

映像と音でコミュニケーションが可能なオンラインで、プレイヤー同士をつないで遊ぶ方法も考えました！ぜひ遠くに住む友達や家族と遊んでみてくださいね。

## キツザニア宝探しゲーム 3 (プレイヤー人数 4~9人、プレイ時間 約20分)

探検家チームは宝箱を見つけたら勝ち！ JOKERチームは空箱を見つけたら勝ち！箱のありかを推理し、仲間をみつけて勝利しよう！！

【ゲームの勝ち負け】探検家チームの勝ち！・・・カギを使って、宝エリアの「宝箱カード」をオモテにした場合。

JOKERチームの勝ち！・・・カギを使って、宝エリアの「空箱カード」をオモテにした場合。または、ゲーム終了時(3周目終了)までに探検家チームが、カギを使って「宝箱カード」をオモテにできなかった場合。

プレイヤー人数	宝エリアカード						役割カード			探検家チーム	周ごとのプレイ人数	プレイカード			
	宝箱	空箱	シルクハット	パン	クモ	りんご	ジョーカーチーム					探検犬	地図	カギ	アイテム(うさぎ、なべ)
							ジョーカー	マジシャン	うらなし占い師						
4人	◆K	♣2	◆10	♣7	◆9	♥7	JOKER	♣2	♥2	3(※)	1周目: 4 2周目: 2 3周目: 2	1	3	0	0
5人	1	1	0	1	1	1	2	0	0	3	1周目: 5 2周目: 3 3周目: 3	1	4	0	0
6人	1	1	1	1	1	0	2	1	0	3	1周目: 6 2周目: 3 3周目: 3	1	5	0	0
7人	1	1	0	1	1	1	2	0	1	4	1周目: 7 2周目: 4 3周目: 4	2	5	0	0
8人	1	1	1	1	1	0	2	1	1	4	1周目: 8 2周目: 4 3周目: 4	2	6	0	0
9人	1	1	0	1	1	1	2	1	1	5	1周目: 9 2周目: 5 3周目: 5	2	7	0	0

※4人で遊ぶ場合に1枚余る「役割カード」は、誰も見ないようにします。どちらのチームに何人いるかわからないのでドキドキです！

## 【準備】

1. 小型のノートくらいのおおきさの紙とペンを一人につき1つ手元に用意してください。紙の代わりに、小型のホワイトボードがあると、繰り返し使えて便利です。
2. オンライン（映像・音声をオンにしてください）でプレイヤー同士をつなぎます。
3. ゲームマスターは、プレイヤー人数別使用カード表を見て、プレイヤー人数に応じて必要な【宝エリアカード】【役割カード】【プレイカード】を用意します。（ゲームマスターは人数に応じて進行役になってもいいし、目をつぶってカードを扱うことができれば、自分も参加することができます。）
4. ゲームマスターは【宝エリアカード】5枚のオモテをプレイヤー全員に見せてから、どこに何があるかわからないようにシャッフルして、ゲームマスターの前にカードをウラ向きにして並べ、プレイヤー全員にカメラを通して見せます。（カメラの角度を調節して見せるとよいです。また、プリントアウトして使える宝エリアシートが準備できれば、そのシートの上に並べるとよいです）
5. ゲームマスターは、プレイヤーの番号を決めます。（オンラインの画面で上から、左から右へなどゲームマスターがわかりやすい順番でいいでしょう。）
6. ゲームマスターは、下記の手順で【役割カード】を割り当てます。（ゲームマスターも参加する場合は、ゲームマスターも目を閉じて行います。カードのウラ面のマークで、カードの上下を確かめてカードを持つとよいです。）

ゲームマスター：「すべてのプレイヤーは目を閉じてください。呼ばれたプレイヤーだけが目を開けてカードを見てください。イラストの背景が赤のカードの人は探検家チーム、イラストの背景が青のカードの人はジョーカーチームです。それぞれのキャラクターまで確認する必要はありません。（【宝エリアカード】に「シルクハット」がある時は、背景の色に加えてJOKERチームの「マジシャン」であることを確認してください）カードを見て、チームを確認できたら『はい、見えました』と返事をして、再び目を閉じてください」

ゲームマスター：【役割カード】の山の1番上のカードをめくり、カメラに向かって見せます。「1番、〇〇さんの役割はこちらです」

1番のプレイヤー：目を開けて自分のカードを確かめます。「はい、見えました」

ゲームマスター：そのカードをウラ向きのまま、【役割カード】の山の隣に置きます。続けて、【役割カード】の山の1番上のカードをめくり、カメラに向かって見せます。「2番、〇〇さんの役割はこちらです」

