



温泉のぬくみ

繁盛記

プレイヤーは海に見える温泉街「ぬくみ」で
旅館をはじめることになった若だんな（若おかみ）です。
従業員を使って旅館を増築し、人気旅館を目指しましょう。
あなたは温泉街一の人気旅館になれるでしょうか？

1と2を
読めばすぐ遊べます



- 内容物 -

アクションカード	17 枚
ラウンドカード	7 枚
助っ人カード	40 枚
全体方針カード	5 枚
個人方針カード	8 枚
ゲームサマリ (2 種 × 各 2 枚)	8 枚
施設タイル	36 枚
資源チップ	66 枚
お金チップ	42 枚
従業員コマ	4 色 × 3 体 (計 12 体)
12 面ダイス	1 個
スタートプレイヤータイル (ネコ)	1 個
説明書	1 部

- 目次 -

1, ゲームの準備	2
2, ゲームのプレイ方法	4
3, 助っ人カードの使い方	7
4, 人気点の集め方	7
5, 一人用ルール	8
6, 内容物の見方	9
7, アクションカードの説明	10
8, ラウンドカードの説明	12
9, 助っ人カードの説明	13
10, 方針カードの説明	15
11, 施設タイルの説明	15
12, よくある質問	16
Ex, みんなのぬくみ	16

1, ゲームの準備

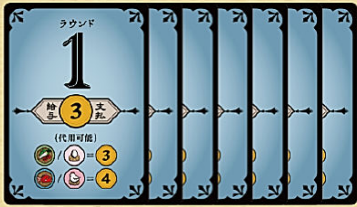
1

施設タイル



2

ラウンドカード



3

全体方針カード
×2枚



※ランダムに2枚選ぶ

4

アクションカード



5

助っ人カード
山札



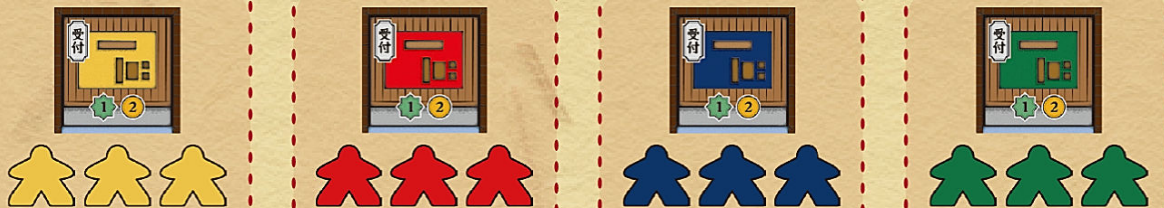
6

資源/お金



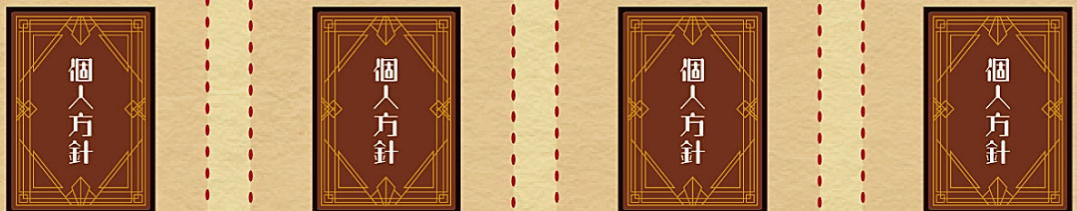
7

受付タイルと
従業員コマ



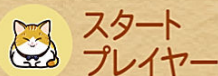
8

個人方針カード



9

スタート
プレイヤー



10

初期
資金



1 施設タイルを空いた場所に置きます。



2 ラウンドカードを裏向きにラウンド順に重ねておきます。



3 全体方針カードをランダムに2枚選び、表向きで並べます。



4 アクションカードを人数に応じて卓中央に並べます。

●A面、B面は好きな面を組み合わせしてお使いください。

初プレイではアクションカードをすべてA面にするといいです。

●プレイ人数に応じたアクションカードを使います。

「〇人」と右下に書いてある場合、プレイ人数に応じたカードを使ってください。

「共通」は人数に関わらず、使用します。

プレイ人数	1人戦	2人戦	3人戦	4人戦
カード枚数	12枚	12枚	15枚	17枚
使用する カード番号	①～⑫	①～⑫	①～⑫, ⑬～⑮	①～⑫, ⑬～⑰



A面/B面

カード番号

プレイ人数

5 助っ人カードを裏向きでよく混ぜ山札にします。



6 資源・お金を空いた場所に置きます。



7 プレイヤーごとに色を決め、「受付タイル」と従業員コマ3体を配ります。



8 プレイヤーごとに裏向きでランダムに個人方針カードを配ります。
配られたプレイヤーだけが内容を確認できます。



【上級者向け選択ルール】

各プレイヤーに個人方針カードを1枚ずつではなく、2枚ずつ配ります。

各プレイヤーは、1ラウンド目の仕入れフェイズで自分の手番が終わるまでに、2枚の中から1枚を選んでください。
その後、選ばなかった1枚は箱に戻してください。

9 スタートプレイヤーを決めてください。
スタートプレイヤーは、もっとも直近で温泉か銭湯に行った人、
またはジャンケンなどの公平な方法で決めた人です。



10 スタートプレイヤーから時計回りに初期資金として
2金、3金、4金、5金と1金ずつ多くお金を渡してください。



ゲームの準備ができました。

2, ゲームのプレイ方法

プレイヤーの目的

プレイヤーの目的は、自分の旅館を大きくして人気点を得ることです。

人気点の集め方は7通りあります。

※詳しくは7ページに。

- 1, 施設タイルを建設 
- 2, 鶏を集める 
- 3, 個人方針の条件を達成
- 4, 全体方針の条件を達成

- 5, 助っ人カードをプレイする
- 6, お金を集める 
- 7, マイナス点

慣れないうちは個人方針の達成を目指しましょう



ゲームの流れ

ゲームは7ラウンド制で、各ラウンドには7つのフェイズがあります。

各フェイズでは、すべてのプレイヤーが行動してから、次のフェイズに移行します。

ラウンド

次のラウンドへ (スタートプレイヤーは、アクションの効果で変わらない限り変わりません。)

