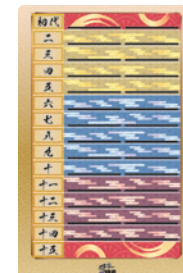
○難局カード



(9種/計25枚)

台紙・コマ類

○台紙



(1種/4枚)

○ゲーム進行確認シート



(1枚)

○小判



(30枚)

○幕府コマ



(2つ)

○サイコロ (2個)

◆ゲームの目的（勝利条件）

以下のどちらかを達成した競技者が勝利となります。

1. 一番早く、「勝利の代」まで将軍を継承する

「勝利の代」の目安は、4人でプレイする場合は8代、3人でプレイする場合は10代、2人でプレイする場合は15代です。競技者間で相談して決めましょう。

2. 最も長く幕府を存続させる

他の競技者が全て「幕府滅亡」となり、自分の幕府だけが残った場合、その競技者の勝利となります。

「幕府滅亡」…難局カードの★の数の合計が4になったら、その競技者は「幕府滅亡」となります。滅亡しないよう、慎重に幕府を運営していきましょう。

◆ゲームの準備

① ゲームの競技者（参加者）に台紙を1枚ずつ配ります。競技者は、その台紙に漢字カードを配置してゲームを進めていきます。

*台紙を使用せずにプレイすることも可能です。

② 金の漢字カードをよくシャッフルして、競技者に1枚ずつ配ります。配られたカードの漢字が各競技者の「ボーナス漢字」となります。

③ 漢字カードと政カードを、全てまとめてよくシャッフルし、各競技者に8枚ずつ配ります。配られたカードは、他の競技者に見えないようにします。残ったカードは裏向きに重ねて、山札とします。

④ 難局カードもよくシャッフルし、裏向きに重ねて置いておきます。

⑤ じゃんけんなどで、プレイの順番を決めます。



台紙のスリットに、カードを差し込みます

◆ゲームの流れ

最初に「幕府創立の章」を行います。

その後は、

「経済の章」▶「政の章」▶「継承の章」▶「戦の章」▶「補給の章」

を、順番に繰り返してゲームを進めていきます。

※ゲーム進行確認シートと幕府コマを使うと、ゲームの進行がスムーズになります。



◆将軍の名前の基本ルール

このゲームでは、漢字カードを2枚組み合わせる名前を作り、代々将軍を継承していくことが主なアクションとなります。将軍の名前を作る時の基本ルールは、以下の6つです。

①これまでの代の将軍と同じ名前にはしてはならない

新しい代の将軍は、自分の幕府のこれまでの将軍とは違う名前にしなければなりません。また、漢字を前後入れ替えた名前にもすることはできません。

例) 既に「光康」という将軍がいる場合、以降の代に「光康」「康光」という名前の将軍を立てることはできません。

②歴代将軍の名前の漢字を1つ以上入れなければならない

自分の幕府のこれまでの代の将軍の名前に使われている漢字を、1つ以上使った名前にしなければなりません。

例) これまでに、「秀宗」「宗慶」という将軍がいる場合、以降の将軍に名前には、「秀」「宗」「慶」のいずれかの漢字を1つ以上使わなければなりません。例えば、「吉秀」「宗家」はOK。「秀慶」もOKです。

③同じ漢字を2つ組み合わせた名前の将軍を立ててもよい

①～③のルールに従っていれば、同じ漢字カード2枚の組み合わせで将軍の名前を作っても構いません。

例)「家家」「吉吉」などもOKです。

④他の競技者の初代将軍と同じ名前にはすることはできない

他の競技者の初代将軍と同じ名前にはすることはできません。漢字を前後入れ替えた名前も認められません。

⑤他の競技者の歴代将軍と同じ名前の場合は、「戦」が発生する

自分が新たに立てようとする将軍の名前が、他の競技者の歴代将軍の名前と同じだった場合、戦が発生し「戦の章」となります。漢字を前後入れ替えた名前の場合も、戦となります。

⑥褒賞（ボーナス）が与えられる名前がある

自分の金漢字カードの漢字が入った名前、または江戸幕府に実在した将軍と同じ名前の将軍が誕生した際には、褒賞（ボーナス）として小判が与えられます。

●金漢字カードボーナス…小判3枚 ●実在将軍ボーナス…小判1枚

※両方に該当する場合は、計4枚の小判を得ることができます。



①幕府創立の章

①初代将軍を決める

まず、初代の将軍の名前を決めます。自分の金漢字カードと手札の漢字カードを組み合わせて並べます。これが初代将軍となります。

*初代将軍に対しても、実在将軍ボーナスは有効です。

*手札に漢字カードが1枚も無い場合は、手札を全て捨て、山札から8枚取って新たな手札としてください。



②第2代将軍を決める

①次に、手持ちの漢字カード2枚を使って、第2代将軍の名前を決めます。**第2代将軍だけは、どの漢字の組み合わせで名前を作っても有効です。**ただし、初代と同じ名前にはできません。初代の前後の漢字を入れ替えた名前にもできません。

