

トイレ大戦争

プレイ人数：3～6人 プレイ時間：30～60分

1. ゲーム概要

あなたは日本のために働くサラリーマン。郊外に家建て、長時間かけて電車で出勤しています。しかし、いつも体調が良いとは限りません。突如襲い来る腹痛に耐え、ときには途中の駅で下車してトイレに駆け込みつつ、遅刻せず会社に到着することができるでしょうか。ただし、あなたがトイレに行きたいときは、たいてい他の人もトイレに行きたいと思っています。我慢しすぎると人間の尊厳を失ってしまうことも・・・

2. コンポーネント

- うんちトークン …… 6個
- スタートカード …… 1枚
- ゴールカード …… 1枚
- 駅カード …… 30枚
- 我慢カード …… 4枚
- プレイヤー駒 …… 12個（6色×各2個）
- ダイス …… 1個

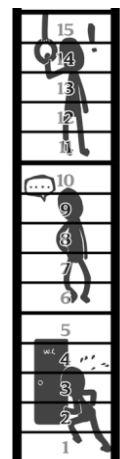
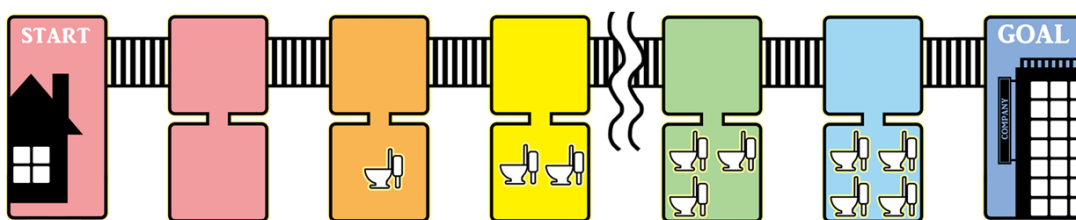


3. ルール詳細

3. 1ゲームの準備

【カードの配置】

はじめに駅カードと我慢カードを場に並べます。駅カードは全てシャッフルして、以下の図のようにスタートカード（自宅）とゴールカード（会社）の間に一列に表向きでランダムに配置します。次に我慢カードを1～15まで数字がつながるように並べます。（16～20の我慢カードは通常ルールでは使用しません。）



【駒の配置】

各プレイヤーは自分の色を決め、その色のプレイヤー駒を2つずつとうんちトークンを1つ取ります。2つのプレイヤー駒のうち、1つをスタートカード(自宅)の上に、もう1つを我慢カードの最大値のマス（通常ルールでは15）に配置します。うんちトークンは各自で手に握り締めていてください。

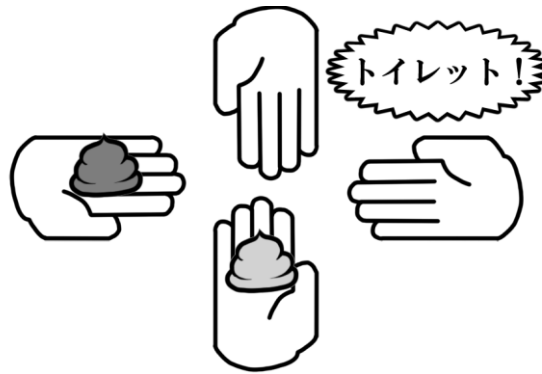
3. 2ゲームの詳細

このゲームでプレイヤーはラウンド毎に「駅に降りてトイレに行く」か、「我慢して先に進む」か選択します。うんちトークンを握ることでトイレに行くことを示し、トイレに行かなければ電車に乗って会社に近づくことができます。しかし、我慢しすぎると我慢メーターがゼロになり、うんちを漏らしてしまいます。うんちを我慢しつつ進み、適宜回復しながら会社にたどり着くことが目的です。

