

イニシャルヒント

ルール

3-6人
15-30分
8歳以上

■ 概要

魔導士たちは禁断の魔導書を巡り競い合います。
使えるのは、文字の力だけ。
場に並んだ文字から言葉を紡ぎ、
少ないヒントでお題を当てさせるほど高得点になります。
しかし使った文字は一時的に場から失われ、
後になるほど選択肢は少なくなります。
少ないヒントで伝えるか。確実に当てさせるか。
文字を操る駆け引きが勝敗を分けます。

■ 内容物

カード 36枚（両面仕様）

- ・表面（横向き）：お題が上下に2つ書かれています。
- ・裏面（縦向き）：ひらがな1文字。

■ ゲームの準備

- ① カードを裏向きでよく混ぜます
- ② 回答者を1人決めます
- ③ 残りの人はヒントを出す人になります
- ④ プレイ人数×3枚のカードをひらがな面で場に並べます
- ⑤ 残りをお題が見えないように重ねて山札にします

■ ラウンドの流れ

① お題を見る

山札の一番上をめくります。
めくった向きで読める側のお題を使用します。
ヒントを出す人だけがお題を見ます。
回答者には見せません。

② ヒントを出す

順番はありません。早い者勝ちです。

・ 1枚ヒント

場からカードを1枚取り、手に持ちます。
その文字から始まる単語を1つ言います。
使用したカードは手に持ったままになります。

・ 2枚ヒント

場からカードを2枚取り、手に持ちます。
それぞれの文字から始まる単語を1つずつ言います。
使用したカードは手に持ったままになります。
このプレイヤーは、そのラウンド中はもうヒントを出せません。
また、そのラウンドで最初に2枚ヒントを出した人は
後述の10秒を数える係になります。

③ 回答する

正解が出るまで②③を繰り返します。
ヒントを出したプレイヤーの発言がすべて終わったら、
回答者は1回だけ回答できます。
1枚ヒントなら単語を1つ聞いた後に回答します。
2枚ヒントなら単語を2つ聞いた後に回答します。
不正解だった場合は、次のヒントが出るまで再回答できません。

■ ヒントのルール

ヒントは必ず単語です。
答えそのもの、答えを他言語にした単語、文章は禁止です。
濁音・半濁音は元のひらがなとして扱います。
判断に迷う場合は、回答者以外のプレイヤー全員が
認めた場合のみ有効です。

■ 誰もヒントが出ない場合

全員が同意した場合、お題を1度だけ変更できます。
そのお題カードを除外し、新しいお題カードをめくります。

■ 10秒を数える係

10秒ごとに場の文字を減らし、ヒントを出しにくくさせます。
ラウンド中に最初の2枚ヒントが出たら開始します。
10秒ごとに場のカード1枚を山札の上へ戻します。
新しいヒントが出たら10秒を数え直します。

■ 正解した場合

- ・回答者 お題カード1枚獲得 1点
お題カードは自分の前に置いて得点として保持します。
- ・正解した直前にヒントを出したプレイヤー
少ないヒントで正解させるほど高得点です。
- ・1枚ヒントで正解 2点
手に持っているカード1枚を得点にします。
さらに場のカード1枚を選んで得点にします。
- ・2枚ヒントで正解 1点
手に持っているカード2枚のうち1枚を選んで得点にします。
もう1枚はラウンド終了時に場へ戻します。

■ 場のカードがなくなった場合

そのラウンドは失敗です。ラウンド終了時と同じ処理を行います。

■ ラウンド終了時

そのラウンド中にヒントを出したプレイヤー全員は
手に持っているカードを場へ戻します。
得点にしたカードは戻しません。
場のカードがプレイ人数×3枚になるまで
山札からひらがな面で補充します。
山札が足りない場合は、補充できる枚数だけ補充します。
回答者を時計回りに交代しゲーム終了まで
ラウンドを繰り返します。

■ ゲーム終了

全員が1回ずつ回答者を担当したら終了です。
お題カード・ひらがなカードともに1枚1点です。
最も得点の高いプレイヤーの勝利です。
同点の場合、そのプレイヤー全員の勝利です。

○奥付

制作：さいなげ
連絡先：saiwonagenai@gmail.com
発行日：2027年10月17日 初版
追加ルール、エラック等は右二次元バーコードより



1. 役割を決める(4人プレイ例)



回答者 ヒント役A ヒント役B ヒント役C

お題は **ヘリコプター**



5. 10秒を数える



2、1、0!

誰からもヒントが出ない・・・

ヒント役B (10秒を数える係)

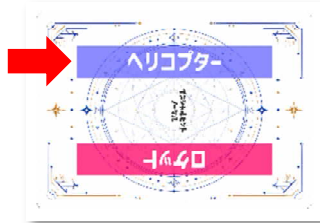


10秒経ったので
「あ」を1枚
山札に戻します



2. お題を見る

山札の一番上をめくり
「ヘリコプター」を確認。
ヒント役だけが見ます。
回答者には見せません。



場のカード(12枚)



回答者

6. 更にヒント



まわる!

ヒント役C



回答者

正解!

正解!



3. 1枚ヒント



とぶ!



「と」を選ぶ

とり?



ヒント役A

回答者



不正解!

次のヒント
まで再回答
できません

7. 正解と得点の獲得



ヒント役C

使用した「ま」と
場の「は」を獲得



2点



回答者

お題カードを獲得



1点

4. 2枚ヒント



そら!



きかい!



ひこうき?



ヒント役B

回答者

不正解!

別のプレイヤーが2枚ヒントを出します
ヒント役Bはこのラウンド中
もうヒントを出せません。
最初の2枚ヒントを出した人なので
10秒を数える係になります

次のヒント
まで再回答
できません

8. ラウンド終了

ヒントに使ったカードを戻します。



場の枚数が
12枚に
なるように
山札から
補充します

