



モンスターバンデ 双子を探せ！

人数：2～8人 年齢：7歳位～ 時間：約20～30分
セット内容 ■3色のモンスターカード54枚×2 ■木のサイコロ 2個
 ■砂時計(60秒)

ゲームのあらすじ

このゲームはチームで遊ぶのがベストです。
プレイする人数により二つ以上のチームを作ります。

双子のモンスターがお互いを探しています。説明役がチームの仲間にうまく特徴を伝えて、できる限りたくさんのモンスターを見つけましょう(ただし60秒以内！)。そのためには正確な情報を伝える事が必要ですよ！

ちょっと待って下さい。それはそれほど簡単ではありません！

サイコロが、数や色や目など言っではいけない特徴を指定します。もしうっかりして言ってしまったら、カードを引きなすす事になり、貴重な時間が無駄になります。

どのチームが一番多く双子のモンスターを探す事ができるでしょうか？



ゲームの準備

- ・裏側が赤いカードをよく混ぜ、裏に向けて置いて山札にします。
- ・裏側が青いカードはモンスターの絵柄を表にして机の上に広げます。
- ・プレイ時間を計る砂時計とサイコロ2個をカードの横に置きます。

さあ、チーム分けをしましょう。



4人以上での遊び方

- ・もっとも雄弁なプレイヤーがいるチームから始めます。説明役の人が2個のサイコロを振って始めます。 ※「説明役」は交替制にするといいでしょう。
- ・サイコロを振って、このラウンドで言っではいけないモンスターの特徴を決めます。振り終わったサイコロは全員が見えるよう机の上にそのままにしておき、他のチームの人は「言っではいけない特徴」を言っていないかどうかを聞き逃さないようにします。
- ・砂時計をひっくり返します。(1ラウンド=60秒です)
さあ、ここから説明チームの仲間は、残り時間内にできるだけ多くの双子のモンスターを探す挑戦が始まります。

- ・説明役のプレイヤーが赤い山札から1枚めくり(他の人には見せないで)、そのカードのモンスターの特徴を説明します。ヒントはいくつ言ってもいいし、顔の表情やポーズを真似てもいいけれど、**言うてはいけない特徴だけは、言ったり身振り手振りで表現してはいけません。**

説明役が説明している間、チームの仲間は机の上に広げられたカードの中から双子のモンスターを探します。

- ・探している間にチームの仲間で説明役に質問をしてもいいです — ただし答える時も**“言うてはいけない特徴”**を言うてはいけません。
チームの仲間でよく話し合いをしましょう。そして**モンスターカードを1枚選びます。**

- **正しく双子になるカードを選ぶことができたなら**、選んだカードと説明役が使ったカードの両方を一緒に自分達の前に置き、すぐに次の札をめくってゲームを続けます。

- **双子にならないカードを選んでしまったら**、選んだカードは机の上にそのままにします。説明役が使った赤いカードは山札の下に戻し(砂時計が終わっていたらここでラウンドは終了となります)、新しいカードをめくります。

どんどん続けてプレイしてください！気軽にカードを選びましょう。

選んだカードが正しくても間違っている場合、新しいカードをめくっていくので気にする事はありません。

- **もし説明役のプレイヤーが“言うてはいけない特徴”を言ってしまう、他のチームの人が気づいたら、指摘しましょう。**指摘されたら説明役が使った赤いカードは山札の一番の下に戻し、新しいカードをめくってゲームを続けます。

- ・砂時計が終了すると時計回りで次のチームが挑戦します。サイコロを振り“言うてはいけない特徴”を決め、砂時計をひっくり返し双子のモンスター探しに挑戦します。

このように全ての双子のモンスターが揃うまで順番に繰り返します。



ゲームの終了と勝者

- ・双子のモンスターを全部見つける事ができたらゲームは終了です。

- ・各チームは獲得したカードの山を並べて、高さを比べましょう。

カードの山が一番高いチームが勝者です。

もし二つ以上のチームが同数なら、勝利を分かち合いましょう。

例:サイコロの目は、「数」と「ツノと耳」です。



正しいヒントの例

説明役のプレイヤー：“モンスターは青色で、髪の毛があって、足と歯があって、口は閉じています。” チームの仲間はこの特徴のモンスターを探し、うまくいけば正しいモンスターを見つけることができます。

