

全日本昔話選手権！！

プレイ人数：2～6人 プレイ時間：15～30分 対象年齢：6歳以上
用意するもの：広めのテーブル、得点記録用の何か（1人あたり30点程度）、想像力



「お父さん、お母さん、今日も『○○○○○』読んでえ！」

「むかしむかし、あるところに、おじいさんとおばあさんがいました——」
お決まりの語り出しにワクワクしながら、気が付けば深く枕に顔を埋めていた、あの懐かしい夜……
子どもはやがて大人となり、聞き手はやがて伝え手となります。
そうして永い時間をかけて、人々は物語を紡ぐ一本の糸となるのです……

……といえば聞こえはいいですが、大人だって人間です。
ぶっちゃけ何度も同じ話をするのは、飽きます。アレンジの一つも加えたくなるものです。

「ももたろう」のお供が「いっすんぼうし」「乙姫」「こぶとり爺さん」でも——
「花咲かじいさん」が「天然な」「電波系の」「オネエ系の」「ボチ」でも——
「かちかち山」で「小さなつづらを開けた」のちに「島流しにされた」としても——
いいじゃないか！お話が楽しかったならっ！！

——このゲームは、常に新しい物語を求める子供たちと、
子どもの期待を裏切れない不憫（ふびん）な大人達に贈る
一大エンターテインメントです。

……そういうことにしておいてください。



※以下の2つのゲームは、ルールが全く同じで、カード構成だけが違います。

- ・「全日本昔話選手権！！」（通称：にほん編）
- ・「世界名作劇場グランプリ！！」（通称：せかい編）

◎ゲームの簡単な説明

プレイヤー全員でお話を作っていきます。
ただし、プレイヤーはお話を「ハッピーエンド」に向かわせる組と「バッドエンド」に向かわせる組の二手に分かれていきます。

さらに、それぞれが個別の目的を持っています。
お話が完成したら、プレイヤーは達成できた目的に応じて得点をもらえます。
3ラウンドプレイして、獲得した得点が一番多いプレイヤーの勝利となります。

……ということになっています。建前上は。
本当の勝利条件は、「このゲームを楽しむこと」です。
点数による勝ち負けはこの次にして、楽しめたプレイヤー全員の勝利となります。

◎内容物

カード111枚（大サイズ：1枚、小サイズ：110枚）
※得点を記録するためのもの（紙とペン、チップ・おはじき、等）を用意してください。

◎カードの紹介

カードは【物語カード】【登場人物カード】【得点カード】の3種類に分かれています。
各カードの右上には、バージョンを示すアイコン（「全日本昔話選手権！！」の場合は、扇に日の丸の赤いアイコン）が描かれています。

また、一部のカードの右下には、黄色いアイコン（得点アイコン）が描かれています。【得点カード】で得点を得ることができる条件に関するアイコンです。（各アイコンについては、3ページの図を参照してください。）

【物語カード】47枚

上下に色がついているカードです。
【物語カード】には、『スタートカード』『ノーマルカード』『ハッピーエンドカード』『バッドエンドカード』『転換カード』『終了カード』の6種類があります。
なお、【物語カード】に主語が書かれていない場合、主人公が主語になります。

- ◆『スタートカード』1枚
1枚だけ大きいサイズのカードです。このカードを起点として、お話（ラウンド）を作っていきます。
- ◆『ノーマルカード』16枚
上下に青い色がついているカードです。お話を進めるためのカードです。
- ◆『ハッピーエンドカード』8枚
上下の左半分に青い色が、右半分にピンク色がついており、さらに左上と背景に青いマル印がついているカードです。お話をハッピーエンドで終わらせるために必要なカードです。
- ◆『バッドエンドカード』8枚
上下の左半分にピンク色が、右半分に青い色がついており、さらに左上と背景に赤いバツ印がついているカードです。お話をバッドエンドで終わらせるために必要なカードです。
- ◆『転換カード』8枚
上にピンク色が、下に青い色がついており、背景に爆発マークが入っているカードです。お話の流れを大きく変えるためのカードです。
- ◆『終了カード』6枚
上にピンク色が、下に紫色がついており、下側に「THE END」と書かれているカードです。お話（ラウンド）を終わらせるためのカードです。

