

もうひとつの「にぎやか荘」いろいろな使い方

●ゲームが難しいと思われるときには…“ヒント！カード”を利用しよう！

ゲームが思うように進まないグループなどには“ヒント！カード”を、渡して、アシストしてあげることができます。

●カードを見せても良いんだけど…“話しちゃダメ”ルール

ゲームのアレンジとして、言語コミュニケーションを制限します。実は、情報を整理・分類することがゲームの鍵になりますので、想像以上に難しくなりそうです…。

※ゲーム開始時に、各グループに、ルールを選択させ、プレー後に、ふりかえってみても、楽しいかも知れません。

●グリーンカード(かく乱情報)を調整してみよう。

「にぎやか荘」は、カードの色で、情報の種類を表現してあります。(下記参照) ゲームが難しいと感じられる時は、グリーンカード(かく乱情報)を、減らしてみると良いかもしれません。

※また、みなさんで、オリジナルの情報を追加して、遊ぶこともできます。

※プレー終了後に、カードの色の意味を推理してもらってください。カードの意味づけは以下のようになっています。

にぎやか荘～カードの色と意味

【イエロー/消防知識】

ゲームでの出火原因推理の補助だけでなく、さまざまな火災原因の知識を提供します。

【ピンク/疑い情報】

にぎやか荘の各住人の出火原因となりうる行動を伝えます。

【ブルー/否定情報】

ピンク(疑い情報)を否定する情報です。

※ピンクとブルーを対応させていくと、出火原因が特定できます。1組だけ、否定情報がないものが出てきます。

【グリーン/かく乱情報】

出火原因の特定には、直接関係のない情報です。プレイヤーの時間を浪費させ、スムーズな解決を妨げます。

