

2018年4月1日。とある宇宙船が大阪市中央区に墜落。

やってきた宇宙人は、いいヤツだった。コミュニケーション能力が非常に高く、ジェスチャーで対話しながら言葉を覚え、地球のどんな国の人もとすぐに話せるようになった。

宇宙人は地球のいろんな国を旅し、仲間と出会い、技術を伝えた。旅の中で、地球上のどんな人とも挨拶に使える「グーパンチ(Fist Bump)」をとっても気に入った。地球人もまた、この楽しい宇宙人をとっても気に入った。

しかし、宇宙人にも自分の星に家族や仲間がいる。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。エネルギー切れで地球に不時着した宇宙船。宇宙人によれば、船の動力エネルギーは「心のつながり」らしい。

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

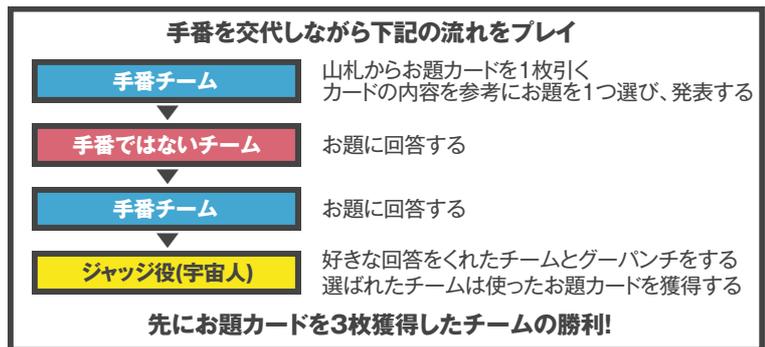
誰かと一直線に「共感」した想いが出来たとき、宇宙船は動く。「せっかくだから各国対抗でさ、僕の「好きなこと」のあてっこをしようよ。僕の好きなことをよくわかってくれて宇宙船を動かした国には、そうだな、5000兆円あげるよ。」

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。ぶつけるぜ俺とお前の青春アネクトパンチ！

● ゲームの流れ/プレイ方法 (ファミリールール)



スタートプレイヤーチームから順に手番を行います。手番チームは山札から「お題カード」を1枚引き、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(フリーテーマ)。カードにかかれていないお題は、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、ジャッジ役(宇宙人)が好きなと思う回答を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、順に答えを発表します。

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、「イエエエー！」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。その後、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枚獲得したチームの勝利」です。

● プレイ事例



先攻/手番ではないチーム(Aチーム)回答：「カレー！」
後攻/手番チーム(Bチーム)回答「ハンバーグ！」

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役やチームで対話を楽しみましょう。

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

まず簡単にファミリールールで遊んでみてください。だいたい5分~10分で終了します。遊んでみたあとは、「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。

テストプレイご協力

りによりさん(いカラジ)、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)、Nettaigyさん(KIKACOO)、洗江さん(ぎゅんぶく屋)、ねこむらさん、さとケンさん、エリサさん、

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、里村くん、愛ちゃん、堀さん、下田さん、安井さん、深瀬さん、そうたくん、信太郎、光崎、まえしゅ、かずおさん、新田、伊青、りんご、ほかグランドアゲームズメンバー、and you.



— annecto punch —

内容物 : カード50枚 プレイ人数 : 3人~99人
対象年齢 : 14歳以上 プレイ時間 : 10分~30分

ゲームルールやプレイのコツは公式サイトにて動画やGIFアニメを利用してよりわかりやすく紹介しています。「アネクトパンチ」で検索してぜひ御覧ください。

ゲーム概要



● アネクト(annecto)
「つなぐ」「ココロがつながる」という意味のラテン語。

● パンチ(punch)
「グーパンチ」のこと。Fist Bumpと呼ばれ、世界ではハイタッチよりもポピュラーな挨拶で、「お互いを認め合った」という承認のジェスチャー。

アネクトパンチは、2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。

毎ラウンドごとに発表されるお題に対し、両チームはジャッジ役(宇宙人)が好きなと思う回答を1つします。ジャッジ役(宇宙人)は自分の好きな回答をしてくれたチームを選び、共感と承認の気持ちを込めたグーパンチをします。