【各ラウンドの流れ】

① トイレットフェイズ

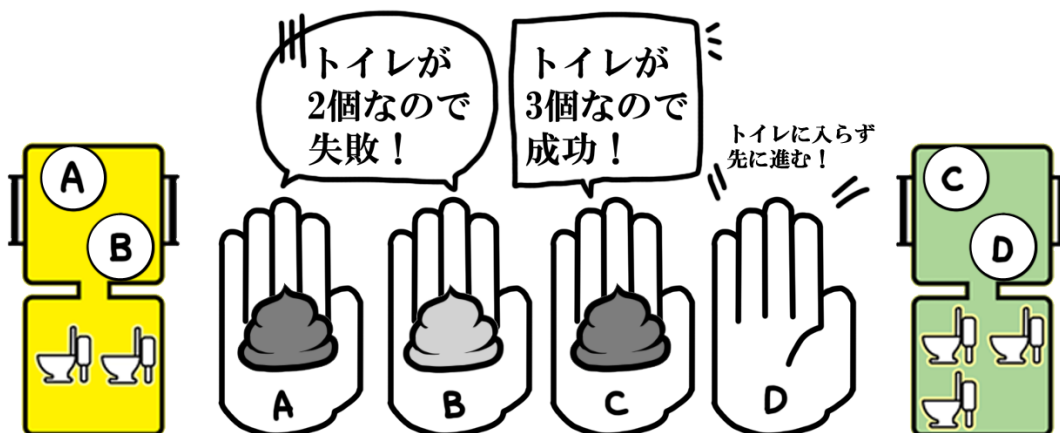
各プレイヤーはトイレに行くかどうかの意思表示をします。トイレに行きたいプレイヤーは他のプレイヤーに見えないように「右手」にうんちトークンを握ります。我慢するプレイヤーは右手に何も握りません。“トイレット!”の掛け声とともに握った右手を開き、うんちトークンの有無を開示します。



② トイレダッシュフェイズ

トイレに行きたいプレイヤーがトイレに行けるかどうかの成功判定を行います。成功判定は、「このラウンドでトイレに行きたいプレイヤーの数（注）」と、「各プレイヤーが現在止まっている駅に設置されているトイレの数」によって決まります。「現在自分の止まっている駅に設置されているトイレの数」が「トイレに行きたい人数」以上であれば、そのプレイヤーは無事トイレに行くことができます。「トイレの数」より「トイレに行きたい人数」が多かった場合は残念ながらそのプレイヤーはトイレに行くことはできません。無事トイレに行くことができたプレイヤーは我慢メーターを最大値まで戻すことができます。

（注）同じ駅にいるプレイヤーだけではなく、“ゲーム中のすべて”のトイレに行きたいプレイヤーの数をカウントします（UTKS：ユニバーサルトイレ共有システム）



「トイレに行く」人が3人の場合

③ 便意フェイス

次に、迫りくる便意の処理を行います。一番トイレ好きなプレイヤーがダイスを1つ振り、出た目の数（共通便意）だけ「全員の」我慢メーターを減少させます。ここで我慢メーターが0以下になってしまったプレイヤーはお漏らしをしてしまい、以下のお漏らし処理を行います。

ーお漏らし処理ー

- お漏らししたプレイヤーはパンツを交換するため自宅に戻ります。
- その際、自分が止まっていた駅カードを獲得し、裏向きに自分の前に配置します。（このため、家から会社までの道のりはいずれかのプレイヤーがお漏らしするたびに短くなります。）
【特例】：自宅で漏らした場合、または、場の駅カードの枚数が6枚以下の場合は、カードは獲得しません。
- もし、自分が止まっていた駅カードに他のプレイヤー駒がある場合は、代わりにひとつ前（自宅に近い側）の駅カードを獲得します。ひとつ前の駅カードにも他のプレイヤー駒がある場合は代わりにさらにひとつ前の駅カードを獲得します（以下同様）。自宅の隣の駅まで戻っても獲得できる駅カードがない場合は、会社の隣の駅カードから始め、同様の手順で獲得する駅カードを決定します。
- 各プレイヤーの我慢メーターの最大値は、獲得したカードの枚数だけ減少します。（お漏らしした数だけ便意に弱くなります。）ただし、その分会社に急いで進むことができますようになります（後述移動フェイス参照）。
- 自宅に戻ったプレイヤーは、同一ラウンドでは電車で移動することができませんが、我慢メーターを最大値まで回復することができます。

