



ルールの簡単な説明

◆ゲームの流れ

1. Lost Time

キャラクター作成とルール確認のフェイズ

2. Show Time

ディスカッションのフェイズ。10分間。投票者の決定とミッションが基本行動。

3. Vote Time

投票のフェイズ。「脱出したい」の【親指】か、「脱出たくない」の【中指】か。

4. End Time

勝利陣営とMVPの発表のフェイズ。

◆プレイヤーと脱出側とジョーカー

翁以外の全てのプレイヤーを「参加者」、参加者の中でもここから脱出させないことを目的としているプレイヤーを「ジョーカー」、それ以外の参加者を「脱出側」と呼ぶ。ジョーカー同士は誰がジョーカーなのかを認識している。

◆投票者

「3. Vote Time」で実際に投票する者達。翁から人数の指定があるので、「2. Show Time」で誰を投票者にするかを参加者のディスカッションで決める。ただ次のゲームには連続して投票者はなれない。

◆【成功】と【失敗】

「3. Vote Time」によって、全員が【親指】なら「脱出側の【成功】」。1人でも【中指】がいれば「脱出側の【失敗】」となる。

◆勝利条件

「2. Show Time」～「3. Vote Time」を最大5回繰り返し(1回目の繰り返しを「1ゲーム目」と呼称)、3回【成功】を出せば脱出側の勝利。3回【失敗】を出せばジョーカー側の勝利。



◆キャラクターメイキング

1. 上下で同じ文言を

キャラクターシートは、上部が翁用、下部がプレイヤー用となっているため、最終的に切り離すことになる。そのため上下で同じ項目には、必ず一言一句同じ文言を書くこと。

2. 記入キャラは他プレイヤーに

キャラクターシートは、記入後に翁が回収し、再配布される。この際、誰にどのキャラクターシートを配布するかは翁の任意となり、必ずしも自分が記入したシートが自分のキャラクターになるわけではない。

3. 何を記入するかは自由

時代や舞台など細かいことは気にせず自由に書こう。このゲームは現代日本でプレイされるとは誰も説明していない。

4. 翁記入欄は記入しない

「プレイヤーNo」「ジョーカーNo」「ミッション達成回数」「ウィッシュポイント」は翁が記入するので、プレイヤーは記入しない。

5. 裏側も記入を

シート下部の裏側に「ミッション」欄があるので、忘れないで記入すること。

◆項目別補足

1. 記憶の欠片

名詞でも形容詞でも何か1つ単語を書けばよい。プレイヤーはこの欠片を元に自己紹介を行ってみよう。

例) ウイルス：「自分は、いま世界で蔓延しているウイルスを駆逐するために日々研究している科学者だ」

2. 叶えたい願い

なぜ「Vote Show」という悪趣味なゲームに参加したのか、その直接の動機。「どんな願いも叶えます」。これを言葉通り受け取って、自らの願いを書こう。

3. ウィッシュポイント

勝利陣営の中で、これが最も高いプレイヤーがMVPとなる。このポイントは翁の自由意志によって付与される。面白い発言、議論を率先して進める、明確なロールプレイ、ミッションへのチャレンジなどから判断材料。

4. ミッション

全ての参加者に定められている「1～4ゲームまでに行わなければならない言動」。ジョーカーは義務であり、達成されなければ4ゲーム目は投票せずして「脱出側の成功」となる。脱出側にとってはミッションを積極的に行うことでウィッシュポイントを得られやすくなる。なお、あくまで翁が確認できてはじめて達成となるのであり、「翁が見てなかっただけで実際にはやった」は通用しない。

◆Show Time での主な行動

ここでは参加者による10分間の会話でのディスカッションによって進行する。多少の行動も、場合によっては構わない。主な行動は以下の通り。

●脱出側

- 投票者を決める
- 誰がジョーカーなのか探る
- ミッション（任意）

●ジョーカー

- 投票者を決める
- 自分がジョーカーだと悟られないようにする
- ミッション（義務）

●翁

- 司会進行・投票の確認
- 場の盛り上げ
- ミッション成否の確認

○ディスカッション

もし「何を会話をしたらいいのか分からない」と迷う場合は、「ミッションをいかに他人にバレずに達成するか」を考えるとよい。ミッションを行う前に、その言動が不自然にならないようなロールプレイを行うことで、事前に下地を整えるとよい。

○ミッション当て

以下のルールのもと、他人のミッションを当てることで、当たられた参加者のウィッシュポイントを-3することができる。

- 会話の流れの中でたまたま当たるのではなく、当てるときは翁に「○○のミッションを当てる」と宣言する。
- Vote Show はミッション当てゲームではないので、ミッション当てばかりしようとする場合は翁が注意を与え、場合によってはペナルティを与える。
- 自分が書いたキャラクターのミッションは当てることができない。

訴えてやる！ 急にどうしたの？



○投票者の決定

時間終了間際はドタバタになりやすいので、翁は「投票者は時間終了直前から手を上げておくこと。もし多かったり少なかったりすると【失敗】になると先に宣言しておくと良いだろう。

○5ゲーム目の多数決

5ゲーム目の投票者決定は、10分間のディスカッションの後に翁主導で多数決をとり、そこで投票者を決める。参加者は全員目を閉じ、翁が参加者の名前ををひとりづつ読み上げるので、ジョーカーを除く脱出側参加者は「投票者人数回」だけ挙手ができる。この際、自分にも挙手できる。

※「ver1.1 ルールブック」ではジョーカーも含めて全員の投票となっているが、ジョーカーを除いた脱出側のみとした方がバランスがとれるため、ルールの変更を加えた。

疑り深い翁の場合、投票時には全員手をグーの状態で上げさせておき、「挙手の場合はパーにしろ」という指示を与えると良いだろう。

◆Vote Time での脱出側

脱出側は【親指】しか投票することができない。

◆Vote Time でのジョーカー

ジョーカーは【親指】も【中指】も投票できるが、【親指】は1~5ゲームを通じて1回しか出すことができない。

◆【中指】の人数開示

投票後、翁から【中指】の人数が発表される。ジョーカーの人数ではないことに注意。

◆Special Time

3回連続【失敗】になった時（ただし、2回連続成功+3回連続失敗の時は除く）、特別救済措置として「ジョーカー当てゲーム」が始まる。10分間のディスカッションの後、多数決によって全てのジョーカーを当てることができたら、脱出側の勝利となる。

多数決の方法は「5ゲーム目の投票者決定」と同じ方法を用いる。挙手数はジョーカーの人数で、ジョーカー自身は投票できない。

※「ver1.1 ルールブック」ではジョーカーも含めて全員の投票となっているが、ジョーカーを除いた脱出側のみとした方がバランスがとれるため、ルールの変更を加えた。

