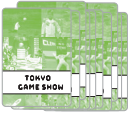
TOKYO GAME SHOW

『TOKYO GAME SHOW』では、あなたはゲームショーの司会者になります！最大5人(本作が2セットあれば最大10人)の友人を出場者として招待し、11分野におよぶ様々なジャンルのゲームを5ラウンドに渡って開催しましょう！

内容物

伸縮性リストバンド　6色　各1個
木製ダイス　2個
光るチップ　9枚
得点トークン　36枚
ゲームショー・カード　63枚
司会者バッチ　1個



ゲームの準備: 司会者は、司会者バッチを付け、このルールブックに記載されている11の任意の分野から、ゲームショー・カードを5枚選びます。同じ分野から複数のゲームを選んでも構いません。グループ全員が対等に遊びやすく、楽しめるゲームを選びましょう!場合によっては司会者の判断で得点を与えたり、ハウスルールを適用したりすることもあるでしょう。そのような場合にも、明確な指示と楽しいプレイを心がけてください!
日本のゲームショーは愉快で楽しく、創造的です。頑張ってください!

2通りの遊び方: ゲームのカードを5枚選んで並べ、出場者は各自、リストバンドを選んで腕に付けます。それから司会者は、プレイヤー全員がゲームショーに出演していること、5ラウンドに渡って競い合うことを伝えます。(出来れば番組のタイトルも付けて発表してください!)

遊び方その① ポイント制なし: 得点を数えず、より気軽に手早く遊べます。この場合には、得点トークンは使用せず、代わりに各ゲームの勝者は勝ったゲームのカードを受け取ります。5ラウンド終了時にゲームカードを最も多く所持しているプレイヤーが勝者となり、引き分けの場合には勝利を分かち合ってください!

遊び方その②ポイント制: 付属の得点トークンを使って競います。各ラウンドの出場者人数と同じ数の得点トークンを用意し、昇順に置いておきます。例えば、4人プレイでは、1、2、3、4の得点トークンを用意します。

ポイント制では、勝者は1人だけです。5ラウンド終了時に同点の場合には、第6ラウンド（6つ目のゲーム）を開催します。

ゲームの開催: 5つのゲームを選んでルールを読んだ後、最初のゲームのカードを全員に見えるように置き、競技名を発表します。全員にルールを説明し、理解できたことを口頭で確認した上で、ゲームを開始します。

最終ラウンド: ポイント制の場合、第5ラウンドのみ獲得する得点を倍にする事も出来ます!その場合には、各出場者が獲得する得点トークンが2枚ずつになります。

2人プレイ: 2人でプレイする場合には、司会者なしで、数字の横に アイコンがあるゲームカードのみ使用します。

ゲームリスト

ゲームショーには10分野あり、各分野に5つのゲームがあります。その他に『TOKYO』シリーズの他のゲームのコンポーネントを使用する特別分野もあります。

各分野には、その分野の5つのゲームに共通するテーマまたはルールがあります。

司会者が審査員

この分野では、司会者が審査員となり、ゲームの勝者を選びます。ポイント制の場合には、司会者の審査により、各プレイヤーに得点を与えます。

01 何の略語でしょう?: 司会者は、2〜5文字の長さの略語を決め、発表します。それからカラーダイスを振り、スタートプレイヤーを決めます。出場者は、これが何の略語なのか、面白く、印象的で素敵な回答を考え、競います。プレイヤー全員が回答(または回答せずにパス)したら、司会者は審査し、得点を与えます。例えば、司会者が発表した略語「E.P.F.」に対して、出場者2人の各自の回答が「Empty Poodle Factory」(誰もいないプードル工場)と「Excited Pedestrian Fanboy」(興奮した歩行者オタク」の場合、司会者は、より気に入った方の回答に対して2点、もう一方の回答に対して1点の得点トークンを渡します。

02 ものまね体現: 司会者が部屋の中にある物を選び、発表します。それに対して、出場者全員が立ち上がり、各自がその物を体で表現します。その際に声は出しません。司会者が審査し、勝者を選びます。

03 セールストーク: 司会者は、商品(人または物)を発表します。それに対し、出場者は全員、その商品を売り込むセールストークを順に行います。カラーダイスを振ってスタートプレイヤーを決め、時計回りにセールストークを行った後、司会者が審査し、勝者を選びます。

