

シミュラ倶楽部 詳細ルール

■ゲームの目安

プレイ人数：3～4人 プレイ時間：30分～ 対象年齢：13歳～

■内容物

カード 30枚 スタートチップ 1枚 虫眼鏡チップ 4枚 解答権チップ 4枚
得点チップ 16枚

■ゲームの準備

1. 各プレイヤーに虫眼鏡チップと解答権チップを配り、解答権チップは表向きに置きます。
2. 全てのカードをシャッフルし、裏向きの山札として置きます。
3. 山札の横に得点チップをまとめて置きます。
4. 最初の親を「最近何かの模様が顔に見える体験をした人」または任意の方法で決めて、その人にスタートチップを渡しゲームを開始します。

■親プレイヤーの行動

1. 初めに卓上の準備が見えないよう子プレイヤーに目を閉じてもらいます。
2. 親プレイヤーは山札のカードを6枚取り、表向きで自由に卓上へ並べます。
3. 親プレイヤーは山札の裏面(お題)を確認します。並べたカードの中から、そのお題を参考に「目と口で構成された顔」を探します。顔は「1枚のカード内」でも「2枚のカードをまたいで」作っても構いません。

このとき、虫眼鏡チップをカードにかざして、実際に顔に見えるか確認しながら探してOKです。

4. 答えを決めたら、親は虫眼鏡チップを手元に戻します。お題を口頭で発表し、「スタート!」と合図を出します。

■子プレイヤーの行動

1. 子プレイヤーは合図と同時に目を開け、親が出題した顔を全プレイヤーで一斉に探します。

2. 早い者順で「見つけた!」と宣言した子プレイヤーから、答えだと思ふ場所に虫眼鏡チップを置き、「どれが目でどれが口なのか」を説明します。

3. 解答が不正解だった場合、その子プレイヤーは自分の解答権チップを裏返します。

そのラウンド中は他の全員が解答し終えるまで次の解答はできません。

4. 全員が不正解になった場合、一度全員の解答権を表にして回復させます。その後、親は正解に関係のないカードを卓上から2枚取り除き、再度スタートの合図をします。

5. 見事正解した場合、親プレイヤーと正解した子プレイヤーは得点表に従って得点チップを受け取ります。

| | | | |
|--------|----|----|----|
| カード枚数 | 6枚 | 4枚 | 2枚 |
| 親プレイヤー | 1点 | 2点 | 3点 |
| 子プレイヤー | 3点 | 2点 | 1点 |

得点表

■ラウンドの終了と勝利条件

1. 誰かが正解するか、卓上のカードが2枚になっても全員が不正解だった場合、そのラウンドは終了です。
2. 親プレイヤーの左隣のプレイヤーが次の親プレイヤーとなり、新しくカードを6枚並べてラウンドを開始します。
3. 全員が1回ずつ親プレイヤーを担当したらゲーム終了です。最も得点の高いプレイヤーの勝利となります。

■Q&A

Q.お題が難しすぎます。自分で考えてもいいですか？ A.お題はあくまで参考なので自由な発想でお題を出して構いません。

Q.カードをトランプタワーのように重ねて配置してもいいですか？ A.正解が隠れない配置であれば、どのような置き方でも構いません。

Q.ゲームで遊んだ後、色んなものが顔に見えてしまって怖いんです…。 A.シミュラクラ現象です。