



2～6人

8歳以上

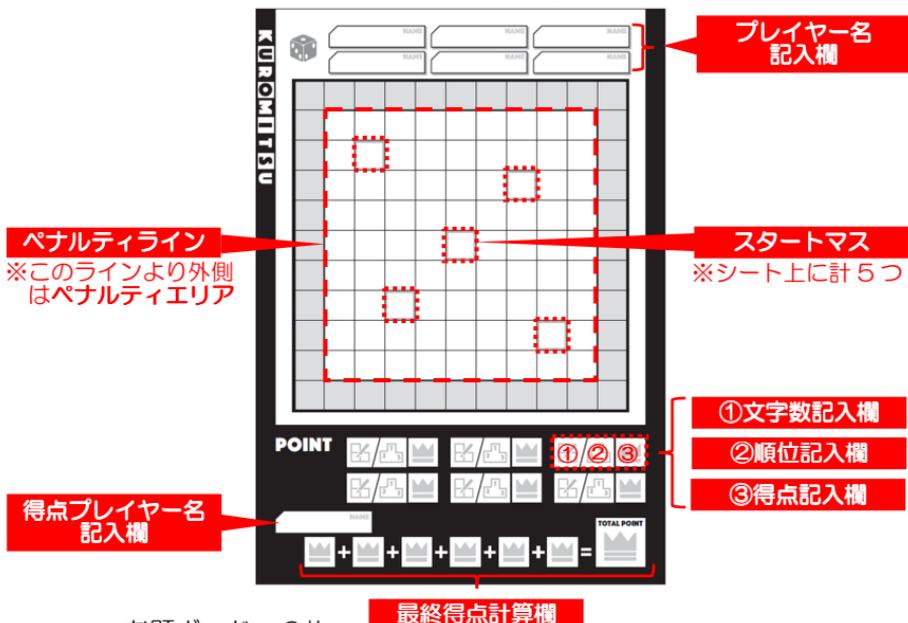
30分

ゲームの概要

『クロミツ』はシートに文字を書き込む紙ペンゲームです。ダイスを振って決まったジャンルのワードをシートに書き込みます。ワードを書き込む際に、シートに記入済みの文字を再利用できます。自分が書いた文字数が少ないほど高得点につながります。ゲーム終了時に最も得点が多いプレイヤーが勝者です。

内容物

シート 100枚



お題ボード 6枚



筆記具 6本

ダイス 1個

ルールブック 1部

※ボードの裏面は全て空白になっています

ゲームの準備

お題ボードをテーブルに並べます。 6枚全てを記載のダイス目の順に並べます。(※中央にダイスを振る領域ができるよう環状に並べると遊びやすくなります)

ボードは表面を上にするのが基本ですが、裏面を上にして好きなお題を書くこともできます。筆記具にはホワイトボードマーカーを使用してください。

(※ボード用の筆記具およびイレーザーは同梱されていませんので別途準備してください)

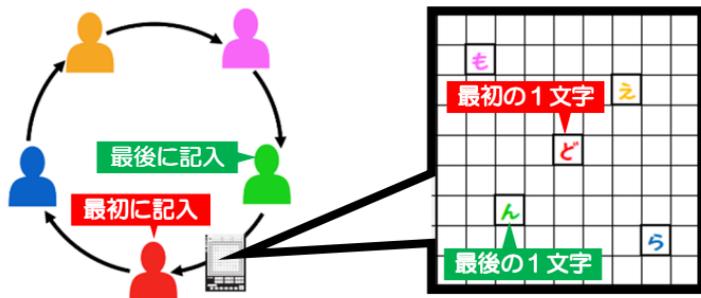


シートと筆記具を各自1つずつ受け取ります。 各プレイヤーが受け取った筆記具の色が、そのプレイヤーを示す色となります。

各シートのスタートマスに文字を記入します。 5つのスタートマス(〔内容物参照〕)に記入する5文字のワードを全員で決めて、以下の流れで記入します。

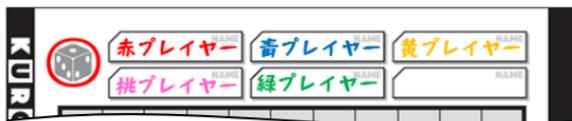
各プレイヤーは、手持ちのシートのスタートマスのどれか1つに最初の1文字をひらがなで記入します。記入したら、左隣りのプレイヤーにシートを渡し、右隣りのプレイヤーからシートを受け取ります。受け取ったシートの好きなスタートマスに次の文字を記入し、左隣りのプレイヤーにまた渡します。

