本のしおり型ゲーム説明書

みんなであそびたい‥
● 探偵はカニのうし達（文字推理、多人数版）
本好きには‥
● 探偵はカニのうし（文字推理）
ゲーマーには‥
● Booxing（文字をうまくよける）
ワード好きには‥
● ひらがなひろい（ワード創作）
変わった人向け‥
● 本のポエム鑑定（文章創作）

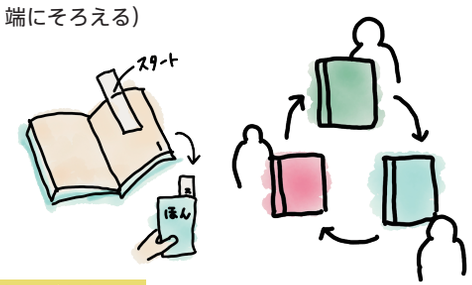
＊本を使ったしおり型ゲームは、「BRAVE THE BOOK (Gregg Jewell 作)*」から発想を得て作りました。* Board game geek で行われた Design Contest の応募作
＊しおり及びこの説明書右下の QR コードから本書の電子ファイルを閲覧可能

ゲームデザイン：触覚かるた
発行日：2022 年 10 月 20 日
印刷所：プリントパック

探偵はカニのうし達　（みんなであそべる）

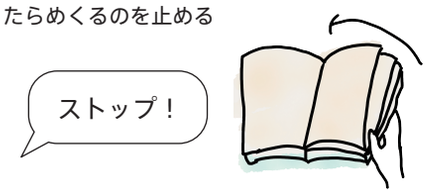
（2〜4 人用、10 才〜、10 分）
本を使った「しおり」型文字推理ゲーム
ページの裏に潜む文字を推理しよう

準備：
・本を 1 人一冊用意
・「探偵はカニのうし達」のしおりを人数分用意
＊足りない時は、コピーしてつかってね
・持ってきた本を左隣の人に渡し、しおりを本のページ 1 に挟む（しおり裏のスタート線を本の上端にそろえる）



あそびかた：
1) 一番最近に紙の本を読んだ人が最初の「探偵」になる＊時計周りで交代していく

2) 探偵は自分の持っている本を、ページを見ずにぱらぱらめくる。左隣の人が「ストップ」といったらめくるのを止める

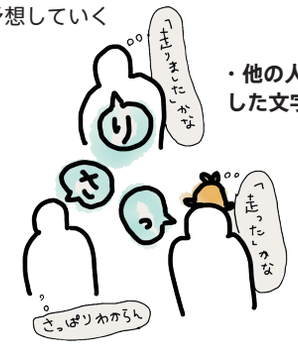


3) その見開きページの一番最後の 1 文を読み上げる。（途中で切れている場合は、ページはめくらず最後の文の途中まで読む）

4) 探偵は、次ページの最初の 1 行目に含まれる文字を一つ予想 & 宣言する

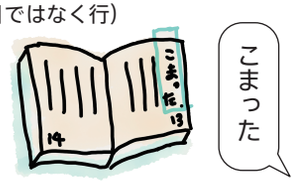
・「たんていはかにのうし」の文字はゲーム中を通して、だれも使えない
＞使ってしまった人を指摘した人は +1 もらえる

5) 探偵以外も全員、時計回りにひとりずつ文字を予想していく

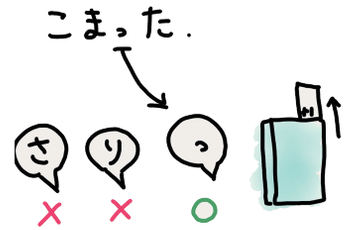


・他の人がその回で宣言した文字は使えない

6) 全員の宣言が終わったら、探偵はページをめくり、そのページにしおりを差し直す。それから 1 行目を読み上げ、宣言した文字があるかを確認する（一文目ではなく行）



→文字があった人は +1 の分だけ自分のしおりをずらす（なかったら何もしない）



文字予想のルール
・「たんていはかにのうし」の文字はゲーム中を通して、だれも使えない
・「たんていはかにのうし」に加え、他の人がその回で宣言した文字は使えない
・見出し文も 1 行として扱う
・「ぱ」「は」「つ」「っ」のような撥音便・促音便は全て別の文字とする
・カタカナもひらがなと同様に扱う
・漢字はその文脈に合った読みがなで判定（川は「かわ」または「せん」とする）
・数字、アルファベット、記号は無視する