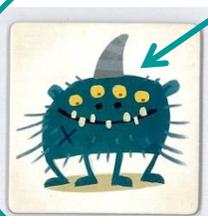
間違ったヒントの例

説明役のプレイヤー：“モンスターは青色で、髪の毛があって、足と歯があって、耳が二つあって…”。

この場合、相手チームは即座に指摘しましょう。

「数」や「ツノや耳」を言ったり説明したりすることができないからです。

今すぐ次のモンスターを山札からめくってゲームを続けましょう



そのほかの遊び方

幼いプレイヤー向けのルール

- ・ 幼い子どもとプレイする際は、サイコロを1個又は2個とも除外してもいいです。
- ・ 双子のモンスターの数を減らしてもいいです。
- ・ 間違えたり、失敗した場合は、次のプレイヤーや次のチームに交代します。

2人用のルール

- ・ もしプレイの際に2人しかいない場合も、チームになってなるべく少ないラウンド数で全てのモンスターを見つける事に挑戦してみましょう。
- ・ 2人は説明役と双子を探す役を交互にします。
- ・ 前に説明したように、各ラウンドの前にサイコロで“言ってはいけない特徴”を決めましょう。

全てのモンスターを探すのに何ラウンド要しましたか？

- 8ラウンド以上 : モンスター級！心からモンスターの事をわかっていますね。
- 9-12ラウンド : よくできました！ たくさんの突き出た目と大きな口は役に立つでしょう。
- 13-17ラウンド : まあまあでしょう！ 前にモンスターを見た事があるよね？
- 18ラウンド以上 : 再挑戦しましょう！ ところでカードのモンスターはカラフルだね！

3人用のルール

- ・ もし3人でプレイする場合は、ラウンドごとに説明役を交代し他の2人のプレイヤーはそれぞれ双子を探す役になります。
- ・ 説明役の人が2個のサイコロを振って、砂時計をひっくり返して始めます。モンスターの特徴の説明を聞いた2人のプレイヤーはそれぞれモンスターカードを1枚選びます。
- ・ 先に正しいモンスターを見つけた人は選んだカードを、説明役はもう片方のカードを、もらうことができます。
- ・ 先にカードを選んだ人が間違えていたら、もうそれ以上はヒントをもらうことはできず、もう1人のプレイヤーだけがモンスターを探すことができます。
 - このプレイヤーが正しいモンスターを選ぶことができたなら双子の片方を、説明役はもう片方のカードを、もらうことができます。
 - 両方のプレイヤーが間違えた場合や、説明役が“言ってはいけない特徴”を言ってしまった場合は、めくったカードを山札の下に戻し、新しいカードをめくってゲームを続けます。
- ・ 上記以外は「4人以上での遊び方」で説明したようにプレイします。
- ・ 最後に一番高いカードの山を持っていた人の勝ちです。

モンスターメモ (神経衰弱)

シンプルなメモリーゲームで遊ぶ事もできます。

全てのカードをよく混ぜて机の上に裏に伏せて並べます。

自分の手番で、赤と青のカードを1枚ずつめくります。

もし双子のモンスターを見つける事ができたらそのカードをもらい、

さらにもう一回カードをめくることができます。

もし違う2種類のモンスターカードをめくってしまったら、そのプレイヤーの手番は

終わり、次のプレイヤーの番になります。この遊び方の場合は、サイコロと砂時計は使いません。





サイコロの目

サイコロは、言ってはいけない体のパーツや特徴を決めます。

説明役は説明をしたり、ヒントを与えてはいけません。

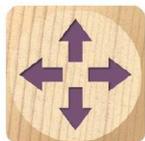
もしチームの仲間が“言ってはいけない特徴”について質問してもそれに答えてはいけません！

もし“言ってはいけない特徴”を言ってしまったら、**説明に使っていたカードを山札の下に戻し、新しいカードを1枚めくらなくてはなりません。**

他のチームの人は（間違った時に指摘するために）常に注意を払いましょう！



サイコロ1：



サイズ*



色



帽子とメガネ



数**



うろこと毛



縞模様と点模様

サイコロ2：



ツノと耳



腕と手



脚



目



口



歯と舌

* サイズ：

太っている、やせている、大きい、小さい、短い、(肩や背) 幅が広い、細長いなどを言ってはいけません。

** 数：

1つ、無し、たくさん、少し、いくつか…など体のパーツの数を言ってはいけません。

- 英語を使用する際の単数と複数使ってもいいです。
- サイコロが“目”の時は「まゆげ」「眉間・ひたい」「瞳」についても説明してはいけません。

追加：

チームの仲間との話し合いが中々まとまらない時や、双子のモンスターかどうかははっきりしない時は、砂時計を横に倒していったん時間を止めてもいいでしょう。

もちろん自分達だけのルールを作ってプレイしてもいいでしょう。

※この説明書は、ルールをよりわかりやすく伝える為、(株)エルフが一部意訳や補足説明しています。