

ストーリー

アナタは同人作家。プロの作家でもメ切を延ばしてしまう昨今、同人作家の私たちがメ切を延ばしてしまうのも仕方ない事といえます。

そして私たちはメ切を延ばすことにこそ魂を懸ける侍ともいえるのです！

「延長理由・アイテム・お金」を使ってライバル作家とメ切延長を争いましょう！

.....ただ忘れてはいけません。

どれだけメ切を延ばせたとしても、その間、原稿は全くもって進んでいるわけではないということを。

ゲームの目的

「説得力のある言い訳」で印刷所と交渉！そしてメ切を延ばしましょう！

一番長い延長を出来た者が勝者です。
攻撃力が高い理由＝説得力が強い言葉！
(僕が実際に言われて殺傷力が高かった)
1枚では弱くても同じ理由を複数枚出すことで説得力を持たせることも...！

○延長してるのに勝利ってなんだ！？

○説得力のある言い訳ってなんだ！？

まだまだこの世は科学では説明がつかないことばかりなのです...！

ゲームの流れ

ゲームは右図のように流れます。「第一交渉」「第二交渉」を合わせて計5回のバトル(交渉)を行い、終了です。バトル後、得点計算を行い一番「延長日数」を稼いだプレイヤーが勝者です。

交渉フェイズ内では「プレイヤーがカードを場に出す【進捗ターン】と出されたカードの強さを競う【交渉ターン】の2つのターンを行います。

得点計算フェイズでは、獲得した報酬の「印刷所カード」以外にも装備内容によって得られるボーナスも含めて計算を行い、勝者を決めます。

■全体の流れ

■初期準備

■第1交渉フェイズ / [3戦]

[進捗] ターン

[交渉] ターン

■第2交渉 準備

■第2交渉フェイズ / [2戦]

[進捗] ターン

[交渉] ターン

■得点計算フェイズ

■ENDフェイズ ※希望時のみ

カード・お金の紹介



作家カード (全5枚 各1種)

- ①: 作家キャラクターのイラストです。
- ②: 作家の役職「新人・中堅・大手」の計3種あります。
- ③: 特技名とその効果内容です。
- ④: スリープ時のイラスト

プレイヤー自身となるキャラクターです。
作家ごとの特技や役職の特性を生かした
戦略を考えましょう！

Comment

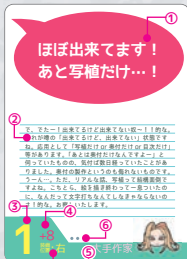
原稿やってたり遊んでたり悲喜こもごも。

理由カード (全50枚)

- ①: メチ延長の理由です。
- ②: フレーバテキストです (ゲーム上は意味無いです)
- ③: カードの「攻撃力」です。
- ④: 大手作家が使用した時のみプラスされる攻撃力です。
(役職「新人・中堅作家」が使用時は「攻撃力1」、
役職「大手作家」が使用した時「攻撃力9」になる)
- ⑤: カードの装備位置
- ⑥: この理由カードが何枚存在するかを点で示しています。

Comment

収録されている言葉は全てリアルに言われたことあるのだヨ！

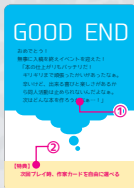


アイテムカード

- ①: アイテム名です。
 - ②: 効果内容です。
- ※理由カードと一緒に
ランダムで配られます
(全5枚 各1種)

Comment

原稿の強力なお供！



ENDカード

- ①: エンディング内容です。
 - ②: 次回プレイ時の特典内容です。
- (全5枚 各1種)

Comment

果たして原稿は
完成したのか？！



印刷所カード (プラスの報酬)

- ①: 印刷所キャラクターのイラストです。
- ②: このカードの報酬内容 (延長日数) です。
- ③: 印刷所の名前です。※実際の企業とは一切関係ありませんヨ！

プレイヤーの勝利に大きくかわる (勝利点そのもの) です。
他プレイヤーの戦略を読んで交渉を勝ち抜き
印刷所カードをゲットしましょう！

Comment

基本的に印刷所は優しいですよ、基本的には...

