『知って欲しい』ゲーム作り　ルール構築の流れ

この形式にこだわる必要はありません。また、ボードの内容など書ききれないものは裏面や別の紙を使用してください。

Ver1.0

[タイトル]

[ゲームの目的]

[ストーリー]

[コンポーネント]　ゲームで使うもの（カード・サイコロなど）

[準備]　カードを何枚ずつ配るとか山札を作るとか、最初のプレイヤーの決め方など

[ゲームの進め方]

自分の手番になったら出来ること（いくつかの選択肢から選べることも）

アクション

アクションを1回の手番で何回出来るか、他にもできることがあるか

ターン

手番をどう回していくか（時計回り　など）

ラウンド

ゲームの終了条件（〇周したら/カードが無くなったら/〇点取ったらなど）

[得点計算・勝敗判定]

[中の物語]からイメージを膨らませて考える

[中の物語]を通して[外の物語]としての「〇〇を知って欲しい」になるように書く

[中の物語]の設定を解説
どういう世界で、プレイヤーは誰で、どういう状況で、何をしなければいけない話なのか

カード・サイコロ・ボード（シート）・コマなどがあるが、100均に行くといろんな
アイデアが沸くかも…

プレイしやすい配置を考える
最初に何枚カードを配るかなどでもゲームバランスは大きく変わる

ゲームのメイン
何をするゲームかを考え、その為には何が出来るのか（条件など）
そして何をしてはいけないか（制約）なども考える
書ききれないのでここでは概要だけで、あとは裏面や別の紙を使おう

このゲーム全体を通して、[外の物語]が伝わるために、どんなことをしたらいいのか
その為に用意したらいいものが出てきたらコンポーネントに書き加えたりする

必要なカード、アイテム（チップなど）を洗い出したり
イメージが付けばものを作りながら考えるのが早いです

きちんと遊べなくても、何か作ってみてプレイしながら考える

大事なのは、『知って欲しい内容がどれだけ伝わるか』です。
ゲームで楽しみながら、学べるものになっているかを必ずチェックすること

他の基準を混ぜると何が良いか分からなくなるので、そこに注目して、
足りない部分を足したり、今回は不要と考えたところを削ったりする

<ゲームの仕組み作り>
大量の情報を、簡単で楽しめるゲームに載せる
再現しやすいゲームシステムを選ぶことがポイントです
たくさんゲームを遊ぶのが一番ですが、難しい場合は知ってるゲームから探しましょう
（トランプゲームやUNOも活用できます）

理想は、ゲームを終わった後に
『いっぱい知らない話を知れた』と言わせること