04 それが行われた場所: 司会者が「髭を剃ってもらっている男」や「踊る猫」などの行為を発表した後、カラーダイスを振ってスタートプレイヤーを決めます。プレイヤーは順に時計回りで、この行為が行われると最も面白そうな場所を発表し、それを司会者が審査し、勝者を選びます。

05 パ行など: 司会者が任意の行（またはパ行）の文字で始まる単語を2つ発表します。カラーダイスを振ってスタートプレイヤーを決め、出場者は順に、この2つの単語を組み合わせた言葉を発表します。司会者はそれを審査し、勝者を選びます。例えば、司会者が「パンツ」と「ポリッジ」と発表した場合、出場者はその2語を組み合わせた答え（たとえば「ポンジリッパ」や「ツッパリポン」）を発表します。

司会者対プレイヤー全員

06 投げ入れ箱: このゲームでは、ポイント制の場合でも、得点トークンを事前に準備する必要はありません。ポイント制ではない場合には、勝敗を決めるために2ラウンド以上プレイする場合もあります。箱のフタと箱本体をプレイヤーから離して置きます。その際、フタをプレイヤーのより近くに置きます。司会者を含めた全員に光るチップを均等に配ります。それから、全員が同じスタートラインから同時にチップを箱に投げ入れます。近い方のフタに入ったチップは1枚につき1点、箱本体に入った分は2点と数えます。司会者よりも多く得点したプレイヤーは各自、司会者よりも多く得点したプレイヤー人数と同じ数の得点を獲得します。

07 グループチャット:司会者は、携帯電話またはウェブで、プレイヤー全員のグループチャットを作成します。司会者がグループチャットになんらかの単語を入力し、プレイヤーは同じ単語を出来るだけす早く打ち間違えずに入力します。司会者は自分のデバイスで回答を確認します。

入力が最も遅かったプレイヤーが最も低い得点トークンを受け取り、脱落します。プレイヤーが残り1人（勝者）になるまでこれを続けます。

08 手を重ねて: 司会者が机の真ん中に手を置き、カラーダイスを振ります。ダイスの出目に合わせ、その色のリストバンドを持っているプレイヤーは司会者の手またはその上に重ねられている手の一番上に手を重ねます。司会者は、いつでも重ねた手を叩くことが出来ます。プレイヤーは手を叩かれる前に引っ込めます。手を叩かれたプレイヤーは脱落します。その後、再び司会者が机の真ん中に手を置き、脱落しなかったプレイヤーの中で、上部に手を重ねていたプレイヤーから順に手を重ねます。1人のプレイヤーを除くプレイヤー全員が脱落するまでこれを続けます。

09 間違いない: プレイヤーは各自、単語を1つ考えます。それからカラーダイスを降り、出目の色のプレイヤーに、その単語を司会者に聞かれないようにこっそりと伝えます。それを聞いたプレイヤーは、聞いた単語を任意の順で司会者に発表します。司会者は、それぞれの単語を誰が言ったか推測し、答えます。司会者に当てられたプレイヤーは現ラウンド数と同じ得点トークンを受け取り、脱落します。これをプレイヤーが残り1人になるか全員が脱落するまで続けます。

10 OH NO OH NO NO: 司会者は「オー」と「ノー」だけを言い続けます。司会者が「オー」または「ノー」を3回続けて言ったら、出場者は「オーノー!」と言います。最初に「オーノー!」と言った出場者は最も高い得点トークンを獲得し、

ゲームから抜けます。司会者が「オー」または「ノー」を3回続けて言っていないのに「オーノー!」と言ってしまった出場者は、残っている最も低い得点トークンを受け取り、脱落します。司会者は、時には途切れ途切れに言ったり早口で言ったりして、出場者を混乱させましょう。

ワードゲーム

11 農場単語: 司会者がいる場合には、司会者が「3、2、1」と言ってから開始の合図をします。それと同時に、プレイヤーは全員、農場に関わる単語を言います。単語を言うのが遅れたり、既に言われた単語を言ってしまったプレイヤーは、それを司会者に指摘されると、最も低い得点トークンを受け取り、脱落します。これを出場者が残り1人になるまで続けます。二人プレイで司会者がいない場合、出場者は交互に単語を言い、相手が脱落するまで続けます。

12 三つの単語: 司会者はアルファベットの一文字を言います。プレイヤーは全員、その文字で始まる三つの単語を競って発表し、発表した順にテーブルにある高い得点トークンを獲得します。司会者に不正行為を指摘された出場者は、得点トークンを獲得出来ません。