(全8枚 / プラス・マイナスの印刷所カード全て含めて)

印刷所カード (マイナスの報酬)

- ①: 印刷所キャラクターのイラスト
- ②: このカードの報酬内容 (延長日数) です。
- ③: 印刷所の名前です ※実際の企業とは一切関係ありませんヨ！
- ④: このカードが報酬の時、ターンの最初に「隣のプレイヤーのカードを引く」アクションを行います。 ※詳細はp12



左隣のプレイヤーのカードを1枚引く。



右隣のプレイヤーのカードを1枚引く。

Comment

メチが早まる...こんな印刷所は本当はいない...多分。



お金

理由カードの
交換、購入、
特典料金勝負
など様々な場
面で活躍しま
す。単位は
「1金 (きん)」
と呼びます。
(全25金)



弁舌の徒カード

- ①: カードを入手する
ことで得られる得点
(延長日数) です。
- 効果・入手方法の詳細は
p11のQ&A内にて

Comment

赤壁大戦だって
起こしてやあら！

初期準備

『役職（作家カード）の準備』

各プレイヤーは作家カード 5 枚を裏面にして 1 枚ずつ引きます。
引いたカードがプレイヤーの【役職】になります
カードはおもて面にして自身の前に置きます（皆に見える状態）
※ 2人プレイの時は「大手作家」を外した方がバランスの良いプレイが出来ます。

『お金の準備』

各プレイヤーは巾着袋の中にお金を 5 枚入れて 1 ずつ持ちます。

『報酬（印刷所カード）の準備』

印刷所カードを全て（8 枚）をシャッフルして山札を作ります。
山札から 3 枚めくり、おもて面にして山札の隣に並べます。

『手札（理由カード）の準備』

「理由カード + アイテムカード」の全て（55 枚）をよくシャッフルして
各プレイヤーに 6 枚ずつ配ります。（※1）その後、配られた 6 枚の中から
好きなカード 1 枚を右隣のプレイヤーに渡してください。（※2）
余ったカードは山札にしてみんなの中央に配置します。

『スタートプレイヤーの準備』

【最近メ切を延ばした人】がスタートプレイヤーです。（あるいはじゃんけん）
左回りに手番プレイヤーは移動します。これで準備は終了です。

（※1）台詞内容をよく見て欲しいので 1 枚ずつ配ってくだい
（※2）カードの偏りを軽減するためにいきます

プレイ配置イメージ

「理由カードの山札」を作り
その両脇は
全員が使用した
「お金」
「アイテム」を
まとめる場所に
する。

印刷所カードは
右図のように
山札と報酬を
それぞれ並べる



第一交渉フェイズ [3 戦]

＜ターンの勝利条件＞

一番攻撃力の高い理由カードを提示したプレイヤーが勝者です。
勝者は **1 番左にある印刷所カードを報酬として受け取ります。**
（印刷所カードがマイナスの時は
「一番低い攻撃力」を出したプレイヤーが受け取る。）

『進捗ターン』

このターンで手番プレイヤーは
4 つの行動の中から 1 つと「理由カードの提示」の計 2 つの行動を行
うことが出来ます。「理由カードの提示」とは自身が選んだ理由カード 1 枚
を伏せて場に置くことを指します。行動が終わったら手番は移ります。

進捗ターンで行える行動（4 つの中から 1 つ）

※この行動は
行わなくても良い

特技

各キャラクター固有の「特技」を使用できる。使用後は
作家カードをひっくり返して「スリープ」状態にする（p6 参照）

アイテム

アイテムカードをおもて面にして場に出すことでアイテム
効果を使用できる。使用後はアイテムカード置場に捨てる。

カードを交換 （1 金）

交換を宣言して 1 金を支払う。手札から不要なカードを 1 枚
伏せて置く。山札からカードを 2 枚引き、その中から 1 枚を
手札に加える。選ばなかった 1 枚と場に伏せたカードを山札
に戻し、シャッフルする。

