

ゲームの準備 (3~5人プレイ)

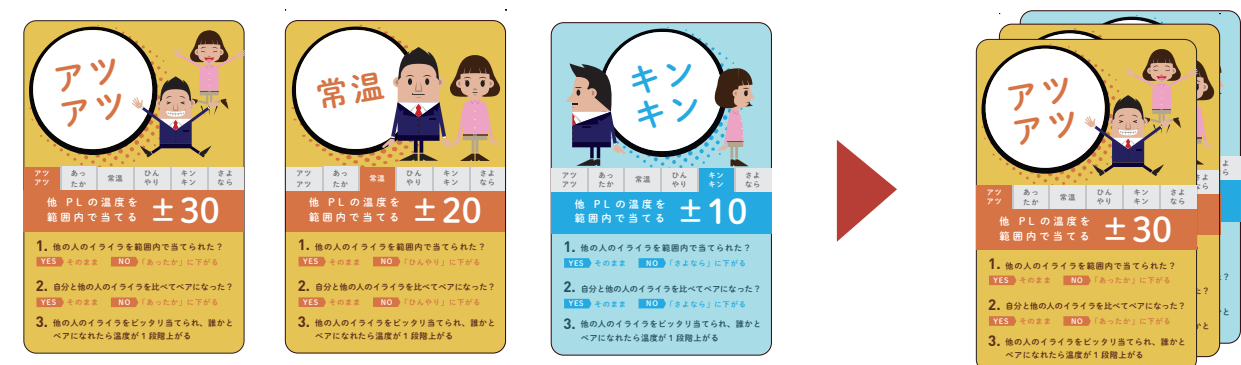


1. 「プレイヤーカード」を一人1枚配布し、相手に見えやすいようにテーブルに置きます。
2. 10~100までの数字が書かれた「イライラカード」を各プレイヤー1セットずつ配ります。
3. 各プレイヤーに自分のアルファベット (A~E) を除いた「予想カード」4枚を配ります。

例: プレイヤーAさんに配る「予想カード」

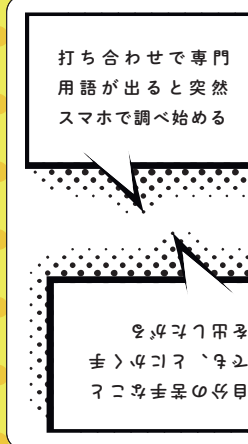


4. 3種類の「自分の状況カード」を各プレイヤーに配り、全員「アツアツ」が一番上にしてテーブルに置きます。



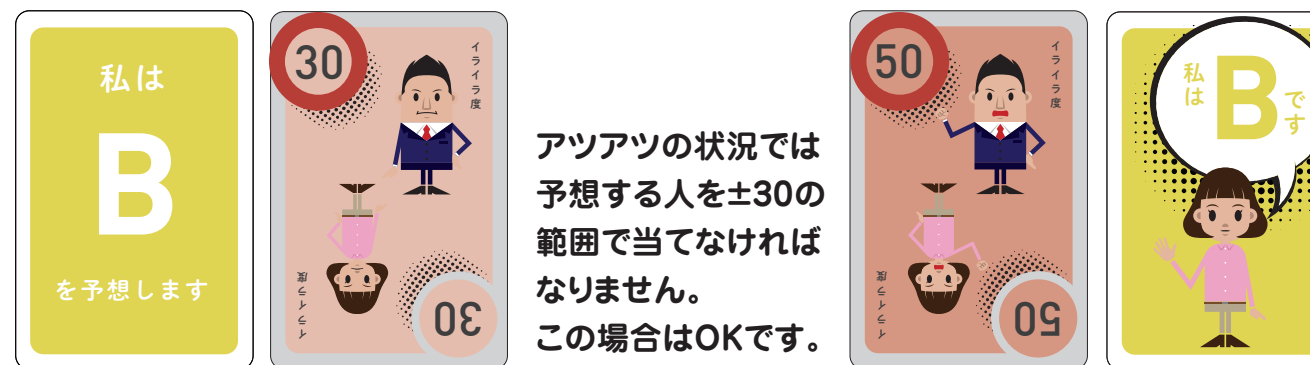
5. 最後にテーブルの中央にシャッフルしたお題カードを置きます。これで準備完了です。

