

# 未確認生物テレビ CRYPTIDS TV

対象年齢 10歳くらいから

プレイ人数 3~8人

プレイ時間 20~40分



「未確認生物テレビ」は人気テレビ番組をでっちあげるゲームです。

プレイヤーは人気テレビ番組制作スタッフとなり、制作会議の中でスケッチとトーク、そして「でっち上げ能力」を駆使してゴールデン枠採用の栄冠をめざします。

## このゲームに入っているもの

・未確認生物カード(青色)	40枚
・番組テーマカード(赤色)	40枚
・役割カード(緑色)	8枚
・捏造メモパッド 200ページ	1冊
・ゴールデン枠チップ	1枚
・深夜枠チップ	1枚
・ゴールデンリポーターチップ	1枚
・深夜のリポーターチップ	1枚
・でっちあげペン	8本
・アラーム付きタイマー	1個
・ルール 日・英	各1冊

## ゲームの流れ

### ゲーム(会議)の準備

1. 目撃情報発表 ←
2. 全員で未確認生物の捏造(スケッチ)
3. 番組テーマの発表
4. スタッフは順番に番組をリポート
5. スタッフによる採用候補の投票

1~5を3回繰り返す。

(7人以上の場合は2回繰り返す。)

### 6. 採用番組の決定

### 7. 感想タイム

## ゲームの準備

・プレイヤーの中でいちばんテレビが好きな人は役割カード(緑色)8枚からディレクター、アシスタント、タイムキーパー各1枚と、プレイヤー人数と同じ枚数になるまでリポーターを集めよく切る。  
例:3人プレイで使用する役割カード



例:5人プレイで使用するカード



・各プレイヤーは裏向きに役割カード(緑色)を一枚ずつ取り、その場で公開、ゲームが終わるまでカードに書かれた役割を担当する。  
(以下プレイヤー全員をスタッフと呼びます)

### 役割一覧(5人プレイの例)



・ディレクターは未確認生物カード(青色)をよく切り青い面を上向きにテーブルの中央に山を作る。  
番組テーマカード(赤色)も同様に山を作る。  
・アシスタントはスタッフにでっちあげペンを配る。

## 番組制作会議室



## ゲームスタート

テレビ番組の制作会議がはじまります。視聴率のためならなんでもする制作スタッフたちは、即席で架空の生物をでっちあげ、オモシロ番組を制作しようと目論んでいます。

### 1. 目撃情報発表

1-1. アシスタントはスタッフ全員に捏造メモを剥がし1枚ずつ配る。



剥がして  
配る

1-2. ディレクターは未確認生物カード(青色)を山からランダムに1枚選び、発表する。



毛むくじやら生物

### 2. 全員で未確認生物の捏造

2-1. タイムキーパーはタイマーを1分にセットしてスタート。



ハイ、スタート!

### タイマーの使い方

1. 裏面の電源スイッチをONにする。
2. MINボタンを押して1にセット。
3. STARTボタンを押すとカウントダウンが始まります。
4. MINとSECを同時に強く押すとタイマーをリセットできます。



2-2. スタッフ全員1分間で未確認生物を描く。  
アラームが鳴ったら途中でもスケッチシートを裏返す。

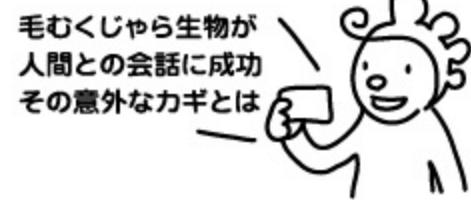


2-3. アシスタントは捏造メモを裏向きのまま集め、よく切り、再び裏向きで全員に配り直す。



### 3. 番組テーマの発表

ディレクターは番組テーマカード(赤色)の山札から1枚めくり、番組テーマを発表。



さあ、即席の未確認生物と、視聴者を引きつける番組テーマが揃いました。リポーターに扮したスタッフたちはインチキな番組の発表を行います。

### 4. スタッフは順番に番組をリポート

4-1. スタッフは1人ずつ順番に架空番組のリポーターになり、番組に登場する生物を紹介する。リポートの順はディレクターが決める。

4-2. タイムキーパーは掛け声をかけてタイマーを1分にセットしてスタートする。

4-3. リポートするスタッフは一人ずつ手元に配られた捏造メモを使って1分以内で発表。捏造メモの生物をオモシロおかしく紹介。



実は毛の一一本が別の生き物なんです..

重要: 自分の発表が始まる直前まで配られたスケッチを見てはいけない。

## 5.スタッフによる採用候補の投票

5-1.アシスタントは全スタッフのリポートが終わったら、紹介済みの捏造メモを机に並べる。  
5-2.スタッフはなるべく自分のリポートした以外から一番おもしろかったと思う番組を採用候補に選ぶ。3~4人プレーのときは自分の未確認生物を選んでも良い。

5-3.スタッフはディレクターの掛け声で一斉に選んだ捏造メモを1つ指さし、最も多くのスタッフに選ばれた番組が採用候補になる。同数の場合はどちらも採用候補。



5-4.アシスタントは捏造メモを番組採用候補とボツ案に分けて、テーブルの端に置いておく。

3~6人プレイは1~5を3回繰り返す。  
7人以上の場合は2回繰り返す。

(スタッフの役割はそのまま。)

