

# あそび方の拡張プラン

## 「トレンドワード」

リアルタイムで流行しているモノ・ヒト・デキゴトを、お題カードとして使うあそび方。クリッツェン村を盛り上げるために、流行をどう取り入れるかの臨場感を味わうことができます。

- 1 通常のアソビ方の通り、カードを5枚ずつ配ります。
- 2 TCCのサイト (<http://www.untenor.com/tcc/>) にアクセスし、トレンドワードのアプリを開きます。
- 3 1番目の審査員は、アプリ上に表示された3つのトレンドワードのうち1枚をお題として選びます。
- 4 トレンドワードをお題として、クリッツェン村を盛り上げるイベントをつくって発表します。使用できるアイテムカードは1~3枚です。
- 5 審査員が一番いいと思ったイベントを選びます。審査基準は、「流行をうまく取り入れられていること」です。

選ばれたイベントをつくったクリエイターは、勝利ポイントとして選ばれた回数をメモしておきます。

「トレンドワード」が山札をすべて使い切ったときに、もっとも多くの勝利ポイントを獲得していた人が、ベスト・トレンドクリエイターです。おめでとう！

## 「リアルまちづくりバージョン」

TCCを使って、実際のイベント企画やまちづくりに役立てることができます。クリッツェン村を飛び出して、実在の場所やイベントを盛り上げるアイデアを練りましょう。

### ● 準備

- 1 ゲームをプレイするメンバーがおもしろくしたいと思う、身のまわりのモノやイベント、あるいは街自体をテーマとしてピックアップします。

EX. 

・〇〇100周年記念祭	・地域のフリーペーパー
・商店街のイベント	・使われていない駐車場
・友人の誕生日会	・地域の特産物
・小学校の同窓会	・自分が住んでいる街 など

- 2 通常のアソビ方の通り、カードを5枚ずつ配ります。

#### 《もっと楽しむためのヒント》

- ・ゲーム開始の前に、メンバーと一緒に街を歩いてみましょう。
- ・依頼主やスポンサーがいる場合は、街を案内してもらいましょう。

### 4 イベントを審査する

全員の発表が終わったら、参加者全員が審査員になって、発表されたイベントを評価します。評価するときには、専用のイベントチェックリスト\*をつかいます。

#### \*イベントチェックリスト

① リアリティがあるか	0~2点
② まちの活性化になるか	0~2点
③ 地球にやさしいか	0~2点
④ 自分が関わってみたいか	0~2点

計 0~8点

### ● ゲームスタート

#### 1 イベントテーマを発表する

メンバーがピックアップしたテーマを全員で確認します。紙に書いて、プレイエリアの真ん中に置いておくといでしょう。

#### 2 イベントを考える

メンバー全員がクリエイターとして、テーマに沿ったイベントを考えます。「リアルまちづくりバージョン」をあそぶ場合は、ゲームプレイ中ずっとゲーム参加者全員がクリエイターであり審査員になります。

一人ひとりが、自分の手札の中の1~3枚のアイテムカードを組み合わせて、テーマをおもしろくするアイデアを考えます。考える時間は、だいたい1分間です。

#### 3 考えたイベントを発表する

メンバーの内、最も早く誕生日を迎えるひとから順に、時計回りに全員が発表します。はじめにイベントのタイトルを発表します。

つぎに、組み合わせた手札のカードをプレイエリアに出しながら、どんなイベントなのかを発表します。

発表が終わったら、さらに左隣のひとが発表します。

発表時間はひとり1分までです。

- 1 一番目に発表されたイベントについて、そのイベントをつくったメンバーを含めた全員が審査員になり評価します。

- 2 ①②③については、審査員全員で協議して、0点(該当しない)、1点(どちらかという該当)、2点(該当する)で点数をつけます。発表したクリエイターとの質疑応答をふまえて決定しましょう。

- 3 ④については、「自分がやってみたいか」の質問に対して、審査員全員が挙手で答えます。挙手が0人なら0点、1人が2人なら1点、3人以上なら2点です。

- 4 ①②③④すべての点数を足したものが、そのイベントの得点です。同じように、発表されたすべてのイベントを評価します。そのラウンドに発表されたイベントの中で、最も得点が多かったひとが勝利ポイントをひとつ獲得できます。ポイントは分かりやすくメモしておきましょう。

※その場に、イベントの依頼主、スポンサーなど実施の決定権をもつひとがいる場合は、そのひとに最も優れたイベントを選んでもらいましょう。

- 5 プレイエリアに出されたアイテムカードは、捨て札としてひとまとめにします。手札のアイテムカードが5枚になるように山札から補充します。今のラウンドで1番目に発表したひとの左隣のひとから、①の手順から繰り返します。

### ● ベスト・まちづくりプランナーの表彰式

山札をすべて使い終わったときに、もっとも多くの勝利ポイントを持っていた人が、今回のベスト・まちづくりプランナーです。おめでとう！