

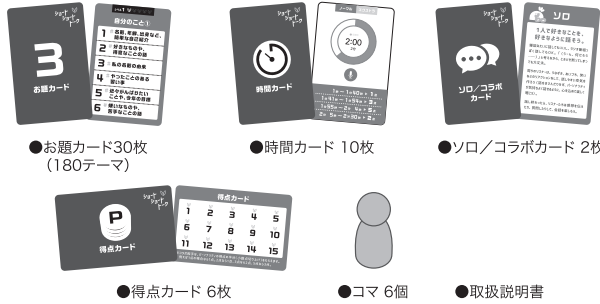
# ショートショートトーク



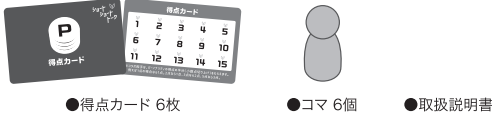
## 取扱説明書

【ゲームデザイン】株式会社Voicy / 高橋晋平 (株式会社ウサギ、おもちゃクリエイター)

### セット内容



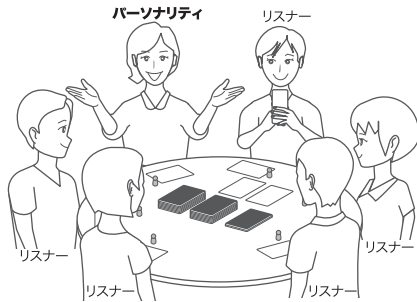
●お題カード30枚 (180テーマ) ●時間カード 10枚 ●ソロ/コラボカード 2枚



●得点カード 6枚 ●コマ 6個 ●取扱説明書

### どんなゲーム?

このゲームは「話すこと」と「聴くこと」を楽しみながら、それぞれが上手になっていくことを期待できるゲームです。勝敗に、話す内容も話し方も全く関係ありません。好きなことを、好きなように話してください。他人は話をよく聴き、感想を言い合ひましょう。得点は話した時間のピッタリ加減が決まりますが、あまり気にせず、とにかく楽しみましょう!



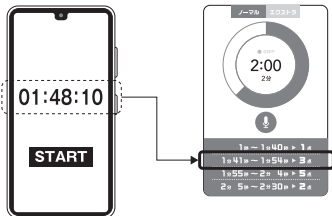
※取扱説明書(本書)で紹介するルールは、自由に変えて遊んでもOKです。  
※1人でトークのお題や時間を決めて話してみる「1人プレイ」も可能です。

4 パーソナリティは自由に話します。ラジオ番組っぽく話してもいいし、ただ雑談のように話してもOKです。「(うん、何だろう……)」と考えながら、ときどき黙ってしまってもOKです。この時、リスナーは、うなずき、あいづち、笑いなどのリアクションをして、パーソナリティが話しやすい空気を作りましょう。

※リスナーは話や質問をはさむなどしてはいけません。話す人が話したいことを気持ちよく話せるように工夫しながら、心を込めて聴きましょう。



5 パーソナリティは話が終わったら、時間カードのマイクボタンを指で押して「ストップ!」と言います。その合図に合わせて、時間を測る人はストップウォッチを止め、時間を発表します(小数点以下は切り捨てます。例えば30.5秒は30秒です)。※コラボで話す場合は、2人のうちどちらかが「ストップ!」をかけてもOKです。その時間に沿って、時間カードに書かれた得点がもらえます。パーソナリティと一緒に話したコラボ相手は、パーソナリティの得点の半分(小数点以下切り上げ)をもらえます。例えば、1点の場合は1点、2点の場合は1点、3点の場合は2点、5点の場合は3点、7点の場合は4点がもらえます。各自に配られた得点カードの上でコマを動かして得点を加算します。



●得点の決め方  
測定した時間と、時間カード下部に書かれた得点を照合します。どれにもあてはまらなければ0点です。



各自に配られた得点カードの数字の上にコマを置き、得点を足していき、記録します。

その後、リスナーは、話を聴いた感想を伝えたり、質問したりして、自由におしゃべりを楽しみましょう(話をちゃんと聴いていないと、感想が伝えられません!)

