

遊びかた説明書

Life with Social interest



【1】ゲームの概要

プレイ人数：3~5人
時間：20~40分
対象年齢：6歳以上

「魔法の本」をたくさん集め、最終課題である「終わりのことば」をクリアすることを目的とします。

【2】ストーリー

皆さんは修行中の魔法使いです。皆、一日も早く「一人前の魔法使い」になりたいと願い、魔法界から飛び出して人間界の村から村へと修行の旅をしています。

魔法界には毎日、人間界から多くの困りごとが寄せられるので、それらを解決することが魔法使いの仕事です。一人前、つまり役に立つ魔法使いになるためには、魔法の技を磨かなくてはなりません。皆さんは「魔法の本」を集めることで、色々な人間の困りごとを解決する力を得られます。

できるだけ多くの困りごとを解決し「魔法の本」を集めながら、最終的には仲間とともに「終わりのことば」のクリアを目指してください。そうすれば、皆さんは晴れて一人前の魔法使いになることができます。

【3】プレイ時間

「終わりのことば」のレベルで決まる。

プレイ時間の目安は

レベル1...20分

レベル2...30分

レベル3...40分

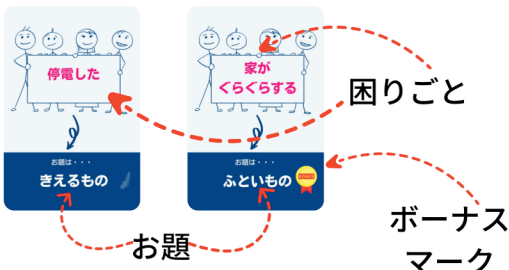
人数、年齢により増減は自由、時間はタイマーやスマホなどで管理する。

【4】セット内容 (全198枚)

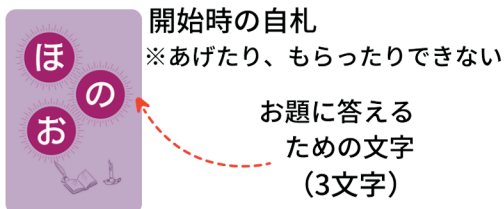
カード
5種類
裏面



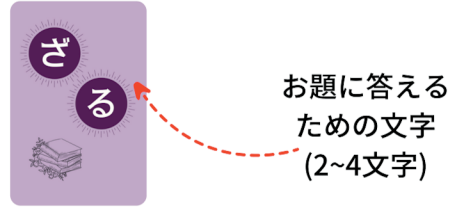
① 困りごと (全47枚) 表面



② はじまりの本 (全5枚) 表面

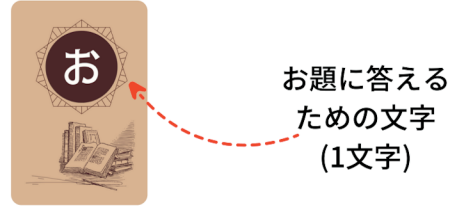


③ 魔法の本 (全80枚) 表面



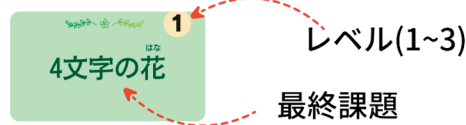
お題に答えるための文字 (2~4文字)

④ 図書館の本 (全52枚) 表面



お題に答えるための文字 (1文字)