【登場人物カード】36枚

左右に黄色い色がついているカードです。
登場人物カードには、『固有名詞カード』『一般名詞カード』『修飾カード』の3種類があります。

- ◆『固有名詞カード』9枚
カードの右側にオレンジ色の人の絵がついているカードです。実際の昔話の登場人物の名前が書かれています。
- ◆『一般名詞カード』9枚
カードの左側に緑色の人の絵がついているカードです。
- ◆『修飾カード』18枚
カードの左右が黄色い色だけになっているカードです。

【得点カード】28枚

周囲をオレンジ色で囲まれ、左上に数字が書いてあるカードです。
目的カードには、『派閥カード』と『目的カード』の2種類があります。

- ◆『派閥カード』8枚
オレンジ色の枠の中に線が入っているカードです。ハッピーエンド派（背景に青いマル印がついています）とバッドエンド派（背景に赤いバツ印がついています）の2種類があります。
- ◆『目的カード』20枚
オレンジ色の枠の中に線が入っていないカードです。

【物語カード】：カード上下に色がついています

バージョンアイコン

登場キャラ
（【登場人物カード】で修飾できます）

得点アイコン

※『スタートカード』（大きいカード）も【物語カード】です。

主人公

【登場人物カード】：カード左右に色がついています

きんたろう

『固有名詞カード』

お婆さん

『一般名詞カード』

可愛らしい玉のよう

『修飾カード』

【得点カード】：オレンジ色の枠がついています

5

『派閥カード』（ハッピーエンド派）

5

『派閥カード』（バッドエンド派）

2

『目的カード』

※全て「にほん編」のカードを例にしています。

バージョンアイコン：2種類

- にほん編（全日本昔話選手権！！）
- せかい編（世界名作劇場グランプリ！！）

登場人物アイコン：4種類

- 男性
- 女性
- 動物
- 妖怪（怪物）

得点アイコン：6種類
（アイコンの意味は対応する目的カードを参照してください）

- 💡
- ❤️
- 🔪
- 💰
- 🔄
- 🍴

◎「ラウンド」とスタートプレイヤーの決め方

1本のお話を作るための流れを「ラウンド」と呼びます。3ラウンド行って一番得点が高かった人の勝利となります。

各ラウンドを始める前に、そのラウンドのスタートプレイヤーを決めます。最初のラウンドのスタートプレイヤーはじゃんけん等で決めてください。（あるいは、「最近、子どもに物語を読んで聞かせた人」をスタートプレイヤーにしてもかまいません。）第2ラウンド以降は、前のラウンドで終了カードを出したプレイヤーの左隣のプレイヤーか、または山札が尽きた時の手番プレイヤーが、新たなスタートプレイヤーになります。

◎ラウンドの準備

1. スタートカードの準備

『スタートカード』をテーブルの端に置きます。『スタートカード』の下にカードを並べるためのスペースを十分確保してください。（6ページ目の図を参照してください。）

2. 山札の準備

残りの全てのカードを【物語カード】【登場人物カード】【得点カード】に分けます。

【得点カード】はいったん横にどけておきます。

【物語カード】をよく混ぜて、裏向きでテーブル（全員の手が届き、かつ物語を作るうえで邪魔にならない場所）に置き、物語カードの山札を作ります。

【登場人物カード】も同様にして、登場人物カードの山札を作ります。

そして、それぞれの山札の一番上のカードを表向きにして、それぞれの山札の横に置きます。（どちらがどちらの山札かをわかりやすくするためです。この2枚のカードは、このラウンドでは使用しません。）

3. 派閥カードの配布

【得点カード】のうち、『派閥カード』から、プレイヤー人数に応じて以下の枚数を抜き出し、シャッフルして各プレイヤーに裏向きで1枚ずつ配ります。配られたカードは、他のプレイヤーにどちらの派閥かを見られないように注意して、オモテ面を確認した上で自分の前に裏向きで置いておいてください。

