

# オワタ市の腹黒市長

- \*プレイ人数 5～15 人
- \*プレイ時間 60 分～
- \*対象年齢 10 歳～

## # 概要

みなさんはオワタ市議会の一員です。  
この市では、市長は議員が立候補し投票する方式になっています。  
良い市長を選んで、よりよい市民生活を勝ち取りましょう。

## [腹黒議員向け]

あなたは悪人です。  
市長となって身内で私服を肥やしましょう。

## # 内容物

- \* カード 56
  - 議員(正体) 15
    - 潔白議員 9
    - 腹黒議員 6
  - 投票 39
    - 候補 A
    - 候補 B
    - 棄権
  - 候補者表示 2
    - 市長立候補者 A
    - 市長立候補者 B
- \* 投票用スリーブ 13
- \* チップ 80
  - 得点チップ 75
  - 市長チップ 5
- \* 投票箱(兼外箱) 1

## # 準備

箱から全ての内容物を取り出して、必要な分だけを使用してください。外箱は投票箱として使用しますので、使わないカードは脇によけて置いてください。チップは色別に分けてまとめておいてください。

参加人数に応じて、次の表のとおりに正体カードを選んでください。

プレイヤー	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
潔白議員	3	4	4	5	5	6	7	7	8	8	9
腹黒議員	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6

注:6 人プレイの場合、他の人数に比べて若干不利です。腹黒議員チームにはゲーム終了時に +2 点のボーナスが与えられます。  
腹黒議員カードはプレーヤーテキストが異なりますが、能力差はありません。

選んだカードをよくシャッフルしたら、各人に一枚ずつ配ります。  
このカードは自分だけが確認し、見られないようにしてください。

確認できたら、全員目を伏せてください。  
誰かが 10 秒のカウントダウンを行い、その間に腹黒議員はこっそり目を開けてください。  
カウントダウンが終了するまでに、お互いを確認して目を伏せてください。

ゲーム中は、潔白議員同士、腹黒議員同士がそれぞれでグループを組みます。  
潔白議員は人数が多いですが、誰が味方か知りません。  
腹黒議員は人数が少ないですが、敵味方がわかっています。

## # ゲームの流れ

### \* ラウンド

このゲームは、以下の流れを 1 ラウンドとして 5 ラウンド繰り返します。  
5 ラウンド終わった時点で、合計点数の高いグループの勝利です。  
ラウンド中のどの時点であっても、自由に会話してもらってかまいません。  
なお市長チップでは、1 ラウンド目を 1 期、2 ラウンド目を 2 期といった表記をします。ラウンドと期数は同じ意味ですので、どちらを使ってもかまいません。

### - 1:開始フェイズ

選挙を取り仕切る議長を決めます。  
1 ラウンド目は、一番最近選挙に立候補したプレイヤーです。いない場合はランダムに決定してく

ださい。  
2ラウンド目以降は、前のラウンドの議長から時計回りに次の議員が議長役を務めます。

#### - 2:立候補フェイズ

議長を除いた議員は、自由に立候補できます。  
議長がタイミングをはかり、一斉に挙手してください。  
立候補者が3人以上の場合は、議長が指名して2人を選んでください。  
1人の場合は、次の選挙フェイズを飛ばして自動的に市長となります。  
0人の場合は、議長が市長を代行します。

#### - 3:選挙フェイズ

立候補した議員二人は、立候補者カードのAもしくはBを一枚ずつ見えやすいように持ってください。  
(議長を含む)残りの議員には、投票カード一組とスリーブを配ります。  
投票する議員は、どちらかの立候補者を選んだら対応する記号のカードを使って投票します。  
票を入れたい立候補者に対応するカードだけが見える形で、全てのカードをスリーブに入れてください。そのスリーブごと投票口に入れてください。  
スリーブに入れるときに、手元が見られないように注意してください。  
(テーブルの下などで行うことをお勧めします)  
また、どちらにも投票したくない場合は棄権することもできます。  
(棄権の場合、その一票はカウントされません)