13 ヒント競争: 出場者は全員目を閉じ、その間に司会者は部屋の中の物体または人を選び、それから皆に目を開けるように言います。その後、司会者は選んだものの特長(「長い」や「重い」等)を一つずつ述べます。出場者は各自、

1回だけ回答出来ます。間違った場合、残っている中の最も低い得点トークンを獲得し、脱落します。回答が合っていれば、残りの得点トークンの中の最も高い得点トークンを獲得し、ゲームから抜けます。出場者が全員回答するまで、これを続けます。

14 できる動物: 司会者は「(走る、泳ぐ、転ぶ等)ことができる動物」と言います。該当する動物(「鳥」のような分野ではなく、「ハチドリ」のように特定の種)を最初に発表した出場者は、最も高い得点トークンを獲得します。プレイヤーが全員得点トークンを獲得するまで、これを続けます。

15 納屋にはゲーム: カラーダイスを振り、その出目の色の出場者が「納屋には(何か)をしている(ある動物)がいます」と言うと、その左隣の出場者は前の出場者が言った句に、別の動物を追加します。例:出場者①が「納屋には座っている猫がいます」と言ったのに対して、出場者②が「納屋には座っている猫を蹴るヤクがいます」と続け、出場者③が「納屋には座っている猫を蹴るヤクに飛びかかる2羽のニワトリがいます」と続けます。誰かが間違えるまでこれを続け、間違えた出場者は残っている中で最も低い得点トークンを受け取り、脱落します。最後まで残った出場者は、残っている最も高い得点トークンを受け取ります。

動き回るゲーム

16 さがしもの: 出場者は部屋を出るか目を閉じ、その間に司会者は部屋のあちらこちらに得点トークンを隠します。

出場者を部屋に呼び戻し、ゲームを説明した後、司会者の「よーい、ドン」の掛け声を合図に、出場者は立ち上がり、得点トークンを探します。得点トークンを見つけたら、得点として獲得するか、戻して別の得点トークンを探すかを選ぶことが出来ます。得点トークンを見つけて獲得した出場者は、テーブルに戻ってきます。

17 それ、持ってきて: 司会者は、部屋のどこかにある物を発表し、それ(または同種の物)を最初に持ってきた人が、最も高い得点トークンを獲得し、ゲームから抜けます。出場者が全員得点トークンを獲得するまで、これを続けます。

18 どうぶつミックス: 司会者は動物の名前を2種、挙げた後、カラーダイスを降った出目の色のプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、出場者全員が順に2種の動物を組み合わせて出来上がった新種の動物のものまねをします。そして、司会者がものまねを気に入った順に得点トークンを与えます。

19 ものまね体現、当ててみよう: 司会者は、部屋にある物をものまねで体現します。出場者は各自1回だけ回答できます。最初に正しく回答した者が、最も高い得点トークンを獲得し、ゲームを抜けます。これを残り1人になるまで続けます。最後に残ったプレイヤーは最も低い得点トークンを受け取ります。誰も正しく回答できなかった場合には、司会者は別の物をものまねで体現します。

20 ビューンとバーンと: みんな輪になって立ちます。司会者は「ビューン」と「バーン」のいずれかを言った際に行うアクションを指定します。例えば、「ビューン」と言ったら、左足を地面から上げ、「バーン」と言ったら、手をたたく、と言った具合です。それから、司会者は「ビューン」と「バーン」を様々な順に言います。司会者の言ったアクションについていくのが遅れたり間違えたりしたプレイヤーは、最も低い得点トークンを受け取り、脱落します。

バランスゲーム

21 バランス大会: カラーダイスを振り、出目の色の出場者がスタートプレイヤーとしてゲームショーのカード1枚を取ります。それから、サプライから光るチップまたは得点トークンのいずれか1枚を取ってカードの上に置き、それを左隣の出場者に渡します。受け取った出場者はカードの上に更にアイテム１個を置き、その隣の出場者に渡します。カードを手にしている間にカード上のアイテムを落とした出場者は、最も低い得点トークンを受け取り、脱落します。これを出場者が残り1名になるまで続けます。

22 積み上げ大会: 各出場者にサプライからゲームショー・カード1枚を裏向けに渡します。出場者は各自、そのカードを自分の前に置いておきます。それから、サプライの光るチップと得点トークン、使用していないゲームショー・カードを全て、テーブルの中央に置きます。司会者(またはいずれかの出場者)が「積んでください」と言ったら、出場者全員がテーブル中央から品物