2人プレイ時	ハッピーエンド派、バッドエンド派 各1枚
3～4人プレイ時	ハッピーエンド派、バッドエンド派 各2枚
5～6人プレイ時	ハッピーエンド派、バッドエンド派 各3枚

残ったカード（使わなかった派閥カードと、プレイヤー人数が奇数だったときに余ったカード）は、裏向きのまま脇にどけておきます。（このラウンドでは使用しません。）

※なお、「プレイヤー人数が奇数だったときに余ったカード」のオモテ面は、ラウンドが終わるまで見ないでください。どちらの派閥が多いかは、ラウンドが終わるまでナイショです。

4. 目的カードの配布

【得点カード】のうち、『目的カード』を全て裏向きでシャッフルして、各プレイヤーに3枚ずつ配ります。配られたカードは、『派閥カード』と同様、他のプレイヤーに何が書いてあるかを見られないように注意して、オモテ面を確認した上で自分の前に裏向きで置いておいてください。

残ったカードは、裏向きのまま脇にどけておきます。（このラウンドでは使用しません。）

5. 手札の準備

各プレイヤーに、【物語カード】の山札から3枚、【登場人物カード】の山札から3枚を裏向きで配ります。配られたカードは、他のプレイヤーに何が書いてあるかを見られないように注意して、手札として持ちます。

6. 主人公の決定

【登場人物カード】の山札から、『固有名詞カード』か『一般名詞カード』が出るまでカードをめくりまわします。出たカードをスタートカードの横に、人の絵がつながるように置きます。それ以外のめくられたカードは、裏向きにしてシャッフルして、【登場人物カード】の山札の一番下に戻します。

◎手番の進め方

手番が来たプレイヤーは、まず山札からカードを2枚引いて手札に加え。【物語カード】と【登場人物カード】のどちらの山札から引いてもかまいませんし、それぞれから1枚ずつ引いてもかまいません。まず1枚引いて、何が書いてあるかを確認してから、もう1枚をどちらの山札から引くかを決めてもかまいません。

山札がなくなった場合、その山札からカードを引くことはできません。両方の山札がなくなった場合、カードを引くことができなかった時点で、強制的にラウンドが終了します。

次に、以下の(1)と(2)を行います。どちらを先に行ってもかまいません。同じラウンドで両方を行ってもかまいませんし、どちらも行わない(パスする)ことにしてもかまいません。

手番プレイヤーがもうカードを出さない場合、「手番の終了」を宣言してください。(「終了」「パス」「どうぞ」等) そうした場合、手番プレイヤーの左隣の人に手番が移ります。

(1) お話を進める

各ラウンドに1回だけ行えます。(行わなくてもかまいません。)

手札から【物語カード】を1枚出します。(その際、書いてある文を読み上げてください。)

出した【物語カード】は、まだ【物語カード】が出ていない時はスタートカードの下に、既に【物語カード】が出ている時は最後に出した【物語カード】の下に、縦につなげて置きます。

【物語カード】を出す時は、縦に並べた時に色がつながるカードだけを出す事ができます。色がつながらないカードは出せません。具体的には、次のようになります。

↓出すカード	直前のカード				
	スタート	ノーマル	ハッピー	バッド	転換
ノーマルカード	出せる	出せる	出せない※	出せない※	出せる
ハッピーエンドカード	出せない	出せる	出せる	出せない	出せる
バッドエンドカード	出せない	出せる	出せない	出せる	出せる
転換カード	出せない	出せない	出せる	出せる	出せない
終了カード	出せない	出せない	出せる	出せる	出せない

