

クイズ ワード de BiNGO

8歳以上

10分 × プレイ人数

プレイ人数 3～6人

内容物

お題シート 50枚

解答シート(封筒に入っています) 50枚

ビンゴシート 20枚

コピー用のビンゴシート 1枚

※コピー後、半分に裁断してお使いください。

※別途筆記用具とメモ用紙をご用意ください。

※解答シートは封筒から出さないでください。

※ついたてとタイマーがあると遊びやすいです。

ないのは予算の都合です(笑)。

■ゲームの準備

出題者を適当な方法で決定します。

ビンゴシートと筆記用具を人数分、全員に配布します。

■ゲームの流れ

①お題決定フェイズ

出題者がお題シートの中からお題1つを決定します。

回答者が詳しくなさそうなお題を選びましょう。

お題シートを全員の目の届くところに置きます。

②予想 / 解答フェイズ

お題シートには、お題に関連する15のワードが書かれています。15ワードの中には、NGワード(お題に関連がない、当てはまらないワード)が5つ混じっています。

□回答者がすること

ビンゴシートの9つのビンゴマスの中に、お題シートから、お題に当てはまると思われるワードを1マスに1つ、9つの異なるワードをすべてのマスに書き込んでください。各ワードにはアルファベットが振られており、書き写すのが面倒であればアルファベットを書いてもかまいません(ワードを指定する時(後述)には、ワードを読み上げた方がより盛り上がると思います)。

ビンゴシートは他プレイヤーに見せたり、他プレイヤーのシートを見たりしないようにしてください。

□出題者がすること

お題シートに書かれた15のワードから、NGワード(お題に当てはまらないワード)5つを予想し、他プレイヤーにわからないようにビンゴシートの予想欄に書いてください。シートは決して回答者に見せないこと!

ビンゴシートへの書き込みにはあまり時間をかけないように、2分程度を目安に時間制限を設けるとよいでしょう。

③biNGo フェイズ

全員がビンゴシートにワードを書き写し終わったら、出題者はお題シートに対応する解答シートを封筒から取り出します(すべてのお題シートと解答シートには、対応する番号が振られています)。

出題者の左隣のプレイヤーから順に、自分のビンゴシートマスに書いたワード一つを読み上げます。出題者はそのワードがお題に当てはまっているか、NGワードであるかを

全プレイヤーに宣言してください。

ワードがお題に合致していれば、マスにそのワードを書いたプレイヤーは全員、そのマスに○をつけます。自分の手番でなくても○をつけます(通常のビンゴと同じです!)

ワードがNGワードであったなら、そのワードが書かれたマスに、全回答者が×をつけてください。そのマスは残念ながらビンゴになりません。出題者はそのワードを予想リストに書いているかを確認し、書いていたら予想リストの点数欄に×をつけた回答者の数を書いてください。

回答者は、自分の手番でなくても、タテヨコナメのどれかのマス3つが○で揃った列が出来たらただちにビンゴ宣言をしてください。最初にビンゴ宣言をした回答者は、その列で3点を得ます。複数の回答者が同時にビンゴ宣言した場合は、全員が同時に完成した列で3点を得ます。

その後も、回答者はビンゴが出来たら都度宣言して、シートの得点マスに得点を書き込んでください。ビンゴが1列出来るごとに2点を得ます(2点+3点ではなく、最初に出来た列は3点、それ以降に完成した列は2点です)。列が出来たらその列に線を引いておくとうわかりやすいでしょう。

誰かのビンゴシートに完成列が3つ出来るか、すべてのマスが埋まったプレイヤーが出たら得点計算フェーズへ移行します。

④得点計算フェイズ

□回答者の点数

- ・最初に列を完成させ、ビンゴ宣言をした列は3点
- ※宣言忘れは無効となりますので、列が完成したらすみやかにビンゴ宣言を行ってください。
- ・完成したビンゴ1列につき2点

□出題者の点数

- ・出題者がビンゴシートに書いたNGワード予想があたっており、かつ、「回答者が書いたマス」1つにつき1点
- ※ビンゴシートに書いたNGワード予想が1問でも正解していれば、そのNGワードごとに得点を得ます。
- ※NGワードが読まれる前に得点集計に入った場合も、出題者は読まれなかったNGワードの正誤を確認し、回答者のNGワードを書いたマスを集計して得点を得ます。
- ※あるNGワードを回答者が書いても、出題者があるNGワードを予想から外していれば、そのNGワードについては得点できません。

点数を計算し、各プレイヤー1回ずつ回答者を行ったらゲーム終了です。

最も点数が高いプレイヤーがビンゴクイズ王です!

なお同点タイのプレイヤーが複数出た場合、出題者時の点数が高い方が勝利とします。

発行 : 秘教機械 <http://tantramachine.com>

ゲームデザイン : 有我悟

アートワーク : 有我悟

お題制作 : 有我悟、あかつき

THANKS! : 名古屋テストプレイ会、あかつき、岩田さん、虻川さん、しるこ

連絡先 : arughasatoru@gmail.com

2024年3月31日 初版