を1つ取り、自分の前に置いたカードの上に置きます。司会者（またはいずれかの出場者）が再び「積んでください」と言ったら、別の種類のアイテムを1個取り、先に置いたアイテムの上に積み上げます。積み上げた塔が倒れた出場者は、最も低い得点トークンを受け取って脱落し、中央のサプライにアイテムを戻します。テーブル中央のアイテムがなくなったら、出場者は互いの積み上げた塔をフーフーと吹いて倒します。塔を倒された出場者から順に、残っている中の最も低い得点トークンを受け取り、脱落します。

23 ♀ 9本の小指: 光るチップを9枚テーブルの中央に置きます。各出場者の前に、サプライから取ったゲームショー・カードを1枚裏向きに置きます。9をプレイヤーの数で割り（端数は切り上げ）、これがゲームの目標数となります。司会者が「開始」と言うと、出場者は小指だけを使ってチップを一枚ずつ動かし、自分のカードの上に移動させます。自分のカードに目標の数のチップを置いた出場者から順に、場に残っている最も高い得点トークンを1枚獲得します。

24 ♀ ハウス・オブ・カード: 各プレイヤーに、ゲームショー・カードを7枚渡します。司会者による「開始」の合図で、出場者はトランプの家を作ります。このトランプの家はどちらの方向に向いていてもかまいません。トランプの家を完成した出場者から順に、場に残っている最も高い得点トークンを獲得し、ゲームを抜けます。トランプの家を組み立てることが出来なかった出場者は、得点トークンを獲得出来ません。

25 チップ落とし: 全員が輪になって立ち、司会者が光るチップを床に落とします。出場者全員が自分のリストバンドの輪の中にチップが入るように、リストバンドを投げます。自分のリストバンドの中にチップを入れ、更に複数のリストバンドがチップを囲んで落ちた場合には一番下の位置に自分のリストバンドを投げた出場者のみ、場の最も高い得点トークンを獲得します。場合により、出場者が全員得点トークンを獲得するまでこれを続けることも出来ます。

チーム戦

26 うちのカバが何と言った?: 司会者が「うちのカバが何と言った?」と言い、一方のチームの代表プレイヤー1名がお題(「リンゴ」等)を言います。もう一方のチームは、先行チームのお題(「リンゴ」)を言ったプレイヤー以外のメンバーよりも先に、リンゴと韻を踏む単語を言わなければなりません。次に、同様に、もう一方のチームに単語を言ってもらいます。二度負ける(自分のチーム代表がお題を言った際に、相手チームが先に韻を踏む単語を言う)と、ゲームに負けます。勝ったチームのメンバーは全員、相手チームのメンバー数と同じ点数を獲得します。司会者のいない2人プレイの場合、相手より先に自分の言葉で韻を踏むことになりますが、相手が「うちのカバが何と言った?」と言った後に、お題を言うのを数秒でもためらうと脱落します。

27 サイコー!: あなたのチームは全員で、みんなでサイコーなポーズを取ります。たとえば、

右手の小指を空中に上げたり、片方の手を後ろに回したり、といったポーズです。そして、一緒に「3、2、1」との合図で「サイコー」と言いながら一緒にポーズを取ります。次に相手チームがそのポーズに別のサイコーなポーズを加え、続けて二つのサイコーなポーズを取ります。チームが交代する度にポーズが増えますが、一方のチームの誰かがポーズを失敗し、脱落する（サイコーじゃなくなる）までこれを続けます。勝ったチームは、チームのプレイヤー数に等しい得点トークンを受け取ります（ポイント制なしでプレイした場合には、勝ったチームのメンバーが各自、サプライからカード1枚を受け取ります。）

28 ダンスの動き: 司会者がダンスの動きをします。出場者は全員、そのダンスの動きを表す単語を1つ考えます。司会者は最初に1つのチームを選び、選ばれたチームのメンバーは各自、ダンスを表す単語を発表します。もう一方のチームも同様に発表します。司会者は、自分のダンスの動きを表す最適な単語の組み合わせをどちらかのチームから選び、そのチームのメンバーは、メンバーの数に等しい得点を獲得します。（ポイント制なしでプレイした場合は、勝ったチームのメンバー各自がサプライからカード1枚を受け取ります。）