フェイズ 1 : ドロー

山札から助っ人カードを1枚引く。

フェイズ 2 : 仕入れ

助っ人カードとお金を使って資源を得る。

フェイズ 3 : アクション

従業員コマをアクションカードの上に置き、効果を発動。

スタートプレイヤーが1体目を置き、効果を発動。その後、順番にすべてのプレイヤーが1体目を置き、効果を発動。これをすべてのプレイヤーが3体終わるまで行います。

プレイヤーA
1体目を置き
効果発動

プレイヤーB
1体目を置き
効果発動

プレイヤーC
1体目を置き
効果発動

プレイヤーD
1体目を置き
効果発動

プレイヤーA
2体目を置き
効果発動

プレイヤーD
3体目を置き
効果発動

フェイズ 4 : ボーナス

施設タイル、卵、鶏のボーナスを得る。

フェイズ 5 : 支払い

従業員に給与の支払いをする。

フェイズ 6 : 回収

アクションカードに置かれている従業員コマを回収する。

フェイズ 7 : ラウンド終了

ラウンドカードをめくり、表向きにして新しいアクションカードとして置く。

7ラウンドが終了

ゲーム終了

獲得した人気点を加算して、一番多かった人が勝利。

7ラウンド終了時点で、もっとも人気点の高いプレイヤーの勝利となります。もし同点の場合は、引き分けです。お互いの健闘を称え合しましょう。

フェイズ 1：ドロー

各プレイヤーは山札から**助っ人カード**を 1 枚引き、手札に加えます。



フェイズ 2：仕入れ

助っ人カードとお金を使うことで、資源を得ることができます。

手札の**助っ人カード** 1 枚を公開し、左上に書いてあるお金を支払うことで資源を受け取ります。

- 1 枚の**助っ人カード**で複数の資源を得ることも可能です。
- 仕入れに使用した**助っ人カード**は、**助っ人カード**の山札の下に戻します。
- 仕入れを行わなくても構いません。

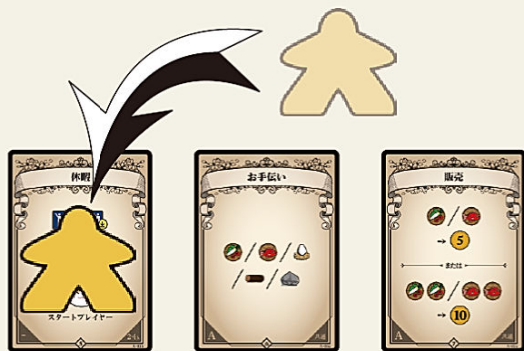


スタートプレイヤーから時計回りに行き、必ず前のプレイヤーが資源を得るかどうか確認してから進めましょう。

フェイズ 3：アクション

スタートプレイヤーから従業員 1 体を**アクションカード**の上に置き、効果を発動します。

時計回り順に次のプレイヤーが従業員 1 体を**アクションカード**の上に置き、効果を発動します。すべての従業員が置かれるまで、上記を繰り返します。



フェイズ 4 ボーナス

ボーナスフェイズで受け取ることができる

ボーナスには 2 通りあります。(条件を満たしていれば、両方受け取れます。)

1：鶏ボーナス

卵、または鶏を持っていると、以下いずれかのボーナスを得ることができます。

すべての卵を鶏にする



または

鶏がいるなら、卵を 1 個得る



鶏が 2 羽以上いる場合でも、得られる卵は 1 個までです。

例) 鶏 2 羽と卵 1 個を持っていた場合



どちらかしか選べないことに注意してください。

2：施設ボーナス

自分の**施設タイル**からは、毎ラウンド**施設タイル**にアイコンで描かれているお金、または資源を受け取ることができます。



野菜を得る



2 金を得る

アイコンが破線で描かれている

破線で描かれているアイコンは条件を満たすことで受け取ることができるようになります。条件の詳細については、15 ページの「11. 施設タイルの説明」を参照してください。



フェイズ 5：従業員へのお支払い

各プレイヤーは、**ラウンドカード**に書かれた給与を従業員に支払います。

給与は従業員 1 人あたりではなく、従業員 3 人あたりの給与になります。
給与はお金ではなく、野菜や魚などの食材で支払うこともできます。



食材のみで支払う場合、おつりは返ってこないことに注意してください。
お金と食材を組合せて給与を支払うことも可能です。
その場合、お金が含まれているためおつりがあれば返ってきます。

例) 給与が 4 金るとき

- ・野菜 (3 金相当) と 2 金を支払えば、1 金がおつりとして返ってきます
- ・野菜 (3 金相当) を 2 個支払った場合、おつり (2 金) は返ってきません。

1 ラウンド目に
支払うべきお金は
3 金です。
3 人 × 3 金の 9 金
ではないことに
注意してください。



給与が支払えない場合、1 金足りないごとに **-3** を受け取ってください。

フェイズ 6：従業員の回収

アクションカードに置かれている
すべての従業員を回収します。



フェイズ 7：ラウンドカードをめくる

ラウンドカードをめくり、表向きにして新しい**アクションカード**として置きます。



ひっくり返す



ゲーム終了 (7ラウンド終了後)

ゲーム終了時の処理

7 ラウンド目にラウンドカードをめくったら、ゲーム終了です。

いままでに獲得した人気点を加算しましょう。人気点の合計が最も多いプレイヤーがゲームに勝利します。

●人気点

1. 自分の旅館にある**施設タイル**の人気点
2. 自分の場にある**鶏**の人気点 (3 羽毎に 10 点)
3. (条件を満たしていれば) 自分の**個人方針カード**の人気点
4. (条件を満たしていれば) **全体方針カード**の人気点
5. 自分の場にある**助っ人カード**の人気点
6. 自分の場にあるお金を人気点として扱う (1 金=1 点)
7. マイナス点がある場合、人気点からマイナス点を引く

