

# 死名をご記入ください【ルール説明用の簡易版】

細かいルールはいいからと[りあえず遊びたいよ!](#)という用途の説明書です。細かいルールは【詳細版】を見てね。

## 1. ゲームの準備

下図のように準備してください。最初はルールがピンと来ないと思うので、一度予習用の命令カードで練習してみましょう。

例1: ゲームの準備が完了した状態(4人プレイ時)



## 2. ゲームの目的と流れ

1st	2nd	3rd	4th
前半 (DAY1)			
5th	6th	7th	TOTAL
後半 (DAY2)			

- ゲームは前半 (DAY1) と後半 (DAY2) の合計7ラウンドです。
- 各ラウンド最初に公開される命令カードの減点条件に合う「死名」を他プレイヤーに押し付けることが目的です。
- 各ラウンドの点数は2つの要素で決まります。(詳しくはこの後の例を参照)
  - A. 命令カードに記載されているアイコンの順番
  - B. 各プレイヤーが選んだ死名を五十音順に並べた際の順番
- 「死名」は日本人の名字、ひらがな、現実にあるもので書いてください。

### 【命令カードのアイコン説明】

白塗りの人間アイコンに赤バツ = 減点アイコン  
-1点と-2点の2パターンがあり、-2点の場合はアイコン下に「-2点」と記載があります。

白フチだけの人間アイコン = 効果無し  
特に効果が無いアイコンです。減点も加点もありません。

青塗りの人間アイコン = 加点アイコン  
+1点と+2点の2パターンがあり、+2点の場合はアイコン下に「+2点」と記載があります。

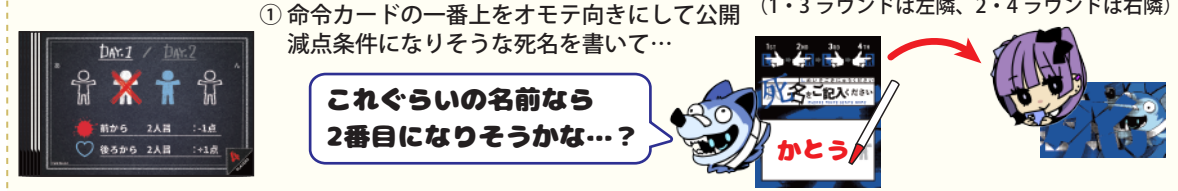
この命令カードの場合は…

- 前から2人目が-1点
- 前から3人目が+1点
- 前から1人目、4人目は何も無し(0点)

## 3. DAY1でやること

「3-1. 死名記入 → 3-2. 死名交換 → 3-3. 点数判定」を4回繰り返す。

例2: DAY1 死名記入 → 死名交換



今回の命令は… 前から2番目が -1点!

②③各プレイヤーは渡された死名を確認して… 「キープ」「パス希望」のどちらかを決める。

渡された「かとう」は私が書いた「きむら」より前だけど…もっと前を書いている人もいるかもだし「パス希望」して様子見しようっと

④全員が決めたら「いっせーのせ」で同時に宣言!

「パス希望」 キープは 手は伏せ

⑤「パス希望」を選択したプレイヤーだけで もう一度同じ方向の隣プレイヤーに渡します。

同じように「キープ」「パス希望」を宣言して…

「パス希望」 「キープ」

「パス希望」を宣言したのが1人だけ、または全員が「キープ」を選んだら次の点数判定に移ります。

緑プレイヤーは前の交換宣言で「キープ」を選択したので以降の交換には参加しない

例3: 点数判定 ①全プレイヤーは交換終了時に持っている死名札を公開し、五十音順に並べて順番を比較します。

命令カードの条件と 前から2人目の青プレイヤー → 1点の減点  
照らし合わせてみると… 後ろから2人目の紫プレイヤー → 1点の加点

かとう → きむら (-1点) → ささき (+1点) → すずき (変化無し(0点))

