

RMF

リアル桃鉄 IN 福岡

(#5 福岡都市圏編)

ルールブック

こんな駅で降りることは、
もう 一生 ないかもしれない。
サイコロのみぞ知る 初秋 の一日

「RMF リアル桃鉄 in 福岡」 実行委員会

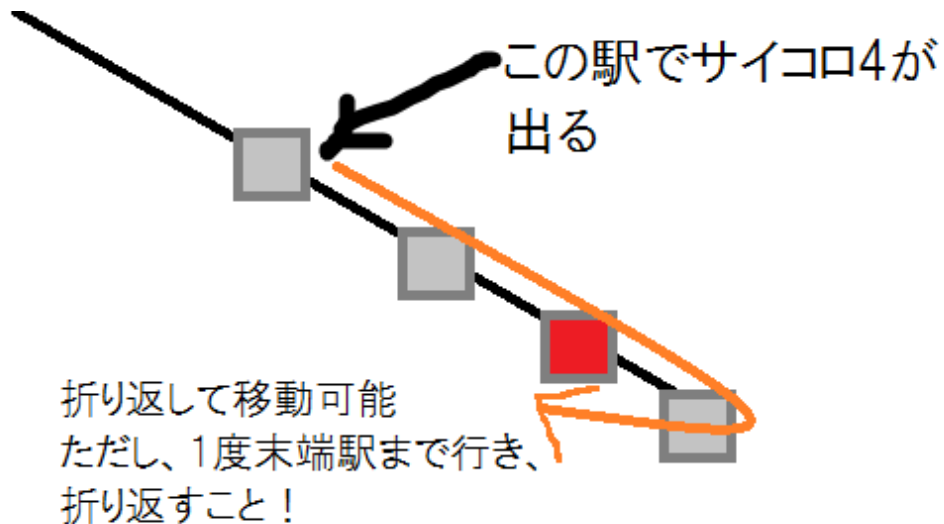
Copyright © 2014 SHIOSAI All rights reserved

<RMF リアル桃鉄 in 福岡とは>

RMF リアル桃鉄 in 福岡（以下リアル桃鉄と表記）は、人気すごろくゲーム「桃太郎電鉄」を現実の世界で再現して行う、リアルすごろくゲームです。サイコロを振り、実際の列車を乗り継ぎながら目的地を目指します。実際の桃太郎電鉄では、総資産が一番多いプレイヤーが勝利となりますが、リアル桃鉄では一番多くの「ポイント」をゲットしたチームを勝利とします。ポイントは目的地へのゴールやミッション駅で行うミッションによって得られる物件、イベントによって増減していきます。

<基本ルール>

- ・チーム対抗（1チーム2名以上）
- ・スタートは博多。プレイ時間は午前8時30分～午後7時30分（L.S.18:30頃）まで。
- ・最初500ポイントもってスタート。
- ・プレイヤーはサイコロを振って出た目の数だけマス目を移動する。移動時には別紙のプレイマップに表記された駅、バス停のみをマスとして動く。
（例：宮の陣→甘木は実際には11駅存在するが、サイコロで5が出れば移動できる。）
- ・移動時には末端駅で折り返しが可能である。（マス名が斜体になっているマスは、末端駅でない場合にも、ラインカラーが異なる方向にしか進めない場合は、特例として折り返しを認める。）※徳力嵐山口⇒企救丘⇒徳力嵐山口は可能。石田⇒志井公園⇒石田は不可。



- ・サイコロの出た目だけ移動し、到着した駅でミッション（任意）やカードの内容などが済んだ時、次のターンとなりサイコロを振って次のマスへ進める。
- ・以下の駅や停留所は、同じマスであるとみなす。同じマス内の駅はたとえ離れていても、サイコロを振らずに移動することができる。ゴールになった時には、同一とみなす駅・停留所であればどこに行ってもよい。

