

ブックポーカーの遊び方 (Ver1.2)

【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) & 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。
- ・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(15～20 分)

プレイヤー同士、時計回りで順番に自己紹介と持参本の魅力をプレゼンして下さい(1 人 2 分程度)。その後、同じく時計回りで順番に全員共通の質問を 1 人 1 問ずつします。この時、質問は「YES・NO」で答えられるものに限り(回答も「YES・NO」のみ)。全員が質問し終わったら会話フェイズに移行します。

2. 会話フェイズ(15～20 分)

プレイヤー同士で自由に会話し、お互いの持参本に関する手がかりを探ります。ただし、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。

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。その後、着席して回答用紙に他プレイヤー名と作品名の組み合わせを記入してください。

4. 判定フェイズ(15～20 分)

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、改めてその内容や魅力について語ってください(1 人 2 分程度)。全員の発表後、審判は各プレイヤーに「正解数」「一番面白そうな本」を聞き、正解数を 10 ポイント、他プレイヤーからの評価を 3 ポイントとして全プレイヤーのポイントを算出し、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。