

アネクトパンチ説明書_ver0.3 (2018/03/11 更新)

未調整項目：各種誤字、各種イラスト準備

プレイ人数：3～99人

プレイ時間：10分～30分

対象年齢：12歳以上

ゲームデザイナー：大門 聖史(Satochika DAIMON)

イラストレーター：未定

グラフィックデザイン：あらいけんじ

プロデューサー：大門 聖史(Satochika DAIMON)

制作協力：株式会社アネクト

【内容物-コンポーネント】

- ・ ノーマルお題カード：25枚
- ・ シチュエーションお題カード：25枚
- ・ 日本語説明書：1枚

質問テーマカード	シチュエーション ジェスチャー テーマカード
ジャッジが好きな○○	ジャッジが好きな○○
異性の服装	映画・ドラマ・アニメのシーン
パン	異性への花束の 渡し方or渡され方
料理	
速度	

アネクト＝つながる。

パンチ＝グーパーパンチ。

世界ではハイタッチよりもポピュラーな「お互いを認め合った」という承認のジェスチャー。

fast friendship



※イラスト

【ストーリー】

2018年4月1日。とある宇宙船が大阪市中心部に墜落。

やってきた宇宙人は、いろんな惑星のいろんな人種が暮らす星の出身らしく、言語だけでなくジェスチャーによるコミュニケーションも豊富だった。彼らはやってきてすぐ地球のどんな国の言葉も話せるようになった。

宇宙人は世界中の国を旅し、仲間と出会い、技術を伝え、地球とガッツリ交流した。そのとき、地球上のどんな人とも挨拶できる「グーパーパンチ」をととても気に入った。

しかし、そんな宇宙人も、そろそろ自分の星へと帰りたい。

別れのときがやってきた。

壊れてしまって、飛び立たない宇宙船。
宇宙人によれば、船の動力は「心のつながり」らしい。

「僕のココロの中にあるたくさんのピース。それが一つにつながったら、動くんだ」

誰かと一直線に「共感」した思いが出来たとき、宇宙船は動く。

「せっかくだから各国対抗でさ、僕の「好きなこと」で共感しようよ。
宇宙船を動かした国、僕の好きなことをよくわかってくれた国には、そうだな。
5000兆円あげるよ。」

様々な国、様々な人種が集まって、とってもハートフルなバトルは始まった。

お題を言って、宇宙人が好きな答えを言ったチームは、仲良くグーパンチ。

ココロのピースを、ひとつにつなげよう。

動け宇宙船。ぶつけるぜお前と青春アネクトパンチ！

【ゲーム概要】

アネクトパンチは、チーム対抗でジャッジ役の宇宙人から「好き！」をもらう
「好き好き争奪コミュニケーションゲーム」です。

片方のチームがお題を発表し、それに対して両チームはジャッジ(宇宙人)が好きだと思ふ回答を1つします。

ジャッジ(宇宙人)は自分の好きな回答をしてくれたチームに勝利点を与えます。選んだ証として、共感と承認の気持ちを込めたグーパンチをします。

プレイヤー達はジャッジ(宇宙人)の「好き」をもらうことが目的です。

また、プレイしながら参加者全員で「自分たちの好きなもの」を共有・共感して楽しいコミュニケーションを交わすことが目的です。

お題：好きな食べ物

ジャッジ(背番号 4)

A チーム(背番号 10)「ハンバーグ！」

B チーム(背番号 14)「カレー！」

※ジャッジ(背番号 4)がどちらかといえば好きなのは「カレー」



ジャッジは好きな回答をしてくれたチーム B とグーパンチ。

【ファミリールール(3人～6人向け)】

ゲームルールを理解するための簡単ルールです。5分～10分程度で終わるので、ぜひ説明書を読み進めながら実際に遊んでみてください。

■ゲームの準備

1. ジャッジ役（宇宙人）を1名選びます。
2. 残ったプレイヤーはAチームとBチームに分かれます。人数配分は自由です。例：Aチーム2名、Bチーム1名など
3. ノーマルお題カード25枚のみを使います。使わない残りのカードは箱にしまっておきましょう。
4. ノーマルお題カードを裏向きでよくシャッフルし、山札として場の中央に置きます。
5. ジャンケンなど適当な方法で、AチームとBチームのどちらかをスタートプレイヤーとして決定してください。
6. 下記図のように座り、山札を配置しましょう。



■ゲームの目的

ジャッジ役(宇宙人)から、お題に対して提案した回答に「好きなほう」として【3回】先に選ばれたチームの勝利です

■ゲームの流れ／プレイ方法

(サマリー)