【小倉】JR 小倉駅、北九州モノレール小倉駅

【企救丘/志井公園】JR 志井公園駅、北九州モノレール企救丘駅
 【戸畑】JR 戸畑駅、若戸渡船戸畑渡場 【若松】JR 若松駅、若戸渡船若松渡場
 【黒崎】JR 黒崎駅、筑豊電鉄黒崎駅前駅
 【田川伊田】JR 田川伊田駅、平成筑豊鉄道田川伊田駅
 【田川後藤寺】JR 田川後藤寺駅、平成筑豊鉄道田川後藤寺駅
 【直方】JR 直方駅、平成筑豊鉄道直方駅、筑豊電鉄筑豊直方駅
 【和白】JR 和白駅、西鉄和白駅 【千早】JR 千早駅、西鉄千早駅
 【貝塚】地下鉄貝塚駅、西鉄貝塚駅 【博多】地下鉄博多駅、JR 博多駅
 【天神】地下鉄天神駅・天神南駅、西鉄福岡（天神）駅
 【薬院】地下鉄薬院駅、西鉄薬院駅 【甘木】西鉄甘木駅、甘木鉄道甘木駅
 【小郡】西鉄小郡駅、甘木鉄道小郡駅 【基山】JR 基山駅、甘木鉄道基山駅

・以下の駅は別の駅として扱うが、それぞれの駅間を、サイコロを振ることなく徒歩で移動することで乗り換えできる。

【紫】西鉄紫駅⇔【二日市】JR 二日市駅
 【朝倉街道】西鉄朝倉街道駅⇔【天拝山】JR 天拝山駅

<ゲームの流れ>アプリ「Lobi」のチャット機能を利用

①サイコロを振る→【○○駅サイコロ△】とつぶやく

※例：博多駅でサイコロを振って6が出たとき【博多サイコロ6】

②サイコロの目の数だけ移動する。普通・準快速・快速・西鉄急行・西鉄特急いずれも乗車可。移動時にはマップ上のマスのみをカウントする。（省略した駅がある区間は「:」で表記）快速・西鉄急行など通過駅のある列車に乗車した際は、通過駅はマスとしてカウントせずに、停車する駅のみをカウントしていく。列車の乗り換えは、分岐駅で進行方向を変える際には何度でもできる。同一方向に進む普通・準快速・快速・急行・特急の乗り継ぎは各ターン1度のみ可能とする。ただし、1度乗り継ぎをした後の列車が終点に到着し、先に進めない場合は、例外として2回以上の乗り継ぎを認める。なお、末端駅以外で逆方向に向かう列車に乗り継ぐことはできない。

③進行形カードを利用する場合は、サイコロを振る前に使用することを宣言する。カード管理表の利用する進行形カードの横に使用駅と使用時間を記入。カードの説明に従う。

※「1進めるカード」の使用例：管理表に記入後、【○○駅1進めるカードを使います】とつぶやく→1移動

※「急行カード」の使用例：管理表に記入後、サイコロを2回振って進むマス数を決定→【○○駅急行カードを使いますサイコロ△△】とつぶやく→移動

④サイコロのマス分移動し、駅に到着したら、列車を降りてホームで次の処理を行う

A. ミッション駅の場合：駅の到着を宣言し、ミッションを行うかどうかを決定する。

<ミッションを行う場合>

【○○駅到着。ミッションを行います】とつぶやく→ミッション達成したら、【○○駅ミッション達成】と写真とともにつぶやき、ミッション未達成の場合も【○○駅ミッション未達成】とつぶやく。

<ミッションを行わない場合>

【○○駅到着。】とつぶやいたあと、①に戻る。

B. カードマスの場合：トランプを2枚引いてカードを選択。カードが決定した時点で【○○駅到着「☆☆カード」を引きました】とつぶやく→カード管理表に記入。進行形カードは記入後①に戻る。便利系カードは内容を実行後、決定事項や内容、写真等をアップする。→①に戻る


C. 青マスの場合：サイコロを振って出た目×20ポイントプラスする。14:30以降は出た目×40ポイントプラス。【○○駅到着プラス△ポイント】とつぶやく→管理表に記入。→①に戻る


D. 赤マスの場合：サイコロを振って出た目×20ポイントマイナスする。14:30以降は出た目×40ポイントマイナス。【○○駅到着△ポイント】とつぶやく→管理表に記入。→①に戻る

E. スペシャルカードマスの場合：スペシャルカードマス専用のカード対応表から、トランプを1枚引いてカードを選択。カードが決定した時点で【○○駅到着「☆☆カード」を引きました】とつぶやく→カード管理表に記入。進行形カードは記入後①に戻る。便利系カードは内容を実行後、決定事項や内容、写真等をアップする。→①に戻る