②減点を受けたプレイヤーは渡された死名札の右側にある人間アイコンに×印でチェックを入れてください。

判定を終えた死名札は、渡されたプレイヤーがそのまま持ちます。書いてある死名はDAY2で使うので判定が終わっても消さないでください。

## 4. 中間採点 DAY2の準備と kill point ボーナスの獲得

例4: 中間採点

①紫プレイヤーの死名札を紫プレイヤーに集める

②死名札についている×印は2つなので+2点を獲得

きむら ×, ささき × → +2

## 5. DAY2でやること 「5-1. 死名選択 → 5-2. 点数判定」を3回繰り返す。

各プレイヤーは DAY1 で自分が書いた死名札から1枚を選んで同時に公開します。(DAY1 と違い交換は行わず、選んだ死名がそのまま自分の判定になるので減点条件に ならない ような死名を選びましょう)

## 6. 最終採点(ゲームの終了)

- DAY1、DAY2の点数を合計し点数が高いプレイヤーが勝利です。
- 同点のプレイヤーが複数居る場合は kill point が高い方が勝利です。

1st	2nd	3rd	4th
+1	0	-1	-1
TOTAL			
-1	-2	0	-2

# 死名をご記入ください



ゲームデザイン：福夕郎  
アートワーク：MATSUDA98  
1 枚目

【詳細版】



【はじめに】説明書の訂正や分かり辛いルールの補足など、公式ページに公開しています。QR からアクセス → お手数ですが遊ばれる前に一度ご確認くださいませと幸いです。

目次	1. ストーリー	1	5. ラウンドの流れ (Day1)	2	9. 死名のルール	5
	2. 内容物	1	6. 中間採点	4	10. その他の細かいルール	5
	3. ゲームの目的と流れ	1	7. ラウンドの流れ (Day2)	4	11. Q&A	6
	4. ゲームの準備	2	8. 最終採点 (ゲーム終了)	4	12. 終わりに/クレジット	6

## 1. ストーリー

あなたはデスゲームに招待された1人です。生き残るためにはゲームマスターが用意した命令が示す NG 条件を満たす死名を他プレイヤーに押し付ける必要があります。7つの命令を終えた後、生き残るのは誰でしょうか……？

## 2. 内容物

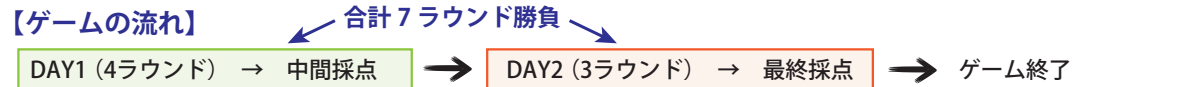
- ・死名札 24枚 (6色×各4枚)
- 【記入面】 ※マーカー対応面
- 【ウラ面】 マーカーで書くと消えないので注意！
- ・個人ボード 6枚 (6色×各1枚)
- 【記入面】 ※マーカー対応面
- 【ウラ面】 マーカーで書くと消えないので注意！
- ・命令カード 22枚 (予習用:1枚 + プレイ人数ごとに封筒入り:各7枚)
- プレイ人数ごとに該当する封筒に入っているので人数に合わせて開封してください。
- 【オモテ面】
- 【ウラ面】
- 通常の命令カード (画像は4人用) 予習用の命令カード DAY 1 (プレイ人数ごとに4枚) DAY 2 (プレイ人数ごとに3枚)
- ・ホワイトボードマーカー 6本
- ・説明書 (簡易版): 1部
- ・説明書 (詳細版): 1部 (いま読んでいるコレです)

## 3. ゲームの目的と流れ

【ゲームの目的】

- ・ゲームは DAY1・DAY2 に分かれており、合計7ラウンドの得点を競います。
- ・各ラウンド最初に公開される命令カードの減点条件に合う「死名※1」を他プレイヤーに押し付けることが目的です。(DAY1、DAY2 でやるのが少し変わりますが「減点条件を押し付ける」という目的は同じです)

※1 死名については「9. 死名のルール」で説明します。とりえず「人の名前をかけばよい」と覚えてください。



【DAY1 の流れ】

- ①死名記入：自分の死名札に好きな死名を書いて隣プレイヤーに渡す
- ②死名交換：「キープ」か「パス希望」を選ぶ
- ③点数判定：このラウンドの命令カードの条件に合わせて減点 or 加点

