

RMF リアル桃鉄  
in 福岡 # 1  
ルールブック

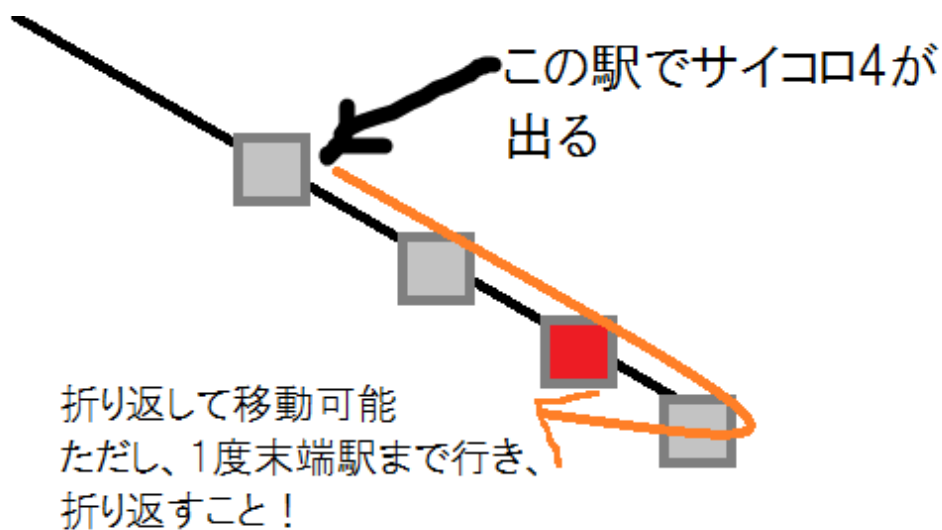
「RMF リアル桃鉄 in 福岡」 実行委員会

### <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、移動中に止まったマス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）
- ・スタートは天神。プレイ時間は午前8時～午後8時までの12時間。
- ・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のみをマスとして動く。  
（例：中洲川端→貝塚は実際には6駅存在するが、サイコロで3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。



- ・戸畑駅・若松駅で6マスが出た場合には、渡船を利用できる。
- ・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。
- ・地下鉄天神駅・天神南駅・西鉄福岡天神駅、天神

## 若戸渡船時刻表

時刻	平日(月曜日から金曜日)	
	若松発	戸畑発
7時～8時	02,14,26,38,50	08,20,32,44,56
9時～15時	03,18,33,48	11,26,41,56
16時～18時	02,14,26,38,50	08,20,32,44,56
19時～20時	03,18,33,48	11,26,41,56

運賃は大人 100 円

<ゲームの流れ>

・スタート

①サイコロを振る→【〇〇駅サイコロ△】とつぶやく

※例：博多駅でサイコロを振って6が出たとき【博多駅サイコロ6】

②サイコロの目だけ移動する。普通列車・快速列車どちらでも乗車可※移動予定の駅を列車が通過する場合や乗車した列車が移動予定駅へ行かない場合は、途中で乗り換える（下車予定駅を通過してから戻っても良い）

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、【〇〇駅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→【〇〇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>

【〇〇駅到着。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、【〇〇駅ミッション達成】と写真とともにつぶやく、ミッション未達成の場合も【〇〇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>

【〇〇駅到着。】とつぶやいたあと、①に戻る。

B. カードマスの場合：ホームでサイコロを振ってカードを選択。カードが決定した時点で【〇〇駅到着「☆☆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、写真等をツイッターでアップする。→①に戻る

C. 青・赤マスの場合：ホームでサイコロを振って、ポイントの増減を決定。決定した時点で【〇〇駅到着。+ (-) 〇〇ポイント】とつぶやく、管理表に記入。→①に戻る

⑤目的地駅に到着した場合は、ホームに立った時点で速やかに【〇〇駅目的地到着！】とつぶやく。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、【次の目的地は〇〇です。】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、目的地が決定するま

ではサイコロを振ることができない。移動中の場合は、目的の駅まで移動したあとで④の処理をおこない、目的地が決定していれば、①に戻る。

⑥ボンビーが取り付いているチームは、駅での処理が終了し、次のターンに移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。

○目的地決定表

サイコロ①	サイコロ②	目的地
1	1・2	門司港
1	3・4	下関
1	5・6	小倉
2	1・2	スペースワールド
2	3・4	若松
2	5・6	折尾
3	1・2	行橋
3	3・4	直方
3	5・6	香椎
4	1・2	西戸崎
4	3・4	篠栗
4	5・6	宇美
5	1・2	博多
5	3・4	二日市
5	5・6	鳥栖
6	1・2	佐賀
6	3・4	筑後船小屋
6	5・6	大牟田

ゴールすると 500 ポイントゲット。※大牟田はポイント 2 倍  
ぶっとびカードを引いた際にはこの表を利用してブッ飛ぶ。

<駅マスの説明>

○ミッション駅

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ポイントを得られる。ミッション駅でミッションを行ってポイントを得るか、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度行ったミッションは、再び行うことができない。