F. カード駅マスの場合：「博多」「小倉」のマスはカードを購入できる「カード駅」マスである。ぴったり到着した時には、持っているポイントと引き換えにカードを購入できる。カードを購入する際は、購入したいカードを選択し、購入後に所持ポイントがマイナスにならないことを確認する。購入可能であれば【博多到着「★★カード」を購入】などとつぶやく。→管理表のカード欄に購入したカードを記入し、増減ポイント欄に「-○○ポイント」と書く。その後①に戻る。カードを購入しない場合は、①に戻る。

<マスの種類>


A:  ミッション駅

B:  カードマス

C:  青マス

D:  赤マス

E:  スペシャルカードマス

F:  カード駅マス

⑤目的地駅に到着した場合は、速やかに【○○駅目的地到着！】と駅名の入った写真とともにつぶやく。2チーム以上が同時にゴールした場合は、各チームゴールポイントを手に入られる。（同時ゴールは、同じ列車で到着した場合、又は同時刻に到着した場合に有効。）その後、次の目的地をサイコロで決定する。目的地が決定したら、【次の目的地は○○です。】とつぶやく。ここまで終了したら、管理表に記入し、④の駅到着処理を行う。他のチームは、1チームが目的地に到着した時点で駅にいる場合は、ゲームマスターがゲーム再開を宣言するまではサイコロを振ることができない。移動中の場合は、カード名が斜体のカードの指示によって特定の駅まで移動している場合を除いて、次のマスで直ちに下車し、下車した時点で連絡を行う。下車したマスでは特にミッションやカード、ボンビーの攻撃等を行わずに、目的地の決定等を待つ。（下車したマスが元々サイコロを振って出た目などの場合はカードを引いて良く、青・赤マスの処理も行う。ミッションマスではミッションを実行することができる。ただし、GMがゲーム再開を宣言した後で。）目的地が決定し、ゲームマスターがゲーム再開を宣言したのちに①に戻る。ゴールチームが到着をつぶやいて、GMが強制下車を告知してから5分間経過した場合、他のチームがまだ次の駅に到着できず移動中であっても、ゲームを再開する。その場合、移動中のチームは次の駅に到着して下車した時点で連絡する。強制下車告知後5分以上経っても下車できていないチームからは、「5分を過ぎた時間（分）」×20ポイント減点される。減点ポイントはGMから発表されるため、対象チームは管理表に記入する。

⑥ボンビー（貧乏神）が取り付いているチームは、駅処理が終了し移動する前にボンビーの攻撃を受ける。攻撃については、該当項を参照。→「ボンビー、マイナス△ポイント」や「キングボンビー○○」といったように、ボンビーの攻撃の内容も報告する。それが終了するまでは移動はできない。

○目的地決定表

サイコロ①	サイコロ②	目的地	エリア	ゴールポイント
1	1・2	門司港	A	800
1	3・4	旦過	A	700
1	5・6	若松	A	800
2	1・2	田川後藤寺	B	900
2	3・4	折尾	B	500
2	5・6	楠橋	B	700
3	1・2	福間	C	500
3	3・4	和白	C	600
3	5・6	城戸南蔵院前	C	600
4	1・2	今宿	D	700
4	3・4	貝塚	D	600
4	5・6	吉塚	D	500
5	1・2	大野城	E	500
5	3・4	桜坂	E	600
5	5・6	太刀洗	E	900
6	1・2	吉野ヶ里公園	F	800
6	3・4	鳥栖	F	600
6	5・6	筑後船小屋	F	700

ゴールするとゴールポイントをゲット。※インフレカード時は+500ポイント

目的地のエリアに応じて、次回の目的地決定時の候補が決まります。

- ・ A→A,B,C,D ・ B→A,B,C,D,E ・ C→A,B,C,D,E,F ・ D→A,B,C,D,E,F
- ・ E→B,C,D,E,F ・ F→C,D,E,F

※16時以降はA,Fエリアは目的地候補から除外されます。

< 駅マスの説明 >

○ミッションマス

ミッションを実施しており、プレイヤーは与えられたミッションにクリアすることで物件を得られる。ミッション駅でミッションをおこなうか、それとも目的地に向けて急ぐかはプレイヤーの裁量に任せる。1度おこなってクリアしたミッションは、再び行うことができない。(他のチームが行ったミッションは、実行できる。) 1つのマスに2つのミッションがある場合も、同時に2つのミッションを行うことが可能である。ミッションの証拠として、写真や動画等の撮影を行うこと。物件を持っていると、決算時にポイントがもらえたり、ゲーム終了時にボーナスポイントがもらえたりする可能性がある。ミッションを行った場合ミッション管理表に記入しチェックをし、決算時にポイントを受け取る。ミッションは、次ページの表で確認する。