人気点の合計

同点の場合は引き分けです。お互いの健闘を称え合いましょう。

3, 助っ人カードの使い方

このゲーム最大の特徴は**助っ人カード**です。**助っ人カード**には3通りの使いみちがあります。

1: 助っ人カードをプレイする

助っ人カードをプレイする場合、従業員を「**助っ人カード**をプレイしてもよい」アクションに置くことでプレイできます。

助っ人カードはテキストの効果を発動し、ゲーム終了時に人気点を獲得できます。

プレイしたあと、**助っ人カード** (含単発) は自分の前に表向きで公開され続けます。

プレイした単発の**助っ人カード**もゲーム終了時に人気点を獲得できます。

- ・単発：プレイしたタイミングで、1回だけ効果が発動します。
資源やお金を変換する効果で、変換できるのは**助っ人カード**1枚につき1回だけです。
- ・持続：プレイしたあと、継続して効果が発動し続けます。



2: 助っ人カードを仕入れに使う

『フェイズ2: 仕入れ』にて手札の**助っ人カード**を公開し、仕入れ金として書かれているお金を支払った上で資源を獲得してください。

1枚の**助っ人カード**で複数の資源を得ることも可能です。

「3金→木材」のカードで9金を支払って木材3つを得ることもできます。

支払いをしたあと、**助っ人カード**は山札の下に戻します。

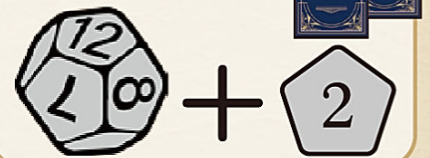


3: 助っ人カードを出目増加分で支払う

「12面ダイスを振る」アクションでダイスを振ったあと、好きな枚数の**助っ人カード**を支払うことで、支払った枚数だけダイスの出目+1することができます。

支払いをしたあと、**助っ人カード**は山札の下に戻します。

例) **助っ人カード**を2枚支払って出目+2



4, 人気点の集め方

人気点の集め方は7通りあります。

人気点は緑のアイコンで示されています。



1, 施設タイル

旅館に**施設タイル**を建設することで人気点を得ることができます。



2, 鶏

鶏は3羽あつめるごとに人気点を10点得ることができます。3羽に満たない端数の鶏では人気点を得ることはできません。(卵はカウントされません。)

例) 鶏×8羽、卵×1個の時→人気点は、20点となります。



3, 個人方針

個人方針はゲーム終了時に条件を満たしていれば人気点を得ることができます。



4, 全体方針

全体方針はゲーム終了時に条件を満たしていれば人気点を得ることができます。



5, 助っ人カード

助っ人カードをプレイしていれば人気点を得ることができます。(単発も含まれる)



※注意 仕入れ、出目増加分で使用したものは、プレイではありませんので、人気点には加算されません。

6, お金

ゲーム終了時、お金は1金につき人気点を1点得ることができます。



7, マイナス点

マイナス点がある場合、人気点が減ります。なるべく取らないように気をつけましょう。



5, 一人用ルール

●準備

- 1: 一人用ルールでは、異なる色の従業員を2組用意します。
- 2: アクションカードは、①～⑫の12枚のみ使います。
- 3: 初期資金として、2金を受け取ります。
- 4: その他については、通常プレイと同じ準備をします。



自プレイヤー用



NPC 用



フェイズ1: ドロー ～ フェイズ2: 仕入れ

通常プレイと同じです。

フェイズ3: アクション

- 1: アクションフェイズ開始前にダイスを振ってください。
出目のカード番号のアクションに、NPC 従業員をおいてください。
異なる3つのアクションに、NPC 従業員が置かれるまで繰り返します。



出目が「8」なので、⑧の「助っ人募集」に NPC 用の従業員 1 体を置きます。
アクション等はいりません。

※すでに置かれているアクションのカード番号が出た場合、振り直しとなります。

通常プレイと同じように、従業員が置かれたアクションは使用できません。

どうしても使いたいアクションに NPC 従業員が置かれそうな場合、
任意の枚数の助っ人カードを山札の下に戻すことで、戻した枚数分だけ出目を +1 してもよいです。
助っ人カードを戻して、出目が 13 以上になった場合は必ず振り直しになります。

1 体目

出目が「8」なので、
⑧の「助っ人募集」に置く。



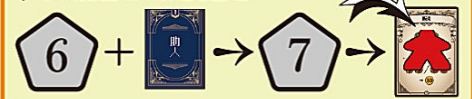
2 体目

出目が「8」だったが、すでに従業員が置かれているので、
振り直し。振り直した出目が「5」なので、⑤の「休暇」
に 2 体目を置く。



3 体目

出目が「6」だったが、⑥の「お手伝い」は使いたかったので、
助っ人カードを 1 枚山札に戻し出目を +1 して「7」に。
⑦の「販売」に 3 体目を置く。



- 2: 通常プレイと同じく、プレイヤーは自身の従業員 1 体を
アクションカードの上に置き、効果を発動します。
3 体すべてが終わるまで繰り返します。



フェイズ4: ボーナス ～ フェイズ7: ラウンド終了

通常プレイと同じです。

1 ～ 6 ラウンド目終了: ラウンドカードをめくり、表向きにして新しいアクションカードとして置きます。
次のラウンドを開始します。

7 ラウンド目終了: ゲーム終了となります。人気点を集計します。

●最終得点評

いままでに獲得した人気点を加算し、下の表と比較します。

0 ～ 99 点	100 ～ 124 点	125 ～ 149 点	150 ～ 174 点	175 ～ 199 点	200 点～
さびれた温泉旅館	よくある温泉旅館	有名な温泉旅館	温泉街一の温泉旅館	日本一の温泉旅館	世界一の温泉旅館

目指せ!世界一の温泉旅館!

