

モテキング

人数	時間	年齢
2~4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…。

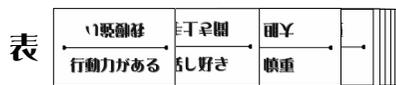
内容物

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

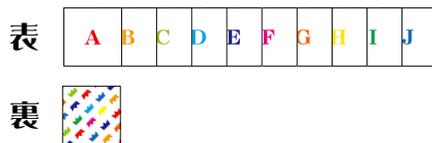


裏面はゲーム終了時に
得点カードとして使います。

時間カード 40枚
(2分~20分の10枚×4色)

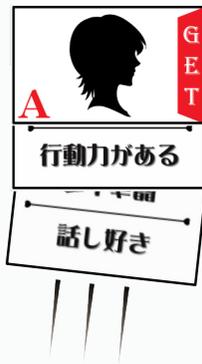


いいねチップ 40個
(A~Jの10個×4人分)



ゲームの準備 ※2人用のルールは最後に記載

- 各プレイヤーはA~Jの10個の「いいねチップ」と好きな色の時間カード10枚を受け取ります。
- 個性カードを裏表、上下が適度に混ざるようにシャッフルします。
A~Jの10枚の人物カードを場に並べます。
それぞれの人物カードの下に、個性カードの上半分が隠れるように、ランダムに2枚ずつ差し込みながら置いていきます。(右図)
余った個性カードは、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。



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。

- 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。
- 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「いいね」を送られた場合、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ありそ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

I. 乾杯ラウンド ~好みの人物カードに「いいね」を送ります~

- 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「いいねチップ」を、他プレイヤーに見られないように裏向きにしてテーブルの中央に置きます。(箱のフタに入れると便利です。)
- 残った「いいねチップ」は裏向きのままよく混ぜて自分の前に置いておきます。
- テーブルの中央に置かれた「いいねチップ」の数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
3人プレイ時	-20点	0点	20点	40点	
4人プレイ時	-20点	0点	20点	30点	50点

誰に「いいね」したか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「いいね」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**)プレイヤー達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。しかし、次のプレイヤーもバッティングしていた場合は、そのプレイヤー達も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各プレイヤーは、時間カードを捨札とし、裏向きにし各自の前に重ねていきます。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のだ!

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)

バッティングが発生しなかった場合は、Ⅱ.トークラウンドの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「いいねチップ」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。(「いいねチップ」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「いいねチップ」を一つランダムに選び、そこに書かれたアルファベットを確認し、対応する人物カードの上に置きます。(すでにトークラウンドの終わっている人物に置かれることもあります。)
3. これをバッティングした全てのプレイヤーが行います。
4. Ⅱ.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。

未使用の「いいねチップ」が公開されることで、人気の予想が少しずつ可能になるよ。
全部の「いいねチップ」が公開されたら、その人がだれに「いいね」したかばれちゃうよ。

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**中に置いた人物カード上の「いいねチップ」を全て取り除き、テーブルの隅に置きます。
2. **I.乾杯ラウンド**でテーブルの中央に置いた、全ての「いいねチップ」を確認し、対応する人物カードの上に置きます。
 どの個性をもっている人物に「いいね」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。
3. 全ての「いいねチップ」を置き終えたらAの人物カードから順に**I.乾杯ラウンド**に記載の表に従い得点を確認します。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、全て人物の得点を計算後、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**モチキング**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、出題側はA~Jまでの「いいねチップ」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枚ずつランダムに差し込みながら置いていきます。(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「いいねチップ」を二人の間に裏向きに並べます。
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「いいねチップ」があれば表にします。
5. 全ての「いいねチップ」が表になるまで繰り返し、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しましょう。

10回: 逆にすごい! 実は運命的な二人かも。