29 どっちの半分?: 司会者は、出場者の約半分に該当する単語を考え、発表します。司会者の発表した単語が自分に該当すると思った出場者はテーブルの中央に手を出します。回答が間違っていた者は全員脱落し、脱落したラウンドと等しい得点トークンを受け取ります。（最初のラウンドに1つ、2番目のラウンドに2つ、と言った具合です。）出場者が残り1人になるか、残り全員が同時に脱落するまでこれを続けます。

30 握手伝言ゲーム: 司会者は、握手で伝言します。(2本の指を一緒に握ったり、1本の指で手のひらを押したり、親指を引っ張ったり等々。) 出場者を同じ人数のチームに分け、各チームのメンバー1人が司会者の隣に並び、そのメンバーの隣に各チームの残りのメンバーが並びます。司会者は、自分の隣に立っている各チームのメンバーの手を他のプレイヤーから見えないようにテーブルの下等で握り、握手で伝言します。伝言を受けたプレイヤーは、他のプレイヤーから見えないようにテーブルの下等で、次のチームメンバーに同様に握手で伝言します。各チームの最後尾のメンバーまで伝言を続け、そこからまた、逆に同じ伝言を返します。司会者は、どちらのチームがより正確に握手で伝言したか審査し、得点トークン(またはカード)を渡します。

プレイヤー対プレイヤー

31 アイテムあつめ: サプライから光るチップを9枚と得点トークンを9枚取り、それらとリストバンド全てをテーブル中央に置きます。司会者の開始の合図を機に、出場者は全員同時にテーブル中央からアイテムを1個取るか、テーブル中央にアイテムを1個戻す作業を始めます。司会者は、好きなタイミングで「ストップ」と言い、緑のダイスを振ります。出目に応じて、特定のアイテムの所持数が最も多い、または最も少ないプレイヤーが脱落します。同点の場合には、該当するプレイヤーは両人とも脱落します。1人を除くプレイヤー全員が脱落するか、残り全員が一度に脱落するまで、これを続けます。

1 得点トークンが最も少ない
プレイヤーが脱落

2 得点トークンが最も多い
プレイヤーが脱落

3 チップが最も少ない
プレイヤーが脱落

4 チップが最も多い
プレイヤーが脱落

5 リストバンドが最も少ない
プレイヤーが脱落

6 リストバンドが最も多い
プレイヤーが脱落

32 画伯は誰だ?: テーブルの中央に紙を1枚と筆記用具を1個置きます。
出場者は全員、下を向いて目を閉じます。司会者はカラーダイスを振り、出目の色のプレイヤーの肩をそっと叩きます。そのプレイヤーは、テーブル中央の紙に何かをこっそりと描きます。司会者は、誰が描いたのか分からないように、紙を回転させます。司会者が「頭を上げてください」と言うと、全員がその絵を見て確認し、「1、2、3」の合図で、全員同時にその絵を描いたと思うプレイヤーを指差します。(絵を描いたプレイヤーも、自分以外のプレイヤーを指差します。)間違った相手を指差したプレイヤーは、現ラウンドと同じ点数の得点トークンを受け取り、脱落します。ただし、絵を描いたプレイヤーが誰にも指差されなかった場合、またはプレイヤーの過半数に指差された場合には、絵を描いたプレイヤーだけが脱落します。プレイヤーが残り2人になるまでこれを続け、残り2人のプレイヤーは、プレイしたラウンド数に等しい得点トークンを受け取ります。

33 都市並べ: 司会者が、自分で、またはダイス等のランダマイザーで選んだアルファベットの一文字を発表します。プレイヤーは、その文字で始まる都市名を発表し、発表した順に残っている中の最も高い得点トークンを獲得します。他のプレイヤーが既に発表した都市名を発表しても得点トークンを獲得出来ません。