★自分が減点条件になるような死名を受け取らないよう、死名交換で「キープ」か「パス希望」を選びましょう

【DAY2 の流れ】

- ①死名選択：DAY1 で自分が書いた死名札から減点条件にならないような名前を選ぶ
- ②点数判定：このラウンドの命令カードの条件に合わせて減点 or 加点

★自分が減点条件とならないよう、手持ちの死名札を選びましょう

## 4. ゲームの準備

- ・各プレイヤー6色の中から好きな色を選んでください。(赤・紫・黄・緑・灰・青)
- ・各プレイヤー選んだ色の「死名札4枚※2」「個人ボード1枚」と、マーカー1本を手元に置きます。
- ・プレイ人数に合わせた封筒を用意し、他の封筒は箱に戻します。(4人：銀色 5人：金色 6人：赤金色)
- ・封筒から命令カードを取り出し、中央に置きます。「命令」と大きく書いてある面を上にしてください。※3

【初回プレイ時に必要な追加の準備】

- ※2 初回プレイ時は死名札を二つに折り曲げる必要があります。真ん中の折り目にあわせて前後に軽く折るとうまく折れます。
- ※3 最初はルールがピンと来ないと思うので、一度「予習用の命令カード」で練習することをオススメします。封筒を開ける前に、封筒に入っていない「PRACTICE」と書かれた命令カードを用意してください。

例1：ゲームの準備が完了した状態 (4人プレイ時)

死名札 × 4枚  
個人ボード × 1枚  
マーカー × 1本  
予習用の命令カード (初回プレイ時のみ)

封筒から命令カードを出して中央に置く (DAY1が上)

5人用、6人用の封筒は箱にしまう

## 5. ラウンドの流れ (DAY1) 「5-1. 死名記入 → 5-2. 死名交換 → 5-3. 点数判定」を4回繰り返す。

- ### 5-1：死名記入
- ① このラウンドの **減点条件** となる命令カードを1枚オモテ向きにして公開します。
  - ② 自分の死名札に好きな死名を書きます。プレイヤー全員が書き終わったら「5-2. 死名交換」に移ります。
    - ・死名は **ひらがな** で書いてください。(漢字やアルファベットだと読み方が複数ある場合があるので)
    - ・書いた死名札はこの後の「死名交換」で他プレイヤーに渡すので **減点条件になるような死名を考えて書きましょう**

【命令カードの減点条件について】

- ・各プレイヤーの「死名を五十音順に並べて何番目になるか？」を参照します。※4
- ・命令カードのアイコンによって「減点」「加点」「効果無し」の3種類があります。

	白塗りの人間アイコンに赤バツ = 減点アイコン -1点と-2点の2パターンがあり、-2点の場合はアイコン下に「-2点」と記載があります。		青塗りの人間アイコン = 加点アイコン +1点と+2点の2パターンがあり、+2点の場合はアイコン下に「+2点」と記載があります。
	白フチだけの人間アイコン = 効果無し 特に効果が無いアイコンです。減点も加点もありません。	※4 濁点、半濁点、小さい文字 (つゃゆよ) などの扱いや同じ死名が同じラウンド中に書かれた場合など、細かなルールは「9. 死名のルール」「10. その他の細かいルール」で説明します。	

- ### 5-2：死名交換
- ① 各プレイヤー隣のプレイヤーに書いた死名カードを渡します。(1・3ラウンドは左隣、2・4ラウンドは右隣)
  - ② 渡された死名札を他プレイヤーに見えないよう、こっそり確認します。
- 死名カードの上側にもラウンドごとに左右どちらに渡すか記載しているので参考にしてください。

文章だけだと分かりにくいから一旦読み進めてみて、次ページ(ウラ面)にある例図も見てね →

5-2: 死名交換のつづき

③ 確認した死名を見て、以下2つの選択肢のどちらかを選ぶか、こっそり心の中で決めてください。

- ・減点条件にならないと思ったら → 「キープ」を選択
- ・減点条件になりそうだなと思ったら → 「パス希望」を選択

④ 交換宣言: プレイヤー全員で、一斉に自分がどちらを選んだかを同時に宣言してください

- 「いっせーのせ」とみんなで声をかけて…
- 「キープ」を選択 → 机の上に手を伏せる
- 「パス希望」を選択 → 手を上げる

同時に宣言さえできれば方法は何でもいので一緒に遊ぶプレイヤー同士で色々工夫してみよう!