追加で カードを引く （2 金）

追加を宣言して 2 金を支払う。山札からカードを 3 枚引き、
その中から 1 枚を手札に加える。選ばなかった 2 枚を山札に
戻し、シャッフルする。

プラス → + 理由カードの提示（1 枚）

※この行動は
必須で行う

■複数枚を提示するには

自身と「同じ役職」の理由カードに
限り、複数枚を提示する事が可能です。

新人：3 枚まで
中堅・大手：2 枚まで

攻撃力は加算となります（詳しくは P12）

■同じ理由カードを出す

「同じ内容の理由カード」を同時に
提示すると更に攻撃力が増します。

2 枚同時 ... 攻撃力 + 1
3 枚同時 ... 攻撃力 + 3
4 枚同時 ... 攻撃力 + 5

※自身の役職と理由カードの役職が違っても 1 枚は提示可能です。
あくまで「同じ役職の時に限り、複数枚の提示が可能」ということです。

■特技を使うと

特技を使うと作家は疲れて眠ってしまいます。(アイテムで回復させない限りその後、自動的に起きません)
※スリープ状態の時、特技は使えません



特技
を使用



←見よ！
このやる気の
無さ！

特急タイムについて

<特急タイムの勝利条件>

同じレベルの言い訳であれば命運を分けるのは... そう！

「お金」ですね。地獄の沙汰も金次第！

より高いお金を提示したプレイヤーが勝者となり報酬を受け取れます。
(印刷所カードがマイナスの時は「一番低い金額」を出したプレイヤーが受け取る)

『交渉ターン』

全プレイヤーの「進捗ターン」が終了したら「交渉ターン」に移ります。
場に伏せた「理由カード」を一齐におもて面にして攻撃力を競います。
(この時「進捗どうでしょう！」の掛け声で一齐にめくと非常に良いです、気分的に。)

全員の攻撃力を元に<勝利条件>に合わせて報酬を受け取ってください。

提示した理由カードは交渉ターン終了後「**装備**」(※下欄参照)します。

※報酬獲得の対象者が2人以上(同点)の時「**特急タイム**」が発生します。
(※p7 参照)

交渉ターンが終わったら次の進捗ターンに移り「計3回」勝負を行います。
⇒「報酬を獲得したプレイヤー」が次の進捗ターンのスタートプレイヤーとなります

※第2交渉フェイズに移るまで「手札」「報酬(印刷所カード)」が自動的に補充されることはありません。

交渉ターンにおいて

報酬獲得の対象者が2人以上(同点)の時「特急タイム」が発生します。

『特急タイムの流れ』

- ・同点となったプレイヤーのみ参加。
- ・プレイヤーは巾着袋から0金以上のお金を取り手に握ります。
(お金を取ったフリをして0金でも構いません)
- ・「せーの！」の合図で一齐にお金を見せ合います。
- ・提示されたお金の数に元
<勝利条件>に合わせて報酬を受け取ります。



○金額が同じときは？

...再度「特急」勝負を行います。
2回連続で引き分けた時は「じゃんけん」で勝敗を決めます(最後は運がたより！)

○お金は戻る？

...勝っても、負けても、引き分けでも、提示したお金は戻ってきません。

装備について

装備イメージ



提示した理由カードは「交渉フェイズ」で攻撃力を競い終わった後、自身の作家カードに理由カードを重ねる等して装備をさせます。
(左図参照)

装備位置は理由カード記載通りの位置に行います。
装備位置・装備枚数によってボーナスが貰えることもあります。ドンドン言い訳させましょう！

第二交渉フェイズ [2 戦]

『報酬(印刷所カード)の準備』

印刷所カードの山札から2枚めくり、おもて面にして山札の隣に並べます。
※並べ方は初期準備と同じです

『手札(理由カード)の準備』

理由カードの山札から各プレイヤーに3枚ずつ配ります。
その後、手札から1枚を左隣のプレイヤーに渡してください。(※1)

(※1) 第一交渉時と同様に偏りを軽減するためです

以上の準備が完了したら

「第一交渉」時と同様に「進捗・交渉ターン」を「計2回」行います。

得点計算フェイズ

全ての交渉フェイズが終了したら「得点計算」を行います。

自身が保有している「印刷所カード」と更に「ボーナス(※p10)」を元に延長日数を計算して

一番長くメ切延長日数を稼いだプレイヤーがゲームの勝者です！

おめでとうございます！きっと印刷所も喜んでますヨ…！ 多分。

(あ！負けたからと言って「けっ！現実では一番の敗者だぜ！」等という正論を言ってはダメですよ！そんな不服申し立てをするくらいならもう一戦してくださいね、まったくもう！)