※製作ミスにより、『ハッピーエンドカード』『バッドエンドカード』の後ろに『ノーマルカード』が出せるのかのような配色になってしまっています。申し訳ありません。

『終了カード』を出した場合、お話が完成(=ラウンドが終了)します。「ラウンドの終了」に移ってください。

(2) 登場人物を修飾する

各ラウンドに好きなだけ行えます。「(1) お話を進める」の先に行っても、後に行っても、またいったん修飾してからお話カードを出してその後また修飾してもかまいません。(行わなくてもかまいません。)

手札から【登場人物カード】を1枚出し、以下のルールに従って置きます。(その際、書いてある文を読み上げてください。)

・【登場人物カード】は、登場キャラ(オレンジ色+白抜き文字)が書いてある【物語カード】(『スタートカード』も含まれます)の横に、横一列に並べて置きます。(そのキャラを修飾したことになります。)既に出ていどの【物語カード】の横に置いてかまいませんが、登場キャラがない【物語カード】の横には置けません。

・列の左右どちらに置いてかまいません。【物語カード】に登場キャラが複数ある場合には、先に書かれている登場キャラを修飾する場合には【物語カード】の右に、後に書かれているキャラを修飾する場合には【物語カード】の左に、それぞれ置くといいでしょう。

・『固有名詞カード』が置いてある列には、もう『固有名詞カード』は置けません。

・『一般名詞カード』が置いてある列には、もう『一般名詞カード』は置けません。

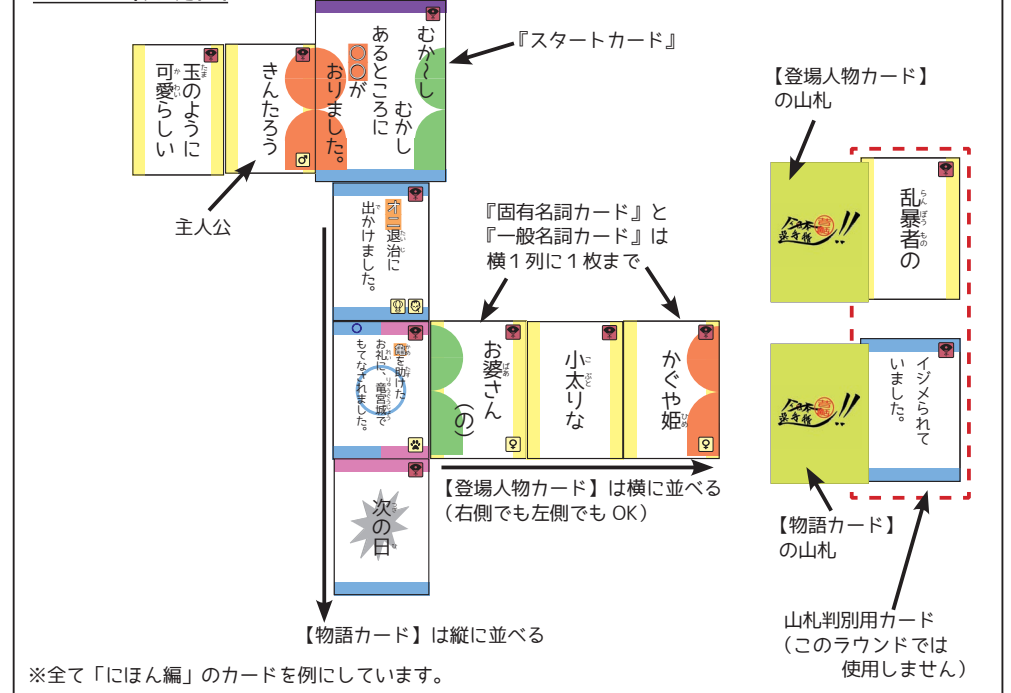
・上記の制限を満たす限り、【登場人物カード】は何枚でも並べて置けます。

※【物語カード】に複数のオレンジ色の部分がある場合、プレイヤー同士で相談して、後からどのキャラを修飾しているかを自由に変えてもかまいません。ただし、他の列に【登場人物カード】を移すことはできませんし、修飾しているキャラを変えても【得点カード】の得点条件には影響しません。