⑤ 「パス希望」を選んだプレイヤーだけで同じように①と同じ方向の隣プレイヤーに死名札を渡します。  
②に戻り同じように繰り返します。前の交換宣言で一度「キープ」を選んだプレイヤーは参加しません。  
全員が「キープ」もしくは「パス希望」を選んだプレイヤーが1人だけになったら、次の点数判定に移ります。

5-3: 点数判定

- ① 全員が死名札を公開し、前ページの【命令カードの減点条件について】に従って個人ボードに点数を記入します。
- ② 減点を受けたプレイヤーは、渡された死名札の右側にある人間アイコンに×印でチェックを入れてください。
- ③ 判定を終えた死名札はそのまま最後に渡されたプレイヤーが持ちます。  
書いてある死名はDAY2で使うので、判定が終わっても消さないよう気を付けてください!

【同名罪】 同じ死名が同じラウンドで複数書かれた場合、同じ死名を書いたプレイヤーはそれぞれ-1点の減点になります。なるべく同じ死名がかぶらないように、ありきたりな死名は避けましょう。  
点数判定も少し特殊になるので、かぶってしまった場合は「10. その他の細かいルール」を参照してください。

例2: DAY1 死名記入 → 死名交換

① 命令カードの上をオモテ向きにして公開減点条件になりそうな死名を書いて…

隣プレイヤーに渡す

これぐらいの名前なら2番目になりそうかな…?

②③各プレイヤーは渡された死名を確認して…「キープ」「パス希望」のどちらかを決める。

渡された「かとう」は私が書いた「きむら」より前だけど…もっと前を書いている人もいるかもだし「パス希望」して様子見しようっと

④全員が決めたら「いっせーのせ」で同時に宣言!  
「パス希望」「キープ」

⑤ 「パス希望」を選択したプレイヤーだけでもう一度同じ方向の隣プレイヤーに渡します。

同じように「キープ」「パス希望」を宣言して…  
「パス希望」「キープ」

「パス希望」を宣言したのが青プレイヤー1人だけになったので死名交換を終了し点数判定に移ります。

緑プレイヤーは前の交換宣言で「キープ」を選択したので以降の交換には参加しない

例3: 点数判定

① 全プレイヤーは交換終了時に持っている死名札を公開し、五十音順に並べて順番を比較します。

命令カードの条件と照らし合わせてみると…

前から2人目の青プレイヤー → 1点の減点  
後ろから2人目の紫プレイヤー → 1点の加点

かとう (変化無し (0点)) → きむら (-1点 & 人間アイコンに×印) → ささき (+1点) → すずき (変化無し (0点))

6. 中間採点

- ① 1~4ラウンドで交換した死名札を、その死名を書いたプレイヤーに戻します。  
言い換えると、死名札を色ごとに分けて、各色のプレイヤーに戻すということです。
- ② 各プレイヤーは戻ってきた死名札の右側にある人間アイコンに×印がついている数と同数の+1点を獲得しその合計点を個人ボードの右上「kill point」と書いてある部分に書きこみます。

【補足】 どうして点数がもらえるの? 「誰かが減点された」=「うまく減点条件になる死名を書いた」ということでゲームの主催者から賞賛の意味を込めて

例4: 中間採点

② 死名札についている×印は2つなので+2点を獲得

① 紫プレイヤーの死名札を紫プレイヤーに集める

7. ラウンドの流れ(DAY2) 「7-1. 死名選択 → 7-2. 点数判定」を3回繰り返す。

7-1: 死名選択

- ① このラウンドの減点条件となる命令カードを1枚オモテ向きにして公開します。
- ② 各プレイヤーはDAY1で自分が書いた死名札から1枚を選んで同時に公開します。(「6. 中間採点」で戻した4枚のこと)  
(DAY1と違い、選んだ死名がそのまま自分の判定になるので減点条件にならないような死名を選びましょう)