34 ボートを降りますか?: 箱のふたをテーブルの中央に置きます。出場者は全員、リストバンドを外し、ふたの上に置きます、リストバンドは、各自がボートに乗っていることを表します。司会者またはいずれかのプレイヤーが数字のダイスを振り、その度に今までに振ったダイスの出目を足した合計値を発表します。
ダイスは好きなタイミングで合計4回振ります。その間に、プレイヤーはいつでもボートを降りることが出来ますが、いったんボートを降りると二度と乗ることは出来ません。誰かがボートを降りたら、ダイスの出目の合計から降りた人数分の値を引きます。ダイスを4回振ったらゲームは終了します。ダイスを4回振った後にボートから降りることは出来ません。出目の合計からボートを降りたプレイヤー人数を引いた合計が13以上であれば、ボートは沈み、ボートを降りたプレイヤーは、得点トークンを降順に獲得します。(3人が降りた場合、最初に降りたプレイヤーは3点、2番目のプレイヤーは2点、3番目のプレイヤーは1点を獲得します。) ボートが沈まなかった場合には、ボートに残ったプレイヤーは各自、残った人数分の得点トークンを獲得します。(ボートに残ったプレイヤーが2人の場合、残ったプレイヤーは各自2点を獲得します。) ポイント制でない場合には、勝者は各自カードを1枚獲得します。

35 チップ・スピナー: 出場者は各自チップを1枚受け取り、そのチップを駒のようにスピン（回転）させる練習をします。それから、「1、2、3」の合図でチップをスピンさせます。チップのスピンが止まった順に、テーブルに残っている中の最も低い得点トークンを受け取ります。チップをテーブルから落としたり、他のプレイヤーと同時にスピンを始めることが出来なかったプレイヤーは、テーブルに残っている最も低い得点トークンを受け取り、脱落します。最後までチップをスピンさせたプレイヤーが勝者となります！

静かなゲーム

この分野のゲームは全て静かにプレイ出来るので、図書館等の静かな場所でも遊ぶことが出来ます。

36 エイリアン!: 出場者は時計回りに「エイリアン」を含む一言を発表します。笑ったり、声を上げたりしたプレイヤーは脱落します。「エイリアン」を含む一言の例：「エイリアンに乳首を舐められている」、「柔らかい大腿骨をもつエイリアン」、「エイリアンはしっかり者のお人よし」等々。発表が2周回っても誰も声を上げたり笑ったりしなければ、プレイヤー全員が負けます。

37 表情ゲーム: 司会者は感情に関する形容詞を2つ組み合わせた言葉を発表します。

出場者は、一人一回ずつ声に出さずにその言葉で表される表情を作ります。(声を出すと脱落。)その中から、司会者が一番の表情を選びます。言葉の例:「悲しく激怒」、「パリパリと動揺」、「だらんと幸せ」、「詩的に溺死」等々。

38 さわったゲーム: 司会者は箱のふたをテーブルの中央に置きます。それからゆっくりと手を伸ばして、箱のふたをさわります。さわるまでに、さわった振りをしたり、さわる直前にかわしたりします。司会者が箱にさわった後、最初に「さわった」と言ったプレイヤーが、最も高い得点トークンを獲得(ポイント制でない場合には勝利)し、ゲームを抜けます。箱にさわる前に声を出した出場者は、最も低い得点トークンを受け取って脱落します。出場者が全員得点トークンを獲得するまで、これを続けます。

39 指差しゲーム: 司会者が自分の唇の前に指を置き、しばらくしてから、物の名前(名詞または固有名詞)を言います。出場者は皆、それがあると思う方向を指差します。最初に正しい場所を指差した人が最も高い得点トークン(またはゲームカード)を獲得し、ゲームを抜けます。これを繰り返します。声を出したプレイヤーは、最も低い得点トークンを受け取り、脱落します。

40 伝言ゲームプラス: 司会者が任意のプレイヤーの耳に1語の言葉をささやき、ささやかれたプレイヤーはその語に新たに1語加えた言葉を司会者の耳にささやき返します。司会者は、その2語の言葉を別のプレイヤーの耳にささやき、ささやかれたプレイヤーはその2語に新たに1

語を加えた言葉を司会者の耳にささやき返します。これを繰り返します。ささやき声ではない声を出したプレイヤーは、最も低い得点トークンを受け取り、脱落します。聞いた言葉を忘れたり、正しくささやき返すことが出来なかったプレイヤーも同様に脱落します。司会者が言葉を忘れた場合には、司会者が覚えている限りの言葉でゲームを続けます。

タイミングのゲーム

41 きっかり30秒: 司会者はストップウォッチのタイマーを30秒にセットし、確認しておきます。タイマー開始時に「スタート」と言い、出場者は各自、きっかり30秒が過ぎた思う時間に「はい」と言います。30秒に最も近い時間を当てたプレイヤーは最も高い得点トークン（またはカード）を獲得し、ゲームから抜けます。ポイント制の場合には、出場者が残り1人になるまで、次のラウンドでは20秒、その次は10秒、5秒といった具合に続けます。