立候補者以外の全員が投票し終わりましたら、議長が開票してください。  
得票数の多い立候補者がこのラウンドの市長になります。  
同数の場合は議長が決定してください。  
市長は、ラウンドに対応した市長チップを受け取ります。  
(どのチップを誰からもらったかの目印になります)

#### - 4:分配フェイズ

市長は(自分を含めた)議員に対して利益を分配します。  
ラウンドに対応した得点チップを裏向きで並べ、点数を見ないようにして人数分のチップをランダムに選んでください。(この時点では市長だけが点数を見えています)  
市長はそのチップの点数を見て、(自分を含めた)各議員に一枚ずつ配布します。その際、市長は自分の点が最も小さくなるように分配しなくてはなりません。  
なお、腹黒市長の場合はこのルールを無視して、大きな点数を自分に配布してもかまいません。  
受け取った議員は、チップの点数を他のプレイヤーに見せてはいけません。  
分配が終わったら、次のラウンドの開始フェイズに移ってください。  
議長が時計回りに次のプレイヤーに移ります。

\* ゲームの終了

5ラウンドが終わった時点で、各議員の得点を合計してください。そしてグループを公開し、両グループの総合計を比較します。ただし、潔白議員の市長が最低でない点を取っていた場合0点とみなします。なお6人プレイの場合のみ、腹黒議員のチーム合計に+2点します。  
計算の結果、得点の多いグループが勝利となります。

#### \* ゲームデータ

得点チップの最低点、平均点、最高点は以下のようになっています。

ラウンド(期数)	1	2	3	4	5
最低点	0	0	0	0	0
平均点	1	約 1.5	2	約 2.5	3
最高点	2	3	4	5	6

後のラウンドになるほど、勝敗に与える影響は大きくなります。

細かい点数の内訳は以下のとおりです。

ラウンド	点数														
	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
1(白)	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
2(青)	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3
3(黄)	0	0	0	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	4	4
4(赤)	0	0	0	1	1	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5
5(黒)	0	0	0	1	1	2	3	3	4	4	5	5	5	6	6

#### # バリエントルール

以下のバリエントルールは、ゲーム開始時に採用するかどうか決めておいてください。

#### \* 告発

各議員は、受け取ったチップを使って他の議員を告発してかまいません。持っているチップを1枚選び、渡した本人(同じ色の市長チップを持っている議員)を対象とします。ラウンドが進んでから、過去のチップを使っての告発もできます。  
告発したい議員Aは、ラウンドの流れを制止して告発することを宣言してください。市長チップを持っている議員Xを選び、Xの持っている市長チップと同色の自分の点数チップ(XがAに渡したチップ)を1枚選んで公開してください。告発されたXは、その色の点数チップ(同じラウンドでXが自分の点数にしたチップ)を公開し、Xのほうが大きい場合告発成功です。公開されたチップを公開してゲームを続けてください。成功した場合、Xの正体は腹黒議員に確定します。

公開された点数が同じか X が小さかった場合、告発は失敗です。ペナルティはありませんが、X が潔白だった場合腹黒に対して情報を提供したことになります。  
なお、公開されているチップ同士での告発はできません。少なくとも一方が非公開の場合に限ります。

#### \* 情報公開法

通常のルールでは得点チップは最後まで見せませんが、このルールでは部分的に開示します。チップの分配時点で即座に開示したり、時間差で(1 ラウンド目のチップを 3 ラウンド目の開始時に)開示することで別のゲーム性が生まれます。

#### \* 議長解任

一定数が棄権した場合には、議長を時計回りにずらして立候補からやりなおしてもかまいません。採用する場合に必要な棄権数は以下の通りです。

プレイヤー	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
棄権数	3	4	4	5	5	6	6	6	7	7	8

#### \* 情報の部分公開

市長がチップを引いた際に、いったんそのチップの内訳を公開します。そのチップを再度伏せてから、通常通り各プレイヤーに配布します。組み合わせが公開されることで、序盤の議論を進める手がかりになります。内容をメモして公開しておくのもよいでしょう。  
このルールは、いか氏(@bodoge\_ika)およびあおきのこ氏(@MHF777)のご協力によります。