*第2代将軍に対しても、褒賞は有効です。



② 第2代将軍の名前が決まったら、全競技者が一斉にカードをオープンにします。この時、複数の競技者が同じ名前を出した場合は、戦が発生します。「戦の章」へ進んでください。

また、他の競技者の初代と同じ名前を出した場合は「ペナルティ」となり、難局カードが1枚与えられます。

③ 第2代将軍の名前を作れない競技者は「パス」となります。手札から不要なカードを2枚捨てて、難局カードを1枚受け取ります。

ここまでで「幕府創立の章」は終了です。
「経済の章」へ進みます。

②経済の章



「経済の章」では、主に小判を使った政策を行うことができます。最初に決めたプレイの順番に行います。

各競技者は、自分の手番になったら、以下の順に幕府を運営していきます。

①幕府運営カードを使う

千両箱マークの幕府運営カードを使った経済政策を行います。複数枚持っている場合は、同時に使うこともできます。

○各カードの効果

交易

他の競技者を一人指名し、自分は小判2枚、指名された競技者は小判1枚を得る。

産業振興

小判を1枚獲得する。

増税

サイコロを1個振り、出た目の枚数分の小判を獲得する。ただし、難局カードが1枚追加される。

*増税の結果、難局カードの★の総数が4になったら、その時点で幕府滅亡となります。

②小判で難局カードを取り除く。

手持ちの小判を使って、難局カードを取り除くことができます。

★1つのカードは小判2枚、★2つのカードは小判4枚必要です。



③小判で手札を増やす

小判1枚につき、カード1枚を山札からとり、手札に加えることができます。



全ての競技者がアクションを終えたら、
「政の章」に進みます。

③政の章



「政の章」では、「政」マーク政の画像を入れるの幕府運営カードを使った政策を行うことができます。最初に決めたプレイの順番に行います。複数枚持っている場合は、同時に使うことも可能です。

○各カードの効果

改革

難局カードのうち、「反乱」「一揆」「倒幕運動」を取り除く。

名家臣

難局カードのうち、「後継問題」「財政難」「お家騒動」を取り除く。

外交力

「黒船襲来」を取り除き、かつ、小判を3枚得る。

復興

難局カードのうち、「災害」「飢饉」を取り除き、かつ小判1枚を獲得する。

刺客

他の競技者を一人指名し、その競技者の最後の代の将軍を取り除く。

他家から招く

指定した他の競技者の最後の代の将軍を、自分の幕府の最後の代に加える。(カードを移動する)
 この場合、招いた将軍の名前に、自分の歴代将軍の漢字が入っていないくても良い。
 *褒賞は適用されません。
 *このカードを使った結果、将軍が勝利の代に達した場合も、その競技者の勝利となります。

二代連続

次の「継承の章」の際に、2代分(2枚×2組)のカードを、同時に出すことができる。

政略

指定する競技者の「継承」を1回休みにする。
 *ただし、休み中の競技者が「戦」を仕掛けられた場合、「戦の章」は行います。

全ての競技者がアクションを終えたら、
「継承の章」に進みます。

④継承の章

「継承の章」では、「将軍の名前の基本ルール」に従って、次の代の将軍を擁立します。

○継承の手順

①新しい将軍の名前を決める

手札の中から、漢字カードを2枚選び、新しい代の将軍の名前を決めます。

②将軍名の発表

「せーの!」などの合図に合わせて、全競技者同時に、選んだカードを表向きに出します。

この時、出された名前がルールに違反していないか、お互いにチェックし、違反している名前を見つけたら、「まかり成らん!」と言って指摘します。指摘された競技者は、**ペナルティ**として、出したカードは捨て札となり、難局カードを1枚受け取ります。もし、指摘が間違っていた場合は、指摘した競技者がペナルティとなります。

また、新しい代の名前を作れない競技者は、**パス**を宣言して、任意の2枚のカードを捨てます。パスの場合も、難局カードを1枚受け取ります。

ペナルティやパスの結果、手持ちの難局カードの★の数の合計が4つになったら、その時点で**「幕府滅亡」**です。滅亡した競技者は、以降、**「幕府再興モード」**でプレイします。

③戦の発生

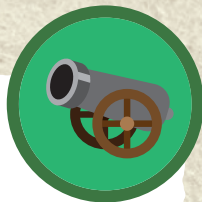
新しく立てた将軍の名前が、他の競技者の歴代将軍や新しい将軍の名前と同じだった場合、「戦」が発生し**「戦の章」**となります。

*漢字を前後入れ替えた名前の場合も戦になります。

④継承完了

戦もなく、継承が無事に完了したら、新しい代の将軍の誕生です。勝利の代に到達した競技者がいない場合は、**「補給の章」**へ進み、ゲームを続行します。

⑤戦の章



「戦の章」は、同じ名前の将軍となった競技者の間で行います。複数の戦が同時発生した場合は、プレイ順に戦を進めます。また、一つの戦の対象が3人以上の場合、代の若い方(代の数が大きい方)の組から順に戦を行い、勝ち抜き戦とします。

