



THE残業

ゲームデザイン：大野真樹

プレイ人数：3～5人

イラスト：シラカワリュウ

プレイ時間：約30分

対象年齢：10歳以上

セット内容

●退勤カード：31種（各1枚、赤字が「終電オワタカード」）

19:03, 19:17, 19:38, 19:58, 20:09, 20:26, 20:42, 20:53, 21:07, 21:27
21:41, 21:52, 22:13, 22:22, 22:37, 22:48, 23:11, 23:29, 23:44, 23:57
24:01, 24:16, 24:23, 24:32, 24:39, 25:46, 26:51, 27:12, 28:18, 29:54, 30:59



退勤時間

退勤カードに書かれた時刻がカードの強さです。19:03から30:59の幅があり、同じ時間のカードは1枚もありません。24:39～30:59の7枚は「終電オワタカード」と呼び、出し方に制限があります。

●ライフトークン：15個

●ストレストークン：5個

ゲームの流れ

- ①ゲームの準備
- ②カードの分配（憂鬱な月曜日）
- ③手札の交換（月曜日の全体朝礼）
- ④1回目から4回目のトリック（月曜日から木曜日）
- ⑤高ストレス者判定（ストレスチェック）
- ⑥最終トリック（金曜日）
- ⑦クリーンアップ（土曜日と日曜日）

以後、②～⑦を繰り返します。誰かのライフが0になった時点でゲーム終了。終了時点でもっともライフが多いプレイヤーが勝利者となります。

①ゲームの準備

1. 各プレイヤーにライフトークンを3個ずつ配ります。
2. 先週もっとも残業時間が多かったプレイヤーが最初のスタートプレイヤーとなります。その他の決め方でも問題ありません。

②カードの分配（憂鬱な月曜日）

3. すべての退勤カードをよくシャッフルし、各プレイヤーに5枚ずつ配ります。

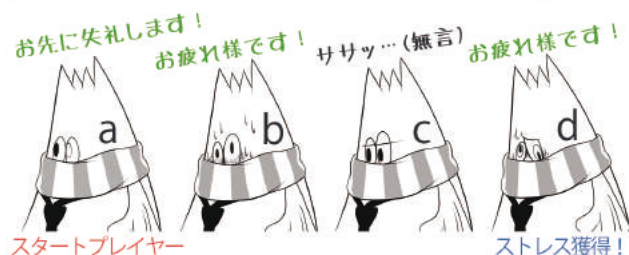
③手札の交換（月曜日の全体朝礼）

4. 自分の手札から任意のカードを2枚選び、裏向きにして左隣のプレイヤーに渡します。
5. 右隣のプレイヤーからカードを2枚受け取ります。

④1～4回目のトリック（月曜日～木曜日）

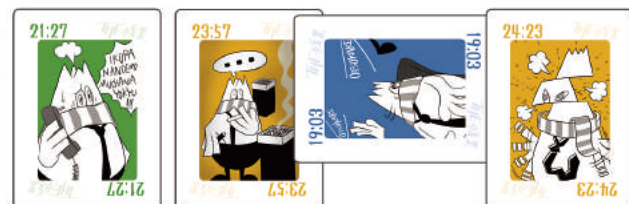
6. スタートプレイヤーは手札から任意のカードを1枚場に出し、「お先に失礼します！」と他プレイヤーに声をかけます。
7. 以後、カードを出したプレイヤーの左隣のプレイヤーから順番に、場に出ているもっとも退勤時間が遅いカードよりも退勤時間の遅いカードを1枚場に出し、「お疲れ様です！」と声をかけます。
8. カードを出せない場合、または出せる状況でも出たくない場合は、手札の中からもっとも退勤時間の早いカードを1枚横向きで場に出します（「お疲れ様です！」など掛け声は必要ない。なぜなら君はすでにこっそり退勤したあとのだから）。
9. 全員がカードを1枚ずつ出したら、もっとも退勤時間の遅いカードを出したプレイヤーがストレストークンを1個受け取り、次のスタートプレイヤーとなります。
10. 上記一連の流れをトリックと呼び、残り手札が1枚になるまで、計4トリックおこないます。

★カードの出し方一例



スタートプレイヤー

ストレス獲得!