ミッション駅	ミッション	クリア	手に入る物件
門司港	九州鉄道記念館の前で記念撮影		鉄道記念館
下関	2階デッキから新駅ビルの記念撮影		ふく天うどん屋
旦過	旦過市場に行き記念撮影		井ぶり屋
スペースワールド	「1901」東田第一高炉跡の写真を撮る。		製鉄工場
若松	9600型蒸気機関車と撮影		うどん屋
	若戸大橋の写真を撮る。		造船所
折尾	鷹見口で記念写真。		かしわめし屋
楠橋	筑豊電鉄楠橋車庫で写真を撮る。		車両基地
直方	遠賀川を渡る筑豊電鉄の鉄橋が見える場所で記念撮影。		チューリップ畑
	多賀神社近く、直方市石炭資料館のSLの写真を撮る。		焼スパ屋
金田	カナダ土産を買ってくる。		炭鉱
田川後藤寺	後藤寺バスセンターの写真を撮る。		バスセンター
筑前内野	長崎街道の宿場町「内野宿」を歩く。		老舗旅館
城戸南蔵院前	南蔵院にお参りに行く。		南蔵院
福岡	旧JR福岡駅「跨線橋門柱」のモニュメントの写真を撮る。		大型商業施設
貝塚	貝塚交通公園のブルートレインを撮影		交通公園
和白	和白干潟(海)に行く。		天ぷら屋
西戸崎	市営渡船場の写真を撮る。		水族館
吉塚	東公園の亀山上皇像の写真を撮る。		市民公園
今宿	駅舎の写真を撮る。		歴史テーマパーク
	砂浜まで歩く。		海浜公園
宇美	駅前の「U」のモニュメントと記念撮影。		電子機器工場
	宇美八幡宮に参拝する。		宇美八幡宮
桜坂	南公園西展望台に上る。		動物園
橋本	木の葉(天然の落ち葉)を見つける。		ショッピングモール
	橋本車両基地写真前で写真を撮る。		車両基地
高宮	駅前広場のベンチで、女性の像と向かい合って写真を撮る		高級マンション
大野城	ゆるキャラグランプリ 917位「大野ジョー」の写真を撮る。		マンション
太刀洗	太刀洗レトロステーションで記念撮影。		平和記念館
鳥栖	ホームにある中央軒のかしわうどんを食べる。		かしわうどん屋
	本物の「鳥」の写真を撮る。		サッカースタジアム
筑後船小屋	ご当地キャラクターの「はね丸・パネコ」を見つける。		温泉旅館
吉野ヶ里公園	ご当地キャラクターの「ひみかとやよい」を見つける。		歴史公園

物件	種類	チェック☑	決算①	決算②	決算③	精算価格
鉄道記念館	公		50	50	100	150
ふく天うどん屋	食		50	50	100	150
井ぶり屋	食		50	50	100	150
製鉄工場	工		100	50	50	100
うどん屋	食		50	50	50	50
造船所	工		50	50	100	100
かしわめし屋	食		50	100	50	100
車両基地	工		50	50	50	150
チューリップ畑	商		50	50	100	100
焼スパ屋	食		50	100	100	100
炭鉱	工		100	100	100	150
バスセンター	商		50	100	100	150
老舗旅館	歴		100	100	100	200
南蔵院	歴		50	50	100	150
大型商業施設	商		50	50	50	100
交通公園	公		50	50	100	100
天ぷら屋	食		50	100	50	100
水族館	商		?トランプ × 10	?トランプ × 10	?トランプ × 10	150
市民公園	公		50	100	50	100
歴史テーマパーク	歴		50	50	50	50
海浜公園	公		50	50	100	100
電子機器工場	工		50	50	50	50
宇美八幡宮	歴		50	50	100	100
動物園	公		50	100	100	150
ショッピングモール	商		50	50	50	50
車両基地	工		50	50	100	100
高級マンション	商		50	50	100	100
マンション	商		50	100	50	100
平和記念館	歴		100	100	100	150
かしわうどん屋	食		100	100	50	100
サッカースタジアム	商		50	50	100	100
温泉旅館	商		50	50	100	150
歴史公園	歴		50	100	100	150
合計ポイント						