6, 内容物の見方

アクションカードの見方

A → B **A** を支払い **B** を得る
(**A** が無ければ実行できません)

A (→ がない場合) **A** を 得る

A + B **A** と **B** の 両方

A / B **A** か **B** の どちらか

アイコンの見方



お金



勝利点

資源



木材



野菜



卵



石材



魚



鶏



助っ人カード



引く



支払う



プレイ
(任意)

アクションカードの見方

- ① 名称 : アクションカードの名称です。
- ② 効果 : 従業員を置いたときに発動する効果です。
- ③ A 面 / B 面 : アクションカードの裏表を識別するための情報です。
好きな面を使ってください
- ④ 対象人数 : 参加プレイヤー数にあわせたカードをご使用ください。
「共通」は常に使用します。
- ⑤ カード番号 : アクションカードの並べ方の参考にしてください。
並び順は 2 ページの「1, ゲームの準備」を参照してください。



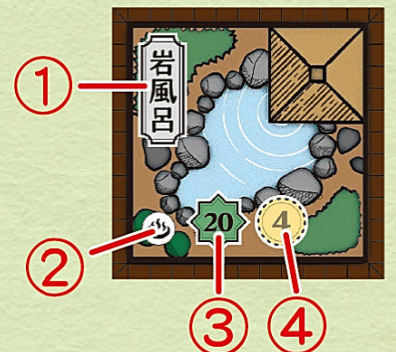
助っ人カードの見方

- ① 仕入れ : 仕入れフェイズに、お金を支払うことで資源が受け取れます。
- ② 名称 : 助っ人カードの名称です。
- ③ 人気点 : 助っ人カードをプレイすることでゲーム終了時、獲得できる人気点です。
- ④ 助っ人カードの種別 :
 - ・単発 : プレイしたタイミングで、1 回だけ効果が発動します。
資源やお金を変換する効果で、変換できるのは助っ人カード 1 枚につき 1 回だけです。
 - ・持続 : プレイしたあと、継続して効果が発動し続けます。
- ⑤ 効果 : 助っ人カードをプレイしたときの効果です。



施設タイルの見方

- ① 名称 : 施設タイルの名称です。施設は全部で 10 種類あります。
- ② 施設種別アイコン : 施設タイルの種別を表すアイコンです。
施設種別アイコンは ④⑤⑥ の 3 種類あります。
施設種別アイコンがない施設タイルもあります。
- ③ 人気点 : ゲーム終了時、加点される人気点です。
- ④ ボーナスアイコン : ボーナスフェイズに獲得できるボーナスです。
破線でボーナスが描かれている施設タイルは、
条件を満たさないとボーナスが獲得できません。
- ⑤ 表面 / 裏面 : 施設タイルは両面印刷されています。
たとえば、「岩風呂タイル」の反対の面は
「ヒノキ風呂タイル」になっています。
建設時は、建設する施設の面を表に置いてください。



⑤ A 面

B 面



施設ボーナスの条件は 15 ページの「11, 施設タイル」を参照してください。

7, アクションカードの説明

番号	名称	人数	効果
A-01a	1 客室 / 高級客室	1~2人	木材 3 つを支払い、「客室タイル」を得る。 または、石材 3 つを支払い、「高級客室タイル」を得る。
A-01b		3~4人	木材 3 つを支払い、「客室タイル」を得る。 または、石材 3 つを支払い、「高級客室タイル」を得る。 または、木材 2 つと石材 2 つを支払い、「客室タイル」か「高級客室タイル」を得る。
A-02a	2 ヒノキ風呂 / 岩風呂	1~3人	木材 3 つと 3 金を支払い、「ヒノキ風呂タイル」を得る。 または、石材 4 つと 2 金を支払い、「岩風呂タイル」を得る。
A-02b		4人	木材 3 つと 3 金を支払い、「ヒノキ風呂タイル」を得る。 または、石材 4 つと 2 金を支払い、「岩風呂タイル」を得る。 または、木材 2 つと石材 2 つと 6 金を支払い、「ヒノキ風呂タイル」か「岩風呂タイル」を得る。
A-03a	3 菜園 / いけす	1~2人	野菜 3 つを支払い、「菜園タイル」を得る。 または、魚 3 つを支払い、「いけすタイル」を得る。
A-03b		3~4人	野菜 3 つを支払い、「菜園タイル」を得る。
A-04a	4 遊技場 / 日本庭園	1~2人	助っ人カード 4 枚を山札の下に戻し、「遊技場タイル」を得る。 または、野菜 1 つと木材 1 つと石材 1 つを支払い、「日本庭園タイル」を得る。
A-04b		3~4人	助っ人カード 4 枚を山札の下に戻し、「遊技場タイル」を得る。
A-05a	5 休暇	1人	助っ人カードを 1 枚引くか、1 枚プレイしてもよい。 その後、助っ人カードを 1 枚引くか、1 枚プレイしてもよい。
A-05b		2~4人	助っ人カードを 1 枚引くか、1 枚プレイしてもよい。 その後、「スタートプレイヤータイル」を受け取り、次ラウンドからスタートプレイヤーになる。 既に「スタートプレイヤータイル」を持っていた場合、「スタートプレイヤータイル」は移動しない。
A-06a	6 お手伝い	A 共通	野菜、魚、卵、木材、石材のうち、いずれか 1 つを得る。
A-06b		B 共通	野菜、魚、卵のうち、いずれか 1 つを得る。 その後、助っ人カードを 1 枚引く。
A-07a	7 販売	A 共通	野菜 1 つか魚 1 つを支払い、5 金を得る。 または、野菜 2 つか魚 2 つを支払い、10 金を得る。
A-07b		B 共通	助っ人カード 1 枚を山札の下に戻し、4 金を得る。 または、鶏 1 羽を支払い、6 金を得る。1 回のアクションで 2 回まで実行できる。
A-08a	8 助っ人募集	A 共通	助っ人カードを 1 枚引く。 その後、助っ人カード 1 ~ 2 枚をプレイしてもよい。
A-08b		B 共通	助っ人カードを 1 枚引き、2 金を得る。 または、助っ人カード 1 ~ 3 枚をプレイしてもよい。
A-09a	9 耕作	A 共通	野菜 2 つを得る。 その後、助っ人カード 1 枚をプレイしてもよい。
A-09b		B 共通	12 面ダイスを振り、出目の資源を受け取る。 ダイスは最大 3 回まで振ることができ、振り直す前の数字を適用することはできない。 任意の枚数の助っ人カードを山札の下に戻すことで、戻した枚数分だけ出目を +1 できる。