ENDフェイズ

必須ではないです。
オチが欲しい時や気心の知れた方と遊ぶ時にでも

...とはいえ。メ切を延ばしたその先も知りたい...そんなチャレンジャーな方もいます。オススメしません。現実を知る。それはもう全くオススメしません。「うしおととら 31 巻 66p」「からくりサーカス 34 巻 140p」の忠告を思い出してください。絶望味わうかもしれませんよ...それでも先を知りたいですか？覚悟が出来た方は以下のとおりENDフェイズを行ってください。
(これはオマケなのでやってもやらなくてもOKです)

ENDフェイズ

- ・ENDカード全て(5枚)をシャッフルして並べます。
- ・「延長日数」得点が高いプレイヤーから順位カードを選び、めくります。
- ・アナタを待ち受けるエンディングとは.....。

■カードを並べて1枚ずつめくる...



次回プレイ時▶

次回プレイ時はENDカードに書かれた特典を適応。
引いたカードは作家カードと重ねてこのように配置します
(次プレイ時にもENDフェイズを行うときはこのフェイズを行うときにカードを回収して上記の手順を行います)



特技の悦明

※特技は基本的に
1ゲームにつき1回のみ使用できます

裕福なご家庭

「新人作家」

効果：使用プレイヤーは「+3金」を手にすることが出来る
[印刷するにもメ切を延ばすにもお金はとっても大事です]

驚異の無邪気さ

「新人作家」

効果：指定プレイヤーの装備カードを
1枚奪って自分の装備に出来る
[新人の無邪気さは時にびっくりするような言動を...]

妄想爆発

「中堅作家」

効果：使用ターンに限り自身の攻撃力を「+4」に出来る
[筆がノっているときは強気なメ切交渉が出来るものです]

テンション待ちでーす

「中堅作家」

効果：使用プレイヤーは山札から理由カードを2枚引ける
[気持ちがノらない事には何も始まらないですよー]

王者の賞録

「大手作家」

効果：使用プレイヤーは山札から理由カードを3枚引ける
[大手は常に色々な延長理由をストックに秘めているのです]

アイテムの説明

※アイテムカードは理由カードの中に
ランダムで入っています



元気になるドリンク

自身の作家カード
のスリッパ状態を
回復できる



燃えよペン

山札から理由
カードを2枚追加
で引ける



カリスマ作家降臨

使用ターンに限り
強さが逆転する
(攻撃力1が
一番強くなる)



お気に入りCD

理由カードの提示
時に1枚多く出せ
る
(自身の役職に関係なく
1枚多く出すことが出
来る)



