

# ロクジカ



## 「ロクジカ」とは

産業の六次化（ロクジカ）とは、農林水産物を生産する（一次産業）だけでなく、加工（二次産業）して、流通・販売（三次産業）まで手掛ける経営形態のことです。

## ゲームの目的

あなたは農山漁村の住人。職業は農家や漁師、小さな工場で働く職人か、あるいは役場や観光協会の職員かも知れませんが、いずれにせよ、村おこしの仕掛け人です。

地場の「一次」「二次」「三次」産業をつないで「六次化」の付加価値をもたらし、地域を活性化することが目的です。

## 内容物

- ・説明書（本紙）およびカード一覧（別紙）
- ・カード 52枚
- うち、一・二・三次産業カード 27枚



（裏面）  
一次、二次、三次の種別アイコン

基礎点

特定のカードとセットにした際の基礎点  
（×はセット不可）  
※記載のないカードもあり

特定のカードとセットにする条件  
※記載のないカードもあり

プレーヤーテキスト

（表面）

うち、六次産業カード 25枚



（裏面）

六次の種別アイコン

このカードを達成したときの得点

このカードの達成条件

プレーヤーテキスト

（表面）

## 基本ゲーム「ロクジカコレクション」

この説明書では、基本ゲーム「ロクジカコレクション」の2~6人用ルールについて説明します。1人用ルールおよびその他の遊び方は、奥付に記載したウェブサイトで公開しています。

※「ロクジカコレクション」を遊ぶときは、別途ゲーム内通貨を表すチップ等を用意してください（以降は用意したチップおよびそのチップで表されるゲーム内通貨の単位を「コイン」と呼びます）。

## ゲームの準備

- ①スタートプレイヤーを決めます。  
一番最近に直売所を利用した者か、それが明らかでない場合は、じゃんけんなど適当な方法で決めてください。スタートプレイヤーは6コインを受け取ります。
- ②ゲームはスタートプレイヤーから順に、時計回りで進行します。ここで  
2番目のプレイヤーは7コイン、  
3番目のプレイヤーは8コイン、…と前の順番になるプレイヤーより1ずつ多いコインを受け取ります。  
手持ちのコインは公開情報です。他のプレイヤーからも常にその枚数が見えるようにして自分の前に置きます。

- ③残ったコインは端にまとめて置きます。以降はこれを「ストック」と呼びます。
- ④一・二・三次産業カード（以降「一二次カード」と略します）をよくシャッフルして、上から5枚を表向きにして中央に並べます。残りは裏向きのまま重ねてそのとなりに置き、一二次カードの山札とします。

ここで並べた5枚が置かれた位置を、山札から遠い側から順に「価値1」「価値2」…「価値5」の置場とします。

- ⑤六次産業カード（以降「六次カード」と略します）から「フロンティア精神」のカードを除き、それ以外をよくシャッフルして、上から4枚を表向きにして中央に並べます。「フロンティア精神」のカードはそのとなりに置きます。ここで六次カードには価値の区別はありません。
- ⑥六次カードの残りを各プレイヤーに3枚ずつ配り、このうち各プレイヤーは2人プレイの場合は3枚すべて、3人プレイの場合は2枚、4人以上でプレイする場合は1枚を選びます。このとき、すでに中央に並べられたカードを参考にしながら選んで構いません。選んだカードを「商標登録」（後述）したもとして、自分の前に裏向きで置きます。

選ばなかったカードは裏向きのまま戻し、全員分を六次カードのさらなる残りとは混ぜ、再度よくシャッフルして、裏向きのまま重ねて六次カードのとなりに置き、六次カードの山札とします。

以上でゲームの準備は完了です。

## ゲームの流れ

ゲームはスタートプレイヤーから順に、時計回りで手番を行います。

手番の間に「ゲームの終了条件」（後述）に合う状況となったら、そこからもう1巡だけ各プレイヤーが手番を行い、その状況が生じたプレイヤーが再度手番を終えたところでゲームが終了します。その後、「得点計算」（後述）を行って勝敗を決めます。