7) 探偵を左隣の人に交代し 2)〜7) を繰り返す

道具：手錠を使うこともできる
・探偵以外の時、1 回だけ使える
・2 文字宣言できる。2 つともあったら +2 にできる
・ただし、2 つともなければ -1

ゲームの終了：
探偵を全員 3 回ずつやったら終了
点の多い人が勝ち
＊4 人の時は 2 回ずつ

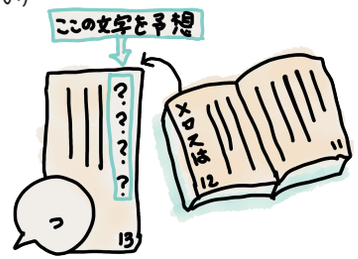
探偵はカニのうし

（1 人用、10 才〜、10 分）
本を使った「しおり」型文字推理ゲーム
ページの裏に潜む文字を推理しよう

準備：
・本を 1 冊用意する
・このしおりをページ 1 に挟み、スタートの線を本の上端にそろえる

あそびかた：
1) 巡回
ページを見ずに、ぱらぱらページをめくり、直感の働いたところで止める

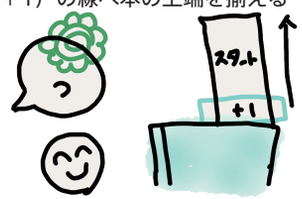
2) 推理
その見開きページの**最後の文字 / 文章から**、次ページ最初の 1 行目に含まれる文字を一つ予想する（ページの最後で文章が途切れていたらラッキー、次の内容が予想しやすい）



文字予想のルール
・「たんていはかにのうし」は使えない
・一度予想に使ったものは使えない
・見出し文も 1 行として扱う
・「ぱ」「は」「つ」「っ」は全て別の文字
・カタカナもひらがなと同様に扱う
・漢字はその文脈に合った読みがなで判定（川は「かわ」とする）
・数字、アルファベット、記号は無視する

3) 探索
ページをめくって、まずそのページにしおりを差し直す。それから 1 行目に予想した文字があるかを確認する

→文字を発見できたら
しおりの 1 段下（+1）の線へ本の上端を揃える



→文字が発見できなかったら
1 段上（-1）の線へ本の上端を揃える

4) 1)〜3) を繰り返す
* 道具（手錠、虫眼鏡）も使える

[うらにつづく]

手錠（1 回だけ使える）：
予想時に、2 文字予想できる。2 つともあったら +2 進める。ただし、2 つともなければ（1 つだけでも）-1 となる。

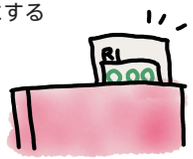
虫眼鏡：
文字を探すとき、同じページにメガネ、帽子、ヘルメットなど顔につける道具があったら、その回だけ探索範囲を 2 行に増やせる。

ゲームの終了：
-2 の段に来たら敗北（終了）
+3 の段へ到達できたら勝利

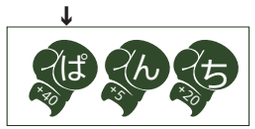
Booxing

（1 人用、10 才～、10 分）
本を使った「しおり」型ボクシングゲーム
本の中から出されるパンチをひたすらかわせ

準備：
・100 ページ以上ある本を 1 冊用意する
・このしおりを本のページ 1(p1) に挟み、最上段（R1 前半) が見えるようにする



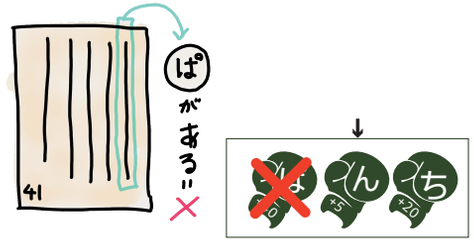
あそびかた：
1) R1 前半の段にある 3 つの文字パンチのうち、1 つを決める



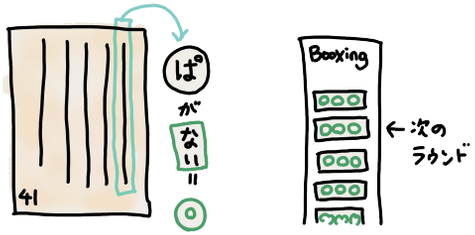
2) 手首にある体力分のページへ進み、しおりを挟み直す（p1 にいる状態で +40 の場合、1+40 で p41 へ）

