

# さぼっちんぐ アケチくん

説明書

サボリーマン・アケチくんは、会社に行けばやる気を奪われ、週末を迎えるころにはいつもヘトヘトです。今週こそは誰よりもやる気を出さず、週末を迎える事にしました。気がかりは上司の存在ですが、たまにしか職場に来ないので大丈夫でしょう。さあ、レッツ・さぼっちんぐライフ！おっと、ご安心を。もちろん仕事はキッチリこなしますよ！

## 内容物

マニュアル：同じもの2枚  
さぼっちんぐカード：1枚  
がんばリーダーカード：1枚

目標カード：7枚  
上司カード：3枚  
やる気カード：26枚

## 勝利条件

一週間（5ラウンド）を終えた時点で、もっと多くのやる気（やる気カード★）を手元に温存できたプレイヤーが勝利する

やる気カード

やる気★  
★1～5まであるぞ！自分のやる気を手元に残すためにも、なるべく他人にやる気★を出させよう！手札やポイントは隠しておこう！

HPダメージ♥  
やる気★が同じなら、どっちのほうがよりHPダメージ♥を使ったかで決着をつけよう！



## 準備

目標カードの中から任意に1枚抜き出し、最初の目標として表にして置いて下さい。残りの目標カードと上司カードをシャッフルし、伏せた状態で重ねて置いて下さい。



月 火 水 木 金

※プレイ人数が2～3名の場合  
→ 先に★1のやる気カードを5枚、抜き出しておこう！



## あそびかた進行

- やる気ガチャ
- 目標に合わせてやる気を絞り出す
- 残業を押し付け合う
- 上司チェック（目標カードをめくる）

### 1. やる気ガチャ

最近、意識高い系だと言われた人が最初の「やる気ガチャ」を進行します。この人が暫定「がんばリーダー」となります。「がんばリーダーカード」を手に入れて下さい。がんばリーダーは「やる気カード」をシャッフルし、他のメンバーに3枚ずつ、裏向きにしてカードを引かせて下さい。最後に残った中からがんばリーダーも同じように3枚引いて下さい。1日が終わるたびに、**ポイントにならなかったやる気カードをすべて回収**して、やる気ガチャを行います。

### 2. 目標に合わせてやる気を絞り出す

目標カードに書かれた内容を、がんばリーダーが読み上げます。

目標カード

今日の個人目標（目安）

大体このくらいの「やる気」を見せていれば、文句は言われないぞ！たぶん。

本日の一言

なるべく偉そうに、自然に、それっぽい雰囲気で、いかにも分かってる風にしつつ述べるのがポイント

個人目標 1.8 ★★  
HONNOZ CORPORATION  
毎日の一言  
だいぶリースの余裕のある一日です。  
しっかりペネギットを確保していきましょう。

8	×2	×3	×4	×5	×6
3	5	7	9	10	

人員とチーム目標

人数に応じた達成目標が日々、設定されるぞ！「やる気★」の合計が目標以上となるまで、みんなに追加の「やる気★」を出させていくよ！※上のカードの場合、4人プレイなら目標は [7]



他のメンバーは、目標カードの「個人目標」を参考にしながら**1枚から2枚**のやる気カードを伏せて出して下さい。全員が出したら「せーの」の掛け声でカードをオープンします。ここから**さぼっちんぐ**と**がんばリーダー**の判定を行い、それぞれのカードを受け取って下さい。

（裏面へ続く）

## さぼっちんぐカード



## 誰よりも世渡り上手

さぼっちんぐ

やる気★合計がもっとも少ない。  
やる気★が同数なら、  
HPダメージ♥合計がより少ない

## がんばリーダーカード



## 誰よりも苦労性

がんばリーダー

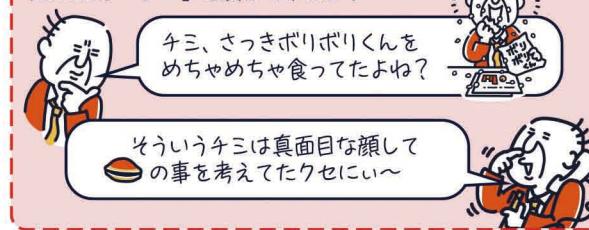
やる気★合計がもっとも多い。  
やる気★が同数なら、  
HPダメージ♥合計がより多い

## POINT!!

「さぼっちんぐ」と「がんばリーダー」は、**場にやる気カードが追加されるたびに判定**が行われるぞ！同時にカードも移動すること！

## 上級ルール

やる気★が同数の場合、カードに描いてあるイラストなどを駆使して、お互いに議論の上で「さぼっちんぐ」と「がんばリーダー」を決めてみよう！



### 3. 残業を押し付け合う

#### 3-1. やる気の合計が目標より少ない

さあ、みにくい争いの始まりです。がんばリーダーは誰かを自由に指名して、やる気カードの追加をお願いしましょう。（※これはあくまでも「お願い」ですが拒否権はありません）このとき、自分自身を含め誰を指名しても構いません。**指名された人は「1枚」だけ、やる気★の追加を行います。**これでも目標に届かない場合は、今やる気を出した人が次にやる気を出す人を自由に指名し、残業に巻き込みます。この悲しい連鎖は、目標を達成するまで何度も続きます。

#### 3-2. やる気の合計が目標以上になった

4. へ進みます。

## 4. 上司チェック（目標カードをめくる）

さぼっちんぐだった人は、無事に退社できるよう祈りながら、目標カードの山を1枚めくりましょう。（これが明日の目標となります）このとき「目標カード」が出たか、「上司カード」が出たかでこの後の判定が変わります。

## 上司カード



## キーポイント：上司カード

このカードが出たとき、その日の仕事は「がんばリーダー」の勝利となる。

- このときがんばリーダーは、  
・自分の温存したやる気（※）  
・上司の評価（★5）

をポイントとして獲得できる。  
(※やる気が温存できていなかったら、獲得ポイントは上司の評価だけ)

## 目標カードが出た時

目標カードが出た時は**さぼっちんぐ**だけが、手元に温存した「やる気」をポイントとして獲得できる！

## 上司カードが出た時

上司カードが出た時は**がんばリーダー**だけが、手元に温存した「やる気」をポイントとして獲得できる！さらに、上司の評価（★5）も一緒に獲得できるぞ！

「さぼっちんぐ」と「がんばリーダー」のどちらを狙うか、それが**勝利のカギ**となります。

上司カードが出た場合は、目標カードの山をさらにもう一度めくります。もしこの時また上司カードが出た場合は、これはノーカウントとして、シャッフルして2枚目を引きなおします。

## 勝者の決定

メニューの1～4を5回（=5日間）繰り返します。一週間を終えた時点で、獲得したやる気ポイントがもっと多い人が優勝です。



## 休日出勤

もし同点がいた場合は、楽しい仲間と一緒に休日出勤がはじまります。同点だったメンバーで1日の業務を行ない、眞の勝者を決めて下さい。