1. 手番チーム：お題カードを1枚引く。お題を選び、発表する
2. 手番ではないチーム：お題に回答する
3. 手番チーム：お題に回答する
4. ジャッジ役（宇宙人）：好きな回答をくれたチームとグーパンチをする。選ばれたチームは使ったお題カード1枚を獲得する
5. （お題カードを3枚以上獲得したチームの勝利）
6. 手番を交代する。

スタートプレイヤーから順に手番を行います。

手番チームは、山札から「お題カード」を1枚めくり、全員に見えるように公開します。

手番チームはチームメンバーと相談し、カードに書かれたお題から好きなお題を選びます。

このとき、お題カードに書かれていないお題を、自分たちで考えても構いません。カードにかかれていますお題は、あくまで「ヒント」です。

お題が決まったら、声に出して発表します

例：「お題！宇宙人が好きな"食べ物"」

お題が発表されたら、それぞれのチームはチーム内で相談し、ジャッジが好きだと思う回答を1つ決めます。

それぞれのチームで提案する回答が決まったら、手番ではないチーム(お題を選ばなかったチーム)から、答えを発表します。

【例】

お題：「お題！宇宙人が好きな"食べ物"」

先攻：手番ではないチーム回答：「ハンバーグ！」

後攻：手番チーム回答「ラーメン！」

ジャッジ役(宇宙人)はそれぞれのチームの答えを聞いた後、どちらかといえば好きな回答を言ってくれたチームをココロの中で決めます。

その後、共感できた嬉しさを込め、「イエエーイー！」の掛け声と共に好きな回答をくれたチーム全員とグーパンチをします。

グーパンチをもらったチームは、このお題に勝利した証として、今回使ったお題カードを獲得します。

手番を交代します。

上記の流れを繰り返し、先にお題カードを3枚集めたチームの勝利です。

アネクトパンチはコミュニケーションゲームです。ぜひお題にあがったテーマについて、質問したり会話を広げたりしてジャッジやみんなで楽しみましょう。

例：「お題は食べ物で、選んでくれたのはカレーやったけど、ちなみに一番好きな食べものは？」「実はラーメン」「えー！まじで！どこのラーメン好きなん？」
etc...

ここまで読んだら、まず簡単にファミリールールで遊んでみてください。

遊んでみたあとは、この後の「ゲームのルール・コツ」を読み、通常ルールを読み進めて遊んでみてください。

■ゲームのコツや楽しく遊ぶヒント

・グーパンチをするときは、ぜひハイテンションで「イエエエーイ！」と盛り上がってやりましょう。グーパンチは、共感と承認を表す、世界で最もポピュラーな挨拶表現です。

・お題カードにかかれていますお題 4 つを無視して、ジャッジに聞きたいお題を言っても構いません。お題は常にフリーです。カードの内容はお題が思い浮かばないときのための、あくまでヒントです。

特に、勝利条件を満たすうえで重要な局面では、ジャッジ役(宇宙人)の「好き」を引き出しやすいお題を考えるといいでしょう。

たとえば、お題は、どれだけ細かく長文にしてもかまいません。お題カードに書かれたテーマはあくまでヒントであるため、自由に改変できます。

【例】

お題：ジャッジ役(宇宙人)が好きな食べ物

→ お題：ジャッジ役(宇宙人)が好きなお刺身盛り合わせ 5 種に入っていて欲しい魚。マグロとハマチとサーモン以外。

・お題に対する回答は、細かく長文で回答してもかまいません。

お題：ジャッジ役(宇宙人)が好きな食べ物

回答例：カニ鍋を食べた後の出汁で作った雑炊。溶き卵は入れたらすぐに火を止めて蒸すだけの半熟。

お題：ジャッジ役(宇宙人)が好きなスーツの柄と色

回答例：明るめグレーの下地に濃い目のグレーで縦ストライプ、中に着るシャツはシンプルに白だけど、合わせるネクタイはグリーンで水玉模様。

・手番チーム(後で回答するチーム)は、手番ではないチーム(先に回答するチーム)と同じ内容の回答は出来ません。

手番チームはお題を選べる代わりに、手番ではないチームがジャッジ役(宇宙人)の好きなものを知っていた場合に先に答えてることができる、というゲーム設計になっています。

・慣れてきたら、シチュエーションお題カードも使ってみましょう。

シチュエーションお題カードは、回答についてそのシーンについて思いっきり長い設定を語ったり、身体でジェスチャーとして表現したり、チームメンバーと寸劇をしたり、様々な方法で回答できます。

