

モテキング

人数	時間	年齢
2~5名	20分 (2人用:10分)	12歳以上

なぜか急に始まるモテ期。そんなモテ期のプレイヤーが、ある合コンパーティに集まった。そして、今、合コン王者を決める戦いがはじまる…。

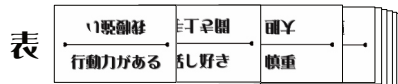
内容物

人物カード 10枚
(A~Jの両面仕様)



どちらの面でも遊べます。
お好みに合わせて好きな面をお使いください。

個性カード 50枚

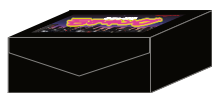


裏面はゲーム終了時に
得点カードとして使います。

時間カード 50枚
(2分~20分の10枚×5色)

投票コマ 50個
(A~Jの10個×5人分)

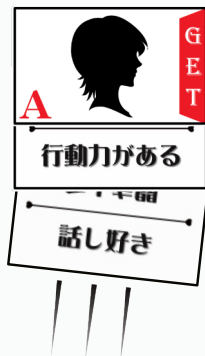
パッケージ



ゲーム中は
投票箱として使います

ゲームの準備 ※2人用のルールは4ページへ

1. パッケージからすべての物を取り出します。パッケージはのちほど投票箱として使います。各プレイヤーはA~Jの投票コマ10個と好きな色の時間カード10枚を手に入れます。
2. A~Jの10枚の人物カードを場に並べます。個性カードを上下が適度に混ざるようにシャッフルします。それぞれの人物カードの下に、上半分が隠れるように2枚ずつ差し込みながら置いていきます。(右図) あまった個性カードは、ゲーム終了時に得点カードとして使うため裏向きに山にしておきます。
3. 使わなかったカード等はパッケージに戻さずに、テーブルの隅に固めて置いてください。



ゲーム準備のオプションルール

ゲームの準備 2. の時に、人物カードに個性カードを2枚ずつランダムに差し込むのではなく、各プレイヤーが考えてセットすることも出来ます。

1. 各プレイヤーに人物カード2枚と個性カード10枚をランダムに配ります。各プレイヤーは配られた個性カードを見ながら、ベストだと思う2枚の組み合わせを2組作り、それぞれ人物カードの下に差し込みます。
2. プレイヤーに配られなかった人物カードがある場合は、余った個性カードをランダムに2枚ずつ差し込みます。

※このルールを適用時に、作成した人物カードが全員から投票を集めた場合、その人物カードを作成したプレイヤーは、得点計算で10点のボーナスを得ます。



オプションルールで遊ぶと人気の高いような人物ばかりが並ぶ時もあるので、半分はランダムでセットして、いろいろなタイプの人物を用意しても楽しいよ。

ゲームの流れ

1. 乾杯ラウンド ~好みの人物カードに投票を行います~

1. 各プレイヤーは、好みの個性カードの組み合わせを持つ人物カードを5枚(※3人プレイ時は6枚)選び、対応するA~Jの投票コマを、他プレイヤーに見られないように裏向きにして箱に入れます。(箱の止め口を内側に入れ込むと投票しやすいスペースと目隠しが出来ます。)
2. 残った投票コマは裏向きのままよく混ぜて自分の前に置いておきます。
3. 投票結果によって人物カードの得点が下記の表の通りに決まります。



得票数	0票	1票	2票	3票	4票	5票
得点	-20点	0点	20点	30点	40点	50点

全てのプレイヤーから投票された人物カードは上記の得点に+10点のボーナスがつきます。

例: 4人プレイの場合、4人に投票された人物は40+10の50点になります。

投票結果はゲーム終了時まで明らかにされません。どの人物カードが人気があるのか予想しながら、次のトークラウンドで高得点の人物カードの獲得を目指します。

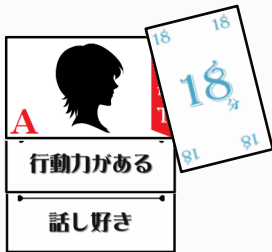


意外な人物が人気だったり、一押しなのに自分しか投票してなかったりするよ。参加メンバーの好みを予想してトークラウンドに臨もう!

