

シンキング ランキング

Game Manual

カジュアルモード 遊び方説明書

プレイ時間

プレイ人数

対象年齢

約20~30分

4~6人

10歳以上

カジュアルモードについて

『シンキング ランキング』は「アイテムを並べて作られたランキングのテーマを推理し、暫定1位のカードと同等か上回るカードを出す」ことが勝利条件でしたが、ランキングを作る・当てるプレイにフォーカスした「カジュアルモード」をあたらしく追加しました。ゲームのルールが簡易になり進行もスムーズになるため、最初はカジュアルモードでのプレイがおすすめです。
もともとのルールも引き続き「オリジナルモード」としてお楽しみいただけるので、高難度のプレイにチャレンジしたいときはオリジナルモードをお選びください。



Enjoy the game!

1. 内容物



アイテムカード 80枚



テーマカード 9枚



ランキングチップ 13枚



テーマシート 1枚



サイコロ 1個

※パッケージには収納できません

2. ゲーム概要

- プレイヤーは親と回答側に分かれます。
- 親はアイテムカードを並べ、お題に沿ったランキングを作ります。
- 回答側はカードの並びからどんなランキングが作られたのか推理してテーマを当てます。正解したプレイヤーはラウンドの勝者となりチップを獲得します。
- 親を交代しながらラウンドを繰り返し、最初にチップを3枚獲得したプレイヤーがゲームの勝者となります。

3. ゲームの準備

②手札 (3枚)



③アイテム山札

③テーマ山札



④ランキングエリア



チップ



①テーマシート



サイコロ

- ① テーマシートをひろげ、全員が見える場所に置きます。
- ② プレイヤー全員にアイテムカードを3枚ずつ裏向きで配ります。
- ③ 残りのアイテムカードは山札としてテーマカードの山札と合わせて置きます。
- ④ ランキングを作成するエリアのために中央にスペースをあけます。
- ⑤ 任意の方法で親プレイヤー（以下『**親**』）を1人決めます。
親以外のプレイヤーは回答プレイヤー（以下『**回答側**』）になります。

4. ゲームの進め方

①ランキング決定フェーズ

親はテーマ山札の上から1枚引き、回答側に見られないようにサイコロを振ります。
出た目と対応しているテーマがこのラウンドで考えるランキングになります。
(テーマは回答側に知られないようにしてください)

テーマの解釈には幅を持たせるのがコツです。例えば「アイドルデビューしたら人気が出そうな順」がテーマの場合、人間以外のアイテムでも喋って踊れたら……と想像しながらランキングを作ってください。



このカードを引いて



1が出たら

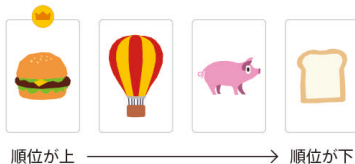
→ **かたかが●に近い順**のランキングを作る

テーマが決まったらランキングの作成・推理・勝負に移ります(裏面に続きます)

② ランキング作成フェーズ

- ① 親はアイテム山札の上から4枚(4人プレイの場合5枚)引き、ランキングエリア(場)に出します。
- ② 親はテーマに沿ってカードを並べ替え、ランキングを作ります。
- ③ ランキングを作り終えたら親は1位にしたカードの上にチップを置きます。

例：かたがちが●に近い順のランキング



③ 推理フェーズ

チップが置かれたら推理フェーズに移ります。回答側はカードの並びから親が作ったランキングのテーマを推理します。

推理フェーズにはターンが存在します。ターンは親が【②裏向きのカードをめくる】を終えたあと、回答側の誰かがあたらしく手札を裏向きで場に出したタイミングで次に進みます(最大3ターン発生します)。

1ラウンドの回答権はプレイヤーあたり2回までです。2回とも不正解だったプレイヤーはそのラウンドの勝負に参加できなくなります。手札が残っていた場合すべて表にして場に出し、親はランキングを更新します。

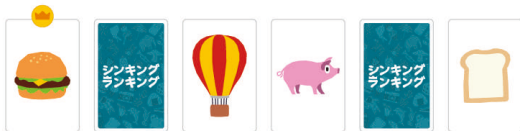
回答側同士で話し合うことはできますが、親への質問はできません。また親からヒントを出すこともできません。テーマシートはテーマを推測する手がかりになるので見比べて積極的に活用しましょう。ただし、話しすぎるとライバルにヒントを与えてしまうかも……?