ミッション駅	ミッション	達成ポイント
門司港	鉄道記念館0キロポスト前で記念撮影	50
下関	3・4番ホームの端から端まで歩く。	50
小倉	到着ホームのうどん・ラーメンを食う	100
スペースワールド	いのちのたび博物館前で記念撮影	50
若松	9600型蒸気機関車と撮影	50
折尾	鷹見口の写真撮影	50
行橋	平成筑豊鉄道の車両を撮影する。	100
直方	筑豊電鉄直方駅に行き、記念撮影する	150
香椎	お菓子を買う。	50
西戸崎	渡船場で写真を撮る	50
篠栗	甘栗を買って食べる。	100
宇美	海に関する歌を歌い、動画撮影	200
博多	博多シティ屋上の鉄道神社を参拝する	100
二日市	二日市温泉御前湯の前で記念撮影	200
鳥栖	鳥(本物)の写真を撮る。	100
佐賀	ゆるキャラグランプリ 719 位シシリアンナの写真を撮る	300
筑後船小屋	新幹線が通過するまで待つ(停車すればボーナスポイント)	100(300)
大牟田	ロボ大蛇が動いているところの動画を撮る(10秒以上)	50
田川後藤寺	バスセンターの写真撮影	200
中津	からあげを買う	50
久留米	市役所の展望スペースへ行く	150

○青・赤マス

運行本数の少ない筑豊本線（原田線）・後藤寺線・日田彦山線の駅（一部を除く）を指定している。（筑前山家・筑前内野・上穂波・下鴨生・田川伊田・香春・石原町）そのマスに止まったら、サイコロを振り、下の表の通りにポイントの加算・没収が行われる。

サイコロの目	増減ポイント
1	-100
2	-50
3	50
4	200
5	300
6	500

○カードマス

ミッション駅と青・赤マス以外の駅がすべてカードマスとなる。カードマスに止まったら、サイコロを二回振って、カードの選択を行う。カード対応表を参照。

○カード一覧

サイコロ①	サイコロ②	カード名	説明
1	1	1進めるカード★	1マス進むことができる。
1	2	ぶっとびカード	サイコロを1回振る。偶数が出たら、さらにサイコロを2回振る。出た目に従って目的地決定表の駅に向かわなければならない。
1	3	おみやカード	神社仏閣に参拝する(お地藏さんも可)。できなければ525円以内でお土産を買う。
1	4	テレフォンカード	実家に電話をかける。繋がらなかったら移動前の駅に戻る。
1	5	追い出しカード	他のすべてのプレイヤーを乗っている列車から下車させる。
1	6	エンジェルカード	引いたプレイヤーのポイントを100ポイント加算する。
2	1	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	2	2進めるカード★	2マス進むことができる。
2	3	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、移動前の駅に戻る。
2	4	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。
2	5	レッドカード	赤いものと一緒に写真を撮る。
2	6	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。
3	1	ポイントカード	次回、ミッション駅でミッションクリアするとポイントが2倍もらえる。
3	2	Wチャンスカード	次の移動時、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。
3	3	3進めるカード★	3マス進むことができる。
3	4	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。
3	5	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	6	トショカード	ツイッターで140文字ぴったりで(意味のあることを)つぶやく。
4	1	スマイルカード	駅舎前(駅前)で満面の笑みで写真を撮る。
4	2	東西南北カード	駅名に東・西・南・北のいずれかの漢字が入る駅に行く。どこに行くか宣言してから移動すること。
4	3	ぴったりカード	他のプレイヤーが現在いる駅(移動中であれば、移動前にいた駅)に行く。
4	4	4進めるカード★	4マス進むことができる。
4	5	牛歩カード	自分は次に1マスしか進めない。
4	6	サンタカード	駅名に「山」か「田」のいずれかの漢字が入る駅に行く。どこに行くか宣言してから移動すること。
5	1	即売カード	持っている進行形カードを売り払って50ポイントを得る。(進行形★カードが1枚消滅)
5	2	ジョーカー	便利系カード(★以外のカード)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。
5	3	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。
5	4	デフレカード	次の目的地のゴールポイントが半減する。
5	5	5進めるカード★	5マス進むことができる。
5	6	インフレカード	次の目的地のゴールポイントが2倍になる。
6	1	巨人カード	遠近を利用した、トリック写真を撮影する。
6	2	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。
6	3	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。
6	4	ガチ新幹線カード★	このカードを新幹線駅で使うと、1駅新幹線に乗車できる。ただし、料金は自腹！又は、普通・快速列車でとなりの新幹線駅までワープ。
6	5	レッツ5カード	3ターンの間、5マスずつ進む
6	6	6進めるカード★	6マス進むことができる。

カードマスではサイコロを2回振って、カードを選択する。カードには進行形(★印)と便利系が存在する。便利系カードは引いたその場で効力を発揮する。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、twitterで連絡をする。



<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にいたプレイヤーに貧乏神（ボンビー）がとりつく。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(-20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×-10ポイント)
3	特になし
4	カードを引かせる(-20ポイント)
5	サイコロを振って、出た目×-10ポイント
6	なすりつけチャンス！！もう一度サイコロを振って、奇数なら一番近いチームになすりつけ

目的地への到着等、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**次の駅に到着した時**である。