## 手番の流れ

手番のプレイヤーは、中央に残っているコインの数によって詳細は異なりますが、基本的に「コインを受け取る」または「コインを中央に支払ってカードを受け取る」のうち、いずれかを選択して行います。

### 1) 中央にコインが残っていないとき 選択1) - 1

ストックからコインを1枚受け取ります。そして「価値1」の置場にある一二次カードを捨札にします（山札のとなりの捨札置場に表向きで重ねて置きます。以降、捨札にするときの操作は同様です）。

さらに「価値2」から「価値5」の置場にある一二次カードを1ずつ低い置場に移動して、「価値5」の置場には、一二次カードの山札の上から1枚を表向きにして置きます（山札がないときは、捨札置場にあるカードをよくシャッフルして、新たな山札を作ってください。以降、一二次カードの山札がないときの操作は同様です）。以上で手番は終了です。

## 《ゲーム準備を行った状態の例》

### 2番目のプレイヤーの前



### スタートプレイヤーの前



### ストック



### 一二次カード捨札置場



## 選択1) - 2

中央に、手持ちから1～6コインのうち任意の数を支払います。ここで手持ち以上のコインを支払うことはできません。

支払ったコインが数えやすいよう、「価値1」「価値2」…の置場のとなりにコインを置くのと良いでしょう。このとき、支払ったコインに応じて次のカードを受け取ります。

### 1～5コインを支払ったとき：

同価値の置場にある一二三次カード

### 6コインを支払ったとき：

中央に並べられている、または各山札の一番上にある一二三次カードか六次カードのうち任意に選んだ1枚

それぞれ「カードを受け取ったとき」の処理（後述）を行い、手番は終了です。

## 2) 中央に1～5コイン残っているとき

### 選択2) - 1

中央にあるコインをすべて受け取ります。以上で手番は終了です。

### 選択2) - 2

中央にあるコインにさらに追加して、手持ちから合計が1～6コインとなるように任意の数を支払います。支払い後に中央にあるコインの合計に応じて**選択1) - 2**と同様のカードを受け取ります。

それぞれ「カードを受け取ったとき」の処理（後述）を行い、手番は終了です。

## 3) 中央に6コイン残っているとき

ただちに中央にある6コインをすべてストックに戻します。

そしてカードがなくなった置場には、並べられたまま残っている一二三次カードをより低い価値の置場へと詰めて移動します。さらに移動した後もカードがない置場には、一二三次カードの山札の上から1枚ずつ表向きにして置きます。

以上の操作を行った後に、「1) 中央にコインが残っていないとき」と同様の状況であるとみなして、手番を行います。

## 《手番の流れの例》



- ・スタートプレイヤーのAさんは、中央に2コインを支払い、価値2の「野菜」を受け取った。
- ・2番目のBさんは、中央に3コインを追加で支払い、価値5の「直営飲食店」を受け取った。
- ・3番目のCさんは、中央に1コインを追加で支払い、合計6コインで六次カードを受け取って商標登録することもできたが、価値3の「直売所」を受け取った。
- ・4番目のDさんは、ただちに中央の6コインをストックに戻す。「乾物」を価値2に移動し、価値3～5の置場に山札から表向きに並べて、手番を行う。

## 一二三次カードを受け取ったとき

一二三次カードを受け取ったら、表向きにして自分の前に置きます。これを「所有する」と呼びます。

ただし、一次、二次、三次の種別ごとに各1枚ずつしか所有することができません。すでに所有するカードと同種のカードを受け取ったら、ただちにその2枚のうちいずれかを選んで捨札にします。