以上の流れを、最後の1文字が記入されるまでくり返し続け、記入を終えたらもう一度だけシートの受け渡しを行います。(※シートを受け渡す方向は反対でも構いませんが、常に一定方向としてください)



各シートに全員の名前を記入します。 各プレイヤーは、全てのシートのプレイヤー名記入欄(〔内容物参照〕)に自分の名前を記入します。(※スタートマスと同時にシートを受け渡ししながら記入すると効率的です)

ダイスを振るプレイヤーを決めます。 決め方は適当で構いません。そのプレイヤーは、手持ちのシートの左上にあるダイスの絵を丸で囲みます。ゲーム中、この目印がついたシートを持つプレイヤーが常にダイスを振ります。



※最初に3～6人プレイのルールを説明します。2人プレイについては後述します。

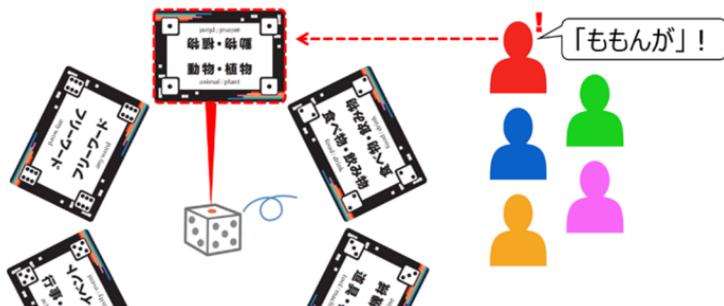
ゲームの進行

ゲームは以下の手順で進みます。ゲーム終了までこの手順をくり返します。

- ① ワードの宣言
- ② ワードの記入
- ③ シートの受け渡し

① ワードの宣言

目印のついたシートを持つプレイヤーがダイスを振ります。各プレイヤーは、ダイス目と同じボードに書かれたジャンルのワードを宣言します。**宣言できるワードは、後述する行動Aをとれる3～6文字のものに限られます。**



ワードの宣言は全プレイヤーによる早い者勝ちです。複数のプレイヤーが同時に宣言した場合、より文字数の多いワードが選ばれます。文字数も同じ場合、それらのワードから各プレイヤーでそれぞれ自由に選んでください。

シートに既に記入済みであるワードやジャンルが異なるワードが宣言された場合、宣言を無効としダイスを振り直します。宣言が無効となったプレイヤーは、このとき再びワードを宣言できません。

② ワードの記入

各プレイヤーは宣言されたワードを手持ちのシートに記入します。

《シートにワードを記入するときのルール》

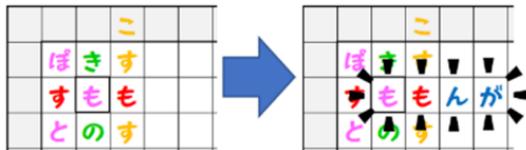
- 全てひらがなで記入します。
- 濁音、半濁音、「ー」（伸ばす音）は、そのまま1文字として記入します。
（※例えば、「じーぱん」は4文字になります）
- 小文字は代わりに大文字で記入します。
（※記入済みの大文字は常に小文字としても読めます）
- <上から下>に縦書き、もしくは<左から右>に横書きで記入します。
（※斜め方向の記入はできません）

各プレイヤーは以下の2つの行動 A, B のうちどちらかを必ず選択します。
ワードを宣言したプレイヤーは、必ず行動Aを選択しなければなりません。

行動 A：ワードを既存の文字に重ねて書く
行動 B：ワードを既存の文字に重ねずに書く

行動Aでは、既にシートに書かれている文字を記入するワードの一部とします。その文字につなげるよう残りの文字を記入してワードを完成させます。

行動Aの例



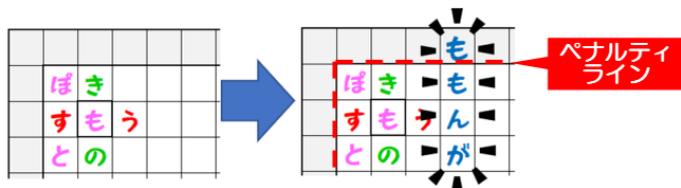
既にシートに書かれている文字だけでワードが完成している場合、文字を記入する必要はありません。代わりに、文字を記入していないことを示すため、そのワードが書かれているマスを自分の色でフチ取りしてください。

