

# 「ゴメン」で 済んだら ケーサツ いらないん だよー！



## 遊び方説明書

《改訂2版》

人数 3-6 時間 10-30 min. 年齢 10+

# 山田くん



エアプレイヤー

## 内容物



被害者カード 24枚  
加害者カード 23枚  
質問状カード 22枚 (+ブランク2枚)



たいへんよくできました  
兼  
ようかんカード 24枚  
ポイント早見表 1枚



遊び方説明書  
兼  
山田くん  
(この印刷物) 1部  
おまけ  
スピリオフルール  
説明書 1部

- ⚠️ 警告 人や物に向かってカードを投げないでください。目や体に当たると、ケガや事故の原因となり危険です。カード本来の使用法に従い、安全にご使用ください。
- ⚠️ 注意 ●小さな商品があります。誤飲・窒息の危険がありますので、3歳未満のお子様には絶対に与えないでください。  
●火気や高温になる場所には、絶対に近づけないでください。  
●幼児の手の届かないところに保管してください。

商品の品質には万全を期しておりますが、万一商品に破損や汚損など問題がありましたら、お手数ですが、メールもしくはお電話にて弊社にご連絡いただきますようお願いいたします。代替商品とお取り替えさせていただきます。

発行元：バナナムーン・スタジオ『三号紙』div.  
 総販売元：バナナムーン株式会社  
 〒060-0001 札幌市中央区北1条西15丁目1-3 大通ハイム312  
 mail > info@bananamoon.jp tel > 011-641-8776  
 url > https://bananamoon-games.jp

© 2021 Banana Moon Studio Sapporo and RareSightGames Made in JAPAN

## ゲームの概要

加害者1人と複数の被害者に  
分かれてプレイ。  
ストーリーを読みクスクス、  
役になりきってゲラゲラ、  
加害者は本当の被害者が  
誰なのか推理し謝罪！  
正解してもブチ切れられちゃう  
という理不尽さを  
笑い飛ばすパーティゲーム。

## 「ゴメン」で済んだらケーサツいらないんだよ！ Creative Team

このゲームはバナナムーン・スタジオとレアサイトゲームズのコラボレーション作品です。

### Game Creators

- 編集長/ゲームデザイナー  
芝草 四郎 (バナナムーン・スタジオ)  
秘書1号: 前田弘志、秘書2号: 前田久美子、秘書3号: 吉田衣花、秘書4号: 石崎春菜
- プランナー/ゲームデザイナー  
トムサイ (レアサイトゲームズ)  
こと、斎藤トモキ
- イラストレーター  
佐々木美保 (フリーランス)  
※本人

### About 三号紙

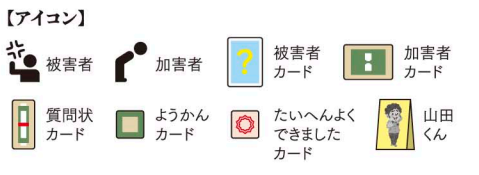
謎の(というか、実体のない)編集長・芝草四郎がプロデュースするヘンテコなフリーマガジン(これは実在する)でございます。ふっ飛んだ出版物であるがゆえ、地元の札幌アートディレクターズクラブ・アワードでは数々のご褒美(賞)をいただき、東京ではJAGDAの年鑑や東京コピーライターズクラブの年鑑に掲載していただき、海の向こうではアメリカのNew York Art Directos Clubでご褒美をいただいたり、ドイツのデザイン本でも2回ほど取り上げていただいているほか、本誌より派生したポスターがフランス国立パブリシティ・ミュージアムの収蔵品となっております。この度、調子こいてボードゲームに進出。もともと「三号紙」で特集が組まれたヘンテコな原作をベースにヘンテコなゲームをリリースして参ります。なお、ゲーム制作にあたって編集長・芝草四郎は、秘書1号~4号の機嫌となっております。