進捗どうでしょう

山札から5枚引き、その
中から1枚を手札に加え
ることが出来る。

※その後、余った4枚を山札に戻しシャッフルする

ボーナス一覧

■弁舌の徒 ～言い訳の天才～

…7枚以上かつ、一番理由カードを装備している

新人 中堅 大手 +4日 ※専用カード有
入手方法の詳細は p11

このレベルになると「入稿は…」と印刷所から伺いの連絡が入っても余裕で対応できるレベル…！でも切延ばしてるのに「だまれ」って…ヒドイね。。

ゲーム終了後に加算されるボーナス一覧

■嘘はいけな

…自身と違う役職の「同じ内容の理由カード」を2枚以上装備している

新人 中堅 大手 -2日

嘘はいけません。嘘をつくくらいなら、言い訳せずに「出来てません」というノーガード戦法の方がまだ心証良いです。でも言い訳してしちゃうんですよ

■寝ずに頑張る

…ゲーム終了時に自身の作家が起きている

新人 中堅 大手 +2日

寝ずに頑張っている…その姿勢に心を打たれるワケです。例えば原稿は出来ていなくても！その気持ちが大事。……とはいえ、時と場合によりますよ？まじで（真顔）

■全方位的 言い訳

…「上・右・左」それぞれにカードを装備している（1セットにつき加算）

新人 中堅 +1日 大手 +2日

機械・交通・親族関係様々な事柄を自由自在に言い訳に使っちゃう。それはそれで凄いことです。延長に情熱をかけるってそういうコトですよ。

■お金で解決

…お金 2金につき加算

新人 中堅 大手 +1日

まあお金は大事ですよ。結局、印刷代でも割増料金でも。でも、割増料金って基本的に残業代と違って意味なので、基本的には歓迎されてないってことをご理解くださいませ。

■2人は仲良し

…同じ印刷所カードを2枚以上持っている

新人 中堅 大手 +3日

印刷所と仲良くなるってことも大事です。お互いの信頼関係があればこそ、融通も利いてくれるってものです。出来れば延長以外の相談で仲良くなりたいたいのですね。

■本当にホントなんですヨ

…全ての装備が自役職のみとなっている

新人 +2日 中堅 +3日 大手 +8日

たまにウソみたいに不幸な出来事が続くことってありますよね。証明することは難しいけれど、でもその真摯で悲痛な叫びが相手の心に届く日がいつか来るのかも。

Q & A

Q.：「弁舌の徒」カードがもらえるタイミングって？

A.：最初に獲得できるタイミングは

7枚以上装備できることが確定した「進捗ターン」の時です。

例：6枚装備している状態で、進捗ターンでカードを1枚伏せる。この時点でカードをもらう事が出来ます。（交渉が終わって装備する時ではなく「装備が確定した進捗時」にもらえます）

その後は**最高装備枚数を更新された時点**でカードは動きます。

例：Aさん【6枚装備】 Bさん【6枚装備】の時（手番の流れ Aさん⇒Bさん）

同じ進捗ターン内で

Aさん【1枚】場に伏せる ←「弁舌の徒」獲得

手番がBさんに移り

Bさん【2枚】場に伏せる ←「弁舌の徒」がAさんからBさんに移る

以上の動きとなります。ここでBさんが伏せた枚数が【1枚】であればカードはAさんのままで動きません。（最高枚数が同数の時は持ち主は変わらない）

Q.：「進捗ターン」で理由カードの提示が出来ない時は？

A.：「手札に理由カードが無い」等、物理的に出せない場合を除き「理由カードの提示」は行う事が原則です。出せるカードが無い時は「手札に出せるカードが無い」事を宣言して手番プレイヤーを移してください。当該のプレイヤーはそのターン（報酬のプラス・マイナスに関わらず）敗者となります。

Q.：「マイナスの印刷所カード」が報酬のターン時のアクションについて

A.：「絶望印刷」が報酬の時「進捗ターン」の前に全員が隣プレイヤーのカードを引き合います。これは「用意していた言い分けなんざあ許さねえ」という厳しさゆえです。
この時、自分が引いたカードが更に隣のプレイヤーに引かれないようにしてください。どっち回りで引くかは「p3」説明のマークを参照してください。

Q.：理由カードを複数枚提示した時の攻撃力処理について

A.：提示したそれぞれの攻撃力を加算した合計値が攻撃力となります。
(「攻撃力1」「攻撃力2」のカードを提示した時、そのターンの攻撃力は3になります)
なお、その時「同じ内容の理由カード」を提示しているときは更に攻撃力が加算となります。同じ理由でも強くごねることで説得力が増す…という考えです。※アイテムを使わない限り自身と異なる役職の理由カードは複数枚提示できません。
「同じ内容の理由カード」の攻撃力追加はあくまで「複数枚提示」出来る条件が整った上でのボーナスです。

あとかきのQ & A

Q.：「特急タイム」で負けたのにお金は戻ってこないっておかしい？

A.：えっと…メ切延ばそうとしてる身で何を急に正論を言ってんのか？とか
急に真顔で答えちゃたりして。ええまあ色々あるのですよ。そういうもんなのですよ。

Q.：大手作家って強いんじゃないの？結局大手をひいきするの？

A.：ひとまず、このゲームで言えばそんなことはないです。新人は手数で勝負、中堅はタイミングを見て勝負、大手はカードを引きまくって一発逆転。と見極めればどの役職でも勝てます。
現実の話をするなら大手さんをひいきするというより、長年の信頼関係の上で成り立っている関係性ゆえの対応ということが強いと思います。「それでも仙道なら…」的な。