スタッフの厳正な審査をくぐり抜けた  
番組採用候補が出そりました。  
会議室に張りつけた空気が漂います。  
ついに放送番組が決定します！

## 6.採用番組の決定

6-1.アシスタントは全ての採用候補を並べる。

6-2.全スタッフで番組採用候補の中から、なるべく自分がリポートした以外の捏造メモから指差し投票、1番人気と2番人気を決める。

・1番が同着の場合、ディレクターが選んだほうがゴールデン、もう1方が深夜枠になる。

・2番が同着の場合、ディレクターが選んでいればその案に確定、決まらなければどちらも深夜枠に採用。



## 6-3.2つの採用番組決定

1番人気の番組は「ゴールデン枠」に決定。この生物を描いた人は手を上げ「ゴールデン枠」タイルを受け取る。この番組のプレゼンターは「ゴールデンリポーター」タイルを受け取る。他のスタッフは素晴らしい番組を作った彼らに拍手を送る。(1人で両方を受賞できることもあります)



1位 2位

2番人気の番組の生物を描いたスタッフとリポーターに「深夜枠」「深夜のリポーター」タイルを渡し、こちらも拍手。



3位 4位

## 7.感想タイム

最後に残念ながらボツになった生物たちが誰によって描かれたものか振り返り、全員で感想タイムを楽しもう。

## 即興になれない人の調整ルール

- ・絵を描く時間を1分よりも長くしてもOK。
- ・リポートの時間を1分よりも長くしてもOK。

## 子供用ルール

小学校以下の子供と遊ぶ際はゲームの流れ3と4の「番組リポート」部分を省いて遊ぶことができます。

## 補足情報

- ・「ゴールデン枠」「深夜枠」とはテレビ番組を放映する時間帯のこと
- ・「ゴールデン枠」は視聴率の良い時間帯
- ・「深夜枠」は視聴率の低い時間帯

## 敏腕ディレクター直伝！プレゼンのススメ

スケッチやリポートに自信がないキミのために、超使えるテクニックをまとめちゃったよ！まずはコレを読んで、気軽にやってみて！

## スケッチの秘訣

スケッチに正解なんてない！大事なのは気軽に楽し

んで大胆に描くこと。力強く大きくツッコミどころ満載の絵を描く。

そうすればおのずと「良い素材」が生まれるはず。思いきって描いてみて！

## リポートの秘訣

ゲームに必要なのは「適当なでっちあげをみんなに伝える能力」。すぐに使える具体的なテクニックを、こっそりキミに教えちゃうぞ！

## ・早めにみんなにスケッチを見せて情報を共有！

リポートの超強力な武器である「未確認生物」のスケッチ。手で持ちながら話すと、みんなが見やすくなる！まずは情報の共有。コレ、意外な重要ポイント！

## ・みんなの目を見て大きい声で発表！

### ・「つかみ」が大事

出だしにインパクトを持ってきて、聞き手の関心を「つかむ」と、その後の展開がすごく楽になるぞ！

## ・問い合わせでみんなをリポートに参加させよう！

聞き手を飽きさせないための常套テクニック。「○○ちゃん、これ何に見える？」と、いきなり話をふって、リポートに引き込んじゃえばこっちのもの！

## ・背景ストーリーをバンバン捏造！

番組の背景やストーリーを持たせることで説得力がググーンとアップ！目撃者になりきってみたり、架空のテーマソングを歌ってみたり、未確認生物に名前を付けてみると生物が生き生きと「キャラ立ち」するぞ！

## ・「間=タイミング」を大切なのだ！

聞き手をよく観察できる余裕を持って！発表に「間」を意識すると聞き手を集中させたり、なごませたりできるぞ！話につまっちやつたら、全員の顔を見渡しながら、一呼吸入れるのもイイかも！

## ・ほかのスタッフのウケた発表ネタを繰り返したり話をつなげたりして発表！

「天井」や「かぶせ」というお笑いテクニックなのだ！

## ・自分のアドリブ力（即興力）を信じてみよう

考え込むよりもとりあえず発表をはじめてみよう。自分でもびっくりするような番組が作れるかもよ。

## ・聞き手は程よく、合いの手を入れてみよう

リポーターに合いの手やツッコミを入れてみよう。「掛け合い効果」で発表のテンポがあがり、面白さもアップするはず。ただしツッコミすぎにはご注意！

## 作者メモ

目と目を合わせてのんびりと会話したり落書きを書いて何かを伝えたりといった素朴なやり取りがとても楽しく、新鮮に感じる今日このごろ。

世の中がとっても便利になったぶん、暮らしの中で気づかぬうちに取りこぼしてしまった「何か」を掬いとって楽しむことができたら良いなと、このゲームを考えました。

奇妙なスケッチやでっちあげの発表が、あなたや友人たちの意外な才能やセンスを見つけるきっかけになればうれしいなあと思っています。

2011.4.14 フジワラ カイ

## クレジット

ゲームデザイン	フジワラ カイ
ルール英訳	シモン・ルンドストレム
ルール校正	ネイサン・ビーラー
河上 拓, 清水 祐樹	
ゲーム調整協力	kiyoさん, 高野さん, 田口さん
武部さん, タナカマさん, 志麻さん	
響さん, 百瀬さん	
パッケージイラストのネット公開調査協力	ステファン・アシモン
印刷、製作	tric tracメンバーの皆さん
印刷、製作	株式会社萬印堂
企画・制作	ピグフォン
Eメール	pigphonegame@gmail.com
ウェブサイト	<a href="http://pigphone.web.fc2.com">http://pigphone.web.fc2.com</a>
制作ブログ	<a href="http://pigphone.blog96.fc2.com">http://pigphone.blog96.fc2.com</a>