※水族館?はトランプを1枚引いて出た数×10ポイント

○カード駅マス

博多、小倉のマスはカードを購入できる「カード駅」マスである。ぴったり到着した時には、持っているポイントと引き換えにカードを購入できる。（カード購入で手持ちポイントがマイナスになる時には、購入できない。）何枚でも購入できるが、**同じカードは1度に1枚しか購入できない**。購入できるカードと必要なポイントは以下のとおりである。カード駅では、持っている進行形カードを売ることはできない。

カード名	必要ポイント	カードの説明
急行カード★	100	移動するときに、サイコロを2個振ることができる。
トランプカード★	100	トランプを1枚引いて、出た数字の分進む。
特急カード★	200	移動するときに、サイコロを3個振ることができる。
新幹線カード★	300	小倉、博多、新鳥栖、久留米、筑後船小屋のいずれかにいるときに使える。他の新幹線駅に移動できる。 (移動は何を使ってもよいが、自腹…)

○カードマス

カードマスに止まったら、**トランプを2枚同時にひいて**、カードの選択を行う。次ページからのカード対応表を参照。

※進行形カードで移動時の注意

前回まで特定マスまで移動する便利系カードを引いた時、駅での処理を行っていませんでしたが、移動後の駅でも処理を行います。これに伴い、駅を離れるタイミングでターンを終了しますので、便利系カードを引いて移動する時もボンビー攻撃があります。

カード小	カード大	カード名	説明
1	2	1進めるカード★	1マス進むことができる。
1	3	ライナーカード★	乗車した列車の終点、又はエリア末端駅まで行くことができる。
1	4	おみやカード	神社仏閣に参拝する(お地藏さんも可)。又は540円以内で土産を買う。
1	5	目的地変更?カード	サイコロを振って偶数が出れば、目的地決定表に基づいて目的地を変更する
1	6	追い出しカード	他のすべてのプレイヤーを例外なく乗っている列車から下車させる。(他のプレイヤーがカードの指示で移動中でも強制下車)
1	7	エンジェルカード	引いたプレイヤーのポイントを200ポイント加算する。
1	8	急行カード★	移動するときに、サイコロを2個振ることができる。
1	9	2進めるカード★	2マス進むことができる。
1	10	ミッションカード	一番近いミッション駅に行き、ミッションを行う。ミッション成功できなければ、このカードを引いた駅に戻る。ミッション成功で物件ゲット。
1	11	デビルカード	引いたプレイヤーのポイントを100ポイント減らす。
1	12	ぶらり途中下車カード	駅の周囲を10分間以上散策。レポートする。
1	13	キャッシュカード	1円・5円・10円・50円・100円・500円玉をすべて並べて写真を撮る。
2	3	ロケットカード	次の目的地に誰かが到着するまでの間、サイコロを振って1が出たときに、望むならもう一度サイコロを振り、出た目の数+1マス移動できる。
2	4	Wチャンスカード	次のターン、サイコロを振ったときに目が入らなければもう一度サイコロを振ってもよい。(進行系カードを利用する場合を除く)
2	5	3進めるカード★	3マス進むことができる。
2	6	ボンビーカード	このカードを引いたプレイヤーのところにボンビーが移動する。既にボンビーがとりについている場合は、好きなプレイヤーにボンビーをうつすことができる。(うつされたチームは-400ポイントで追いつ返せる)
2	7	急行カード★	移動するときに、サイコロを2個振ることができる。
2	8	トーションカード	140文字ぴったりで(意味のあることを)投稿する。
2	9	スマイルカード	駅前(バス停)で満面の笑みで写真を撮る。
2	10	白秋カード	今の気持ちを5・7・5の川柳にする。
2	11	支配配当金カード	他のプレイヤーにそれぞれ200ポイントプレゼントする。(自分のポイントは減らない)
2	12	4進めるカード★	4マス進むことができる。
2	13	小さい秋みつけたカード	秋らしいものを見つけて写真を撮る。
3	4	ICEカード	アイス、ソフトクリーム、かき氷等を食べる。次のターン望むなら、サイコロを振って出た目の2倍移動できる。
3	5	即売カード	持っている進行形カードを売り払って200ポイントを得る。(進行形★カードが1枚消滅)
3	6	ジョーカーカード	便利系カード(★以外のカード、仙人カードを除く)の中から、好きなカードの行動をとる。何のカードの行動をするか宣言してから実行すること。
3	7	特急カード★	移動するときに、サイコロを3個振ることができる。
3	8	ワンコインカード	税込100円ぴったりとなるように買い物をする。(自販機も可)
3	9	5進めるカード★	5マス進むことができる。
3	10	インフレカード	自分のチームの次の目的地のゴールポイントが+500ポイントになる。目的地が変更するまで効果は続く。
3	11	千載一遇カード	プレーマップ上で目的地の1つ隣のマスまで移動する。
3	12	珍百景カード	駅周辺でこれぞ珍百景と思うものの写真と説明を投稿する。
3	13	急行カード★	移動するときに、サイコロを2個振ることができる。
4	5	幸福な鉄道カード★	サイコロを振って、目的地のマスを通り抜ければ、ゴールできる。
4	6	ナンバーカード	名前に漢数字が入った駅・バス停に移動しなければならない。
4	7	6進めるカード★	6マス進むことができる。
4	8	進行形消滅カード	他のいずれかのチームの進行形カードをすべて捨てる。
4	9	デビル派遣カード	他のいずれかのチームのポイントを200ポイント減らす。
4	10	ポストカード	ポストを見つける。見つからなければ、その心境を手紙に書く。
4	11	多国籍カード	次の駅に着くまで、日本語以外の言語を使って会話する。
4	12	トランプカード★	トランプを1枚引いて、出た数字の分進む。
4	13	ローカルカード	次のターン、快速・準快速の快速運転区間と西鉄急行・特急列車に乗車できない。(カードの指示で特定の駅まで移動する場合を除く)
5	6	ドジラスカード	持っている物件数×100ポイントマイナス。
5	7	黒田カード★	9か6マス進める。
5	8	モツナベカード	「も」「つ」「な」「べ」であいうえお作文を作る。
5	9	食レポカード	何でもいから食べる。感想を100字以上で述べる。
5	10	地球は青かったカード	後世に残るような名言を考える。
5	11	チャリティーカード	最下位のチームに自分のポイントから300ポイントプレゼントする。
5	12	テレホンカード	公衆電話を探す。見つからなければ、誰かに電話して現状を報告する。
5	13	ドヤ顔カード	渾身のドヤ顔で写真を撮る。