○戦の進め方

①代の差の判定

まず、対象となる将軍の代の差を調べます。古い代(代の数字が小さい)の競技者は、その代の差と同じ数の**軍事ポイント**が与えられます。この時点では、若い代の競技者(代の数が大きい競技者)の軍事ポイントは0です。

例)3代将軍と8代将軍の間の戦いの場合、 $8-3=5$ で、3代将軍の競技者に軍事ポイント5が与えられます。

②幕府運営カード「軍事力」を使う

幕府運営カードの「軍事力」を持っていれば、ここで使うことができます。「軍事力」カードは、相手との代の差を半分にする効果があります。端数は切り捨てです。

例)代の差が5の時にこのカードを使うと、 $5 \div 2 = 2.5$ なので、代の差(古い代の競技者に与えられる軍事ポイント)は2となります。

③小判で軍事ポイントを増やす

手持ちの小判を使って、軍事ポイントを増やすことができます。小判1枚につき、1ポイントアップします。小判は何枚でも使うことができます。

④勝敗判定

軍事ポイントが確定したら、若い代の競技者(代の数が大きい競技者)から順番にサイコロを2個振ります。

軍事ポイント+サイコロの目の合計が多い方が、戦に勝利します。

⑤継承者決定

戦に勝利した競技者は、その将軍を継承することができます。負けた競技者は、その将軍を取り除きます。途中の代が取り除かれた場合は、以降の代を詰めて将軍を配置し直します。

勝利した競技者には小判が1枚与えられます。負けた競技者はペナルティとなり、難局カードを1枚取ります。

「継承の章」「戦の章」が終わった段階でまだ勝者が決まらない場合は、「補給の章」に進みます。

⑥補給の章

手札が5枚になるよう、不足分のカードを山札から取ります。手札が5枚以上ある競技者は、カードの補充を行えません。

「幕府再興モード」の競技者は、手持ちのカードを2枚捨てて、山札のカードと交換することができます。

*山札が無くなった場合は、捨て札を集めてよくシャッフルし、新たな山札としてください。

全員の補給が終わったら、「経済の章」に戻ってゲームを続行します。

⑦幕府再興モード

難局カードの★が4つ以上になり滅亡した競技者は、「幕府再興モード」で、幕府の再興を目指します。

このモードになった場合、＜継承の章＞が行えなくなりますが、それ以外の「経済の章」「政の章」「補給の章」は行えます。戦いを挑まれた場合は、「戦の章」も行います。

難局カードを全て取り除くことができたなら、「再興」達成です。次の章から通常のゲームに復帰します。

⑧勝利条件

いずれかの競技者の将軍が「勝利の代」に達した場合、その競技者の勝利となります。複数の競技者が同時に「勝利の代」に達したときは、引き分けとなります。

また、一人の競技者を残して他の競技者全員が「幕府滅亡」となった場合(「幕府復興モード」になった場合)、将軍の代に関わらず、残った競技者の勝利です。



勝利のためのヒント

・「家」をできるだけ早い代で使うべし

漢字カードの中で最も枚数が多いのが「家」カードです。「家」カードを使いこなすことが、勝利へのポイントになります。

・第2代将軍の名前は、初代将軍に使われてない漢字で作るべし

これによって、第3代以降に使える漢字が増え、継承しやすくなります。

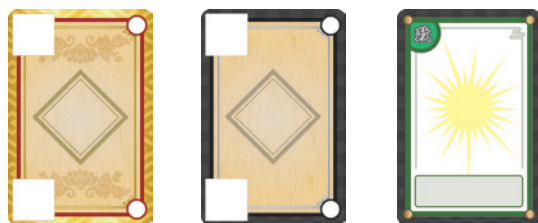
・難局には早めに対処すべし

手元の難局カードの★の合計が2つになった場合、次に受け取る難局カード次第では幕府が滅亡してしまう恐れがあります。幕府存続のために、難局カードは取り除ける時に取り除いておきましょう。

・あえて戦に挑む勇気も必要

先行する競技者を逆転するためには、あえて同じ名前の将軍を立てて、戦を挑むことも必要になります。代の差を見定めながら、勝負に臨みましょう。

○予備カード(6種/計9枚)



セットには、ゲームに使用するカードに加えて、予備のカードも付属しています。予備カードは、カードを紛失した際などにお使いください。

また、予備の漢字カードに好きな漢字(例えば、自分の名前の漢字など)を書き込んで、ゲームに使用することもできます。金カード1枚、漢字カード4枚に同じ漢字を書いて使ってください。



お問い合わせ、最新ルールの情報などは公式WEBサイトから!
<https://ragaraga-lab.com>



ラガラガラボ
 ragazzo ragazza laboratorio

© 2025 Shiguregokochi Inc.
 © 2025 rakugakobo Inc.