2番のプレイヤー：目を開けて自分のカードを確かめます。「はい、見えました」

3番、4番・・・と続け、ゲームマスターは自分もプレイに加わる場合は、最後に手元で自分のカードを見て、自分の役割を確かめます。

7. ゲームマスターは、プレイカードの種類を説明します。※1周目、2周目、3周目で使用するカードの割合が変わり、プレイできる人数も変わります。

探検犬・・・プレイヤーの誰かを指名して、その人の役割を知ることができます。（他のプレイヤーは目をつぶります。）指名されたプレイヤーは、探検家チームの場合は「た」、JOKERチームの場合は、「じ」と書いて、自分の本当のチームを知らせてください。役割を確認したプレイヤーは、役割を書いた紙を隠してから『確認しました』と言ってください。また、本当でも、本当でなくてもいいので、何か一言、情報をみんなに教えてください。

（例）「自分と同じ仲間でした」「自分の仲間ではありませんでした」「探検家チームでした」「JOKERチームでした」

地図・・・宝エリアのカードを1枚見ることができます。(他のプレイヤーは目をつぶります) カードを確認したら、本当でも、本当でなくてもいいので何か一言、情報をみんなに教えてください。

(例) 「箱でした。宝箱か空箱かは教えられません」「とてもいいカードでした」「意味のないカードでした」

カギ・・・宝エリアのカードを1枚オモテにすることができます。(みんなで見るすることができます)「宝箱カード」がオモテになったら、探検家チームの勝ちです。「空箱カード」がオモテになったら、JOKERチームの勝ちです。3周目のゲーム終了時まで、宝箱カードがオモテにならなかった場合もJOKERの勝ちです。(6人または8人で遊ぶ場合、「シルクハット」カードがオモテになったら、マジシャンの人は、「私はマジシャンです」と名乗り出なければなりません。)

うさぎ・なべ・・・何もできませんが、プレイ人数としてカウントされます。また、プレイ人数が残っていれば、次のプレイヤーを指名することができます。

## 【遊び方】

### 1 周目

- ① ゲームマスターは、1周目に使用する【プレイカード】の種類(「プレイヤー人数別 使用カード表」を確認してください)をプレイヤー全員に見せてから、よくシャッフルして、1人につき1枚【プレイカード】を割りあてます。【プレイカード】は公開で配ります。(みんなで誰がどのカードを割りあてられたか見れます)

ゲームマスターは、【プレイカード】の山の1番上のカードをめくり、カメラに向かって見せます：「1番、〇〇さんのプレイカードはこちらです」  
2番、3番・・・と続け、すべてのプレイヤーに【プレイカード】を割りあてます。ゲームマスターは、誰にどの【プレイカード】を割りあてたかわかるように、自分の手元に、画面に見えている順番などで並べておくとよいでしょう。

- ② 1番目のプレイヤーから順番に、①で割りあてられた【プレイカード】でプレイをします。

(例) ゲームマスター：「1番、〇〇さん、地図を持っています。どのカードを見たいですか？」

1番のプレイヤー：「マスターから見て右から2番目のカードを見たいです」(宝エリアシートに並べている場合は、番号でカードを指定することができます)

ゲームマスター：「それでは、みなさん目をつぶってください。1番の〇〇さんだけ目を開けて、カードを見てください」

ゲームマスター：プレイヤーが指定したカードをカメラの角度を調節して見せます。(ゲームマスターも参加する場合は、ゲームマスターも目をつぶります)

1番のプレイヤー：「見えました。箱でした。宝箱か空箱かは教えられません」

ゲームマスター：「2番、〇〇さん、探検犬を持っています。誰の役割を調べたいですか？」

2番のプレイヤー：「4番、〇〇さんの役割を知りたいです」

ゲームマスター：「それでは、2番の〇〇さんと4番の〇〇さん以外は、目をつぶってください。4番の〇〇さんは、探検家チームであれば『た』、JOKERチームであれば『じ』と紙に書いて、2番の〇〇さんに自分の本当の役割を教えてください」

2番のプレイヤー：指定したプレイヤーの役割を確認します。「確認しました」

- ③ すべてのプレイヤーが【プレイカード】でプレイが終了したら、1周目は終わりです。

## 2 周目

- ① ゲームマスターは、2周目に使用する【プレイカード】の種類をプレイヤー全員に見せてから、よくシャッフルして、1周目の①と同じ手順で割りあてます。
- ② ゲームマスターは、2周目にプレイできる人数を「プレイヤー人数別 使用カード表」で確認し、伝えます。(プレイヤー人数の約半分に設定されています)
- ③ 最初のプレイヤーは、プレイヤー全員の多数決で決めます。下記の手順で決めてください。