**【例外】**カード名が赤色の「地域ブランド」「産学官連携」「マーケティング」は各1枚ずつの制限に数えません。同種の一二三次カードと合わせて所有することができます。

ここで一次、二次、三次のカードを各1枚ずつ所有していて、かつその3枚がセット不可となる組み合わせでなければ「六次化」を行うことができます。

「六次化」の条件を満たしたとき、それを行わないこともできますが、「六次化」は自分の手番中に、新たに一二三次カードを受け取ったときのみ行うことができます。

## 「六次化」を行ったとき

「六次化」を行ったら、以下のとおり処理します。

①所有している一二三次カードの3枚を書かれた基礎点をかけ合わせます。

このとき、特定のカードをセットすると基礎点が上昇します。また、カード名が赤色の「地域ブランド」「産学官連携」「マーケティング」を合わせて所有していれば基礎点を1たしてから、かけ合わせます。

そしてストックからかけ合わせた積の値に等しいコインを受け取ります。

②さらに所有している一二三次カードの組み合わせが、中央に並べられた、または自分が「商標登録」(後述)した六次カードの達成条件を満たしていれば、そのカードを表向きにして自分の前に置きます。これを「得点にする」と呼びます。

このとき、複数の六次カードの達成条件を満たしている場合であっても、そのうち1枚しか得点にすることはできません。

また、中央に「フロンティア精神」が残っていれば、「六次化」の宣言だけで組み合わせを問わず得点にすることができます。

中央に並べられた六次カードを得点にしたとき、ただちに六次カードの山札から1枚を表向きにして補充します。

③所有しているすべての一二三次カードを捨札にします。

## 《「六次化」を行ったときの例》



- ・Bさんは手番で「焼製/炭化」を受け取り、一次、二次、三次のカードを所有したので「六次化」を行った。「直営飲食店」は「食肉」とセットで2点と計算する。ストックから積の値の12コインを受け取る。さらに商標登録した「手作りソーセージ」の達成条件を満たしていたので、これを表向きにして得点にした。所有しているすべての一二三次カードは捨札にする。

## 六次カードを受け取ったとき(「商標登録」)

六次カードを受け取ったら、裏向きにして自分の前に置きます。

ゲームの準備時から裏向きにして自分の前に置いている六次カードと混ぜても構いません。これらは「商標登録」したカードであり、自分だけが達成条件を満たしたとき得点にすることができます。

中央に並べられた六次カードを商標登録したとき、ただちに六次カードの山札から1枚を表向きにして補充します。

山札の一番上から商標登録したカードは他のプレイヤーに見せる必要はありません。

自分が商標登録したカードは、その表面をいつでも確認することができます。

商標登録できるカードの枚数に上限はありませんが、ゲームの終了までに達成できない場合、1枚につき1点減点されます。

## ゲームの終了条件

次の条件のいずれかに合う状況となったら、そこからもう1巡だけ各プレイヤーが手番を行い、その状況が生じたプレイヤーが再度手番を終えたところでゲームが終了します。

- ・いずれかのプレイヤーが、六次カードを合計60点以上得点にした。
- ・六次カードの山札がなくなった。

## 得点計算

各プレイヤーは次の得点を合計します。

- (1) 得点にした六次カード (その得点)
- (2) コイン (1コインにつき1点)
- (3) 商標登録したが、達成できなかった六次カード (1枚につき-1点)

同点のプレイヤーがいた場合は(1)の枚数が多い者を、それも同じ場合は(2)の枚数が多い者を上位とします。

それも同じ場合は同順位とします。

## 奥付

「ロクジカ」 2016年12月11日初版

## 【ゲームデザイン/イラスト】

粒幸久 (一部フリー写真素材利用)

## 【参考文献】

- ・地域活性化100 (H27.2 中小企業庁)
- ・6次産業化の商品事例集 (H28.1 農林水産省)
- ・6次産業化の取組事例集 (H28.2 農林水産省)

内容物の不備やルールの不透明などありましたら、下記までお問い合わせください。

Web <http://wisteria.blog.jp>

Mail [ugcw@outlook.jp](mailto:ugcw@outlook.jp)

twitter @o\_2pr