行動Aの別例



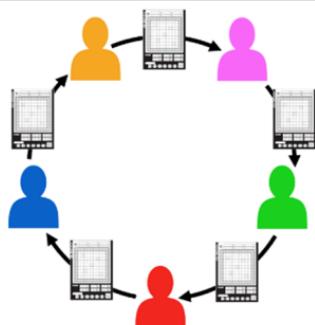
行動Bでは、ペナルティライン（[[内容物]参照）を跨ぐようにワードを記入します。1文字がラインの外側に、残りの文字がラインの内側に書かれます。

行動Bの例



③ シートの受け渡し

全員がワードを記入したら、左隣りのプレイヤーにシートを渡し、右隣りのプレイヤーからシートを受け取ります。（※シートを受け渡す方向は反対でも構いませんが、常に一定方向としてください）



ゲームの終了

いずれかのプレイヤーが、行動 A、B のどちらも選択できずワードを記入できない場合、そのことを全員に伝え、ゲームは即終了します。ワードを記入できないプレイヤーはシートの文字数記入欄（[内容物]参照）に×を記入します。



得点計算

得点計算は以下の手順で進みます。

- ① シートへの文字数の記入
- ② シートへの順位と得点の記入
- ③ 各シートからの得点の合算



① シートへの文字数の記入

各プレイヤーは、全てのシートの文字数記入欄に、自分が書いた文字数を自分の色で記入します。ペナルティエリア（ペナルティラインの外側）にある文字は1マスあたり2文字として数えてください。（※文字数記入欄への記入は[ゲームの準備]と同様にシートを受け渡ししながら行うと効率的です）

② シートへの順位と得点の記入

各プレイヤーは、各シートの文字数記入欄を確認し、文字数が少ない順に各プレイヤーの順位を定め、それを順位記入欄（[内容物]参照）に記入します。文字数記入欄に×が記入されているプレイヤーは最下位とします。同じ順位のプレイヤーが複数いたとしても、それより下位のプレイヤーの順位はくり上がりません。（※例えば、1位が2人いる場合、次の順位は3位となります）

次に、【文字数】を【順位】で割った値を【得点】（端数切捨て）として得点記入欄（[内容物]参照）に記入します。最下位のプレイヤーは得点無しとします。5～6人プレイの場合は、4位以下も得点無しとします。（※順位記入欄と得点記入欄への記入はどの色で行っても構いません）

③ 各シートからの得点の合算

各プレイヤーはシートを1枚ずつ選び、得点プレイヤー名記入欄（[内容物]参照）に名前を記入し、自分の合計得点を計算するためのシートとします。

各プレイヤーは、全てのシートにおける自分の得点を確認し、自分のシートの最終得点計算欄（[内容物]参照）に記入します。合計得点が最も高いプレイヤーが勝者です。最も高いプレイヤーが複数いる場合、1位を取ったシートが多い方が勝者です。それも同じ場合は引き分けです。



って、こんな感じ

ルール説明まんが

1

ダイスを振って、出た目のお題に関するワードを
早い者勝ちで宣言します。宣言されたワードを
手持ちのシートに書き込みます。

ももんが!

うわ...
えー

特選・特撰
動物・植物
季節・行事
食べ物・飲み物
名所・地名

※各裏面には自由なお題を書けます

2

「クロ密」は、ワードを回し書き＆重ね書きする
アクション紙ヘンゲゲームです。

すもも

ももんが

ごすもす

え〜と...
なるほど!

4

このようにして全自分のシートを回し書きし続けて、
誰かが書けなくなったらゲーム終了!
自分の書いた文字数が少ないほど高得点です。

他のプレイヤーが書いたワードに上手く
相乗りして勝利を目指しましょう!

POINT

13	11	13	14	2	7	16	5	0
15	3	5	15	3	5			

得点

3

ワードは他の文字に重ねて書けます。重ねない場合は、
外枠のペナルティエリアを使わないといけません。

「ももんが」か...

「すもも」を重ねよう

「ももんが」か...

重ねて書けないな

ペナルティエリア