各チームはジャッジ役(宇宙人)の「好き」をたくさん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。

ファミリールール(3人~7人向け)

アネクトパンチのゲームルールをおおまかに理解するための簡易的なルールです。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。その後、残ったプレイヤーは2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)。
2. 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します。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。
3. 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。
4. 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(ファミリールール)

各チームはお題に対して提案した回答が、ジャッジ役(宇宙人)から「好きなほう」として【3回】先には選ばれることを目指します。

★ 内容物紹介

(左/赤) ノーマルお題カード

1単語で回答することもできる簡単なお題が書かれたカードです。まず最初はこちだけを使いましょう。

(右/青) シチュエーションお題カード
そのシーンのストーリーを語ったり、身振り手振り、ジェスチャーを利用して回答するお題が書かれたカードです。



アネクトパンチ(annecto punch) / GRANDDOOR GAMES(グランドアゲームズ)

ゲームデザイン/プロデューサー
大門 聖史(Satochika DAIMON)

イラストレーター/グラフィックデザイナー
新井 謙二(Kenji ARAI)

質問制作協力
樋口 貴士、井筒 由彰

印刷会社名
盤上遊戯製作所(びーjeeえむ)

販売元
株式会社BigGate 〒540-0010 大阪府大阪市中央区材木町2-14-602
Mail : info@big-mon.com / Twitter : @economic_wars

© 2018 BigGate Inc.

アネクトパンチ通常ルール(3~7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、好きな回答を言ったチームをジャッジ役は勝者に選び、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)を1名選びます。その後、残ったプレイヤーは2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)。
2. 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。
3. お題カード50枚をよくシャッフルし、16枚を4×4のカタチに裏向きで並べてフィールドを作ります。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。

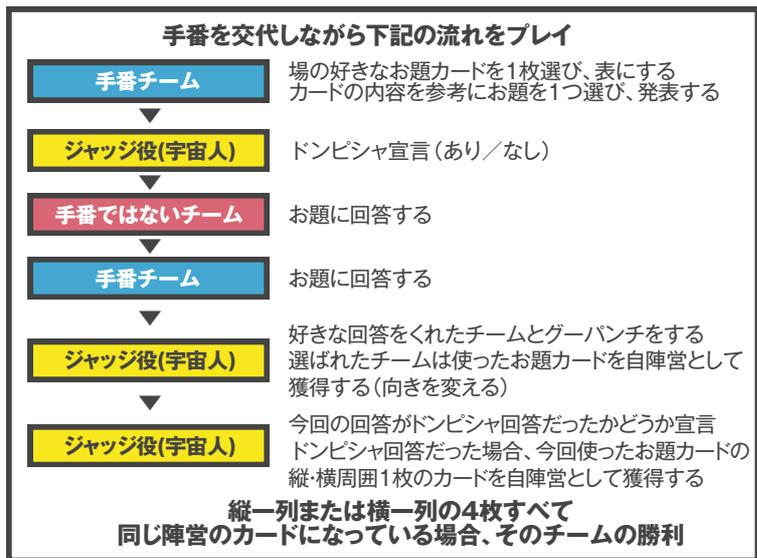


※コミュニケーションが不得意なプレイヤーがいる場合、ノーマルお題カード25枚のみを使うことをオススメします。

● ゲームの目的

フィールドにあるお題カードを、ビンゴのようにいずれかの縦・横一列の4枚を自分陣営が獲得すると勝利です。

● ゲームの流れ/プレイ方法



基本的なルールはファミリールールと同様です。

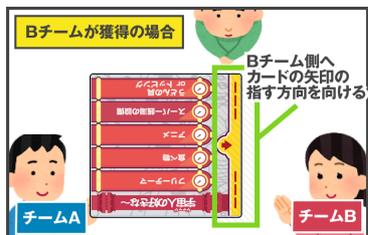
手番チームは、フィールドにあるお題カードから、好きなお題カードを選択して表に向けます。お題が決まったら、声に出して発表します。