42 ダイス落とし: 出場者は輪になって立ち、テーブルの中央に向かって片手を出します。その際、皆の手がトーテムポールのように上下に位置するようにします。その上から司会者がダイス1個を落とし、プレイヤーは各自、手の上に落ちてくるダイスをキャッチしようとします。ダイスをキャッチする際に、手を横に動かすことは出来ますが、上下には移動出来ません。ダイスが手に触れてもキャッチ出来なかったプレイヤーは、最も低い得点トークンを受け取り、脱落します。

ダイスをキャッチしたプレイヤーは最も高い得点トークンまたはカードを獲得し、勝利します!

43 紙飛行機: 司会者が紙飛行機を作り、出場者は司会者から離れた場所またはテーブルの反対側に立ちます。司会者は飛行機を前方に高く投げます。最初に飛行機にさわったプレイヤーは、最も高い得点トークンを獲得し、ゲームから抜けます。プレイヤーが残り1人になるまで、これを続けます。

44 コロコロ: 出場者はテーブルの一方に立ち、司会者はその反対側の2、3メートル離れた位置に立ちます。司会者はテーブルに向かってチップを転がし、出場者は各自のリストバンドをチップめがけて投げます。最初にチップにリストバンドを当てたプレイヤーは、最も高い得点トークンまたはゲームカードを獲得します。これを必要に応じて繰り返します。

45 鬼ごっこ: 司会者は、タイマーを15秒、または30秒、または1分に設定し、本ゲームショーの箱をテーブルの中央に置きます。カラーダイスを振って出目の色のプレイヤーが最初の鬼となります。テーブルが非常に大きい場合、または丸テーブルでない場合には、箱を椅子の上に置き、それを囲む輪になって立ちます。鬼プレイヤーが、ゲームショーの箱をタッチしてから、同じ手で別のプレイヤーをタッチすると、タッチされたプレイヤーに鬼を交代します。これを続け、タイマーが切れた時点で鬼のプレイヤーは、最も低い得点トークンを受け取り、脱落します。

46 何枚ありますか?: 司会者は光るチップを何枚か取り、それを覆い隠しながらテーブルの中央にまでズルズルと移動させた後、覆っていた手を上げてチップを一度に見せます。それからプレイヤーは各自、チップにさわらずに、そこにあると思うチップの数を発表します。出場者は1ラウンド毎に1回ずつ回答出来ます。最初に枚数を当てたプレイヤーが最も高い得点トークンまたはゲームカードを獲得し、プレイヤーが残り1人になるまで、これを続けます。

47 目隠し宝探し: 出場者は目を閉じ、その間に司会者はテーブルにゲームコンポーネントを分散させ、光るチップ1枚をカード1枚の下に隠します。開始の合図と同時に出場者はチップを探し始めます。光るチップを最初に見つけたプレイヤーは最も高い得点トークンまたはゲームカードを獲得し、ゲームを抜けます。得点トークンが全て獲得されるまで、これを続けます。

48 組み合わせて教えよう: 司会者は、光るチップを組み合わせ、アルファベット1文字、漢字1文字、またはシンプルな物を意味する形をテーブルの上で作成します。作成中から、それが何であるかを最初に当てた出場者が勝ちます。
誰も当てられなかった場合には、新たにラウンドを開始します。

49 お化けゲーム: 司会者は、光るチップ9枚をテーブルの中央に一列に並べ、「霊を呼び出してください!」と言います。出場者は各自、呼び出した霊の名前と、その霊が生前何をしたかを発表します。(「遺体安置所のジュディス」や「クラップスをしたアラン」等々。) 司会者は、印象的な霊を呼び出した出場者にゆっくりと光チップをひとつひとつ渡します。最終的に光チップの獲得枚数が多い順に高い得点トークンを獲得します。

50 輝く突風: 光るチップ1枚をテーブルの中央に置き、中央のチップから等距離で、各出場者の前に置きます。司会者またはいずれかのプレイヤーの開始の合図と同時に、出場者は自分のチップを中央のチップに向けてフーフーと吹きます。自分のチップを中央の光るチップに当てた順に高い得点トークンを獲得します。

ゲームデザイン・アートワーク:ジョーダン・ドレイパー
ルール校正:トラヴィス・D・ヒル
日本語訳:サイゴウ

www.jordandraper.com
talk@jordandraper.com