スタートプレイヤー（プレイヤーa）は任意のカードを出すことが可能です。aは21:27のカードを場に出し「お先に失礼します！」と声をかけました。※「終電オワタカード」には出し方に制限があります。裏面をごらんください。

プレイヤーbは場に出ている21:27より退勤時間の遅い23:57のカードを場に出し「お疲れ様です！」と声をかけました。

プレイヤーcは場に出ている23:57より遅い退勤時間のカードを持っていませんでした。そのため、手札の中でもっとも退勤時間が早い19:03のカードを出しました。「サッ…」と帰っているの掛け声は必要ありません。

プレイヤーdは場に出ているもっとも退勤時間が遅いカード、23:57より遅い24:23のカードを場に出し、「お疲れ様です！」と声をかけました。

全員が1枚ずつカードを出し終わったため、もっとも退勤時間の遅いカードを出したプレイヤーdがストレストークンを1個受け取り、次のトリックのスタートプレイヤーとなります。



⑤高ストレス者判定（ストレスチェック）

1 1. 残りの手札が1枚になった時点で、ストレストークンを3個以上所持しているプレイヤー（以降、「高ストレス者」と呼ぶ）がいれば、そのプレイヤーはライフトークンを1個獲得します（過度なストレスを受けた君はカウンセラとの面談を上司に勧められ、つかの間の休息を得たのだ）。

※ライフトークンを4個以上所持することはできません。

⑥最終トリック（金曜日）

1 2. 高ストレス者は、最終トリックに参加しません（君は今、休養中なのだ）。

1 3. スタートプレイヤー（高ストレス者がスタートプレイヤーだった場合、その左隣のプレイヤー）からカードを1枚ずつ場に出していき、もっとも退勤時間の遅いカードを出したプレイヤーが敗北となります。

⑦クリーンアップ（土曜日と日曜日）

1 4. 最終トリックで敗北したプレイヤーは、自分が最後に出したカードが「終電オワタカード」だった場合は2個、それ以外のカードだった場合は1個、ライフトークンを失います（この会社では、金曜日に最後まで会社に残った者がなぜか土日も出勤しているという不思議な慣習があるのだ）。

1 5. 各プレイヤーのストレストークンをすべて回収し、ひとつにまとめておきます。

1 6. 最終トリックで敗北したプレイヤーはストレストークンを1個受け取り、次のスタートプレイヤーとなります（休日出勤のストレスは月曜日に持ち越してしまうのだ）。

1 7. 「②カードの分配」に戻り、上記の流れを繰り返します。

ゲームの終了

以後、②～⑦を繰り返し、誰かのライフトークンが0になった時点でゲーム終了となります。終了時点でもっともライフが多いプレイヤーが勝利者です。

特殊ルール「終電ブレイク」

誰かが「終電オワタカード」を場に出す（以降、「終電ブレイク」と呼ぶ）まで、「終電オワタカード」を場に出すことはできません（誰かひとりがやむなく終電を逃してしまうと、その後はなし崩し的に終電後でも残業が可能になるのだ）。

●終電ブレイクできるのは

- a. 手札に「終電オワタカード」しかないとき。
- b. 自分の手番時、場に出ているもっとも退勤時間が遅いカードよりも退勤時間の遅いカードが「終電オワタカード」しかないとき。

上記いずれかの場合です。

終電ブレイクは「⑦クリーンアップ」のタイミングで、一度リセットされます。ふたたび誰かが終電ブレイクするまで、プレイヤーは「終電オワタカード」を自由に出すことはできません。

○終電ブレイクできる例 A



手札に「終電オワタカード」しかない場合、終電ブレイクすることができます。

○終電ブレイクできる例 B



場に出ているカードでもっとも退勤時間が遅いカードが23:44だった場合、手札に23:44よりも遅いカードが25:46の「終電オワタカード」しかないので、終電ブレイクすることができます。

×終電ブレイクできない例



場に出ているカードでもっとも退勤時間が遅いカードが23:44だった場合、手札に23:44よりも遅いカードが24:32と25:46の2枚あれば、終電ブレイクはできず、24:32のカードを優先的に出さなければなりません。ただし、すでに誰かが終電ブレイクしていれば「終電オワタカード」を出すことが可能です。

ゲームのコツ

- ・敗北プレイヤーはライフトークンを失いますが、無条件でストレストークンを1個もらうことができます。高ストレス者を狙いやすいので、ライフ回復目的で、退勤時間の遅いカードをあえて溜め込むのも作戦です。
- ・ただし、「終電オワタカード」など遅めの退勤カードを溜め込みはじめると、思うようにカードを出せずに最終トリックで敗北するリスクも高くなります。
- ・手札のバランスを取るもよし、リスクをとって遅めの退勤カードを溜め込むもよし、手札交換からすでに残業をめぐる戦いは始まっているのです。



キャラクター紹介

デス・クワーカー

日々デスクワークで命を削る
悲しきサラリーマンたち。余計なことを言わない
よう口をマフラーでふさがれているのだ。

制作：株式会社カラメルカラム

公式サイト：caracolu.com

Twitter：@Caramel_Column

©Caramel Column Inc. All Rights Reserved.

