世界一ドイヒーな番組TRPG

モニョモニョさんまぁ～ず２

ゲームデザイン：犬月パクマン

★TRPG

このゲームは、おしゃべりをしたり、サイコロを振ったりしながら、物語を作り上げていくテーブルトークロールプレイングゲーム（TRPG）です。
ゲームマスター（GM）一人と、プレイヤー（PL）三人で遊びます。

★ モニョさんま

この TRPG では、テレビ的な見どころがないマイナーな街には「何があるか分からずモニョモニョする」ということで、この「モニョモニョ」を解消すべく、お笑いコンビとアナウンサーが、現地を訪れ、街の人々と触れ合いながらブラブラする街歩き番組『モニョモニョさんまぁ～ず 2』、略して『モニョさんま』を収録します。

PL は、街を旅するお笑い芸人、又はアナウンサーとなり、90 分番組を編集できるだけの「とれ高（撮影した映像素材のうち放送で使えそうな部分）」を獲得することを目的とします。

★ キャラクター作成

まず、キャラクターの能力値を決定します。能力値は、土地やお店を紹介したりして旅番組的な雰囲気を高める力【**レポート**】、ボケる力【**ボケ**】、ボケに対してツッコむ力【**ツッコミ**】の三種類あります。【**レポート**】、【**ボケ**】、【**ツッコミ**】の 3 つの能力値に 10 点を割り振ります（最小 1、最大 8）。

その他、キャラクターの名前、性別、年齢、特徴などを決定したらキャラクターの作成は完了です。よい旅を！

★ セッション

● ゲームの準備

GM と PL は協力して、ロケ地となる街を作成します。その街にありそうな『モニョモニョスポット』を「グルメ」「特産品」「名所」「人物」「体験」「モニョモニョ」の 6 つの分野に 6 個ずつ用意してください。

例：「1000 円自販機」、「タップダンスを踊るおばさん」、「踊る大ダンス教室」など。

● ゲームの進行

以下のシーンを順番に進行します。

① オープニング　→② ロケ（午前 A）　→③ ロケ（午前 B）
→④ ロケ（午前 C）　→⑤ ランチタイム　→⑥ ロケ（午後 A）
→⑦ ロケ（午後 B）　→⑧ ロケ（午後 C）　→⑨ 喫茶店

オープニングでは街の紹介のロールプレイを、ランチタイムでは昼食のロールプレイを、喫茶店ではロケを総括するロールプレイを、その他のロケシーンではランダムに街のモニョモニョスポットを決定してロールプレイを行うことで、キャラクターは 1 回ずつ行動することができます（後述）。

● とれ高サイコロシーン

喫茶店シーン終了時（ロケ終了時）に、【**とれ高**】100 分を獲得できていない場合、とれ高サイコロシーンに移行します。とれ高サイコロ **(注釈)** を振り、結果に応じたロールプレイを行うことで、キャラクターは 1 回ずつ行動できます。

● ゲームの終了

喫茶店シーン終了時、又はとれ高サイコロシーン終了時に、【**とれ高**】100 分を獲得していれば、ロケ成功となります。【**とれ高**】が高ければ高いほど、視聴率のとれる VTR が編集されます。もし、獲得した【**とれ高**】が 99 分以下の場合、VTR が編集できず、このロケはお蔵入りになります。残念。

注釈：「とれ高サイコロ」については、**モヤモヤさまぁ～ず 2 とれ高サイコロ（App Store 又は GooglePlay）**や、
モヤさまのとれだかサイコロふったー（http://shindanmaker.com/104612）
を活用してください。

★ 行動と判定

キャラクターは、各シーンに「レポートする」、「ボケる」、「ツッコむ」のいずれかを選んで 1 回ずつ行動することができます。

● レポートする

ロールプレイにより状況を説明し、視聴者に情報を伝えることでとれ高を狙います。
【**レポート**】の能力値以下の個数のサイコロを同時に振って、6 の出目が出なければ成功です。6 の出目が 1 個でも出れば、レポートはドイヒーな結果に終わります。
判定に成功した場合、サイコロを 1 個選んで【**とれ高**】として獲得します。
例：出目（2,3,5,**5**）ならば 5分の【**とれ高**】を獲得できます。

● ボケる

笑いをとるために愉快なロールプレイをし、とれ高を狙います。ツッコミがないと、ただの暴走になります。

【**ボケ**】の能力値の個数のサイコロを同時に振って、自分の前にプールします。
プールしたサイコロは、「ツッコま」れた場合、又はシーンの終わりに破棄されます。

「ボケる」では、判定時に 6の出目が出ても失敗にはなりません。

「ボケる」の直後の行動は、「ツッコむ」しか選べません（重ねボケ非対応です）。

● ツッコむ

ロールプレイによりボケを素早く指摘し、笑いどころを視聴者に提示することでボケを生かし、とれ高を狙います。

【**ツッコミ**】の能力値以下の個数のサイコロを同時に振って、6の出目が出なければ成功です。6の出目が 1個でも出れば、ツッコミはドイヒーな結果に終わります。

判定に成功した場合、直前に「ボケ」たキャラクターのプールと自分の判定サイコロを比較してペアを作ります。ペアができたサイコロの出目を合計し、【**とれ高**】として獲得します。

例：ボケ（1,**2**,**2**,4,4,**5**）、ツッコミ（**2**,**2**,3,**5**）ならば、18分の【**とれ高**】を獲得できます。

● モニョさんま（MS）ポイント

キャラクターは、作成時に MSポイントを 3点獲得します。自分の判定後に MSポイントを 1点消費することで、サイコロ 1個を振りなおせます。

★GMの役割

GMは、街で出会う様々な人々やスタッフなどを演じたり、ナレーションを入れたりします。他に判定のチェックもします。

GMと PLで協力して、MOYASAMAっぽい雰囲気を上手に作ってくださいね。

★キャラクターの名前	コンビ名	レポート	ボケ	ツッコミ	とれ高
	（アナウンサー）				

★街のモニョモニョスポット（街の名前：　　）

	⚀グルメ	⚁特産品	⚂名所	⚃人物	⚄体験	⚅モニョモニョ
⚀						
⚁						
⚂						
⚃						
⚄						
⚅						