例：お題「ジャッジ役（宇宙人）が好きなグラビアのポーズ」

チームで相談後、実際に自分たちでやってみる。

※ゲーム制作陣で実際にやっている写真入れましょう。笑

例：お題「ジャッジ役（宇宙人）が好きなプロポーズのされ方」

実際にジャッジ役にプロポーズの受け手として協力してもらおう。場面設定を決め、チームメンバーとコントの相談をし、ジャッジ役に「俺がこのセリフ言ったら、このセリフ言ってもらっていい？」などと設定を共有して実際にコントで回答する。

【アネクトパンチ通常ルール(3~6人向け)】

基本的なゲームの進行(2チームに分かれて、お題に回答し、ジャッジ役が好きな回答をくれたチームを勝者に選び、グーパンチをする)はファミリールールと同じです。

■ゲームの準備

1. ジャッジ役(宇宙人) 1名を選びます。
2. 残ったプレイヤーは A チームと B チームに分かれます。人数配分は自由です。

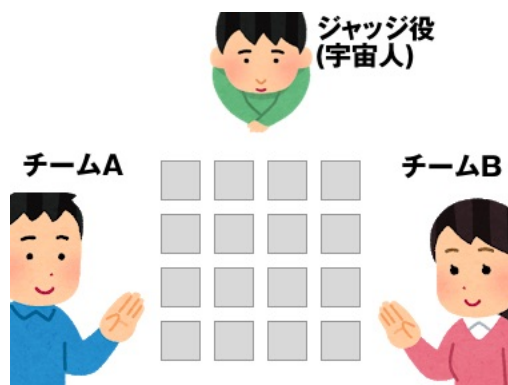
例：A チーム 1 名、B チーム 2 名など

3. お題カード 50 枚をよく裏向きでシャッフルし、16 枚を 4x4 のカタチに裏向きで並べます。残ったカード 34 枚は今回は使いません。箱にしまっておきましょう。

※コミュニケーションが不得意なプレイヤーがいる場合、ノーマルお題カード 25 枚のみを使うことをオススメします。

4. ジャンケンなど適当な方法で、A チームと B チームのどちらかをスタートプレイヤーチームとして決めてください。

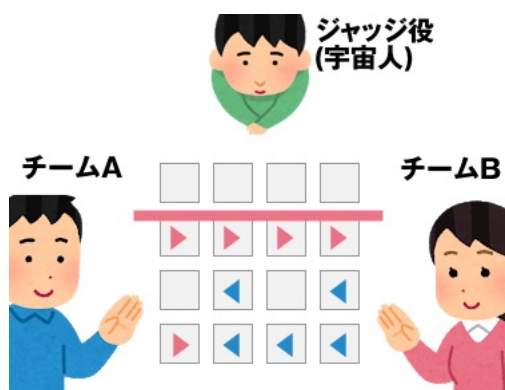
ゲーム準備終了の図



■ゲームの目的

盤面にあるお題カードをビンゴのように、タテ・ヨコ・ナナメ一列の4枚を自分陣営が獲得すると勝利です。

(勝利条件を満たしたイラスト)



◀ : チーム A 陣営のカード

▶ : チーム B 陣営のカード

チーム B の勝利

■ゲームの流れ／プレイ方法

(サマリー)

1. 手番チーム：お題カードを1枚引く。お題を選び、発表する
2. ジャッジ役 (宇宙人)：ドンピシャ宣言 (あり／なし)
3. 手番ではないチーム：お題に回答する
4. 手番チーム：お題に回答する
5. ジャッジ役 (宇宙人)：好きな回答をくれたチームとグープンチをする。選ばれたチームは使ったお題カードを自陣営として獲得する (向きを変える)
6. ジャッジ役 (宇宙人)：今回の回答がドンピシャだったかどうか宣言。ドンピシャだった場合、今回使ったお題カードのタテ・ヨコ周囲1枚のカードを

