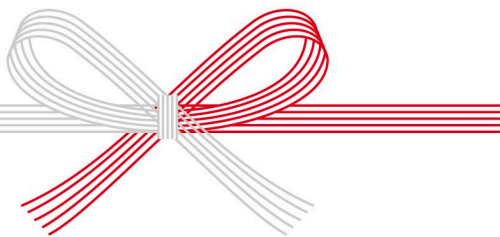
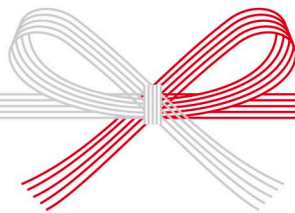


おまけ



「ゴメン」で
済んだら
ケーサツ
いらないん
だよ!



スピノフルール (4人プレイ専用) 謝罪してよね!編 説明書

被害者1人と容疑者3人に分かれ、
自分が“犯人”か“無実”かを当てていく。
だが、勝負の行方は最後まで
わからない。
最終ラウンドに「賭け」を行い、
勝敗が決するのだ!

ゲームの準備

【アイコン】

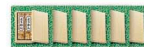


カードなどの準備

- はそれぞれ裏向きに重ねて置いておく。
- を全員に6枚ずつ配る。
- から「5・6人」「6人」用のカードを取り除き、残りをよく混ぜ、裏向きにして場に並べる。



たいへんよくできました
兼ようかんカード



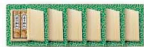
被害者カード



加害者カード



質問状カード



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。

ゲームの進め方

Step 1 カードを配る

- 1> は を、裏向きのままランダムに3枚抜き出し、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 を取り出して のカードとする。
- 3> は裏向きのままよく混ぜ、 に1枚ずつ配る。

3人分の『加害者カード』



同じ番号
のペア







『被害者カード』

Step 2 カードのストーリーを読む

- と 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

- は  を一人1枚ずつめくって  に質問し、自分が“犯人”かを推理する(質問順は  の左隣から時計回り)。めくった  は表向きのまま自分の前に置いておく。
- は質問に1問ずつ答える。嘘をつかず正直に。情報がない場合は「分からない」と答える。

恐れ入ります、学校関係でしょうか？



あんだ？ちげーよ！



あのお…弁償できますか？








できねーよ！



Step 4 告白&謝罪

役になりきって

- 1> 全員の質問が終わったら、 は、「せーの」の合図で意思表示をする。
 - ▶ 自分が“犯人”だと思ったら、 に向けてお詫びの菓子折()を差し出しながら「ごめんなさい」と言って謝る。
 - ▶ 自分は無実だと思ったら何もしない。
- 2> 謝った  は、順に  に書かれているストーリーを名前から読み上げ、謝罪する。

ごめんなさい！




僕は無実さ






Step 5 リアクション

役になりきって




○ 謝罪した の中に“犯人”がいた場合

- はカードに書かれているストーリーを名前から読み上げ、「ゴメンで済んだらケサツいらないんだよ！」とプチ切れながら  を場に叩きつける。

✕ 謝罪した の中に“犯人”がいなかった場合




- は「何のこと？」と言って、 に書かれているストーリーを名前から読み上げる。“犯人”の  は名乗り出て、 に書かれているストーリーを読み上げる。

✕ 誰も謝罪しなかった場合



- は  に書かれているストーリーを名前から読み上げ、「誰だ？」と言う。“犯人”の  は名乗り出て、 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 (のみ)





○ 正解の場合

- 正しく謝った“犯人”と、無実だから謝らなかった  は、 を1枚裏返しして  にする。

✕ 不正解の場合



- 謝らなかった“犯人”と、間違えて謝ってしまった  は、 を1枚没収される。



Step 7 被害者交代


- 1> 正解番号の  と  をペアにして場の外によける。残りのカードは戻して再使用する。
- 2> 使用した  は場の外によける。
- 3>  が左隣に移り、Step 1から次のラウンドを始める。



Step 8 最後の賭け

全員が  を1回ずつ行った後、『山田くん  』を加えて最後のラウンドを行う。

- 1> 各ラウンドでの正解番号の  と  (場の外によけてあったカード)を使用する。

-  に『てへっ♡』カードを加えてよく混ぜ、全てのプレイヤーと『山田くん』に裏向きで1枚ずつ配る。
-  は全員に見えるよう、表向きで場に並べる。




- 2> 『山田くん』の左隣のプレイヤーから順に  を1枚選んで質問し、他のプレイヤーはその質問に答える(質問したプレイヤーは答えない)。

- 3> 質問が終わったら、『山田くん』が何番のカードを持っているか予想して、各プレイヤーはその番号の  に好きな枚数の  を賭ける。



※『山田くん』が『てへっ♡』カードを持っていると予想したプレイヤーは、『山田くん』に賭ける。



全員が賭けたら、『山田くん』のカードを表向きにする。

- 正解したプレイヤーは、賭けた  を裏返しして  にする。間違えたプレイヤーは賭けた  を没収される。

終了・結果

- 賭けが終わったらゲーム終了。
-  =2点、 =1点でスコア計算し、合計点数が多いプレイヤーの勝ち。