ゲームの進行 (3~5人プレイ)



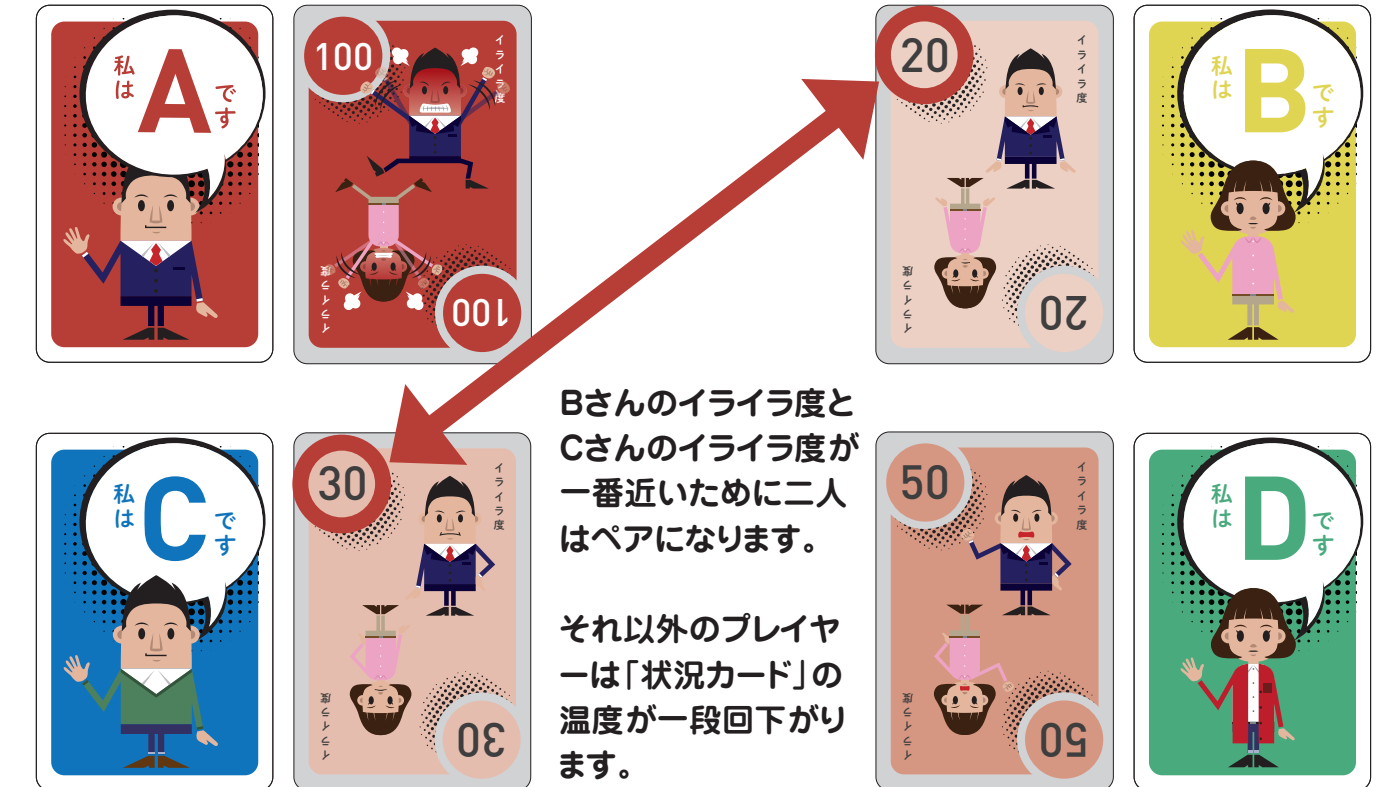
1. 「1.じゃんけんをして勝った人がお題カードを1枚めくり、2つある内容から好きな方を採用して読み上げ、全員に公開します。
2. どんな人かを1~2分くらいでグループで楽しく決めます。
3. 一緒に仕事をする上でお題のような人がどれくらい許せないか「イライラ」カードを自分のプレイヤーカード付近に伏せて置きます。
4. 次に自分以外の誰かを予想し「予想カード」とその人が出すと思う「イライラカード」をまとめて伏せて置きます。
5. 全員がカードを出し終わったら、カードをオープンします。まずは予想カードからオープンすると盛り上がるでしょう。
6. カードをすべてオープンしたら、まずは他のプレイヤーの予想判定をします。「状況カード」に書かれた範囲内で予想が的中していればそのまま。外れていれば「状況カード」の指示通り仕事への温度が1段階下がります。

