



ゲームデザイン: 中村誠

## 選択ルール

### 生ポイント禁止

カードの言葉そのまま答えるのを禁止します。たとえば、カードが「あい」のとき、「あい(愛)」と答えてはいけません。かならず1文字は変えて答えます。

### さかさポイント

文字を逆から読んでOKとします。たとえば、「おいあ」を「あいお」にして、「太鼓」と答えてもOKです。

### 後出しポイント

誰かが答えた後でも、今出ている答えより「あ・い・う・え・お」の文字が少ない単語を出せば、後出して得点を横取りできます。たとえば、「いんおう」で誰かが「銀行(あいうえおは1文字)」と答えたあと、「申告(あいうえおは0文字)」と答えれば、得点を横取りできます。

## わんこポイント

場のカードを捨札にせず、そのまま使っていきます。文字数は、かならず3文字になります。勝者がカードを得たら、場のカードは前に詰めていきます。そして、山札から1枚引き、単語の最後に加えます。例: カードは「あ」「ん」「お」で、「はんこ」と答えた人が、「ん」のカードを取りました。次に山札からひいたカードは「え」で、場のお題は「あ」「お」「え」になります。

## シンクロときめきポイント

プレイヤー全員が、紙と鉛筆を用意します。

1. カードを使って3文字のポイント語を作ります。
2. 全員がカードを見て、日本語の答えを1つだけ、他の人に見えないように紙に書きます。制限時間は1分です。
3. 1~2を5回くりかえします。

5つの言葉について、順番に答えあわせします。1つの言葉について、1人ずつ、何と書いたか発表します。同じ答えを書いた人数が、点数になります。たとえば「ああい」に対し「赤い」と答えを書いたのが3人なら、その3人全員が3点を得ます。「カカシ」と書いたのが1人だけなら1点です。答えを書けなかった人は0点です。点数を合計し、点数が一番高い人が勝ちになります。

## 〇ん〇んゲーム

プレイヤー全員が、紙と鉛筆を用意します。

1. カードを使って4文字のポイント語を作ります。ただし、2文字目と4文字目は「ん」になります。
2. 全員がカードを見て、制限時間1分以内に、日本語の答えを何個でも紙に書いていきます。
3. ひらがな、カタカナで書いた答えは1点です。漢字の熟語の答えは2点です。同じ読みでも漢字がちがっていれば、それぞれが点数になります。ひらがなと漢字で読みが同じときは、ひらがなのほうは点数になりません。
4. 点数が一番高い人が勝ちになります。

例: 「あんあん」で、「さんらん」「さんまん」「三万」「散漫」と書いたとき、「さんらん」はひらがななので1点、「三万」「散漫」は各2点、「さんまん」は同じ読みの漢字があるので、点数になりません。合計5点です。

## マスターポイント

2人用の単語当てゲームです。紙と鉛筆を用意します。

### 準備

1. それぞれのプレイヤーは、山札から6枚ずつカードを引きます。
2. それぞれのプレイヤーは手札からカードを3枚選んで単語を作ります。その単語は、紙に書き留めておきます。
3. 単語を作ったカードは裏向きにし、相手に見えるよう並べます。
4. じゃんけんで先攻後攻を決めます。

### ゲームの流れ

先攻→後攻→先攻のように、手番をくり返します。相手が作った単語を当てたら勝ちになります。

### 手番の流れ

1. 攻撃側(手番の人)は、相手に3文字の単語を1つ告げます。
2. 防御側(非手番の人)は、攻撃側が言った単語と、自分が作った単語を、頭から1文字ずつくらべ、相手に結果を告げます。
  - ぴったり文字が一致している→**タッチ**
  - 文字はちがうが、母音は同じ→**ポイント**
  - 母音からして一致していない→**ナイン**

このとき、ポイントまたはタッチの場合、その文字の場のカードを表にします。

例: 防御側の「せんぞ」に対し、攻撃側は「インド」  
1文字目: 「せ」と「イ」なのでナイン  
2文字目: 「ん」と「ん」なのでタッチ  
3文字目: 「ぞ」と「ド」なのでポイント  
防御側は「ナイン・タッチ・ポイント」と答えます。

### 選択ルール

結果が「ナイン」のときでも、その文字と母音が同じ文字が他の2つのどちらかにあれば「ニア」と宣言します。