Q.：あの一…得点計算したら10日間とか延長出来たけど現実的にありえない？

A.：僕自身、本当に10日以上メ切を延ばされた経験がある身として伺いたいです。
「そんなに延ばすなんて、ありえない…？」

Q.：第二交渉フェイズは何で2戦しかしないの？

A.：第一交渉と同じくらいメ切延長の相談したら流石に印刷所に怒られちゃいますよ。うふふ。

Q.：収録されてる理由って本当にあることなの？

A.：えー、残念ながら、ゲームに収録してる理由は全て僕の実体験が元になっております……………。

Q.：ぶっちゃけメ切延ばす一番の方法ってなに？

A.：リアルな話をすれば誰かが早い入稿をすることです。誰かが早く入稿することで誰かのメ切を待てます。願わくば「その早く入稿する誰か」になりたいものですね。

Q.：実際どうなの？印刷所的にメ切延ばすことって。

A.：前提としてゲームの内容の全ては実在の企業とは一切関係なく、全ては個人の意見であります。
その中で僕が中の人だった時は出来る限り相談に乗りたいと思ってました。
原稿にかけの想いも分かりますし、なによりその本が出来なかったら、僕がその面白い本を読めないじゃないですか！本読みたいでもん！そりゃあ作りますよ！そんな想いでした。

Q.：なるほど。で、改めて自身が作り手の立場になった今は自戒も込めてどう思うのよ？

A.：カスですわ。

余計なお世話シート

■「待魂」はこんな風に遊んで頂くのがオススメ！...という余計なお世話の解説

このゲームは「同人作家になってメ切を延ばす」という底辺系同人作家のロールプレイを楽しんでいただくゲームであります。一番メ切を延ばした方が勝ち...という「果たしてそれって本当に勝者なの？」みたいなところもありますので、勝ち負けに拘らず「こんなに言い訳してやったぜ！」「こんなにメ切延びるなんて印刷所は尊いぜ！」とか思いつつ、雰囲気を楽しんでいただけると嬉しく思います。ゲーム自体、運要素が強かったり、行動の制限が厳しかったりするのですが、これは元印刷所の人として「そんな思い通りにメ切を延ばせるとしたら大間違いですぜ...！」という鬼の部分が出てしまった結果であります...遊んで邪魔くさいと感じたルールはお好みで変えて好きに遊んで頂くのもまた一興であると思う次第です。

■大手が強い？

「なに？大手作家が強すぎてゲームにならない？それは自分だけメ切を延ばそうとするからだ。逆に考えるんだ。
『メ切なんて延びなくなっちゃいいさ』と考えるんだ。」

...とジョースター卿の言葉通りですね。解説をしますと大手作家の理由カードは「8枚」しかありません。いかに大手に専用の理由を回さないかが勝利のカギです。新人・中堅作家の方にとって攻撃力1の大手理由カードは邪魔です。（これは新人・中堅が大手ぶるのは10年早い！とか、なんだかんだ大手が本気出すと怖いといった理由があります）ただカード交換で山札に大手の理由を放出してしまうと大手にカードが渡ってしまう恐れがあります。目先の勝利にとらわれず、いかに「大手の邪魔をするか」これが重要になってくるのです...！（リアルな世界でも、一部の大手さんがギリギリのメ切枠を抑えているために、他の作家さんのスケジュールの調整が難しい...なんてこともあったりなかつたり）誰かが遅い入稿をすれば、誰かが早い入稿を迫られるのです...

■雰囲気の楽しみ方

手札運に恵まれずに全く勝てない時は「あぁ、きっとメ切を守れという神のお達しなのだろうなあ...」と思ってみてください。いつもの帰り道がちょっとだけ綺麗に見えますよ。更に最終的にメ切が早まっちゃった時なんかは「むしろ超エライんじゃない？」等と思うのも一興。

逆に、ボロ勝ちしてる方には「いや、こう言っちゃあなんだけど、現実では相当なクズですよ！！」等と不当な罵りをしてみたり。勝者こそ敗者...！

そんな感じで勝っても負けても楽しく過ごしていただけたら嬉しいです。だって「メ切を延ばすために争う」って世界で一番醜い事じゃないですか...そこに勝者なんて初めからいないのですよ。等と全てを根底から覆す戯言を書き連ねているのはなにゆえであるか。責任者に問いたでする必要がある。責任者はどこか。

より色々はコチラにも→



- メインイラスト：ロドニイ様 (<http://melancholygirls.blogspot.jp/>)
- 弁舌の徒イラスト：ヨシダ様 (Pixiv id=134277)
- 「進捗どうでしょう」筆文字：舞珠様 (<http://www.maiju.jp/>)

■製作：シヨテンがりーあー
(<http://tension-up.pupu.jp/>)
※不明点はこちらまで
お問い合わせくださいませ