⑤ 終わりのことば (全9枚) 表面

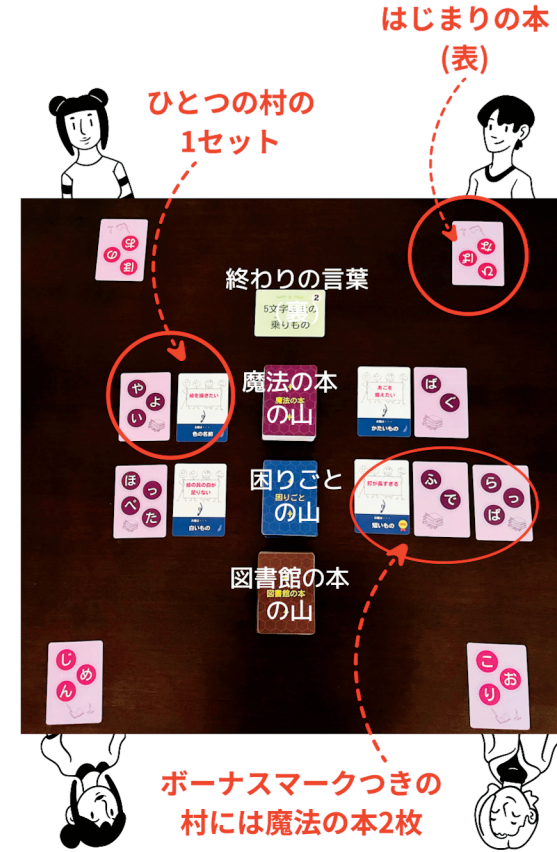


レベル(1~3)
最終課題

【5】準備

- ① カード裏面の種類ごとに分けシャッフル。
- ② 中央に「魔法の本」「困りごと」「図書館の本」を裏向きで山にして縦に並べる。
- ③ 「魔法の本」「困りごと」の山の一番上から1枚ずつカードを表にし、4つの村に1セットずつ置く。
「ボーナスマークつき困りごと」が出た村には「魔法の本」2枚を置く。
- ④ 「はじまりの本」を開始時の自札として1枚ずつ配る。表にして手元に置く。
(余りは使わないので箱にしまう)