6	7	しりとり移動カード★	自分がいるマスから、しりとりでつながる駅に移動できる。どこに行くか宣言してから移動する。
6	8	ふういんカード	次のターン進行形カードを使うことができない。
6	9	登山家カード	駅よりも標高が高そうなどところに行く。(駅の跨線橋は不可)
6	10	☆に願いをカード★	博多と小倉のどちらかに移動する。カードを購入できる。
6	11	ダジャレカード	駅名を使ったダジャレを考える。
6	12	キングデビルカード	引いたプレイヤーのポイントを200ポイント減らす。
6	13	牛歩カード	次のターン自分は1マスしか進めない。
7	8	スリの銀次カード	チームのポイントが半分になる。(5ポイントは切り上げ)
7	9	福引カード	サイコロを2個振って出た目×50ポイントもらえる。
7	10	仙人カード	好きな進行形カードを1枚手に入れられる。
7	11	急行カード★	移動するときに、サイコロを2個振ることができる。
7	12	強制買収カード	次に停まったミッション駅の物件がミッションをせずに1つ手に入る。
7	13	はやかカード★	トランプを2枚引いて、出た数字の合計分進む。
8	9	ゆるきゃらカード	駅周辺でゆるキャラ®の絵、写真、実物等を探して写真を撮る。所持品は不可。見つからなければ、絵をかいて自作してもよい。
8	10	福岡って…カード	明太子屋かラーメン屋を探す。15分探してもなければ、あきらめてよい。
8	11	スクールカード★	〇〇大前、△△高校前という学校の名前がつく駅に移動できる。
8	12	特急カード★	移動するときに、サイコロを3個振ることができる。
8	13	参宮カード★	香椎神宮、箱崎宮前、宇美のいずれかに行っておみくじを引く。
9	10	キャッシュカード	1円・5円・10円・50円・100円・500円玉をすべて並べて写真を撮る。
9	11	コンパスカード	東西南北のいずれかの字がつく駅へ行かなければならない。
9	12	エアポートカード★	朽網、福岡空港、佐賀のいずれかに行くことができる。
9	13	へっちゃらカード	次の目的地に誰かが到着するまでの間、赤マスに停まってもポイントが減らない。
10	11	新幹線カード★	小倉、博多、新鳥栖、久留米、筑後船小屋のいずれかにいるときに使える。他の新幹線駅に移動できる。(移動は何を使ってもよいが、自腹…)
10	12	たいらのまさカード	他の1チームとポイント数を合計し、それぞれに半分ずつ配分する。(5ポイントは切り捨て)
10	13	石マニアカード	1人1つずつお気に入りの石を道端で見つけて持ち帰る。
11	12	ティータイムカード	10分以上ベンチやカフェ等でまったり過ごす。
11	13	情報漏えいカード	引いたプレイヤーは、現在地・持っているカード・ポイント数を公開する。
12	13	スペシャルカード★	1～6まで好きな数進める。