#### FAQ

##### 【ルール・進行編】

Q.腹黒議員が顔合わせするときに、配った枚数と人数が合わなかった

A.顔合わせタイムが終わってから、さりげなく腹黒の人数を確認しましょう。

いるはずの人数通りならそのまま進行してかまいません。

異なる場合は、ノーゲームにして正体をオープンしてください。

カードの内訳がマニュアルの記載と一致するか確認し、異なる場合は正規の内訳に合わせて下さい。

また、腹黒だけが顔を上げることと潔白が顔を上げないことを再確認してください。

問題なければ、正体カードを配りなおすところからやり直してください。

Q.立候補の呼びかけ方がわからない

A.議長がカウントダウンして、一斉に挙手させてください。

一斉でなくても大きな問題はありませんが、様子を伺いながら立候補する議員が現われるため一

斉挙手をお奨めします。

例)では第〇期の市長選を開始します。立候補者は一斉に挙手してください。3、2、1、どうぞ。

Q.潔白だけど立候補したほうがいいのか？

A.市長に当選すると、チップの分配権は得ますが自分の点数は低くなってしまいます。腹黒議員にそのデメリットはないため、立候補したと腹黒と思われやすくなります。立候補するかどうか悩むのもこのゲームの一部です。

Q.選んだチップをどう配ればいいのかわからない(潔白議員から)

A.味方=潔白だと思う人に高い点を渡してください。周りに意見を聞いてもかまいません。また、自分には引いた中で最低点のチップを渡す必要があることに注意してください。

Q.選んだチップをどう配ればいいのかわからない(腹黒議員から)

A.敵=潔白に高い点を渡すと、得点上は不利ですが味方だと思わせる効果があります。逆に低い点だと、不満がたまっていきます。

味方=腹黒に低い点を渡しても、味方なのはわかっているため不満には思われません。

高い点を渡した場合、単純に有利なことに加えて「低い点しかもらってない」と主張できます。

また、自分に高い点を渡してもかまいません。(バリエーションの「告発」がある場合は気をつけてください)

Q.誰が腹黒かわからない

A.潔白議員が受け取った点数を秘密にしていると、それは自分だけの情報にしかありません。

もらった点数を積極的に公開すると、その情報が全員で共有できます。

個人の点数を見て、また当時の市長の会話を引き出して手がかりにしてください。

Q.会話っていつやってもいいの？

A.ルール上の制約は設けません。話を続けるか次に進むかは、市長(いない状態であれば議長)の判断にゆだねられます。

Q.点数計算が面倒くさい

A.チップをチーム別にひとまとめにし、10点単位で一つの山にしていきます。

10点の山同士で相殺すると、残っているチップで比較すれば勝敗がわかります。

Q.潔白市長なのに、最低点より大きなチップを取ってしまった

A.誤ってその状況になってしまった場合、そのチップの点数は0点とみなします(それ以外のチップは有効です)

。腹黒市長であればそのようなチップも有効であることに注意してください。チップを配るとき、最初に自分のチップを選んでおくこと間違えにくいです。

## 【フレーバー編】

Q.名前の由来って2ちゃんねる用語？

A.大元はそうかもしれませんが、直接には違います。

「オワタ市」と渾名される市がかつてありました。過去形のままであるよう祈っています。

Q.腹黒議員に書かれてるセリフみたいなのは何？

A.詳しくは「特殊市民」の皆さんの活動を探してみてください。

利用した素材

-----

正体カードのシルエットは、次のフリー素材をベースにしました。

人物アイコン | 商用フリーで使える影絵素材サイト シルエットデザイン  
<http://kage-design.com/wp/?p=1692>

謝辞

-----

テストプレイに協力していただいたはりらの皆様  
製造に協力いただいた味園アナログゲーム会の皆様  
アイデアをいただいたまさよさん、3号さん  
画像データを加工いただいたとみこさん

制作

-----

昼夢堂( <http://hiruyumedo.seesaa.net> )  
京山和将( twitter: @flat\_ff )

(2015-06-10 版)