【スタート時の配置図】4名の例



【注】プレイヤーが3名または5名でも村の数は4つ

- ⑤ 設定したレベルの「終わりのことば」から最終課題にする1枚を皆で選び、見えやすい位置に表にして置く。

※1~3レベルに各3枚のカードあり

- ⑥ 誰から始めるかをじゃんけんなどで決め、タイマーをセットして準備完了。

【注】自札とは自分の手元にある「はじまりの本」「魔法の本」「図書館の本」カードのこと

【6】全体像

ゲームの基本的な流れは
困りごと解決→魔法の本(+2点)をもらう
解決できない→図書館の本(-1点)を取る
この繰り返しです。

解決：自札にある文字を組み合わせ、お題に
対応する言葉を作って口頭で答える。ただし
その言葉で良いかどうかは、仲間全員の判定
が必要。

自札だけでは言葉が作れず、他の人が持って
いる文字が必要なとき、交渉してカードごと
「もらう」こともできます。交渉された人は
「断る」こともできます。

また上記の進行と同時に、時間内に最終課題
をクリアできるよう、プレイヤー全員の自札
の文字を組み合わせ、終わりのことばを作
れるか考えながら進みます。

【7】手番ですること

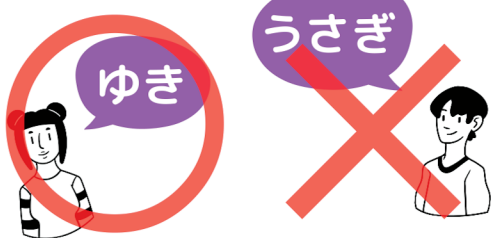
自分の手番では、右の図のように進む。

※注 仲間の判定について

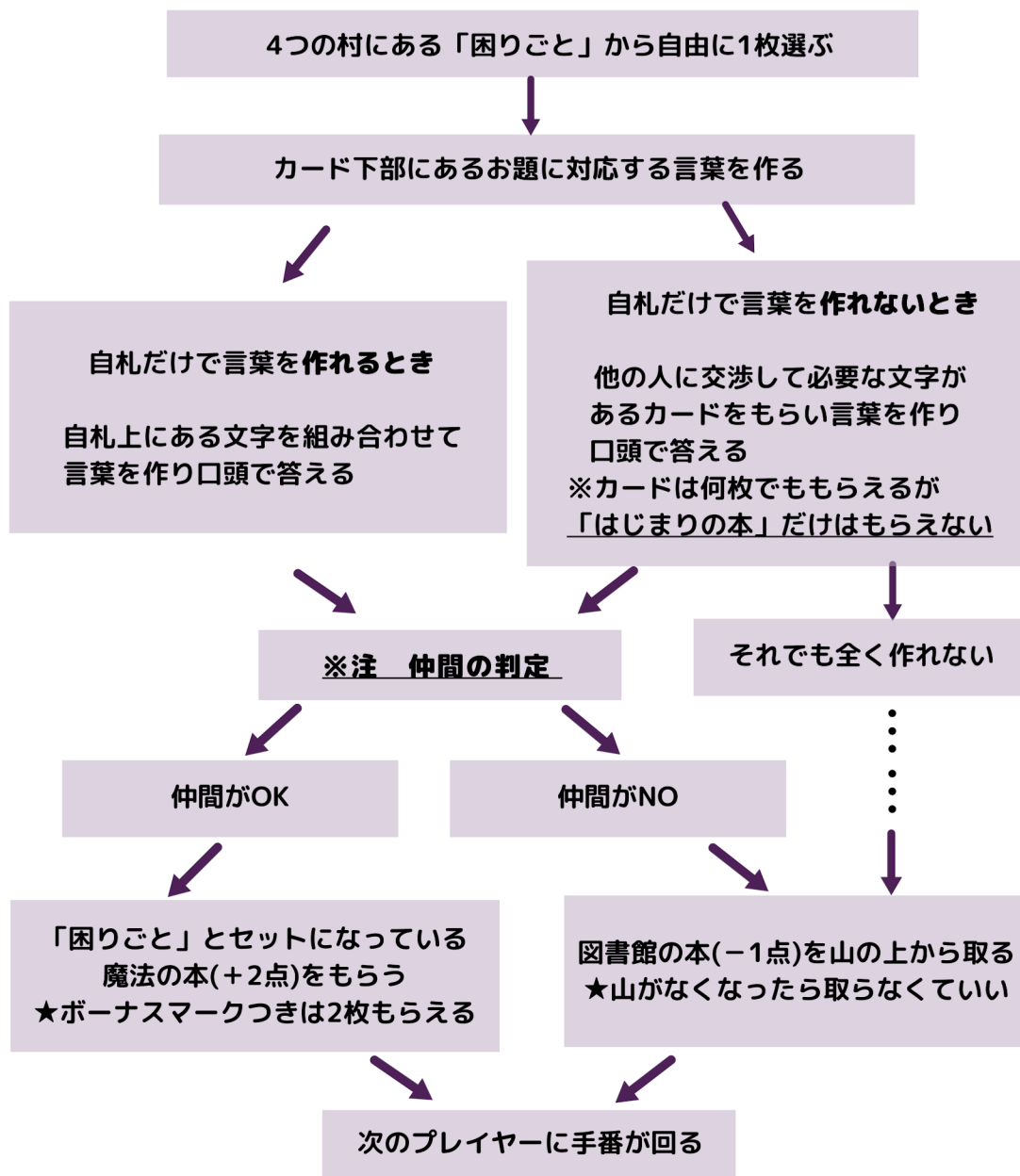
手番以外のプレイヤーは、答えの妥当性を判
断する。全員が納得できる答えが「正答」と
なる。

【例】「白いものがほしい」のお題に
「ゆき」または「うさぎ」と答えた場合

★「黒いうさぎもいる」と反対意見が
出たら×となる



◆手番ですること◆



【最終課題の答え方】

全員の自札の文字を組み合わせ、終わりの言葉ができると気がついた人が提案し、皆の意見が一致すれば、その言葉を全員で声を合わせて言う。
※提案は、手番に限らず、どのタイミングでもできる

【8】カードの扱い

◆増えていくカードは、仲間にも見えやすいように表にして並べておく。

◆自札は何回でも使いまわしができる。

◆無事に解決した「困りごと」は、山には戻さずにまとめて自分の近くに保管する。

◆困りごとが解決された村には「困りごと」「魔法の本」を山から新たに1枚ずつ取り、表にして並べる。

【9】終了条件

ゲームの終了は次の3つのうちどれかに達したとき。

- ・ 終わりのことば（最終課題）クリア
- ・ 制限時間になった
- ・ 「困りごと」の山がなくなった

【10】達成判定とMVPの決定

ゲーム全体の達成は、最終課題をクリアできたかで決まる。

達成できたなら、個々人の成績がどうだったかも確認してみよう。

☆MVPの決定☆

- ① 自札の合計点を計算
魔法の本・はじまりの本 → +2 加点
図書館の本 → -1 減点

- ② 合計点が一番高い人がMVP

【11】お問い合わせ

研修やパーティーで団体戦プレイも可能です。詳細はお問い合わせください。

アドレス
info@findingme.jp