自陣営として獲得する（向きを変える）

7. （縦・横・ナナメー列 4 枚すべて同じ陣営のカードになっている場合、そのチームの勝利）
8. 手番を交代する。

※ファミリールールと異なる部分は下線で示しています※

スタートプレイヤーチームから順に手番を行います。

手番チームは、盤面にあるお題カードから、好きなお題カードを選択して表に向けます。その後、チームメンバーと相談し、カードに書かれたお題から好きなお題を選びます。

このとき、お題カードに書かれていないお題を、自分たちで考えても構いません。カードにかかれているお題は、あくまで「ヒント」です。

お題が決まったら、声に出して発表します

例：「お題！宇宙人が好きな"食べ物"」

お題が発表されたら、ジャッジ役(宇宙人)は「お題に対して自分自身が一番好きな、言ってもらいたい答え」がある場合、「ドンピシャあります」と宣言します。

各チームは、このジャッジ役(宇宙人)のドンピシャを当てるとボーナスが入ります。

お題に対してのジャッジ役（宇宙人）の「ドンピシャ回答」有り／無しを聞いた後、それぞれのチーム内で相談し、ジャッジ役（宇宙人）が好きだと思ふ回答を1つ決めます。

それぞれのチームで提案する回答が決まったら、手番ではないチーム(お題を選ばなかったチーム)から、答えを発表します。

【例】

お題：「お題！宇宙人が好きな"食べ物"」

先攻：手番ではないチーム回答：「ハンバーグ！」

後攻：手番チーム回答「ラーメン！」

ジャッジ役(宇宙人)はそれぞれのチームの答えを聞いた後、どちらかといえば好きな回答を言ってくれたチームをココロの中で決めます。

その後、共感できた嬉しさを込め、「イエエーイー！」の掛け声と共に好きな回答をくれたチーム全員とグープンチをします。

※ここからすべてファミリールールと違った内容になります※

グープンチをもらったチームは、このお題に勝利した証として、今回使ったお題カードを「自陣営として獲得」します。

自陣営として獲得するとは、お題カードを表(お題が書かれている面)向きにし、お題カードに書かれている矢印の指している方向を、自分のチームに向けてことです。

イラスト



その後、ジャッジ役（宇宙人）は、ドンピシャ回答だったかどうかを答えます。

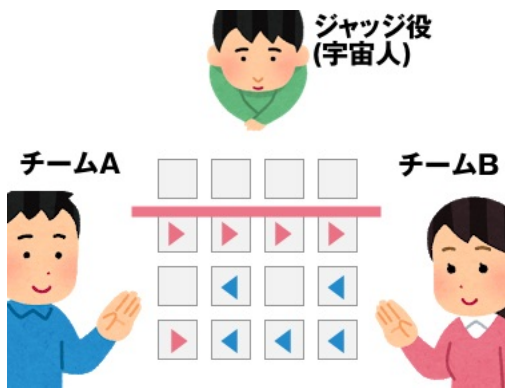
ジャッジ役（宇宙人）が選んだチームの回答が、ジャッジ役（宇宙人）にとって「すごく嬉しい回答」である「ドンピシャ回答」だった場合、

今回、自陣営として獲得したお題カードの周囲、縦横 1 マス分の位置にある任意のお題カードを、「自陣営として獲得」することができます。

このとき、相手陣営のカードを選んでも構いません。また、獲得したいお題カードが裏向きの場合は、表向きに公開してから矢印を自分チームの方角に向けま

すすべての処理を終えたら、手番を交代します。

いずれかのチームの手番終了時、盤面にあるお題カードがビンゴのように縦・横・ナナメ一列 4 枚すべて同じ陣営のカードになっている場合、そのチームの勝利です。



B チームの勝利
(イラスト)

すべてのカードを表にし終えても、勝利条件を満たさない場合があります。

その場合は、自分チームの方向に向いているお題カードの多いチームの勝利です。

それでも枚数が同数の場合、ジャッジ役（宇宙人）がより気持ち良い回答をしてくれたチームを勝者として選びましょう。

■ゲームのコツや楽しく遊ぶヒント

・「ドンピシャ回答」は、当たると勝利に大きく近づくだけでなく、お互いのコミュニケーションを促進します。ぜひ、ドンピシャ回答が当たらなかった場合でも、「ドンピシャは何だったの？」と聞いてみてください。

・シチュエーションお題カードだけ、ノーマルお題カードだけ、好きなお題カードだけで遊ぶなど、遊ぶメンバーによって自由に利用するカードを調整してみてください。

【発展ルール1（7人以上など大人数向け）】

アネクトパンチを大人数で、パーティ形式として楽しむ方法です。

ジャッジ役(宇宙人)を複数人用意し、各チームはより多数のジャッジ役(宇宙人)から共感を得ることを目指します。

ぜひ忘年会や結婚式2次会など、各種イベントで利用してみてください。

■ゲームの準備

1. まず、プレイヤーとして2チームを用意します。このとき、各チームの人数は1名～3名が適切です。
2. 【手順1】のプレイヤーチームにならなかった残りのメンバーは、全員ジャッジ役(宇宙人)となります。このとき、ジャッジ役(宇宙人)は必ず奇数になるように調整してください。
3. お題カードをシャッフルし、裏向きに山札として置きます。
4. スタートプレイヤーチームをジャンケンなど適切な方法で選びます。