6 お題カード、時間カードを山札に戻してシャッフルし、パーソナリティを時計回りに交代します。1人2回パーソナリティを務めた時点で、最も得点が多かった人の勝ちです。

### ゲームのルール、進め方

【準備】話す人を「パーソナリティ」、それ以外の聴く人を「リスナー」と呼びます。じゃんけん、最初のパーソナリティを決めてゲームスタートです。

※最初は、お題カードを「レベル1」の6枚だけ、時間カードを「ノーマル」の5枚だけにして遊ぶのがおすすめです。慣れてきたら、「レベル2」以上のお題カードと、「エクストラ」の時間カードを徐々に混ぜながら遊びましょう。

1 事前に、得点カードとコマ組を全員に配ります。「お題カード」「時間カード」をそれぞれシャッフルして山札にします。パーソナリティは、それらの2種類のカードを1枚ずつ山札から引きます。まず、トークのお題が、カードを引いた後の山札の上のカードの裏面に書かれた数字で決まります。また、時間カードに書かれている時間が、その長さピッタリでトークをすることを指す時間です。

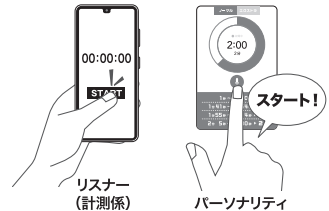


●お題の決め方 ●時間の決め方

2 次に、パーソナリティは2枚のソロ/コラボカードを裏向きにして、どちらか1枚を引きます。引いたカードが「ソロ」であれば、1人で話します。「コラボ」であれば、リスナーの中から一緒に話したい人を1人指名し、一緒に話します。



3 パーソナリティの左隣のリスナー(その人がコラボと一緒に話す場合はさらにその左隣のリスナー)が、ストップウォッチ(スマートフォンアプリなど)で時間を測ります。パーソナリティは、準備OKになったら、時間カードのマイクボタンを指で押して「スタート!」と言います。その合図に合わせて、時間を測る人はストップウォッチをスタートさせます。



### 補足

#### ●お題カード

30枚のお題カードには、それぞれテーマがあります。好きなカード1枚を選び、他のカードをシャッフルして山札にし、1枚めくって出た数字からお題を決める方法も可能です。もちろん、全員同じお題1つを決めて話してもいいし、お題カードを使わないフリートークをして遊ぶこともできます。場所とメンバーに合わせて、楽しい遊び方を考えましょう。

#### ●時間カード

特別なカードが2つあります。

⇒無制限カード:自由な時間の長さで話してよいカードです。また、話した後に、自分が何分何秒話したかを予想して、近ければ高得点がもらえます。

⇒指令カード:話すパーソナリティの左隣のリスナー(その人がコラボと一緒に話す場合はさらにその左隣のリスナー)が、話す前に10秒から3分の間で自由な時間を決めます。パーソナリティはその時間に近くなるように話し、誤差に応じて得点が決まります。

#### ●ソロ/コラボカード

「ソロ」か「コラボ」、どちらか1枚に決めて、全員が同じ方法で話してもOKです。

### ゲーム開発者

高橋晋平 / おもちゃクリエイター (株式会社ウサギ代表)

おもちゃ・ゲーム・遊び系事業の開発者。アイデア発想法の専門家。Voicyで「1日1アイデア」という番組のパーソナリティを務め、毎日、人生や仕事の役に立つ様々なアイデアを紹介している。同番組の書籍「1日1アイデア」(KADOKAWA)も好評発売中。



今日のアイデア



高橋晋平の「1日1アイデア」Voicyで配信中!

### 音声で、遊び方を詳しく知れます!

以下のQRコードから、このゲームの解説とプレイ音声が届きます。

※このゲームは、遊んでいる様子を音声配信するのも最適です。ぜひ遊びながら、自身のVoicyや各種音声プラットフォームで配信してみてください。



遊んでいる様子がよくわかるプレイ音声です!

### Voicy を聴いてみよう!

Voicyは、応募通過率5%前後の審査を経たパーソナリティの声を中心に、厳選された音声コンテンツを「ながら聴き」できる音声の総合プラットフォームです。話し方の参考にもなります!

Voicyを聴く



### シリーズ商品「ショートショートnote」も好評発売中。

即興で短い物語を考える創作ゲーム。一緒に遊ぶと、考えたお話を決められた時間で話す遊びを楽しめます!

「ショートショートnote」の詳細はこちら