ダイス出目	1 ~ 3	4 ~ 7	8 ~ 12	13 ~
効果	助っ人カードを 1 枚引く	野菜 1 つを得る	野菜 2 つを得る	野菜 3 つを得る

番号	名称	人数	効果										
A-10a	10釣り	A 共通	12面ダイスを振り、出目の資源を受け取る。 ダイスは最大3回まで振ることができるが、振り直す前の数字を適用することはできない。 任意の枚数の助っ人カードを山札の下に戻すことで、戻した枚数分だけ出目を+1できる。 <table><tr><td>ダイス出目</td><td>1～4</td><td>5～8</td><td>9～12</td><td>13～</td></tr><tr><td>効果</td><td>助っ人カードを1枚引く</td><td>魚1つを得る</td><td>魚2つを得る</td><td>魚3つを得る</td></tr></table>	ダイス出目	1～4	5～8	9～12	13～	効果	助っ人カードを1枚引く	魚1つを得る	魚2つを得る	魚3つを得る
ダイス出目		1～4	5～8	9～12	13～								
効果	助っ人カードを1枚引く	魚1つを得る	魚2つを得る	魚3つを得る									
A-10b	B 共通	魚1つと2金を得る。 または、助っ人カード1枚を山札の下に戻し、魚2つを得る。											
A-11a	11伐採	A 共通	12面ダイスを振り、出目の資源を受け取る。 ダイスは最大3回まで振ることができるが、振り直す前の数字を適用することはできない。 任意の枚数の助っ人カードを山札の下に戻すことで、戻した枚数分だけ出目を+1できる。 <table><tr><td>ダイス出目</td><td>1～5</td><td>6～8</td><td>9～12</td><td>13～</td></tr><tr><td>効果</td><td>助っ人カードを1枚引く</td><td>木材1つを得る</td><td>木材2つを得る</td><td>木材3つを得る</td></tr></table>	ダイス出目	1～5	6～8	9～12	13～	効果	助っ人カードを1枚引く	木材1つを得る	木材2つを得る	木材3つを得る
ダイス出目		1～5	6～8	9～12	13～								
効果	助っ人カードを1枚引く	木材1つを得る	木材2つを得る	木材3つを得る									
A-11b	B 共通	木材1つを得る。 または、野菜1つを支払い、木材2つを得る。											
A-12a	12採掘	A 共通	12面ダイスを振り、出目の資源を受け取る。 ダイスは最大3回まで振ることができるが、振り直す前の数字を適用することはできない。 任意の枚数の助っ人カードを山札の下に戻すことで、戻した枚数分だけ出目を+1できる。 <table><tr><td>ダイス出目</td><td>1～6</td><td>7～9</td><td>10～12</td><td>13～</td></tr><tr><td>効果</td><td>助っ人カードを1枚引く</td><td>石材1つを得る</td><td>石材2つを得る</td><td>石材3つを得る</td></tr></table>	ダイス出目	1～6	7～9	10～12	13～	効果	助っ人カードを1枚引く	石材1つを得る	石材2つを得る	石材3つを得る
ダイス出目		1～6	7～9	10～12	13～								
効果	助っ人カードを1枚引く	石材1つを得る	石材2つを得る	石材3つを得る									
A-12b	B 共通	石材1つを得る。 または、助っ人カード1枚を山札の下に戻し、石材2つを得る。											
A-13a	i いけす	3～4人	魚3つを支払い、「いけすタイル」を得る。										
A-14a	ii 日本庭園	3～4人	野菜1つと木材1つと石材1つを支払い、「日本庭園タイル」を得る。										
A-15a	iii出稼ぎ 食糧調達	A 3～4人	4金を得る。 既に従業員が置かれていても使用できる。同じプレイヤーが複数回使用してもよい。										
A-15b		B 3～4人	野菜1つか魚1つを得る。 既に従業員が置かれていても使用できる。同じプレイヤーが複数回使用してもよい。										
A-16a	iv購入 お使い	A 4人	1金を支払い、野菜1つと木材1つを得る。 または、2金を支払い、魚1つと石材1つを得る。										
A-16b		B 4人	1金を支払い、木材1つを得て、助っ人カードを1枚引く。 または、2金を支払い、石材1つを得て、助っ人カード1枚を引く。										
A-17a	v福引・式 食料調達・式	A 4人	12面ダイスを振り、出目のお金を受け取る。ダイスは最大3回まで振ることができるが、振り直す前の数字を適用することはできない。 任意の枚数の助っ人カードを山札の下に戻すことで、戻した枚数分だけ出目を+1できる。 <table><tr><td>ダイス出目</td><td>1～4</td><td>5～8</td><td>9～12</td><td>13～</td></tr><tr><td>効果</td><td>2金を得る</td><td>4金を得る</td><td>8金を得る</td><td>12金を得る</td></tr></table>	ダイス出目	1～4	5～8	9～12	13～	効果	2金を得る	4金を得る	8金を得る	12金を得る
ダイス出目		1～4	5～8	9～12	13～								
効果	2金を得る	4金を得る	8金を得る	12金を得る									
A-17b	B 4人	野菜1つと魚1つを得る。 その後、助っ人カード1枚をプレイしてもよい。											

