

「ゴメン」で  
済んだら  
ケーサツ  
いらないん  
だよう！

遊び方説明書  
《改訂2版》

人数 3-6 時間 10-30 min 年齢 10+



- 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う！  
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: 石嶋春菜

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。ぶ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バブリシティ・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号の傀儡となっております。

Website  
Banana Moon Games

Facebook  
@sangoshi.freemagazine

Online Shop  
Banana Punipuni-do

ゲームの準備

【アイコン】

被害者 加害者

被害者カード 加害者カード

質問状カード ようかんカード

たいへんよくできましたカード

山田くん

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、エアープレイヤーとして [?] 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。

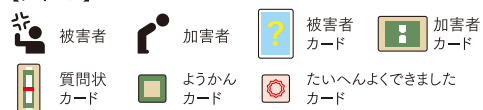
※ [?] は常に [?] となる。

※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】



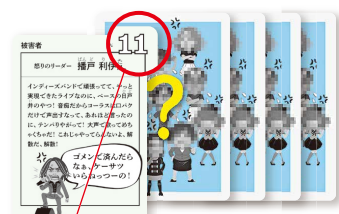
## 【山田くんの取り扱い】

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> 被害者は質問状を、裏向きのままランダムに人数分の人数抜き出し、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。情報が無い場合は「分からない」と答える(回答順は被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

- 被害者は、“本当の被害者”が分かったら(1問・2問でも可)、ようかんに書かれているストーリーを名前前から読み上げ、加害者に向けてお詫びの菓子折(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!

パシッ



ばんどりいた  
俺は怒りのリーダー 播戸利伊汰だ!  
インディーズバンドで……

### ✕ 不正解の場合

- 1> 間違えて謝られた被害者は「何のこと?」と言い、そっと質問状を裏向きに置く。  
※『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。



何のこと?



ばんどりいた  
おい、本当の被害者は俺、播戸利伊汰だ!  
俺はなあ、インディーズバンドで……

## Step 6 スコアリング

### ○ 正解の場合

- 被害者と加害者はようかんを下記の枚数受け取る。

|      | 加害者     | 真被害者    |
|------|---------|---------|
| 質問1回 | ようかん 2枚 | ようかん 1枚 |
| 質問2回 | ようかん 2枚 | ようかん 2枚 |
| 質問3回 | ようかん 1枚 | ようかん 3枚 |

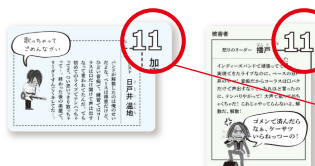
### ✕ 不正解の場合

- 謝られた加害者がようかんを下記の枚数受け取る。

|       |      |
|-------|------|
| 何のこと? | 偽被害者 |
| てへっ   | 偽被害者 |

## Step 7 加害者交代

- 1> 正解番号のようかんと質問状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> 使用した質問状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。



正解番号の  
カードは外す

## 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。
- ようかん = 2点、真被害者 = 1点でスコア計算し、合計点数が多いプレイヤーの勝ち。