④ 移動フェイス

最後に、①で我慢を選んだプレイヤーの移動を行います。我慢を選んだプレイヤーは、会社から近い順に以下の手順を行います。同着の場合は、最近実際にうんちを漏らしたプレイヤーから先に手順を行います。それでも同着の場合は年上のプレイヤーから先に手順を行います。

- ダイスを1つ振り、出た目の数以下の「任意の数」だけ先に進みます。この際、駅カードを獲得している場合は、その「枚数分」だけ出目に追加することができます。プレイヤーは、最低1マスは進まなければなりません。
- 「止まった駅に設置されているトイレの数」だけ我慢メーターを減少させます。ここで、我慢メーターが0以下になってしまったプレイヤーは、③のお漏らし処理を行います。

我慢を選んだ全てのプレイヤーが上記の手順を行った結果、会社にたどり着いたプレイヤーがいた場合ゲームは終了します。会社にたどり着いたプレイヤーがいなければ、次のラウンドに移り①から④を繰り返します。

3. 3ゲームの勝敗

最初に会社にたどり着いたプレイヤーがそのゲームの勝者です。移動フェイス終了時に複数のプレイヤーが会社にたどり着いている場合は、獲得した駅カードの枚数が少ない方が勝者となります。それも同じ場合は、仲よくトイレに行って勝利を分かち合ってください。

4. オプションルール

通常ルールだと、うんちを漏らさずに会社にたどり着くことが難しい設定になっています。もしお漏らしにトラウマがある場合は、16～20の我慢カードを使用してください。この場合、我慢メーターの初期最大値は2

0となります。

5. Q&A (流し忘れ)

Q1. うんちトークンの色には意味があるのですか？

A1. 特に意味はありません。駒の色と一致しない場合もあります。

Q2. うんちを漏らさずに会社にたどり着くことができません。

A2. それがサラリーマンです。何回漏らしてもめげずに頑張ってください。その経験があなたを強くします。早めに漏らしたほうが早く会社につくこともあります。

Q3. お互いにまったく別の駅にいても、駅のトイレの数がトイレに行く人数に満たないとトイレに行けないのですか？

A4. 行けません。そのラウンドにトイレに行く人数は全ての駅で共有されます。(UTKS:ユニバーサルトイレ共有システム)

Q5. トイレに行こうとして入れなかった場合は進むことはできますか？

A5. すでに電車から降りてしまっているので、次のラウンドまで進めません。

Q6. トイレダッシュフェイズでトイレに入った場合、直後の便意フェイズで我慢メーターは減少するのですか？

A6. 減少します。襲ってくる便意はそう簡単には防げません。

Q7. 他のプレイヤーと協力して誰かがトイレに入るのを邪魔してもいいですか？

A7. 構いません、世の中の厳しさを教えてあげてください。通称トイレロックと呼びます。もちろん約束を破っても構いません。

Q8. 他のプレイヤーが協力して邪魔してくるので全然トイレに入れません。

A8. 世の中そういうものです。余裕をもってトイレに入りましょう。

Q9. 他人を邪魔するために、家でトイレに入ることはできますか？

A9. できます。その場合、家のトイレの数は無限にあるものとみなしてください。

Q10. ゲームの途中で実際にトイレに行ってもいいですか？

A10. 構いません。ただし、その間もゲームは進みます。トイレから帰ってくるまであなたはトイレットフェイズでうんちトークンを開示したものとみなされます。

Q11. ゲームの途中で実際に漏らしてしまったのですが。

A11. その場合は即座にゲームに勝利します。急いで実際に自宅に帰り、着替えてください。

連絡先

ルールの疑問やその他の質問は PURPURIN までどうぞ。



【HP】 <http://yoshiwo.purpurin.net/>

【Mail】 kazuhiko@purpurin.net

