

雑談笑

2~6

プレイ人数

10~30min

プレイ時間

6+

対象年齢

ゲームの目的

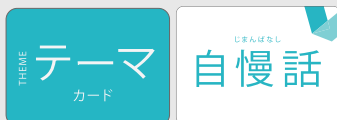
このゲームの目的は、
「意味のない話をあえてする」こと。

普段、会話にオチや深い意味を求められることにプレッシャーを感じることはありませんか？
でも、このゲームではその逆！
いかに面白くない、無意味な話ができるかを競います。

会話の内容にこだわる必要はありません。
むしろ「こだわらない」ことが勝利のカギです。
仲間と一緒にくだらない話をしながら会話を楽しみましょう。

入っているもの

- テーマカード …… 会話のテーマを決めるカード
17枚（ポーカーサイズ）



- 条件カード …… 話の際に意識する条件が書かれたカード
10枚（ポーカーサイズ）



- 相槌カード …… リアクションやツッコミをするためのカード
11枚（ポーカーサイズ）



- リアクションカード …… いいね、ツッコミが書かれたカード
30枚（ハーフサイズ）



- 説明書 1枚

ルール説明

準備

- 各プレイヤーは、リアクションカードを自分を除いた人数分持ちます。
(6人でプレイする場合、1人5枚持つ。)
- テーマカードを全て表向きにして並べます。

ゲームの流れ

- ① じゃんけんをしてスタートプレイヤーを決めます。
- ② スタートプレイヤーは好きなテーマカードを1枚選び、テーマに沿った自分の話をします。
- ③ 話が終わったら、他のプレイヤーは話し手の話に対してリアクションカードを提示します。
- ④ 1人が話し終えるごとに相槌カードを1枚めくり、次のプレイヤーに順番を移します。
- ⑤ 一周が終わり全プレイヤーが話し終えた時点でゲームは終了です。

応用ルール説明

準備

- 各プレイヤーは、リアクションカードを自分を除いた人数分持ちます。
(6人でプレイする場合、1人5枚持つ。)
- テーマカード、条件カード、相槌カードをそれぞれシャッフルします。
- 種類ごとに裏向きにした山札を作り、テーブル中央に置きます。

応用ゲームの流れ

- ① じゃんけんをしてスタートプレイヤーを決めます。
- ② スタートプレイヤーはテーマカードと条件カードをそれぞれ1枚ずつ表向きにします。
- ③ 表向きにしたテーマと条件に沿った自分の話をします。
- ④ 話が終わったら、他のプレイヤーは話し手の話に対してリアクションカードを提示します。
- ⑤ 1人が話し終えるごとに相槌カードを1枚めくり、次のプレイヤーに順番を移します。
- ⑥ 一周が終わり全プレイヤーが話し終えた時点でゲームは終了です。



ツッコミカード

- ・ だからなんだよ!
- ・ どうでもいい!
- ・ オチは!?
- ・ 何だその話!
- ・ くだらない! 笑
- ・ 知らんがな!
- ・ 誰得だよ!

GOODカード

- ・ その話いいね!
- ・ その話共感した!
- ・ もっと気になる!
- ・ すごく大事だと思う!
- ・ 褒めてあげたい!
- ・ おもしろい!
- ・ それ、素敵だと思う!

▲プレイする際にリアクションの参考として、リアクション例を見ながらご使用ください。

リアクションについて

ツッコミカード



- ・ 話にツッコミたい時は、ツッコミを口に出しながら話し手に渡します。
- ・ ツッコミカードを受け取った話し手は+1ポイントを獲得します。

GOODカード



- ・ 面白い話や共感できる話だった場合、話し手にGOODカードを渡します。
- ・ GOODカードを受け取った話し手は-1ポイントとなります。

勝利条件

1周が終えた時点で、最も多くのポイントを獲得したプレイヤーが勝者です。

ワークショップ実施のお問い合わせ

雑談笑を使った、オフィシャルワークショップや研修実施をご希望される方、または各種お問い合わせは、お気軽にメールアドレスにご連絡ください。

メールアドレス info@cryme.jp

製作スタッフ

- ・ ゲームデザイン：石田 瑛也
- ・ 制作・開発：(株) 遭遇設計
- ・ グラフィックデザイン：池田 遥

雑談笑