ゲームマスター：「最初にプレイしたい人は手をあげてください。手をあげた人は、ひとり一言ずつ、自分が最初にプレイしたい理由を説明してください」

(例) 2番のプレイヤー：「私は地図を持っているので、宝箱がどこかにあるか確かめたいです」

3番のプレイヤー：「私は探検犬を持っています。誰が仲間か調べます」

ゲームマスター：「最初にプレイをしてほしい人の名前を書いてください。自分には投票できません。せーので名前を見てください。せーの！」

プレイヤー全員：自分以外のプレイヤーの名前を書いて投票します。同数だった場合は、決選投票、またはジャンケンで最初のプレイヤーを決めます。

- ④ 多数決で決まった最初のプレイヤーは、2周目に割りあてられた【プレイカード】でプレイします。

(例) 多数決で決まった最初のプレイヤー：「私はカギを持っています。宝エリアの3番(真ん中)のカードを開けたいです」

ゲームマスター：プレイヤー全員に見えるようにして、宝エリアの真ん中のカードをオモテにします。「宝箱」「空箱」だったら勝敗が決まります。

「シルクハット」の場合は「マジシャン」が「私がマジシャンです!」と言って名乗り出ます。「パン」「クモ」「りんご」だった場合、ゲームは続きます。

- ⑤ ④でプレイしたプレイヤーは、次のプレイヤーを指名することができます。(指名されたいプレイヤーはアピールをしたり、次は誰にプレイをしてほしいか意見を言ったりします) ※【プレイカード】が「うさぎ」「なべ」のプレイヤーを指名することもできます。この時、指名されたプレイヤーは何もすることができませんが、次のプレイヤーを指名することができます。また、プレイ人数としてカウントされるため、作戦として指名してもよいでしょう。
- ⑥ 2周目で決められた人数のプレイヤーがプレイを終えたら、2周目は終了し、3周目と続きます。

## 3 周目

- ① ゲームマスターは、3周目に使用する【プレイカード】の種類をプレイヤー全員に見せてから、よくシャッフルして、1周目の①と同じ手順で割りあてます。
- ② 3周目にプレイできる人数は2周目にプレイできる人数と同じです。(「プレイヤー人数別 使用カード表」参照。プレイヤー人数の約半分に設定されています)
- ③ 最初のプレイヤーを、プレイヤー全員の多数決(2周目の③と同じ手順)で決めます。
- ④ 多数決で決まった最初のプレイヤーは、3周目に割りあてられた【プレイカード】でプレイします。(2周目の④と同じ手順)
- ⑤ 自分のプレイが終わったら、次のプレイヤーを指名することができます。(2周目の⑤と同じ手順)
- ⑥ 3周目で決められた人数のプレイヤーがプレイを終えたら、ゲーム終了です。この時、宝箱、空箱がオモテになっていない場合は、JOKERチームの勝利です。

勝負が決まったら、みんなで本当の役割を確かめましょう。また、【宝エリアカード】を全部オモテにして、どこにどのカードがあったか確かめましょう

# キザニア宝探しゲーム 4 (プレイヤー人数 4~9人、プレイ時間 約10分)

みんなで協力して地図が示す暗号を解き、宝箱を見つけよう！暗号ルールをかえれば、遊び方は無限大！！

## 【準備】

1. ゲームマスターは右記のプレイヤー人数に応じたカードを用意します。アイテムカード 18枚の中からシャッフルして5枚を引き、答えになるカードを選びます。
2. 【役割カード】をシャッフルして、プレイヤー全員に公開で役割を割りあてます。(ゲームマスターが参加する場合は「地図」になります。)
3. プレイヤー全員で、答えになる5枚のカードを確認します。カードの柄(りんご、クモなど)をメモします。
4. ゲームマスターが暗号のルールを※P6の暗号ルールから1つを選んで、「地図」(暗号を送る人)に伝えます。
5. 「探検家」(暗号を解く人)は目をつぶります。
6. ゲームマスターは、答えになるカードをシャッフルした後、宝エリアシート(プリントアウトできない場合は手書きで作成してください)にオモテ向きに並べます。
7. ゲームマスターは、「地図」(暗号を送る人)に、誰がどのカードを担当するか指でさして割りあてます。  
(例)「〇〇さんのカードはこちらです」(声を出さずに、カードの柄と宝エリアシートの番号を確認します。)
8. ゲームマスターは、誰も担当しないカードを1枚、宝箱のカードに差しかえます。(プレイヤー4人・5人の場合は誰も担当しないカードがさらに2枚・1枚あるので、このカードを宝エリアカードから抜きます。  
宝エリアの「答えになるカード」は減りますが、探検家はどのカードが抜かれたか知りません。)
9. 「地図」(暗号を送る人)が自分の担当するカードの柄と宝エリアシートの番号を確認したら、ゲームマスターは、答えになるカードをウラ向きに置きなおします。
10. 「探検家」(暗号を解く人)は目を開け、「地図」(暗号を送る人)は映像・音声をオフにします。

