『考えて欲しい』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]

⇐ **[中の物語]からイメージを膨らませて考える**

[ゲームの目的]

⇐ **[中の物語]を通して[外の物語]としての「〇〇を考えて欲しい」になるように書く**

[ストーリー]

⇐ **[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

[コンポーネント]　**ゲームで使うもの（カード・サイコロなど）**

⇐ **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…

[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**

⇐ **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）

⇐ **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、『考えて欲しい内容についてどれだけ悩ませられるか』です。
答えが出ないのでしょうがない、じゃなくて、違った意見や考え方が現れるように
うまく誘導しましょう

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

[得点計算・勝敗判定]

<ゲームの仕組み作り>
単に相談させるだけでは、質問を投げただけです
質問の切り口、状況設定など、場面設定を聞いたプレイヤーがすぐに
「うーん」と悩む状況をうまく作ること
さらに、「制約（話してはいけない、2回以上〇〇してはいけない）」を付ける
ことで、さらに「うーん」と深く悩ませることが出来たら素晴らしいものに
なります

理想は、ゲームを終わった後に
『答えは分からないけど、次はもうちょっと良く出来るかもしれない』と言わせること