※【物語カード】に複数のオレンジ色の部分がある場合でも、『固有名詞カード』『一般名詞カード』を同じ列に複数置くことはできません。

※一見矛盾しているような修飾してもかまいません。(なぜそんな矛盾が起きているかを想像して、みんなに説明するのも、このゲームの楽しみのひとつです。)

ゲーム説明図



◎ラウンドの終了と得点計算

『終了カード』が出された場合、その時点でラウンドが終了します。(まれに、両方の山札がなくなってラウンドが終了することもあります。)

『終了カード』の直前のカードが『ハッピーエンドカード』の場合、お話はハッピーエンドで終わりです。『ハッピーエンドカード』が複数つながっていれば、より一層ハッピーエンドです。

『終了カード』の直前のカードが『バッドエンドカード』の場合、お話はバッドエンドで終わりです。『バッドエンドカード』が複数つながっていれば、より一層バッドエンドです。

山札がなくなってラウンドが終了した場合、お話はハッピーエンドでもなく、バッドエンドでもなく、いつのまにか終わってしまいました。(みんな寝ちゃったのかな?)

『終了カード』を出したプレイヤー(両方の山札がなくなった場合、カードを引けなかったプレイヤー)は、今回完成したお話を読み上げてください。

その後、各プレイヤーは、自分の前に伏せてある【得点カード】(=『派閥カード』と『目的カード』)を全て表向きにします。それぞれの【得点カード】に書かれている条件を達成している場合、その【得点カード】の左上に書いてある得点を獲得します。

『ハッピーエンドカード』『バッドエンドカード』が複数枚連続した直後に『終了カード』が出た場合、連続した2枚目以降の『ハッピーエンドカード』『バッドエンドカード』1枚ごとに『派閥カード』の得点を+2点します。(例えば、『ハッピーエンドカード』が3枚続いた直後に『終了カード』が出た場合、ハッピーエンド派は5点+2点+2点=9点ずつ獲得します。)『転換カード』はこの「連続」を途切れさせます。山札がなくなってラウンドが終了した場合、『派閥カード』の得点は誰ももらえません。

『目的カード』の条件が得点アイコンに関係するものの場合、「1枚の【物語カード】とそれに付いている【登場人物カード】」(=列)をひとまとめにして計算します。同じ列に同じ得点アイコンが複数あっても、1個分として数えます。

最後に、(次のプレイがしやすいように)全てのカード(各山札と判別用カード、各プレイヤーの残った手札、場に出ている全ての【物語カード】と【登場人物カード】、全ての(脇にとけたものを含む)【得点カード】)を集め、【物語カード】【登場人物カード】【得点カード】に分けます。

◎ゲームの終了

3ラウンド目が終了したら、各プレイヤーは獲得した得点を比べます。合計得点が一番高いプレイヤーが勝利します。同点の場合は、それらのプレイヤーは同じ順位となります。

◎オプションルール

以下のルールを好みに応じて追加してもかまいません。

《派閥を完全にランダムにする》

派閥を決める際に、プレイヤー人数に応じた枚数の『派閥カード』を抜き出すのではなく、全ての『派閥カード』（各4枚、全8枚）から1枚ずつ配ります。これにより、各派閥の人数が大きく変わり、プレイヤーが4人以下の場合には全プレイヤーが同じ派閥になることもあります。

《人数が少ない派閥へのボーナス》

人数が少ない派閥が『派閥カード』の得点条件を達成した場合、ボーナスとして、その派閥の全員が、人数差（多い派閥の人数から少ない派閥の人数を引いた数）の得点を獲得します。派閥の人数が同数だった場合や、人数が多い派閥が『派閥カード』の得点条件を達成した場合には、このボーナスはありません。

《【登場人物カード】の制限をなくす》

「同じ列に『固有名詞カード』と『一般名詞カード』はそれぞれ1枚ずつしか置けない」というルールと、「オレンジ色の部分がない【物語カード】の列には【登場人物カード】を置けない」というルールをなくし、【登場人物カード】をどの列にも何枚でも置けるようになります。得点を得やすくなりますが、登場人物が矛盾しやすくなりますので、元のルールでは置けなかった置き方をする場合には、「なぜそうなるのか」を説明してください。オレンジ色でない部分を修飾してもかまいませんし、【物語カード】に書かれていないキャラを登場させてもかまいません。こじつけがかまいません。