## 【遊び方】

- ① ゲームマスター：「『探検家』のみなさん！『地図』から送られてくる暗号を解いて、宝箱を見つけましょう。『探検家』の人は、暗号が解けたら、『〇〇さんのカードは●●です』と言ってください。正解だったら、『地図』の人は映像・音声をオンにして現れ、『正解です！●●は〇番です』と言ってください。そのカードはオモテになります。不正解の場合、「地図」からの応答はありません！また、1つのカードにつき、やり直せるのは1回だけです。そして、最後に1枚、ウラ向きのままのカードが『宝箱』です。『探検家』のみなさんは、声をそろえて『〇番が宝箱です』と言ってください。宝箱がオモテになったらゲーム終了。タイムリミットは5分です。5分以内に宝箱がオモテになれば、成功です！」

		宝エリアカード	役割カード	
プレイヤー人数	宝箱	アイテム	暗号を送る人	暗号を解く人
	◆K	♥6~9 ♦6~9 ♠5~9 ♣5~9	◆10~K	♥A ♦A・2 ♠A ♣A
4人	1	5	2	2
5人	1	5	3	2
6人	1	5	4	2
7人	1	5	4	3
8人	1	5	4	4
9人	1	5	4	5

- ② ゲームマスターはタイマーを5分にセットして、スタートします。(時間の設定は自由です。みんなで話し合って決めるとよいでしょう)
- ③ 「地図(暗号を送る人)は、決められた暗号ルールで全員宛のチャットで伝えます。(暗号例)「たい」「つつ」「すむ」「てて」「めめ」「探検家(暗号を解く人)は、チャットで送られてきた暗号を読み解き、相談しながら回答します。  
 (例)「〇〇さんのカードは、『つりざお』です!」正解だった場合、「地図(暗号を送る人)は、映像と音声オンにして画面から現れます。「正解です。『つりざお』は2番です」ゲームマスターは、宝エリアシートの2番に置かれたカードをオモテにします。
- ④ このようにしてカードをオモテにしていき、最後に残ったカードが宝箱です。みんなで宝箱を開けて、成功をよろこびましょう! 時間までに宝箱をオモテにできなかつたら、失敗。みんなで振り返って、失敗の原因を考えましょう。

※暗号ルール(どれか1つを選んでください。そのほか、自分たちで考えた暗号ルールでも!)

◆暗号ルール1

「あいうえお表」で、あ行とな行、か行とは行などの2つの行しか使えない。

- (例) プレイヤー1 . . . あ行とな行(あいうえお、なにぬねの)を使い、言葉にする。10文字以内。  
 プレイヤー2 . . . か行とは行(かきくけこ、はひふえほ)を使い、言葉にする。10文字以内。  
 プレイヤー3 . . . さ行とま行(さしすせそ、まみむめも)を使い、言葉にする。10文字以内。  
 プレイヤー4 . . . た行とら行(たちつてと、らりるれろ)を使い、言葉にする。10文字以内。

わ	ら	や	ま	は	な	た	さ	か	あ
	り		み	ひ	に	ち	し	き	い
を	る	ゆ	む	ふ	ぬ	つ	す	く	う
	れ		め	へ	ね	て	せ	け	え
ん	ろ	よ	も	ほ	の	と	そ	こ	お

◆暗号ルール2

パソコンのキーボードの1段目、2段目などにある文字しか使えない。

- (例) プレイヤー1 . . . パソコンのキーボード1段目にある文字(ぬふあうえおやゆよをわほへ)を使い、言葉にする。10文字以内。  
 プレイヤー2 . . . パソコンのキーボード1段目にある文字(たていすかんなにらせ)を使い、言葉にする。10文字以内。  
 プレイヤー3 . . . パソコンのキーボード1段目にある文字(ちとしはきくまのりれけむ)を使い、言葉にする。10文字以内。  
 プレイヤー4 . . . パソコンのキーボード1段目にある文字(つさそひこみもねるめろ)を使い、言葉にする。10文字以内。

◆暗号ルール3

『地図』の人は、暗号をポーズで伝える。

動くともわかりやすくなってしまうので、ポーズ(静止画)1つで伝えます。この場合は、『地図』の映像はオン、音声はオフではじめ、正解だったら、音声をオンにし、自分のカードの番号を伝えます。

上級ルールとして、アイテムカードをすべて答えになるカードの選択肢にするのもおすすめ! また、カードにあるアイテムが物足りなくなったら、自分たちで考えたアイテム「ブドウ、ライオン、飛行機 . . .」などを紙に書いて、カードの下にかくしておくなどすれば、さらに楽しめます! ぜひ、いろいろな工夫をして遊んでみてくださいね。