

概要

僅か数年前、人類は魔王を討伐した。しかし、魔王は蘇った。
人類の総力を以てしても、幾ばくかの眠りへと誘うのが関の山であったのだ。
禁断の剣を振るった英雄も、今や鮭の血族に成り果てた。代償は余りにも大きかった。
最早これまで、魔王を倒す事能わず。人類は絶望し、白米を御菜にイクラを頬張った。
そんな中、一人の青年が声を上げる。
『魔王には剣も魔法も通じぬ。富、名声……有りとは有らゆる欲望さえ、奴は必要とせなんだ。
なれば、我等に残されし道は一つ。唯愚直に、嘘偽りなき語を交える事である。』——と。

このゲームは、マスターである『魔王』が提示するお題に、
プレイヤー側である『勇者』達が順に15の言葉で回答するボードゲームです。
剣も魔法も御役御免、口八丁に世界を救いましょう！

ゲームの目安

- ・参加人数...3-8人
- ・所要時間...約2~3分
- ・対象年齢...魔王との対峙を決意する齢

内容物 (ver1.00)

- ・カード...54枚
- (【テーマ】...36枚 【ルール】...14枚 白紙のカード...4枚)

カードの説明

●【テーマ】

- ・お題が書かれた一般的なカード群です。

- ①お題：マスターが提示するお題です。
プレイヤー側が解答するのは、このお題に該当する名詞です。
- ②規則：プレイヤー側が解答する際、守る必要がある規則です。
禁...記述に該当する答えは、解答できません。
ブラックリスト方式の規則です。
制...記述に該当する答えのみ、解答できます。
ホワイトリスト方式の規則です。
変...お題自体を、記述された言葉に変更します。
禁止・制限の規則は、変更後にも適用されます。
- ③ロゴ：制作者のロゴです。



●【ルール】

- ・ルールを追加する特殊なカード群です。

- ①名称：カードの名称です。
マスターに有利なカードは、**赤文字**で表記されます。
反対に、プレイヤー側に有利なカードは、**青文字**で表記されます。
- ②テキスト欄：カードの効果です。
「逆順」...手番が本来の真逆になる。
「二連続」...手番が二連続になる。
「早指し」...持ち時間が本来の半分になる。
「ドボン+」...ドボンが1つ追加される。
「規則+」...**追加**と書かれた規則が有効になる。
「禁断の剣」...**禁**と書かれた規則が無効になる。
- ③ロゴ：制作者のロゴです。



ゲームの準備

ゲームを始めるに当たって、マスターは以下の物を準備しましょう。
なお、プレイヤー側に準備する物はありません。手番（解答する順番）だけ決めておきましょう。

●山札

- ・【テーマ】と【ルール】全てをシャッフルして山札を作り、裏向きで置きます。

●紙・筆記具

- ・マスターのみ使用します。プレイヤー側は必要ありません。



勝利条件

●勝利条件（マスター）

プレイヤー側が、以下のいずれかの条件を満たした場合、ゲームに勝利します。

- ・持ち時間以内に解答できなかった。
- ・既出の名詞を解答した。
- ・お題に該当しない名詞を解答した。
- ・ドボンに指定した名詞を解答した。

●勝利条件（プレイヤー側）

解答に 15 回成功した場合、ゲームに勝利します。

ゲームの流れ

マスター	
①カードを引く	・提示するお題を決定します。
②ドボンを記入	・ドボンに指定する名詞を決定します。
③カードを提示	・【テーマ】 【ルール】 を提示します。
プレイヤー側	
①お題に解答	・提示されたお題に解答します。

①カードを引く

1. マスターは、山札からカード 1 枚を引きます。引いたカードは、別けておきます。

【テーマ】を引いた場合

②を行います。

【ルール】を引いた場合

①を再度行います。

②ドボンを記入

1. マスターは、①で引いた【テーマ】のお題を確認します。

2. マスターは、紙に**お題に該当する名詞**を 1 つ書きます。

この名詞が、ドボンに指定されます。

ドボンは、プレイヤー側が解答した場合、マスターの勝利が成立する重要な言葉です。
どんな解答が列を成すのか予測し、記入しましょう。

③カードを提示

1. マスターは、プレイヤー側に①で引いた【ルール】全てを見せて読み上げます。

2. マスターは、プレイヤー側に①で引いた【テーマ】を見せて読み上げます。

規則に「以下から○つ選択」と書いてある場合

マスターは、選択肢の中から○つを選んで読み上げます。

3. マスターは、プレイヤー側の手番開始を宣言します。

①お題に解答

1. プレイヤー側は、**お題に該当する名詞**を手番の順に 1 つずつ解答します。
持ち時間は、1 手番につき 10 秒です。

ただし、以下のいずれかの場合、マスターは、時間経過を止める事が出来ます。

- ・既出の名詞と同義の解答をした。（例：既出→虎 回答→タイガー）
→残り時間で別解を求めます。
- ・際どい解答をした。（例：お題: 乗り物 回答→父親 (子供が乗るから)）
→プレイヤー側に説明させます。得心しない場合は、残り時間で別解を求めます。
- ・知らない解答をした。
→プレイヤー側に説明させます。得心しない場合は、残り時間で別解を求めます。

白紙のカードとは

白紙のカードは、自分達で考案した【テーマ】を追加できるカードです。
参加者が詳しいお題や、反対に疎いお題を加えて一層盛り上がる事が出来ます。

例：「RPGのタイトル」「ゲーム機」「化粧品」etc...

ローカルルール

『問答無用』は、非常にシンプルなゲームです。セット数や勝利条件を改変して遊ぶ事も出来ます。
慣れてきたら、ルールを考案して遊んでみましょう！

例：【テーマ】○枚分を1試合とし、勝ち数で勝敗を決める。
「規則+」「禁断の剣」は、対象になる【テーマ】の解答まで有効。

例：マスターは進行に専念し、プレイヤー同士で勝敗を決める。
マスターの勝利条件を満たしたプレイヤーから敗北する。

また、当ゲームには分類が際どいお題を敢えて用意しています。
一例を挙げると、果物です。スーパーや市場では、苺は果物の売場に並んでいますが、
農林水産省の統計では、果実的野菜に含まれています。

こういったケースを認めるか否かは、マスターの裁量次第です。
プレイヤー側は、口八丁な説明で説き伏せましょう。悪足掻きもこのゲームの醍醐味です。

登場人物紹介



魔王 Illustrated by Yuking

微睡みより目醒めた最強の魔族。

額に耀う一隻眼は、一度^{ひとたび}捉えた行動を看破し、
研ぎ澄まされた魔剣の一閃が、死命を制する。

魔王を倒すには、深遠な叡智と洞察が不可欠だが、
舌戦であれ、その点は必須のようだ。



勇者 Illustrated by Hiyu Chimaki

魔王との対峙を決意した青年。

人類が皆一様に絶望し、一心不乱にイクラを頬張る中、
剣や魔法、奸計すら用いず、魔王と語を交えるべきだと説く。

斯くして、彼と賛同する者達に世界の命運は託されたのである。



英雄／鮭の血族 Illustrated by Madomiya Kichi, Hiyu Chimaki

かつて、禁断の剣を振るい魔王との死闘を繰り広げた男。
剣に秘められた魔力を解き放ち、辛くも魔王を討ち果たしたが、
全身に魔力を浴び、鮭の血族に変異してしまった。

現在は、人類と鮭の架け橋と成り、鮭の自治を認めさせる代わりに
人類へ大量のイクラを供給しているのだとか。