例: Bさん(アツアツ)を予想したAさんの判定 (OKの場合)



7. 次に各プレイヤーが出した自分の「イライラカード」の数字を見比べ、最も近いプレイヤー同士はペアになりそのまま。ペアになれなかったプレイヤーは「状況カード」の指示通り仕事への温度が1段階下がります。
※ペアは複数人になる可能性もあります

例: 4人プレイでの自分のイライラ度でのペア判定



8. もし、誰かのイライラをピッタリ当ててペアになれた場合は「状況カード」の温度が1段階上がります。
※ひとつのお題で最大2段階の温度が下がります
※時間があれば、お題について「こういう人いるよねー」のような雑談をしましょう
9. 最初にお題をめくったプレイヤーの時計回り隣のプレイヤーが次のお題を選びます。
10. その後2~9を繰り返して、誰かが「さよなら」になった時点で一番温度が高い人が勝利です。

ゲームの準備(2人プレイ)

- 1.「プレイヤーカード」のAとB、「予想カード」のAとBを相手に見えやすいようにテーブルに置きます。
- 2.10~100までの「イライラカード」と3種類の「自分の状況カード」を配り、「自分の状況カード」は「アツアツ」を一番上にしてテーブルに置きます。
- 3.最後にテーブルの中央にシャッフルしたお題カードを置きます。これで準備完了です。

ゲームの進行(2人プレイ)

- 1.基本的な流れは3~5人プレイと同じですが、2人プレイはペアを作る必要はありません。自分のイライラ度を出し、対戦相手のイライラ度を予想します。
- 2.もし、相手の予想を「状況カード」に書かれている範囲内で当てることが出来なかった場合、2人プレイに限り温度が二段階下がります。
- 3.どちらかが「さよなら」になった時点でゲームは終了し、もう片方のプレイヤーが勝利となります。
- 4.この2人プレイは淡々と進行するよりも、お題が出された時と予想の判定の後などに相手とたくさんおしゃべりしながらプレイすることをオススメします。

ZOOMを使ったゲームの流れ

- 1.右のようなテキストをあらかじめメモ帳(またはWORD)などに準備しておきます。
- 2.参加者全員の名前をアツアツの欄に記載します。
- 3.お題に関してはカードを持っているあなたが読み上げ、順番に選んでいただきます。また、その際に1で用意したテキストにお題を書き込み、チャットに貼り付けてスタートしましょう。
- 4.自分のイライラカードと誰かの予想する際には、下記のような書き方で統一するとスムーズに遊ぶことができます。
- 5.全員が入力し、送信前の状況であることを確認したら、「せーの」などの掛け声で一斉に送信しましょう。
- 6.チャットを見ながら、まずは「他のプレイヤーの予想判定」をし、温度が下がったプレイヤーがいれば、このタイミングですぐにテキストを更新します。次に自分のイライラ度でのペア判定をし、同様にテキストを更新します。

アツアツ(±30):
あったか(±30):
常温(±20) :
ひんやり(±20):
キンキン(±10):
さよなら(END):

【お題】

-----ここから-----

例: 自分のイライラ度50、ハヤシマさんが20を出すと予想

50 ハヤシマ20



ゲームデザイン : サト・ハヤシマ
2人プレイ : プレイ時間15~30分
3人~5人プレイ : プレイ時間20~∞

内容物

プレイヤーカード:5枚 予想カード:4枚×5セット
イライラカード:10枚×5セット お題カード:40枚(80お題)
自分の状況カード:3枚×5セット

ゲームの目的

仕事のモチベーションMAXの皆さんのところに「ビミョー」な言動や特徴がある人が現れたらどのくらいイライラする?他の人と価値観が合わないと情熱が下がり、誰かの状況が「さよなら」になった時に一番、温度が高い人が勝利します。