

近畿大学 文化デザイン学科 プロデュース学特論Ⅲ 2024.1.15

# ええとこみっけゲーム

アイデンティティ交差点

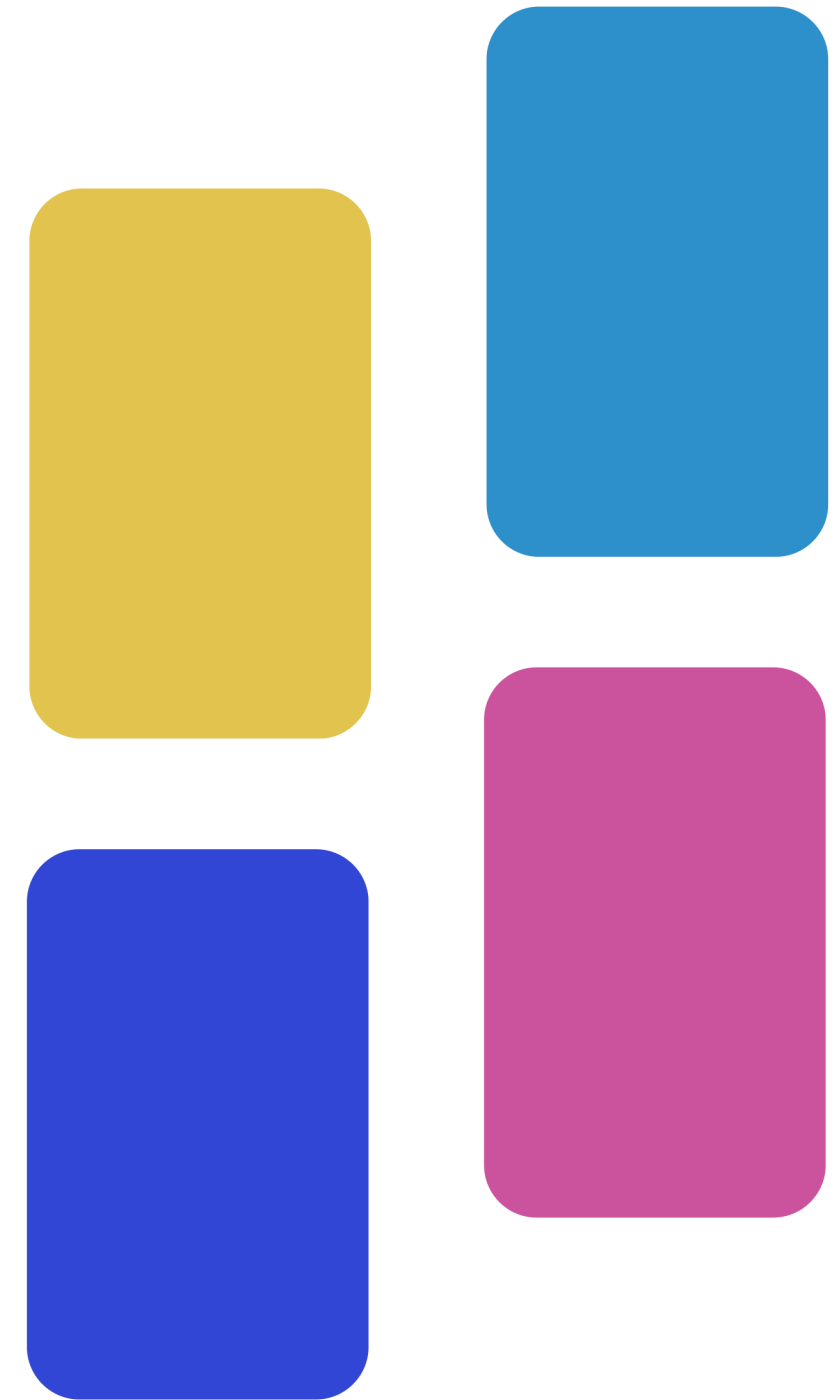
式田 櫻井 光本 桑谷  
先藤 松波 坂田 山崎



**ジェンダー平等を実現しよう**

**×**

**カードゲーム**



# コンセプト

ジェンダー平等を実現するためには、全ての人が「自分らしさ」を肯定できることが大切だと考えました。

「ええとこみっけゲーム」は、みんなでお互いのええとこを見つける遊びです。この遊びを通して、参加者がもっと自分を好きになり、もっと自分を認められるようにという思いで制作しました。

