

# 娘は誰にもやらん

ゲームデザイン:メサイア・ワークス  
イラスト:鍋野たま


プレイ人数:2~6人  
プレイ時間:10分  
対象年齢:10歳~

## 概要

プレイヤーは、一人娘を大事に大事に育ててきた父親です。そんな箱入り娘も年頃になり、浮いた話のひとつやふたつ、聞くようになってきました。娘をもつ親としては、どんな男性を連れてこようとも、反対したいもの。幼い頃は「パパと結婚するう!」なんて言っていた可愛い娘を、どこの馬の骨かわからぬ男に娘はやれない!だが、娘には誰よりも幸せになって欲しい。そんな微妙な父親心を描くゲームです。

## カードの種類


**「娘カード」6枚**



ゲーム開始時に、各プレイヤー毎に一枚ずつ表向きに配られる。

はるこ


**「男カード」20枚**  
(10点~100点の10点刻みで10種類×2)



山札として使われ、手番になったプレイヤーがめくり、任意のプレイヤーの娘に結婚を申し込む。

60点

**「成婚カード」5枚**



結婚が成立時に、男カードを出したプレイヤーが貰える。+10点の得点カード。


## 勝利条件

一番多くの点数を獲得できたプレイヤーの勝利です。点数は、自分の娘と結婚した「男カード」の点数がベースとなり、「娘の隠し属性カード」「男の黒い噂カード」「成婚カード」により上下します。「娘カード」は点数に関係ありません。大事に大事に育ててきた自分の愛娘に、点数を付けるなんてとんでもない(笑)

## ゲームの準備

- 山札&手札の準備  
1、「男カード」を裏向きに、よくシャッフルしてから山札として、テーブルの中央に置く。  
成婚カードも「男カード」のとなり置き。
- 各プレイヤーは、任意の「娘カード」を一枚だけ、自分の前に表向きに置く。
- 各プレイヤーは、よくシャッフルした「娘の隠し属性カード」を一枚だけ裏向きにもらい、ゲーム終了まで公開しない。カードを配られた時にのみ、インディアンポーカーのように自分は見ずに、他プレイヤーに公開しあう(ご近所のウワサという奴です)
- 各プレイヤーは、裏向きによくシャッフルした「男の黒い噂カード」を手札として4枚(6人プレイ時は3枚)もらう。
- 使用しないカードは、裏向きで箱に戻して置いて下さい。


**「娘の隠し属性カード」10枚**  
(5種類×2枚ずつ)



ゲーム開始時に、各プレイヤー毎に一枚ずつ裏向きに配られ、ゲームの最後に公開(逆転要素)

玉の奥狙い  
80点以上の男なら +50点  
それ以外は -30点

**「男の黒い噂カード」20枚**  
(-10点~40点の10点刻みで10種類×2)



男の点数を下げるためのカード。手札として各プレイヤーは4枚(6人プレイ時は3枚)ずつ配られ、結婚を申し込まれた時に使用する。

酒乱

「男カード」(山札)の使用枚数は、プレイヤー人数により変化します。  
※山札となる男カードの枚数は、最後の「人数別カード使用枚数一覧」を参照。一部の「男カード」が利用されないので、最高得点が分からないまま、決断する。

## プレイの手順

- スタート・プレイヤー(一番最近結婚式に出席した人orじゃんけん)を決定する。スタート・プレイヤーは最初に手番を行う人になります。
  - 手番の人は、山札から「男カード」を一枚めくり、任意のプレイヤーの娘さんに結婚を申し込む(申し込まないという選択肢は無い)「お父さん、娘さんを僕に下さい!」
  - 全てのプレイヤーは、このタイミングで「男の悪い噂カード」を使用し、男の点数を下げる事ができます。結婚を申し込まれた娘の父親プレイヤーが、これ以上「男の黒い噂カード」を使用しないか聞いて下さい。(男の黒い噂カードの使用に、種類や使用枚数に制限はありません。重複も可)
  - 申し込まれたプレイヤーは、男の点数に満足なら、無事ゴールイン(点数確定)。満足できない男なら「娘は誰にもやらん!」と拒否する。この時に全てのプレイヤーは自由に発言して構いません。他のプレイヤーは自分の娘の隠し属性を知っている。「何?お父さん、そんな事聞いてないぞ!」という奴です(苦笑) 本当の事を教えてもいいですし、嘘をついても構いません。「お前の娘は庶民派だから、50点のこの男と結婚した方が幸せになれるぞ(笑)」といった感じで。もちろん、出された「男の黒い噂カード」についても「この男、無職だけどいいですか?(笑)」等と発言してみてください。
  - 結婚の申し込みが拒否されたら、使用されたカードは種類別に捨て札として、表向きに置いて下さい。結婚が成立した場合は、「娘カード」の横に「男カード」(あれば)「男の黒い噂カード」を配置しておいて下さい。(「娘の隠し属性カード」は、ゲームの最後に全員同時に公開します)
  - 次のプレイヤーに手番が移動し(時計回り)、同様に山札から男カードを引き、他プレイヤーの娘に結婚を申し込みます。山札が無くなった or 最後の一人以外の全員が結婚したら(行き遅れルール)、ゲーム終了です。(娘の結婚が決まったプレイヤーも、結婚を申し込まれなくなるだけで、自分の手番になったら「男カード」をめくり、まだ結婚の決まってない娘さんに申し込んで下さい。「男の黒い噂カード」も使用できます。)
  - 勝敗はゲーム終了時に、「娘の隠し属性カード」「男の黒い噂カード」「成婚カード」の順で修正した点数が、一番高いプレイヤーの勝利です。同点の場合は、男カードの点数が高い方が勝ちです。それも同点なら先に結婚した方が勝ちです。  
※「娘の隠し属性カード」に書かれている男の点数は、「男の黒い噂カード」修正前の原点です。
- 備考その1:自分が山札から引いた男カードは、自分の娘とは結婚出来ない(「男の黒い噂カード」は、いつでも使える)  
備考その2:未婚(誰にも結婚が申し込まれないor申し込まれたが断った)の場合は、ずっとパパと一緒に(得点0点)  
備考その3:「男の黒い噂カード」の効果は、同じ種類のカードでも重複し、男の点数はマイナスになっても構いません。

## 二人用ルール(最後の2人)

その1、片方が先に結婚しても、ゲーム終了とはならない(行き遅れルールは無し)  
相手プレイヤーが結婚した場合は、自分の手番には通常通り男カードをめくって、そのまま捨て札にして下さい。  
その2、「娘の隠し属性カード」を二枚使う。一枚は従来通り相手にだけ見せ、もう一枚は自分だけ見て、ゲーム終了時に両方の効果を適用する。

## 人数別カード使用枚数一覧

プレイ人数	山札(男カード)	男の黒い噂カード	めくれる回数
2人	10枚	4枚	5回
3人	12枚	4枚	4回
4人	16枚	4枚	4回
5人	15枚	4枚	3回
6人	18枚	3枚	3回

## 奥付

製作:数寄ゲームズ  
印刷:グラフィック様

ルール確認・内容物不足などの連絡先  
数寄ゲームズブログ <http://sukigames.seesaa.net/>  
horiken02000@gmail.com