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と明確に言える答え」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手に入ります。
【例】「(実はコロケがめっちゃ好きなんよ)……ドンピシャ回答あります！」

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)が好きなと思う回答を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、ジャッジ役(宇宙人)は両方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たチームとグーパンチをします。

グーパンチをもらったチームは、このお題で共感できた証として、今回使ったお題カードを「自分陣営として獲得」します。「自分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ることです。



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「ドンピシャ回答」だった場合、今回、自分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「自分陣営として獲得」することができます。

このドンピシャ回答で自分陣営として獲得するカードは相手陣営のカードを選んでも構いません。獲得したいお題カードがどちらの陣営のものでもない裏向きカードの場合は、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。

なお、ドンピシャ回答の判定は、ジャッジ役にとって「とても嬉しい回答」であればお題回答前に事前にココロの中で決めたもので無くても構いません。たとえば、各チームの回答が想像を超えて好きだったり、面白すぎたりした場合、グーパンチの後に与えても構いません。ジャッジ役のさじ加減で決めることができます。

「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。ドンピシャ回答が当たった場合でも当たらなかった場合でも、ジャッジ役に「●●さんのドンピシャは何だったの?」と聞いてみてください。

すべての処理を終えたら、手番を交代します。

(右図例) Aチームの勝利

いずれかのチームの手番終了時、フィールドにあるお題カードがビンゴのように縦一列または横一列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。

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、自分チームの方角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)がより気持ちの良い回答をしたチームを勝者として選びましょう。



● 発展(ヴァリエント)ルール(8人以上、99人でも対応可能)

アネクトパンチを大人数でパーティ形式として楽しむ遊び方です。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の二次会など、各種イベントで利用してみてください。



スタートプレイヤーチームを決めたら、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山札から1枚引いてお題を発表します。お題は自由でも構いません。

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決め、ジャッジ役も含め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。掛け声と同時に、ジャッジ役(宇宙人)は好きな回答をしたチーム側へ移動します。同じ回答になったジャッジ役(宇宙人)同士と回答と選んでもらったチームのプレイヤーは、全員でグーパンチをしてお互いの気持ちを称え合ってください。

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。先にお題カードを3枚集めたチームの勝利にするなど、手番を交代しながら任意の回数を行っても良いでしょう。

● アネクトパンチのコツや楽しく遊ぶためのヒント

- グーパンチをするときは、ぜひハイテンションで「イエエューイ!」と盛り上がりましょう。グーパンチ(Fist Bump)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お題4つを無視して、ジャッジに聞きたいお題を自由に設定しても構いません。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良いでしょう。
 - お題やお題に対する回答については、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お題はあくまでヒントであるため、自由に改変できます。自分なりの設定や趣味を語り、楽しく遊びましょう!
- 【お題改変例】「好きな食べ物」 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。ただし、マグロとハマチとサーモン以外。
- 【回答例1】好きな食べ物 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。
- 【回答例2】スーツの柄と色 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ムブルに白だけど、合わせるネクタイはグリーンで水玉模様。
- 【回答例3】好きなプロポーズ 設定として、2年同棲中の彼女がいてですね。記念日でもイベントでもなんでもない日に、「ごめん、今日仕事で遅くなるわ」ってメッセージを送って、「(なんもねえな)って思わせておけけど、バラの花束を持って帰ってくる。んで、…(以下略)」

- 慣れたら、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・コントをしたり、様々な方法で回答できます。



回答例: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って。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。

- 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ることができる、というゲーム設計になっています。
- シチュエーションお題カードだけで遊ぶ、ノーマルお題カードだけで遊ぶ、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。
- アネクトパンチは自由度の高いゲームです。常にフリーテーマで遊べばお題カードすら必要ありません。3本先取にこだわる必要もありません。自分たちでお題を考えてカードを作ったり、そもそもカード無しで遊んだり、新しい遊び方を考えたり、自由に楽しんでください。
- アネクトパンチの最大の目的は「一緒にプレイしたメンバーの好きなことがわかる」というコミュニケーションの促進です。みんなでアナログゲームを楽しみましょう!