## ええとこみつけゲーム

推奨人数 4~8人  
想定プレイ時間 10~20分

このゲームは、一ターンごとに「お題カード」によって定められるお題に沿って、めくったひらがなから始まる自分や他人の「ええとこ」を発見し合うゲームです。

### 事前準備

ひらがなカードとお題カードをそれぞれシャッフルして、二つの山札を作りましょう。どちらも裏を向けて真ん中に置いておきます。

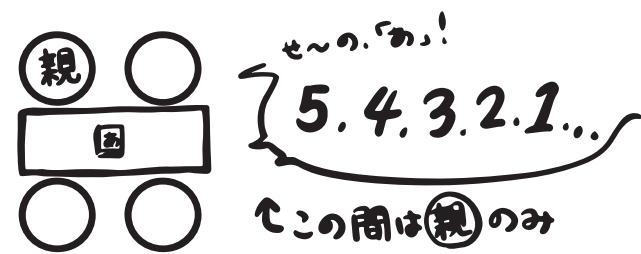
### 順番決め

- プレイヤーは一枚ずつひらがなカードを引きます。一番「あ」に近い人が**最初の親**になります。
- **最初の親**はそのゲームの間、お題カードをめくる役になります。
- 始める前に、自分の引いたひらがなから始まる自己紹介をしてみましょう。
- 最初の親以外は順番決めに使ったカードを山札に戻しましょう。**最初の親は戻さずに、一枚有利な状態で始めます。**

### あそびかた

- ① 最初の親がお題の山からカードを引きます。**引いたお題は一ターン共通で使います。**
- ② 「せーの」の合図で親はひらがなカードを一枚引きます。引いたひらがなを読み上げたあと、**親以外のプレイヤーは五秒数えます。**「せーの、(引いたひらがな)！ 5, 4, 3, 2, 1……」お題に沿って、親は引いたひらがなから始まる自分のええとこを、親以外のプレイヤーは親のええとこを言います。**五秒数えている間は、親のみが回答できます。親以外は回答できません。五秒数え終わったら、全プレイヤーが回答できます。(親が少しだけ有利です)**→(裏の図①参照)一番早くええとこを言えた人が、お題に書かれた☆の数、ひらがなカードを獲得します。(二つ☆のついたお題のターンだった場合、場に出たカードに加えて山札からもう一枚獲得します)
- ③ 時計回りに親を交代し、②と同じように進めます。一回りしたら最初の親が次のターンのお題を引き、お題カードかひらがなカードがなくなるまで②③を繰り返します。
- ④ 最後にそれぞれが獲得したカードの枚数を数え、一番多く持っていた人が「ええとこハンター」の称号を与えられます。

図①



### 特別なカード

- ☆ ラッキーカード (ひらがなカード) が出た場合は、同じ親がもう一枚山札を引きます。次に言えた人は場に出ているカードをすべてもらえます。この時、**二枚目以降に引くカードは、五秒数えずに最初から全員が回答することができます。**
- ☆ 「(きいてみよう!)」と書かれているお題カードでは、親以外のプレイヤーの回答は合っていた場合にカードを獲得できます。(例: 「好きなもの」のお題で親以外のプレイヤーが「りんご」と答えた場合、親がりんごを好きならばカードを獲得できる)
- ☆ 「(ロマンチックにいてみよう!)」と書かれているお題カードでは、「太陽のような瞳の輝き」や「情熱の色」など、ロマンチックな回答を目指してみましょう。(ロマンチックでない回答でもカードは獲得できます)

### 困ったとき

- ☆ どうしても回答が出ない場合は、同じ親がもう一枚山札を引きます。次に言えた人は場に出ているカードをすべてもらえます。この時、**二枚目以降に引くカードは、五秒数えずに最初から全員が回答することができます。**
- ☆ 複数のプレイヤーが同時に回答した場合、山札を引いてより「あ」に近い人がカードを獲得できます。(判定のために引いたカードは山札に戻します)
- ☆ ひらがなカードが獲得枚数よりも先になくなってしまった場合、お題カードを代わりに獲得して最終枚数を計算してください。

### もっとあそんでみよう!

- プレイヤー同士がお互いをよく知る仲良しさんなら、仲良しマークのついたお題カードもいれて遊んでみよう!
- 遊び終わったら、新しく見つけた自分の「ええとこ」を、ひらがなカードに書いてお守りにしてみよう!

制作: アイデンティティ交差点