- ① 推理中、回答側は任意のタイミングで2つのアクションが選べます。

① 手札を裏向きで場に出す

テーマを推理するための手がかりが足りないと感じたら手札を1ターン中1枚だけ裏向きで場に出せます。親は手札の内容を回答側に見られないように確認してランキングに加え、カードの並びを更新します。なお、出されたカードが1位になった場合は表向きにします。

プレイヤー2人が
手札を場に出した場合



② テーマを答える

親が作ったランキングのテーマがわかったら手を挙げて「このランキングのテーマは○○です」と正解だと思うテーマを口に出します(回答権がひとつ消費されます)。親は【④判定】に進みます。なおプレイヤー同士の会話に「ひょっとしてテーマは○○じゃない?」と具体的なテーマが出てきても、挙手して回答しない限り判定はおこなわれません。

- ② 推理中、親は特定のタイミングで次のアクションをおこないます。

裏向きのカードをめくる

ターン中に【①手札を裏向きで場に出す】を回答側の全員がおこなったら、親は裏向きになっているカードをランキング下位から順にめくっていきます。このアクション中も回答側はテーマを回答できます。挙手されたら親はカードをめくる手を止めて【④判定】に進みます。カードがすべて表向きになったら回答側は再び【①手札を裏向きで場に出す】ができるようになります。あたらしい手札が場に出たタイミングで次のターンに移ります。

- ③ 回答側がテーマを答えたら親は判定をおこないます。

テーマが正解だった場合

テーマを答えたプレイヤーの勝利を宣言し【5.ラウンドの終了】に移ります。チップを勝利したプレイヤーに渡します。なお、正解が2ターン以内だった場合は親もチップを1枚獲得します。

テーマが不正解だった場合

テーマが違うことを宣言し、ラウンドは続行となります。不正解だったプレイヤーの回答権はひとつ減ります。2回とも不正解だったプレイヤーはそのラウンドの勝負に参加できなくなります。

5. ラウンドの終了

- ① 以下のどちらかになった場合、ラウンド終了となります。
回答側が勝利する or 回答側の全員が正解できないまま回答権を使い切る
- ② 親は自分が作ったランキングのテーマを公表し、テーマカードをテーマ捨札に置きます。テーマ捨札を表向きにして重ねずと置くことでゲームプレイがスムーズに進行します。
- ③ ランキングを作るのに使ったアイテムカードをアイテム捨札に置きます。
- ④ 回答側は自分の手札が3枚になるように山札からアイテムカードを任意の方法で補充します。
- ⑤ 親の左隣のプレイヤーが次の親になります。
以降、ゲームが終了するまでランキング決定フェーズ〜ラウンド終了を繰り返します。

- ・アイテムカードの山札がなくなった場合、アイテム捨札を裏向きでシャッフルして新しい山札にします。
- ・テーマカードの山札がなくなった場合、テーマ捨札を裏向きでシャッフルして新しい山札にします。

6. ゲームの終了

ラウンドを繰り返し、最初にチップを3枚獲得したプレイヤーがゲームの勝者となります。もし親と回答側が同時に3枚獲得した場合は勝利を分かち合いましょう。

シンキング
ランキング
カジュアルモード

2023年5月14日
初版第1刷発行

ゲームデザイン
吉竹 遼

印刷
株式会社グラフィック

発売元
スーパーひげクラブ
<https://super.hige.club/>
superhigeclub@gmail.com

SUPER
CLUB