

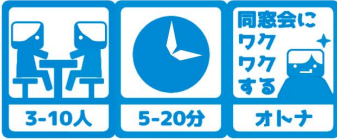
# 知ったか どうそうかい 同窓会



ゲームデザイン：いかが屋

アートワーク：ちびび

知ったかプロジェクト



## セット内容

・あの人カード 21 枚



・話題カード 5 枚 ・関係性カード 10 枚



・ダイス1個



## ゲームの背景

同窓会で久しぶりに仲間達に再会したあなた。そういえば、欠席している「あの人」ってどんな人だったっけ！？でもそんなこと周りに聞けない！思い出せない貴方は、周りにバレないように思い出を「知ったか」しましょう！

## 概要

サイコロを振って浮かび上がった架空の「あの人」の人物像に沿って、同窓会に参加した人みんなが「あの人」について思い出を存分に語り合います。一番印象的な事を発言した人を、最後に全員の投票で決めます。

## ゲームの流れ

### ■通常ルール

1. 最近同窓会に参加した人がスタートプレイヤーになります。(居なければ適当な方法で決めて下さい。) スタートプレイヤーは、「あの人カード」を2枚(表と裏)ランダムに選択します。サイコロを振って、その出目に書かれた言葉を繋げます。(例:「わがままな」「生徒会長」)それが、架空の「あの人」のキャラクターです。※このあと、ゲーム開始前に「おまけルール」を使用して、カードを引いても構いません。
2. ゲーム開始の合図としてプレイヤー全員で「久しぶり〜!」と挨拶します。
3. スタートプレイヤーは「あいつの事覚えてる?」等と言ってあの子の思い出を語り始めて下さい。その際は「あの人カード」で出来た個性的なキャラクターがヒントになるでしょう。約1分を目安に語ったあと、他のプレイヤーに会話を振る形で次プレイヤーを指名して下さい。
4. 指名された人はスタートプレイヤーと同様に「あの人」について語ります。その後、他のプレイヤーを指名(既に指名されたプレイヤーは指名できません。)していき、参加者がすべて語り終えたら全員で「あいつ何してんのかな〜」と声を合わせて言います。
5. あの人について一番印象深い事を語っていた人を、同時に全員で指します。この時、自分自身を指しても構いません。一番多く指された人がこのゲームの勝利者です。

## おまけルール

### 【関係性カード使用ルール】

プレイヤーは“関係性カード”を1枚引いて下さい。  
それがあなたとあの人の関係性です。  
関係性をふまえて話をしましょう。

### 【話題カード使用ルール】

プレイヤーは“話題カード”をシャッフルして  
1枚引きます。サイコロの目か書いてありますが、  
サイコロを振って決めても、自由に選んでも構いません。  
その話題をヒントにして下さい。  
(選んだ話題は自分で覚えておいて下さい。)  
次の人は“話題カード”を再度シャッフルして  
5枚の中から1枚を引き、話題を選びます。

### 【超縛りルール】

“関係性カード”と“話題カード”をどちらも使用  
します。上記ルールを適用して下さい。

### ★重要な決まりごと★

各プレイヤーは、他のプレイヤーが話をするトーク内容について、決して否定してはいけません。  
必ずすべて肯定して下さい。だって「知ったか」なんですから。

### ★ゲームを楽しむコツ★

～恥ずかしながら同窓会参加者になりまろう！～

上手く話せなくて構いません。

周りの空気を楽しんで下さい♪ 何を話しているかが分からなくなれば次の人に回してしまいましょう。

～他プレイヤーをフォローしよう！～

他のプレイヤーが困っていたら、優しくフォローしてあげて下さい。

みんな協力して「あの人」のエピソードを創り上げよう。

知ったか同窓会の遊び方  
**<超縛りルール>** 作.リにより  
＼久しぶり～!!!／

作品に関するお問い合わせはこちら

◎いかが屋いかによりのいかがわしいラジオ

<http://ikagawasiiradio.sblo.jp/>

[rinyori227@gmail.com](mailto:rinyori227@gmail.com)