《他のカードセットを混ぜる》

複数のカードセットを混ぜて遊ぶこともできます。「全日本昔話選手権！！」を2セット以上混ぜてもいいですし、「全日本昔話選手権！！」と「世界名作劇場グランプリ！！」を混ぜてもかまいません。今後、同じルールの他のバージョンが出た場合、それらを混ぜて遊んでもかまいません。カードの裏面が違いますが、混ぜても大丈夫です。

複数のカードセットを混ぜる場合、単純に全てのカードを使用してもいいですし、規定枚数になるようにカードを抜き出してもかまいません。ただし、後者の場合、達成できない『目的カード』がないように注意してください。

目安として、各カードセットには【物語カード】と【登場人物カード】を合わせて、「動物アイコン」のカードが10枚程度、「妖怪アイコン」のカードが7枚程度、各「物語アイコン」のカードが3枚ずつ入っています。「男性アイコン」「女性アイコン」の数は『目的カード』には影響しません。

《カードを追加する》

何も書いていない「ブランクカード」を持っている場合、そのカードに自分なりの物語や登場人物を書いてゲームに追加できます。いろいろ書けるように鉛筆など消せるもので書いてもかまいませんし、消えないようにボールペンなど消せないもので書いてもかまいません。どの種類のカードかわかるように、点線に沿って色を塗るか、カードの片隅にカードの種類を書いておくといいでしょう。得点アイコンも自由に追加してかまいません。

追加したいカードがたくさん出てきたら……？ そんな場合は、ぜひトロイホースに教えてください。ひよっとしたら、あなたが作った新バージョンが出るかもしれません。「ラブコメ編」「ホラー編」「SF編」「日本史編」「世界史編」「ファンタジー編」「クトゥルフ編」「昭和アニメ編」「平成アニメ編」etc... アイディアは探せばいっぱい出てきますよ。

◎最後に（究極のルール）

……とまあ、細々としたルールをつらつらと並べてきた次第ですが、ぶっちゃけ、ルールとかどうでもいいんです、ハイ（笑）

楽しければ、それでいいんです。

「むか～しむかし、あるところにおじいさんがいました、『とさ』

「Σ 終わるんかいっ!？」

でも、いいんです。

バカ話が盛り上がって、プレイした5分なり10分なりで、一度でも笑っていただければ本望です。

そんな具合で、究極のルールでは、カードの出し方など細かいことはいちいち気にしません。どのカードの下にも、また横にも、さらには上にも（列に割り込む形でも）、斜めにだって（？）、好きなカードを出していいんです。

キャラにいっぱいカードをつけて、「きんたろう」であり「うらしまたろう」でもある主人公が「若い娘」で「お爺さん」な「サル」でも、いいんです。

そして、得点なんてどうでもいいんです。流れで出した手札で一番笑わせた人が勝ちです。盛り上がれば、全員が勝者です。

果たしてそれをゲームと言ってイイのかというツツコミは、甘んじて却下させていただきます。ご了承ください。

まあまあ「オイちょっと聞いてくれよこんなバカなゲームがあつてさ」的な感じで、コミュニケーションツールとしての立ち位置をいただけたなら、これ幸いです。

ホントーに最後に――

――お手に取っていただき、本当にありがとうございました！！

全日本昔話選手権！！

初版：ゲームマーケット 2014 秋

【ゲームデザイン・グラフィックデザイン】 丁
e-mail: t_gerogero@hotmail.co.jp

【デベロップメント】 Morris
URL: <http://www.xanalith.net>

【製作・頒布】 トロイホース
URL: http://homepage2.nifty.com/troy_horse/
mixi コミュニティ: 「非電源同人ゲーム トロイホース」