8, ラウンドカードの説明

番号	名称	給与支払 (表面)	アクションカード (裏面)																
R-01	ラウンド 1 物々交換	給与支払 	野菜 1 つか魚 1 つかを支払い、木材 1 つか石材 1 つかを得る。 または、卵 1 個か鶏 1 羽を支払い、木材 1 つかと石材 1 つかを得る。 1 回のアクションで 2 回まで実行できる。																
R-02	ラウンド 2 養鶏場訪問	給与支払 	1 金と野菜 1 つかを支払い、卵 2 個を得る。 その後、助っ人カード 1 枚をプレイしてもよい。																
R-03	ラウンド 3 突貫工事	給与支払 	12 面ダイスを振り、出目の資源または施設タイルを受け取る。 ダイスは最大 3 回まで振ることができるが、振り直す前の数字を適用することはできない。 任意の枚数の助っ人カードを山札の下に戻すことで、戻した枚数分だけ出目を +1 できる。 <table border="1"> <thead> <tr> <th>ダイス出目</th><th>効果</th><th>ダイス出目</th><th>効果</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 ~ 11:</td><td>助っ人カードを 1 枚引く</td><td>14:</td><td>「ヒノキ風呂タイル」を得る</td></tr> <tr> <td>12:</td><td>「客室タイル」を得る</td><td>15:</td><td>「岩風呂タイル」を得る</td></tr> <tr> <td>13:</td><td>「高級客室タイル」を得る</td><td>16 ~ :</td><td>「貴賓室ぬくみ殿タイル」を得る</td></tr> </tbody> </table>	ダイス出目	効果	ダイス出目	効果	1 ~ 11:	助っ人カードを 1 枚引く	14:	「ヒノキ風呂タイル」を得る	12:	「客室タイル」を得る	15:	「岩風呂タイル」を得る	13:	「高級客室タイル」を得る	16 ~ :	「貴賓室ぬくみ殿タイル」を得る
ダイス出目	効果	ダイス出目	効果																
1 ~ 11:	助っ人カードを 1 枚引く	14:	「ヒノキ風呂タイル」を得る																
12:	「客室タイル」を得る	15:	「岩風呂タイル」を得る																
13:	「高級客室タイル」を得る	16 ~ :	「貴賓室ぬくみ殿タイル」を得る																
R-04	ラウンド 4 福引	給与支払 	12 面ダイスを振り、出目のお金を受け取る。 ダイスは最大 3 回まで振ることができるが、振り直す前の数字を適用することはできない。 任意の枚数の助っ人カードを山札の下に戻すことで、戻した枚数分だけ出目を +1 できる。 <table border="1"> <thead> <tr> <th>ダイス出目</th><th>1 ~ 8</th><th>9 ~ 12</th><th>13 ~</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>効果</td><td>4 金を得る</td><td>8 金を得る</td><td>12 金を得る</td></tr> </tbody> </table>	ダイス出目	1 ~ 8	9 ~ 12	13 ~	効果	4 金を得る	8 金を得る	12 金を得る								
ダイス出目	1 ~ 8	9 ~ 12	13 ~																
効果	4 金を得る	8 金を得る	12 金を得る																
R-05	ラウンド 5 増築	給与支払 	木材 2 つかと石材 2 つかを支払い、「客室タイル」か「高級客室タイル」を得る。 または、木材 2 つかと石材 2 つかと 6 金を支払い、「ヒノキ風呂タイル」か「岩風呂タイル」を得る。																
R-06	ラウンド 6 特産品販売	給与支払 	野菜 1 つか魚 1 つか卵 1 個を支払い、2 金を得る。 または、木材 1 つか石材 1 つか鶏 1 羽を支払い、3 金を得る。 1 回のアクションで 5 回まで実行できる。 <i>既に従業員が置かれていても使用できる。 同じプレイヤーが複数回使用してもよい。</i>																
R-07	ラウンド 7	給与支払 	得点計算へ																

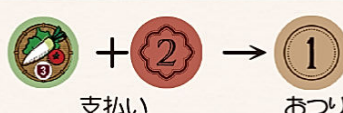
・代用可能

食材のみで支払う場合、おつりは返ってこないことに注意してください。
お金と食材を組合せて給与を支払うことも可能です。その場合、お金が含まれているためおつりがあれば返ってきます。



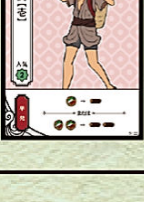
例) 給与が 4 金るとき、野菜 (3 金相当) と 2 金を支払えば、1 金がおつりとして返ってきます

給与・支払:
の時



9, 助っ人カードの説明

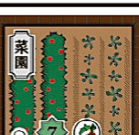
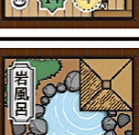
番号	名称 / 仕入	人気点 / 種別	効果
S-01	ゆもみ 湯もみ	壹 人気点: 1点 種別: 単発	このカードをプレイしたとき、あなたは自分の ☺ がついた 施設タイル のみでの ボーナスフェイズ を実行する。 あなたはこのラウンドの通常の ボーナスフェイズ にも参加する。
S-02	仕入 3金→木材	貳 人気点: 1点 種別: 持続	今後、あなたが ☺ がついた 施設タイル を得るとき、必要なお金が 2金 減る。
S-03	3金→木材	参 人気点: 3点 種別: 単発	このカードをプレイしたとき、☺ がついた 施設タイル を2つ持っていれば、 助っ人カード を2枚引くことができる。同様に、3つ持っていれば3枚、4つ持っていれば4枚の 助っ人カード を引くことができる。
S-04	さんすけ 三助	壹 人気点: 2点 種別: 持続	今後、あなたが「休暇アクション」に従業員を置いたとき、アクションの効果使用後に、 助っ人カード 1枚を追加でプレイすることができる。
S-05	仕入 3金→木材	貳 人気点: 1点 種別: 持続	今後、あなたが「お手伝いアクション」に従業員を置いたとき、アクションの効果使用後に、 助っ人カード 1枚を追加でプレイすることができる。
S-06	3金→木材	参 人気点: 3点 種別: 持続	今後、あなたが「販売アクション」に従業員を置いたとき、アクションの効果使用後に、 助っ人カード を1枚引くことができる。
S-07	らくごか 落語家	壹 人気点: 2点 種別: 単発	このカードをプレイしたとき、この 助っ人カード に加え、追加で 助っ人カード を2枚プレイすることができる。
S-08	仕入 3金→木材	貳 人気点: 2点 種別: 単発	このカードをプレイしたとき、 助っ人カード 1枚を山札の下に戻し、 助っ人カード を3枚引くことができる。
S-09	3金→木材	参 人気点: 2点 種別: 持続	今後、あなたがアクションで 助っ人カード を引くとき、引いた 助っ人カード を即座にプレイしてもよい。
S-10	さぎし 詐欺師	壹 人気点: -2点 種別: 単発	このカードをプレイしたとき、このゲーム中にこのカードより前にプレイしている 助っ人カード 2枚につき、 助っ人カード を1枚引く。
S-11	仕入 4金→石材	貳 人気点: -1点 種別: 単発	このカードをプレイしたとき、あなたの所持金が 2金 以下なら、 5金 を得ることができる。
S-12	4金→石材	参 人気点: -2点 種別: 持続	今後、他プレイヤーが 助っ人カード をプレイするとき、あなたは共通の場合から 1金 を得ることができる。仕入れや、出目増加のために 助っ人カード を山札に戻す効果は、この 助っ人カード の対象とならない。
S-13	そうごばん 倉庫番	壹 人気点: 2点 種別: 単発	このカードをプレイしたとき、 野菜 4つを支払い、 木材 4つを得ることができる。 または、 魚 4つを支払い、 石材 4つを得ることができる。
S-14	仕入 4金→石材	貳 人気点: 2点 種別: 単発	このカードをプレイしたとき、手元にちょうど3つある1種類の資源を1つ得ることができる。ちょうど3つある資源が複数種類ある場合、すべての3つある資源を1つずつ得ることができる。
S-15	4金→石材	参 人気点: 2点 種別: 持続	今後、あなたは1回のアクションで2つ以上の 石材 を得るとき、追加で 1金 を得ることができる。
S-16	げいじゅつか 芸術家	壹 人気点: X点 種別: 持続	人気点の計算時、あなたの旅館に 施設タイル が7種類あれば、このカードの人気点は4点になる。 同様に、8種類あれば9点、9種類あれば16点の人気点になる(施設タイル は10種類ある)。 条件を満たしていなければ、このカードの人気点は0点になる。
S-17	仕入 4金→石材	貳 人気点: X点 種別: 持続	人気点の計算時、あなたの旅館に ☹ と ☺ がついた 施設タイル が合計4つあれば、このカードの人気点は4点になる。 同様に、5つあれば9点、6つあれば16点の人気点になる。 条件を満たしていなければ、このカードの人気点は0点になる。
S-18	4金→石材	参 人気点: X点 種別: 持続	人気点の計算時、あなたが 個人方針 を達成していれば、このカードの人気点は5点になる。 達成していなければ、このカードの人気点は0点になる。