カードマスではトランプを2枚引いて、カードを選択する。カードには進行形(★印)と便利系(無印)が存在する。便利系カードは引いたその場で効力を発揮し、書いてある内容を実行できない場合はカードを引く駅に到着する前にいたマスに戻る。進行形カードは使いたいターンに使用することができる。カードを引いた時には、カード管理表に記入し、全体に連絡をする。

○スペシャルカードマス

スペシャルカードマスではトランプを1枚引いて、次のSPカードマス専用の表からカードを選択する。カードには進行形(★印)と便利系(無印)が存在する。便利系カードは引いたその場で効力を発揮し、書いてある内容を実行できない場合はカードを引く駅に到着する前にいたマスに戻る。進行形カードは使いたいターンに使用することができる。カードを引いた時には、カード管理表に記入し、全体に連絡をする。

《スペシャルカードマス専用表》

トランプ	カード名	内容
1	はやかカード★	トランプを2枚引いて、出た数字の合計分進む。
2	急行カード★	移動するときに、サイコロを2個振ることができる。
3	福引カード	サイコロを2個振って出た目×50ポイントもらえる。
4	ライナーカード★	乗車した列車・バスの終点、又は末端駅まで行くことができる。西鉄特急カードがなくても特急も乗車OK
5	追い出しカード	他のすべてのプレイヤーを例外なく乗っている列車から下車させる。(他のプレイヤーがカードの指示で移動中でも強制下車)
6	特急カード★	移動するときに、サイコロを3個振ることができる。
7	仙人カード	好きな進行形カードを1枚手に入れられる。
8	幸福な鉄道カード★	サイコロを振って、目的地のマスを通過すれば、ゴールできる。
9	千載一遇カード	プレイマップ上で目的地の1つ隣のマスまで移動する。
10	ジョーカー	便利系カード(★以外のカード、仙人カードを除く)の中から、好きなカードの行動をとる。何のカードの行動をするか宣言してから実行すること。
11	☆に願いをカード★	博多と小倉のどちらかに移動する。カードを購入できる。
12	Wチャンスカード	次のターン、サイコロを振ったときに出た目が気に入らなければもう一度サイコロを振ってもよい。(進行系カードを利用する場合を除く)
13	進行形消滅カード	他のいずれかのチームの進行形カードをすべて捨てる。

＜ボンビーについて＞

あるプレイヤーが目的地に到着した時に、そのプレイヤーから一番遠く離れたところ（マス目の数優先）にいたプレイヤーに貧乏神（ボンビー）がとりつく。同じマス、または等距離のマ스에複数のプレイヤーがいるため、ボンビーの決定ができない場合は、該当するプレイヤー同士でそれぞれサイコロを1回ふり、出た目が小さいほうにボンビーがつく。ボンビーがとりついたプレイヤーは各ターン終了時にサイコロを振って、攻撃を受ける。

サイコロの目	ボンビーの攻撃
1	カードを引かせる(-50ポイント)サイコロを振ってカードを決定
2	前いたところまで連れ戻される(戻りたくないときは、前いた駅までのマス数×-30ポイント)
3	ボンビーが一時的に変身！サイコロをもう1回振って、次の表の攻撃を受ける。
4	くじ引き(-30ポイント)サイコロ1で急行カード★、サイコロ6で幸福の鉄道カード★ゲット、それ以外はハズレ。
5	サイコロを振って、出た目×-30ポイント
6	物件を売られる。1つ選んで物件を手放す。(50ポイントゲット)