3) 今いるページの、はじめからかぞえてラウンド数分の行の文中に、（R1 の場合は 1 行、R3 の場合 1 行目～3 行目まで、前半後半関係なく R 数分）

→選んだ文字があった＝失敗 ×
　別の文字を選んで繰り返す＊同じ段の文字 3 つ全て失敗したら KO（ゲーム終了）



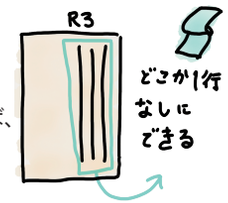
→選んだ文字がなかった＝成功 ○
　一つ下の段へ進む＊しおりを上へずらし、今いる段が閉じても見えるようにする



4) 今いる（新しい）段にある 3 つの文字パンチのうち、1 つを決めてあそびかた 2)～繰り返す

＊R2 になったら文字を探す範囲が 2 行、R3 は 3 行になる。

道具：ハンカチをゲーム中 1 回だけつかうことができる。
・文字を探す文を 1 行減らせる
・R2 前半から使える
・R2 前半以降であれば、使うタイミングは自由（文を見てからも可）



判定時のルール
・見出し文も 1 行として扱う
・「ぱ」「は」「つ」「っ」は全て別の文字
・カタカナもひらがなと同様に扱う
・漢字はその文脈に合った読みがなで判定（川は文脈に応じて「かわ」または「せん」）
・数字、アルファベットは無視する
・ページに何も書いていない時、書いてあるページまで進む
・2 つパンチがある場合、2 つともなければ OK。片方だけあっても失敗にならない。

ゲームの終了：
下記にならず、最終 R の回避に成功したら勝利
・同じ列の文字 3 つ全て失敗
・体力が本のページ数を超える

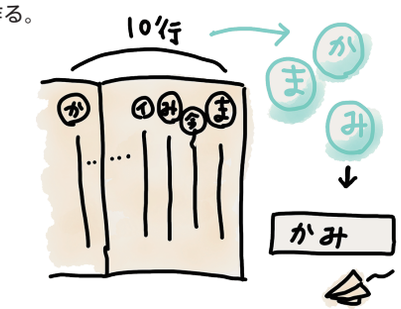
体力をなるべく使わず（少ないページ数で）試合に勝つことを目指そう

ひらがなひろい

（1 人用、10 才～、10 分）
本を使った「しおり」型ワードゲーム
文字をもぎとって言葉をつくろう

準備：
・100 ページ以上ある本を 1 冊用意する
・このしおりを、遊ぶ日の日付と同じ数のページに挟む（10 月 4 日ならページ 4(p4)）

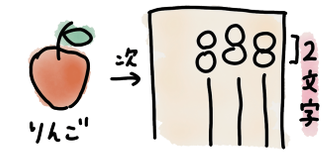
あそびかた：
1) 今いるページの 1 行目～10 行目までの、文頭 1 文字目にあるひらがなを使ってワードを一つ作る。



作ったワードは①に記入し、ワードの文字数に応じた点数を獲得する

・文字がない時、あるページまで進む
・見出し文も 1 行として扱う
・そのページが 10 行より少ない場合、次以降のページも含める
・文頭がカタカナ、漢字なら使えない（2 文字以降がひらがなでもダメ）
・ただし、読み仮名がふってある漢字はそれを使える

・文頭の記号（・や「）は無視
・濁点をつけたり（「は」を「ば」や「ぱ」として使う）、「つ」『や」を「っ」「ゃ」にすることが可能、その逆も可
・辞書に載っていれば、名詞や形容詞、動詞でもなんでも良い
・一つの文字を複製してワード作りには使えない（「あ」が 1 つなら使えるのは 1 回）
・パスはできない（ワードが作れない場合は 0 文字＝0 点で次へ進む）
・ボーナス：作ったワードが果物の名前の時、次に文頭 2 文字目まで使えるようになる

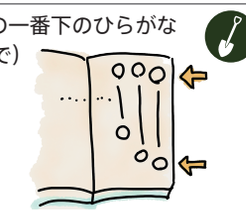


2) 今いるページから 10 ページ進み、しおりを挟み直す（p4 の時は p14 へ）

3) 1) から繰り返し、②以降のワードを作る

道具について：
・ワード作り 1 回に使える道具は 1 つまで

・スコップ：各行の一番下のひらがなも使える（2 回まで）



・星：好きな文字が使える（3 回まで）

ゲームの終了：
⑤までワード作りを終えたらゲーム終了
同じ本で高得点を目指したり、他の人と競ったりできるよ

本のポエム鑑定

（1 人用、10 才～、10 分）
本を使った「しおり」型のゲーム
意味不明文を作って、元の本を当ててもらおう

あそびかたは、しおりの説明を読んでね