番号	名称 / 仕入	人気点 / 種別	効果
S-19	 たくはつそう 托鉢僧	人気点: 2点 種別: 単発	このカードをプレイしたとき、あなたが 野菜 を1つ持っていれば、 野菜 を1つ得ることができる。同様に、2つ持っていれば2つ、3つ持っていれば3つ、4つ持っていれば4つ、5つ持っていれば5つの 野菜 を得ることができる。ただし、6つ以上の 野菜 を持っているとき、 野菜 を得ることはできない。
S-20	 仕入 3金→野菜	人気点: 3点 種別: 持続	今後、あなたがアクションで 助っ人カード を引くとき、 助っ人カード を引く代わりに、 野菜 を得ることができる。
S-21	 仕入 3金→野菜	人気点: 2点 種別: 単発	このカードをプレイしたとき、あなたの旅館にある☉がついた 施設タイル の数だけ、 野菜 を得ることができる。
S-22	 のうみん 農民	人気点: 2点 種別: 単発	このカードをプレイしたとき、 野菜 1つを支払い、 木材 1つを得ることができる。または、 野菜 2つを支払い、 木材 2つを得ることができる。
S-23	 仕入 3金→野菜	人気点: 2点 種別: 持続	今後、従業員への 支払いフェイズ で 野菜 を支払いに使う場合、追加で2金を支払うことで 木材 1つを得ることができる。この効果は、1回の 支払いフェイズ で1度だけ使用できる。
S-24	 仕入 3金→野菜	人気点: 2点 種別: 単発	このカードをプレイしたとき、 野菜 2つを支払うことで 鶏 2羽を得ることができる。
S-25	 ぎっかしょう 雑貨商	人気点: 1点 種別: 単発	このカードをプレイしたとき、6金を支払うことで 木材 、 石材 、 魚 、 卵 を1つずつ得ることができる。
S-26	 仕入 3金→野菜	人気点: 2点 種別: 単発	このカードをプレイしたとき、3金を支払うことで 石材 を1つ得ることができる。同様に7金を支払うことで 石材 を2つ、11金を支払うことで 石材 を3つ得ることができる。
S-27	 仕入 3金→野菜	人気点: 2点 種別: 単発	このカードをプレイしたとき、2金を支払うことで 木材 を1つ得ることができる。同様に5金を支払うことで 木材 を2つ、8金を支払うことで 木材 を3つ得ることができる。
S-28	 りょうし 漁師	人気点: 3点 種別: 単発	このカードをプレイしたとき、 魚 を2つ支払うことで 魚 を3つ得ることができる。
S-29	 仕入 4金→魚	人気点: 3点 種別: 持続	今後、「釣りアクション」に他プレイヤーの従業員が既にいても、あなたは「釣りアクション」を使用することができる。なお、あなたの従業員が既にいる「釣りアクション」は、使用できない。
S-30	 仕入 4金→魚	人気点: 2点 種別: 単発	このカードをプレイしたとき、 石材 を1つ支払うことで 魚 を2つ得ることができる。
S-31	 いたまえ 板前	人気点: 2点 種別: 単発	このカードをプレイしたとき、☉がついた 施設タイル を3つ持っていれば、3金を得ることができる。同様に、4つ持っていれば6金、5つ持っていれば10金を得ることができる。
S-32	 仕入 4金→魚	人気点: 2点 種別: 単発	このカードをプレイしたとき、 魚 を1つ持っていれば、1金を得ることができる。同様に、2つ持っていれば3金、3つ持っていれば6金を得ることができる。
S-33	 仕入 4金→魚	人気点: 1点 種別: 持続	今後、あなたが「釣りアクション」で 魚 を得るとき、追加で1金を得ることができる。
S-34	 むぎしゅうり 麦酒売	人気点: 2点 種別: 持続	今後、あなたは12面ダイスを最大3回ではなく、最大4回まで振ることができるようになる。
S-35	 仕入 4金→魚	人気点: 1点 種別: 持続	今後、あなたは「耕作アクション」、「釣りアクション」、「伐採アクション」、「探掘アクション」で 助っ人カード による出目加算を行うとき、1枚につき+1ではなく+2されるようになる。
S-36	 仕入 4金→魚	人気点: 1点 種別: 持続	今後、あなたがサイコロを振るとき、振り直して3回目に振るときのみ、出目が+2されるようになる。
S-37	 ようけいか 養鶏家	人気点: 2点 種別: 単発	このカードをプレイしたとき、あなたは持っている 卵 をすべて支払うことで、同数の 鶏 を得ることができる。
S-38	 仕入 3金→卵	人気点: 3点 種別: 単発	このカードをプレイしたとき、あなたは持っている 鶏 2羽ごとに、 助っ人カード を1枚引くことができる。
S-39	 仕入 3金→卵	人気点: 1点 種別: 単発	このカードをプレイしたとき、あなたは 鶏 を1羽得ることができる。
S-40	 こうぎょうしゅ 興行主 仕入 3金→卵	人気点: X点 種別: 持続	人気点の計算時、あなたが 助っ人カード をゲーム中に5枚プレイしていれば、このカードの人気点は4点になる。同様に、7枚プレイしていれば9点、9枚プレイしていれば16点の人気点になる。条件を満たしていなければ、このカードの人気点は0点になる。