DAY2から命令カードのウラ面が黒色になります



オモテ面のデザインは変わりませんが上部のDAY.2という表示が白文字になっています。

7-2: 点数判定

- ① DAY1の点数判定同様に【命令カードの減点条件について】に従って個人ボードに点数を記入します。
- ② このラウンド使った死名札は以降使わないのでウラ向きにして脇に避けて置いてください。

【補足】 DAY1で行った「減点を受けたプレイヤーに対するチェック」はDAY2では行いません。自分で選んだ死名で減点となっても褒美なんかもらえませんよ。

8. 最終採点(ゲームの終了)

- ・ DAY1、DAY2の点数を合計し点数が高いプレイヤーが勝利です。
- ・ 同点のプレイヤーが複数居る場合は kill point が高い方が勝利です。
- ・ kill point も同じ場合は該当するプレイヤー全員で勝利を分かちあいましょ。

DAY1	1st	2nd	3rd	4th	
	+1	0	-1	-1	+2
DAY2	5th	6th	7th	TOTAL	
	-1	-2	0	-2	

## 9. 死名のルール

### ◆ 死名は何を書くの？名前？名字？？

結論からいうと一緒に遊ぶプレイヤー同士で、ある程度の語彙がある共通のお題であれば何でも遊べます！

「最初はこんな条件で遊ぶと遊びやすいかなあ？」というのを以下に記載しますので参考にしてください。

- ・日本人の名字（名前もありだけど「名字」か「名前」かどっちかに限定したほうが迷いすぎなくて遊びやすいかも？です）
- ・現実にある名前（創作物も可） ・長すぎるのは控えよう

### ◆ 2 回目以降のプレイでのアレンジ **オススメ!**

ルールが把握できたら、お題を変えたり、〇〇しぼり、のように好きなようにアレンジして遊んでみてください。

【お題の例】 ・ボードゲームの名前 ・J-POP の曲名 ・好きな〇〇のタイトル（漫画、映画、アニメ etc.）

【〇〇しぼりの例】 ・4 文字禁止 ・〇〇年以降のみ あんまり縛ると面白くないかもなんで自己責任で（笑）

### ◆ 五十音順に関するルール

① 通常文字 → 濁点 (ゝ) → 半濁点 (゜) の順番になります。例：「かとう」→「がとう」の順番になります。

② 小さい文字は大きい文字として扱います。 例：「いっかく」は「いつかく」として扱う。  
「いちかわ」→「いっかく」→「いとう」 のような順番

③ 長音記号はひとつ前の音を繰り返したものととして扱います。 例：「ゲーム」は「げえむ」として扱う。  
日本の名前ではあまり無いかもただ、名前以外で遊ぶとき用に必要になるので記載します。

作者もちゃんとした決まりは知らなかったの以下のようなサイトを参考にさせていただきました。この場を借りて感謝申し上げます。

【参考資料】 国立国語研究所 [NINJAL] 「国語辞典 五十音順にならべかえてみよう」（講師：柏野和佳子） / ニホンゴ探検 2021 ワークショップ  
<https://www.youtube.com/watch?v=7F6ufHVTxc8>



## 10. その他の細かいルール

### ◆ 同じ死名が同じラウンドで公開された場合の処理（同名罪が発生したときの点数判定）

同じ死名が複数ある場合順番がつけられないので、通常の点数判定が出来なくなり以下のルールに従います。

- ① 同じ死名同士に前後関係はなく、ひとつの塊だが重複した人数分の順番としてみなす。
- ② 「加点」「減点」のいずれかの条件となったら、全ての効果を適用する。

同名罪のペナルティである -1 点と合計して個人ボードに点数を記入してください。

### 例 5：同名罪が起きた場合の点数判定

・同名が 2 人居て、減点アイコンのみ該当する場合 → 2 人が -1 点（ペナルティ -1 点と合わせて、黄・青それぞれ -2 点）



・同名が 2 人居て、加点アイコンのみ該当する場合 → 2 人が +1 点（ペナルティと相殺して、紫・緑それぞれ 0 点）



・同名が 3 人居て、複数アイコンが該当する場合 → 3 人が -2 点（ペナルティ -1 点と合わせて、黄・青・紫それぞれ -3 点）



## 11. Q&A 分かりにくい状況の補足説明です。ルールが分からなくなったら見てみてください。

Q1：死名札のウラ面に書いてある「死名カード」ってなんですか？死名札のことですか？

A1：はい、その通り「死名カード」=「死名札」の誤植です。名前を間違えて入稿してしまいました…申し訳ないです。同じように「点数判定」も「判定」となっていますが同じものと考えてください。