Aの人物カードから順にトークラウンド(と**作戦タイム**)を繰り返します。

II. トークラウンド ~人物カードの獲得を目指します~

1. 各プレイヤーは手元の時間カードから1枚選び、場に裏向きに出します。全員が時間カード出した後、一斉に時間カードを表向きにし、時間の長さを比べます。最も長い時間カードを出したプレイヤーが人物カードを獲得します。
2. ただし他のプレイヤーと同じ数字を出した(=**バッティングした**)プレイヤーは、人物カード獲得の権利はありません。その次に長い時間カードを出したプレイヤーが人物カードを獲得します。もちろん、次のプレイヤーもバッティングしていた場合は、人物カードの獲得の権利はありません。全てのプレイヤーがバッティングしていた場合は、その人物カードは誰にも獲得されません。
3. 人物カードを獲得したプレイヤーは、自分が獲得したことを示すために、自分の時間カードを獲得した人物カード右の「GET」の文字の辺りに置いておきます。人物カードを獲得できなかったプレイヤーは、時間カードを捨札とし、裏向きにして山にします。時間カードは1度使うとゲーム終了まで使えません。また捨札の山の中も終了まで見ることは出来ません。



時間カードは、その人物と何分話すのかを表しているよ。
モチ期であるプレイヤーは、長話をするだけで人物をゲットできちゃうよ！

バッティングが発生した場合は、**作戦タイム**に進みます。

(一番長い時間カードを出したプレイヤー以外がバッティングした場合も含まれます)
(5人プレイ時は**3人以上**バッティングした場合のみ**作戦タイム**に進みます)

バッティングが発生しなかった場合は、**トークラウンド** 1. に戻り
次のアルファベットの人物カードの獲得を目指します。

※**作戦タイム** ~相手の投票コマを公開します~

1. バッティングしたプレイヤーは、他のプレイヤーを1人指名します。
(投票コマが手元に残っていないプレイヤーを選ぶことは出来ません)
2. 指名されたプレイヤーは、手元に残っている投票コマを一つランダムに選び、投票コマに書かれたアルファベットを確認した後、対応する人物カードの上に「興味なし」と言いながら置きます。
3. これをバッティングした人数分繰り返します。
4. **トークラウンド** の1. に戻り、次の人物カードの獲得に移ります。



未投票コマが公開されることで、投票の予想が少しずつ可能になるよ。
全部の未公開コマが公開されたら、投票した人物がバシバシになっちゃうよ！

(3) 全ての人物カードの獲得が終わったら得点計算を行います。

ゲームの終了

1. **作戦タイム** 中に「興味なし」と言って置いた人物カード上の投票コマを全て取り除き、テーブルの隅に置きます。
2. 投票箱から全ての投票コマを取り出し、対応する人物カードの上に置きます。



どの人物カードに票が入ったのか読み上げながら置いていくと盛り上がるよ。
全部読み上げるのは大変だから、投票箱をさかさまにして場に投票コマを出し、表向きの投票コマを全て人物カードの上に置いた後に、裏返しになっている投票コマを一つ一つ読み上げながら置いていくのがおすすめだよ。

3. 全てコマを置き終わったら、Aの人物カードから順に、2ページに記載の表に従い得点を決めます。それぞれの人物カードを獲得したプレイヤーは、対応する枚数の得点カード(裏向きの個性カード)を手に入れます。
もし0票の人物カードを獲得していた場合は、最後にマイナス分の得点カードを山に戻します。戻すカードがない場合は、最終得点は0点となります。

最も多くの得点を集めたプレイヤーが **モテキング** の称号を手に入れます。
もし同点だった場合は、それらのプレイヤーの中で最も多くの人物カードを手に入れたプレイヤーが勝利します。それでも同点だった場合は勝利を分かち合います。

2人用ルール

1. 出題側と回答側に分かれ、出題者側は、A~Jまでの10個の投票コマを持ちます。
2. A~Jまで10枚の人物カードを場に並べます。個性カードを、上下が適度に混ざるようにシャッフルし、それぞれの人物カードの下に2枚ずつ差し込みながら置いていきます。(1ページの準備 2. の図参照)
3. 出題側は自分の好みの個性カードの組み合わせを持つ人物カードを5枚選び、対応するA~Jの投票コマを投票箱に入れます。
4. 回答側は、出題側の好みの人物を予想し、対応するA~Jのアルファベットを宣言します。出題側は、回答側が宣言したアルファベットと同じ投票コマが投票箱にあれば取り出します。
5. 投票箱から投票コマがなくなるまで繰り返し、回答側が宣言した回数に応じて、以下の評価を得ます。

5回: パーフェクト! お互いのことがよくわかっている最良のパートナーです。

6回: 素晴らしい! お二人の仲が良いのがよくわかります。

7回: おいしい。次はもう少し頑張れそうですね。

8回: まだまだです。また挑戦しましょう。

9回: 残念。もっとお互いのことを知りましょう。

10回: 逆にすごい! 実は運命的な二人かも。