Website  
Banana Moon Games

Facebook  
@sangoshi  
freemagazine

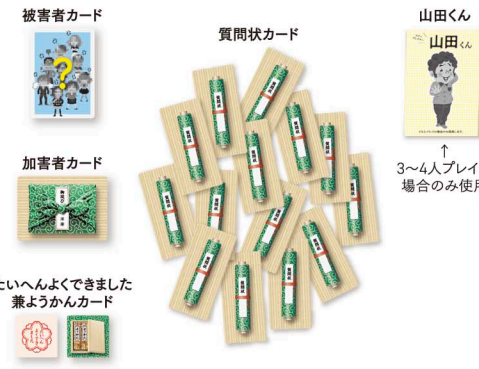
Online Shop  
Banana Puni-puni-do

## ゲームの準備



### カードなどの準備

- はそれぞれ裏向きに重ねて置いておく。
- は重ねて置いておく。
- は裏向きにして場に並べる。  
※3~4人プレイの場合は「5・6人」[6人]用を、5人プレイの場合は「6人」用を取り除く。
- 3~4人プレイの場合のみ、エアプレイヤーとして を立てておく。



### 最初の配役決め

- 最初のラウンドの を1人決める。
- 他のプレイヤーは全員 になる。
- ※ は常に となる。

※3~4人プレイの場合に使用します。

# ゲームの進め方

## 【アイコン】



【山田くんの取り扱い】  
常に被害者で、加害者にはならない。ようかんは受け取る。

## Step 1 カードを配る

- 1> 加害者は質問状カードを、裏向きのままランダムに被害者の人数分抜き出し、他のプレイヤーから見えないよう、1枚だけカード番号を確認する。
- 2> 同じ番号のようかんを取り出して加害者のカードとする。
- 3> 質問状カードは裏向きのままよく混ぜ、被害者に1枚ずつ配る。

### 人数分の『被害者カード』



同じ番号のペア

### 『加害者カード』

## Step 2 カードのストーリーを読む

被害者と加害者は、自分のカードの内容を注意深く黙読する。

## Step 3 質問タイム

役になりきって

- 被害者は質問状カードをめくって加害者に質問し、誰が“本当の被害者”かを推理する。
- 加害者は嘘をつかず正直に答える。情報がない場合は「分からない」と答える(回答順は加害者の左隣から時計回り)。※ただし『てへっ♡』カードを持っているプレイヤーは、好きなように答える。
- 質問は最大3問まで。(回数によりスコアが変わる)
- めくった質問状カードは表向きのまま加害者の前に置いておく。



## Step 4 告白&謝罪

役になりきって

- 加害者は、“本当の被害者”が分かったら(1問・2問でも可)、加害者カードに書かれているストーリーを名前前から読み上げ、被害者に向けてお詫の菓子折(ようかん)を差し出しながら「ごめんなさい」と言って謝る。



## Step 5 リアクション

役になりきって

### ○ 正解の場合

被害者は「ゴメンで済んだらケーサツいらないんだよ!」とブチ切れながら質問状カードを場に叩きつけ、カードに書かれているストーリーを名前から読み上げる。

「ゴメン」で済んだら  
ケーサツいらないんだよ!



### × 不正解の場合

- 1> 間違っって謝られた被害者は「何のここと?」と言い、そっと質問状カードを裏向きに置く。  
※『てへっ♡』カードの場合、加害者は「てへっ」と言い、質問状カードをかざす。
- 2> “本当の被害者”は名乗り出て、カードに書かれているストーリーを読み上げる。



## Step 6 スコアリング

### ○ 正解の場合

被害者と加害者は加害者カードと真被害者カードを下記の枚数受け取る。

	加害者	真被害者
質問1回	2枚	1枚
質問2回	2枚	2枚
質問3回	1枚	3枚

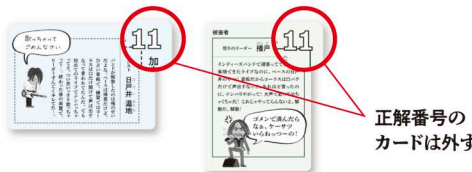
### × 不正解の場合

謝られた被害者が偽被害者カードを下記の枚数受け取る。

何のここと?	偽被害者
てへっ	偽被害者

## Step 7 加害者交代

- 1> 正解番号の加害者カードと質問状カードをペアにして場の外にやる。残りのカードは戻して再使用する。
- 2> 使用した加害者カードは開いたままにしておく。
- 3> 加害者が左隣に移り、Step 1から次のラウンドを始める。



## 終了・結果

- 全員が1回ずつ加害者をプレイしたらゲーム終了。
- 加害者カード2枚 = 2点、真被害者カード1枚 = 1点でスコア計算し、合計点数が多いプレイヤーの勝ち。