Q2：「5-1. 死名記入」で書く死名はどんなものでもいいですか？例えば「あああ」とか？

A2：いいえ、出来ません。あまりに現実的でない名前は避けるようにしてください。

Q3：「5-2. 死名交換」は何回まで繰り返していいの？

A3：ルールでは特に回数制限は決めていませんが、あまりに長く続くようなら「3回まで」などプレイヤー同士で話し合って決めてください。

Q4：DAY1 で交換したら自分の死名札を持つことになってしまったのだけと問題ないですか？

A4：はい、問題ありません。キープとパス希望の状況によってはそうなる場合もあります。通常ルール通り点数判定を行ってください。

Q5：DAY1 で自分が書いた死名札が自分のところに戻って来て減点となりましたが、kill point は自分の点数は獲得できますか？

A5：はい、獲得できます。kill point は「自分が書いた名前が減点条件を満たしているか」だけで判定します。

Q6：同名罪となるのはどの表現からですか？例えば読む音が一緒の「え」「ゑ」や「い」「ゐ」は同じ文字扱いになりますか？

A6：文字が違うのであれば違う死名としています。ただ、このあたりは厳密に決めるより一緒に遊ぶプレイヤー同士で協議して決めてもらうほうが良いかなと思うので、遊びながら好きにアレンジしてください。

現時点の Q&A はここまでだけ、公式 HP で随時追加していくから何か分からないことがあったら、右側の QR コードを見てくれよな！



### 【ゲームを片付ける際の注意点】

死名札、個人ボードに **書いた文字は片付ける前に必ず消す** ようにしてください。

ホワイトボードマーカーで書いて消せるように表面加工してありますが、長時間書いたらまますと消しづらくなってしまふ場合があるためです。（消しづらくなったら水をつけたティッシュなどで注意深く拭いてみてください）

## 12. 終わりに / クレジット

本作は出席番号って何かゲームにならないかな？と考えていて出来たゲームです。色々考えた結果、ゲームとしても新しい体験が実装出来た楽しいゲームになったし、システム的にもワードゲームだけ日本語以外でも遊べるゲームになったので何か一石を投じることができたんじゃないかと思っています。他の場所にも書きましたが、名前はあくまで最初のとっかかりとしてのお題なので、他の共通の話題で気の合う仲間とプレイすれば、より面白くなること請け合いです！ 命令カードもオリジナルで作れますし色々工夫して好きに遊んでもらえると嬉しいです。

そしていつものゲームプレイに関するお願いです。本作を遊ぶにあたって、ゲーム慣れしている方に一つだけお願いがあります。（読むのが何度目か、って方はごめんなさい！）初めてゲームをプレイされる方に対して「この状況なら〇〇がベストだ！」と指示するようなことはなるべく避けて貰えると嬉しいです。

ゲーム中に色々なことを「自分で」「気付く」ことが、ゲームにおける「楽しさ」の大きな部分を占めていると、個人的には考えているからです。（もちろんゲームの遊び方は人それぞれなのですが…）

それでは皆様の良きゲームライフを願って…

**Good Luck and Have Fun!!**

2024 年 11 月 16 日 発行（第 1 版）

ゲームデザイン：福夕郎

イラスト：MATSUDA98

発行：梟老堂

【スペシャルサンクス】（敬称略）

テストプレイに付き合ってくださいましたすべてのプレイヤー

Dan、無二得、Rustycan、Wangli、脳筋、かゆかゆ

**そして何より、本作を遊んでくれる全てのプレイヤー達！**

説明書の訂正や分かり辛いルールの補足など、右記 WEB サイトにてフォローしています。 <http://fukuroudou.info>

不明な点に関するご質問、その他 ご意見・ご感想もお待ちしております！

X (旧 Twitter) : @Fukuroudou\_8

Copyright ©2024 FUKUROU-DOU All rights reserved.



梟老堂