※サイコロ3の時は次のページのボンビー変身、もう一度サイコロを振る。

●ボンビー変身（上記表でサイコロ3の時）

サイコロ	ボンビー	攻撃
1	ミニボンビー	マイナス20ポイント
2	ミニボンビー	マイナス20ポイント
3	変化なし	特になし
4	キングボンビー	ひとつ前の目的地に行く(他のチームがゴールしたら移動中でも強制下車)
5	キングボンビー	持っている進行形カードをすべて捨てる。カードがなければ-200ポイント
6	キングボンビー	マイナス 500 ポイント

※14：30 から、マイナスポイントが2倍になります！

ボンビーのなすりつけが行われた際には、付けられたチームが攻撃を受けるのは、そのチームが次に駅での処理（カード・ミッション等）を行った後からである。

▲ボンビータッチ

ボンビーの取りついているチームが、他のチームと出会ったとき、そのチームにボンビーをうつすことができる。

（ボンビータッチ返し）ボンビーをつけられた後、同じチームにボンビーをつけかえすことができる。ただし、ボンビーをつけかえす場合は、自分たちにボンビーがつけられたターンが終了して、（ボンビーの攻撃を受け終わって）次のターンになってからである。ボンビータッチされたチームにタッチされた駅ですぐにタッチ返しすることはできない。

※ボンビーがほかのチームに移る時には、全チームに連絡をし、ボンビーが新しく取りついたチームは、次に駅での処理が終了した後からボンビーの攻撃を受ける。（駅処理が終了する前に駅でボンビータッチされた場合は、その駅での処理が終了した段階でボンビーの攻撃を受ける。）

※ボンビータッチでボンビーが移った後は、**5分間他のチームに移すことはできない。**

※他チームゴール時にボンビーが移ったときには、**とりついた駅内ではボンビータッチができない。**ボンビーの攻撃は次の駅に到着した時からとする。

<イベント>

サイコロを振って移動するとき（進行形カードを利用しないとき）に、2ターン連続でサイコロの同じ目が出た場合、イベントが発生する。同じ目を2回連続で出したチームは、2回出た目の数字を確認し、下記のイベント表から発生するイベントを確認し、全プレイヤーに報告する（イベントの報告は移動中に行っても良いが、なるべく早く実施すること。）

サイコロ	イベント名	内容
1	わっしょい 百万夏まつり	鹿児島本線(門司港—小倉—博多—瀬高)内にあるチームはカードの利用有無、ボンビー攻撃に関わらず強制下車。その他のチームは200ポイントプラス。
2	放生会	各チームサイコロを振る。出た目が「x」の時、「x 進めるカード★」がもらえる。
3	台風	各チーム、ゴールした数×200ポイントマイナス！
4	手りゅう弾発見	各チーム、サイコロを振って出た目×マイナス50ポイント
5	山笠レース	各チームサイコロを2個振る。出た目の合計が一番多いチームに500ポイント。
6	新天町大抽選会	全チームサイコロを振って、奇数が出れば急行カード★、2か4が出れば福引カード、6が出れば特急カード★がもらえる。

ポイント増減やカードの入手が発生した場合、管理表にその内容を記入し、「イベント○○」と内容の報告をlobiで行う。

<ポイントがマイナスになったとき>

ポイントがマイナスになってしまった場合には、持っている物件を売らなければならない。手放す物件を選んで、物件表の「精算価格」分のポイントを手に入れる。1つ売却してもまだマイナスの場合は、自分のポイントがプラスになるまで売却を続ける。物件を売却した場合には、どの物件を手放したのか連絡し、物件表のチェックを外す。ポイントマイナス時にも物件を手に入れることはできますが、ポイントがプラスになるまで、すぐに精算を行ってください。

<決算>

①11時30分、②14時30分、③17時の時点で各チームのポイント数を報告する決算を行います。GMから指示があった時点で、各チームは所持しているポイント数を報告しなければなりません。決算時には持っている物件に応じて収益（ポイント）が得られます。ルールブック内の物件管理表を確認の上、決算時には手に入るポイントを計算し、合計を現在の手持ちポイントにプラスした値を報告してください。

<三賞>

食品、工業、歴史物件をそれぞれ一番多く持っていたチームに300ポイントが渡される。