イラスト



■ゲームの目的

お題カードの回答において、過半数以上のジャッジ役からの支持を3回得られると勝利です。

■ゲームの流れ／プレイ方法

スタートプレイヤーチームから手番を行います。手番は交互に行います。

ファミリールールなどと同様に、手番チームがお題カードをめくってお題を発表します。チームごとに回答を相談し、後攻チームから回答していきます。

各チームの回答が終わったら、ジャッジ役(宇宙人)は全員、ココロの中でどちらのチームの回答が好きかを決めます。

決めたジャッジ役(宇宙人)の人は、手を上げてください。

ジャッジ役(宇宙人)全員の手が上がったら(どちらのチームにするか決めたら)、ゲームプレイヤー全員で「せーの！アネクト！」という掛け声をかけます。

「アネクト！」の掛け声に合わせてジャッジ役は手を動かします。

「お題を選んだ手番チームの回答」が好きな場合は、手を上げたままにします。

「お題に先に回答した手番ではないチームの回答」が好きな場合は、手を下げます。

それぞれ、手を上げたままの人、下げた人を集計します。可能なら、同じ回答を選んだジャッジ役(宇宙人)同士で固まるように移動しましょう。

このとき、同じ回答になったジャッジ役(宇宙人)同士と選んでもらった回答のチームの人は、全員でグーパンチをしあって、お互いの気持ちを称え合ってください。

※イラスト

集計した結果、ジャッジ役(宇宙人)人数が多かったほうのチームの勝利です。今回使ったお題カードを1枚渡します。

手番を交代します。

上記の流れを繰り返し、先にお題カードを3枚集めたチームの勝利です。

■ゲームのコツや楽しく遊ぶヒント

・とにかく、大人数でも遊べます。回答が同じ人は、どんどんグーパンチをして盛り上がりましょう。

・同じチーム側になったジャッジ役(宇宙人)やチームで、「え？一番好きなのどんな感じ？」と質問し、お題と回答をフックにどんどんコミュニケーションをとりましょう。

・お題カードはシチュエーションお題カードのみを使い、回答チームはコント・寸劇形式で回答するとよりパーティーゲームっぽく遊ぶことができます。

・スピーディーに運営できるよう、いろいろ工夫してみてください。

【作者メッセージ】

アネクトパンチは、ジャッジ役、Aチーム、Bチームの3名以上がそろえば、いつでもどこでも遊べます。

本ゲームに入っているお題カードはあくまで遊ぶためのヒント・ヘルプカードであり、ぶっちゃけ、無くても遊べます。

旅行や飲み会などで、ぜひ気軽に手ぶらで遊んでみてください。

「誰かと好きなことで共感して、グーパンチで盛り上がる」

そんな素敵で楽しい空間が、いろんな場所で生まれることを楽しみにしています。

質問を簡略化させ、子ども同士やご家族でも安心して楽しめる「アネクトパンチ キッズ&ファミリー」や、大人同士で盛り上がる成人向け「アネクトパンチ アダルト」の発売を予定しています。

【奥付・製品情報】

■製品名

アネクトパンチ(annecto punch)

■制作サークル

GRANDDOOR GAMES(グランドアゲームズ)

※株式会社 BigGate のボードゲーム制作事業部

■販売元

株式会社 BigGate

〒540-0010 大阪府大阪市中央区材木町 2-14 オノエマンション 602

■連絡先

Mail : info@big-mon.com

Twitter : @economic_wars

LINE-ID : @skr9981

■ゲームデザイン

大門 聖史(Satochika DAIMON)

質問制作協力：樋口 貴士、井筒 由彰

■イラストレーター

■グラフィックデザイン

あらいけんじ

■プロデューサー

大門 聖史(Satochika DAIMON)

■印刷会社名

盤上遊戯製作所 (びーじーえむ)

■スペシャルサンクス

樋口 貴士(株式会社 annecto)、井筒 由彰(株式会社 annecto)

けんじ、信太郎、光崎、まえしゅ、かずおさん、

りによりさん (いかラジ)、太陽皇子さん、モリカワさん、深瀬さん (雅ゲーム

ズ)、須賀さん (アナログランチボックス)、タケさん (KIKACOO) 渋谷さん

(ぎゅんぶく屋)、ねこむらさん、さとケンさん、エリサさん、以下 (整理中)

GRANDDOOR GAMES/グランドアゲームズ

Satochika DAIMON/大門聖史