10, 方針カードの説明

種別	番号	カード名	効果
個人方針 	K-01	上質な体験	人気点の計算時、あなたの旅館に「高級客室タイル」、「日本庭園タイル」、「岩風呂タイル」があれば、人気点を9点得ることができる。
	K-02	たくさんの助っ人	人気点の計算時、あなたの旅館に「遊技場タイル」があり、あなたが 助っ人カード を4枚以上プレイしていれば、人気点を10点得ることができる。
	K-03	和の心	人気点の計算時、あなたの旅館に「客室タイル」、「日本庭園タイル」、「ヒノキ風呂タイル」があれば、人気点を10点得ることができる。
	K-04	自慢の料理	人気点の計算時、あなたの旅館に「菜園タイル」、「いけすタイル」があり、 鶏 を3羽以上持っていれば、人気点を12点得ることができる。
	K-05	贅沢な時間	人気点の計算時、あなたの旅館に「日本庭園タイル」と「貴賓室ぬくみ殿タイル」が、あわせて2つ以上あれば、人気点を12点得ることができる。
	K-06	みんなで泊まろう	人気点の計算時、あなたの旅館に  が付いた 施設タイル が3つ以上あれば、人気点を10点得ることができる。
	K-07	いい湯だな	人気点の計算時、あなたの旅館に  が付いた 施設タイル が2つ以上あれば、人気点を9点得ることができる。
	K-08	地産地消	人気点の計算時、あなたの旅館に  が付いた 施設タイル が3つ以上あれば、人気点を15点得ることができる。
全体方針 	Z-01	変わったデザイン	1辺だけ 他施設タイル と接している 施設タイル 1つにつき、人気点を3点得ることができる。
	Z-02	堅実なデザイン	4辺すべてを 他施設タイル と接している 施設タイル 1つにつき、人気点を5点得ることができる。
	Z-03	美しい外観	旅館の形が左右対称であれば、人気点を8点得ることができる。 形だけ左右対称であれば条件達成であり、 施設タイル の内容は問わない。 たとえば、「受付タイル」から、すべての 施設タイル を右側のみに置いた形、すべての 施設タイル を上側のみに置いた形も左右対称とみなす。
	Z-04	こだわりの外観	旅館の形が上下対称であれば、人気点を10点得ることができる。 形だけ上下対称であれば条件達成であり、 施設タイル の内容は問わない。 たとえば、「受付タイル」から、すべての 施設タイル を右側のみに置いた形、すべての 施設タイル を上側のみに置いた形も上下対称とみなす。
	Z-05	建築家のこだわり	他に表示されている 全体方針カード の人気点を2倍にする。

11, 施設タイルの説明

	受付 1点 ボーナスフェイス：2金を得る。 下辺に 施設タイル を置くことはできない。 ただし、「受付タイル」と隣接していなければ、「受付タイル」より下側に 施設タイル を置くことはできる。		貴賓室ぬくみ殿 32点 特別な効果はないが、人気点が高い。
	 客室 8点 ボーナスフェイス：2金を得る。		 高級客室 11点 ボーナスフェイス：2金を得る。
	 菜園 7点 ボーナスフェイス：野菜1つを得る。		 いけす 7点 ボーナスフェイス：魚1つを得る。
	 遊技場 6点 ボーナスフェイス： 助っ人カード を1枚引く。		日本庭園 11点 ボーナスフェイス：この 施設タイル に  がついた 施設タイル が隣接していれば2金を得る。
	 ヒノキ風呂 14点 ボーナスフェイス：この 施設タイル に    が付いた 施設タイル が3つ以上隣接していれば4金を得る。    が付いた 施設タイル の組合せは自由とする。 たとえば、すべて  が付いた 施設タイル が3つ隣接している場合であっても条件は満たす。		
	 岩風呂 20点 ボーナスフェイス：この 施設タイル に    が付いた 施設タイル が3つ以上隣接していれば4金を得る。    が付いた 施設タイル の組合せは自由とする。 たとえば、すべて  が付いた 施設タイル が3つ隣接している場合であっても条件は満たす。		

12, よくある質問

Q. 助っ人カードは好きなタイミングでプレイできますか？

A. できません。助っ人カードは、助っ人カードを使うアクションに従業員を置いたときのみプレイできます。

Q. 資源を変換する単発の助っ人カードを、交換元の資源がない状態でプレイできますか？

A. できます。その場合、人気点を得ることができます。ただし、助っ人カードの効果は発動されません。

Q. 仕入れで複数種類の資源を仕入れることはできますか？

A. できます。その場合、仕入れに使用した助っ人カードはすべて山札の下に戻します。

Q. お金や資源が足りなくなったらどうしますか？

A. 他のもので代用してください。お金や資源は無限にあるものとします。

Q. ゲームの準備をするとき、施設タイルの表面と裏面の割合は決まっていますか？

A. 決まっています。アクションで建設するとき、建設する施設の面を表にしてください。

Q. 施設タイルが足りなくなったらどうしますか？

A. 施設タイルは有限で早いもの勝ちです。足りなくなった施設タイルは獲得できなくなります。

Q. 従業員へのお支払いができる状態で、次ラウンドのためにあえて支払わないことはできますか？

A. できます。ただし、不足分 1 金につき -3 点を受け取ってください。

Q. ラウンドが変わったとき、スタートプレイヤーも変わりますか？

A. 変わりません。アクションカードの効果で変わらない限り、スタートプレイヤーは変わりません。次のラウンドもスタートプレイヤーから各フェイズを行います。

Ex, みんなのぬくみ



『いけす』裏面



『日本庭園』裏面

ゲーム作りに挑戦してみましょう

アクションカード  の『いけす』、 の『日本庭園』は裏が
blankカードになっており、オリジナルアクションが作れるように
なっています。

「こういうアクションを増やしたら面白いんじゃない？」が試せますので、
好きに作ってみましょう。

直接カードに書き込むと 1 回しか試せないの、カラーコピーして遊ぶ
ことを推奨します。

「いいアクションができた!」と思ったら
みんなのぬくみをつけて Twitter に投稿すると、
他の人も遊んでくれるかもしれません。

