ブックポーカー（仮）の遊び方

【ゲームの目的】

プレイヤー同士が各自持参した本が何かを当て合うゲームです。参加者同士で会話しながら本に関する手がかりを探り、より多く正解できた人がゲームの勝者となります。

【用意するもの】

・1 人本 1～3 冊（プレイする回数に応じて変わります）
・おもちゃのコイン（3 枚×人数分。カードなどカウントできるものなら何でも OK）
・回答用紙

【プレイ人数】

1プレイにつき 5 人～10 人程度

【準備】

・ゲーム毎に“審判”を 1 人決めてください（審判はそのゲームには参加しません）。
・プレイヤーは持参本のうち 1 冊を他プレイヤーに見えないよう審判に預けてください。
・審判はプレイヤーへ均等にコインを配布してください。1 人 3 枚程度が適当です。
・プレイヤーはテーブルを囲んで着席してください。

【ゲームの進め方】

ゲームは以下4つのフェイズで行われます。

1. 自己紹介フェイズ（5～10 分）

プレイヤー同士が初対面の場合、簡単な自己紹介を行ってください。全員が知り合いの場合はこのフェイズを飛ばしても構いません。

2. 会話フェイズ（15～20 分）

全員起立し、ゲーム開始です。プレイヤー同士で自由に話し、相手の持参本に関して手がかりを探してください。その際、相手への最初の質問は必ず「あなたの本の魅力は何ですか？」ではじめてください。なお、会話中に「作品名」や「著者名」を直接聞くのは禁止です。それ以外は何を聞いても構いませんが、回答するほうは、なるべく当てられないように工夫してください。また、答えたくない質問に関しては相手に「ノー・アンサー」といって拒否してください。

ヒントルール

参加者は、会話フェイズ中、コストを払うことで、相手から特別なヒントを聞きだすことができます。
以下の項目について聞きたいときは、1 回に1コスト（コイン 1 枚）を相手に渡してください。
コストを払えば同じヒントを何回聞いても OK です。聞かれた方は必ず答えてください。

①「作品ジャンル」
　※聞き方は質問者側が自由に考えてください。質問力が問われます
　※回答者はなるべく特定されないように大ジャンルを答えるのがベターです
　例）いきなり「恋愛マンガ」と答えるより、単に「マンガ」「恋愛もの」と答えるなど

②「著者性別」
　※性別不詳の場合は“性別不詳”で OK

③「著者国籍」
　※国籍不明の場合は“日本人か否か”で OK

会話のコツ

・①～③のヒントを聞くにはコストを払う必要がありますので、そうしないで聞こうとしてきた相手に対しては「ノー・アンサー」と言って回答を拒否しましょう。

・逆に、お互いが合意すれば、ノーコストでヒント交換をしても OK です。

3. 推理フェイズ（10～15 分）

審判はプレイヤーから預かった本を全てテーブルの上に出してください。プレイヤーはそれらの本を自由に閲覧できます。他プレイヤーから聞き出した手がかりをもとに、誰がどの本を持ってきたのか推理してください。このフェイズではプレイヤー同士の会話は禁止です。

プレイヤー全員は着席し、回答用紙に他プレイヤー名と作品名の組み合わせ、手持ちのコイン（カード）の枚数を記入してください。また、どのプレイヤーの持参本が一番面白そうと思ったか、プレイヤー名も併せて記入してください。記入が終わったら回答用紙を審判に渡します。

4. 判定フェイズ

審判の指示に従い、プレイヤーは一人ずつ自分の持参した本を手にとって発表してください。審判は下記の方法で全プレイヤーの回答を採点し、結果を発表してください。一番ポイントが高い人がその回のチャンピオンです。

採点方法

正解・・・10 ポイント
コイン・・・1 枚 5 ポイント
評価・・・5 ポイント