



まちにはいろんな声がたくさん！
どうするか…それはみなさん次第！

『メイキット』は、まちの中にある『資源』や『魅力』を使って、
様々な要望が書かれた『まちの声』にこたえるアイデアを発表するゲームです。
まさかの組み合わせに『発想力』で立ち向かい、メイキット(できた)しましょう！



ゲームの流れ

- 1 STEP カードを用意する
くわしくは「ルール詳細」を参照
 - 2 STEP ゲームマスターを決める
※ゲームマスターはアイデア記録シートへの記入他、他のプレイヤーの不足情報(開催地の「まちの資源」や「まちの魅力」に対応する具体的な情報)などを補足する役割を担います。ゲームマスターはプレイヤーとして参加もできます。
 - 3 STEP スタートプレイヤーからプレイ
くわしくは「ルール詳細」を参照
 - 4 STEP 全員に2～5回の同じ発表回数が回れば終了
 - 5 STEP MVI (Most Valuable Idea) を選ぶ
- 発表の進め方
- 気に入ったアイデアがあったら、実際に試してみよう！

おおまかなルール

- 1 「まちの声」カードを1枚引く。
- 2 手元の「資源」カードと場にある「魅力」カードを組み合わせ、
「まちの声」に対するアイデアを考える。
- 3 アイデアを思いついたら、「メイキット」と宣言して発表する。
- 4 他の人はアイデアを「やってみよう！」と思えたら、「いいね！」する。
- 5 次の人に交代して2～5周繰り返す

みんなが「やってみよう！」アイデアをたくさん思いついた人が勝ち！

ルール詳細

STEP 1 「カードを用意する」について

すぐにプレイする場合

「まちの魅力」カード(基本セット)(12枚)に加え、プレイヤーが既に見つけている、まちの魅力を「まちの魅力」ブランクカード(空白カード)に記入して追加し、「まちの魅力」カードのセットを用意する。また、「まちの声」カードについても、ブランクカードに記入して追加できる。「まちの資源」カードはすべてそのまま使う。

+ オプションルール

プレイ前に、プレイヤーは実際にまちを散策して、そこで発見した魅力やまちの声を追加することもできます。

半径1kmくらいを90分程度歩くのがオススメ！

≡ ブランクカード(空白カード)も使ってみよう! ≡

「まちの声」カードの追加

まちの声とは、まちに対する「要望」や「課題」です。白紙の「まちの声」カードに、具体的な台詞(セリフ)とその発言主となる人を記載して、「まちの声」カードの束に加えます。

例
商店街の中に、気軽に休憩できる場所あったらなあ”
(地域の人の声)

「まちの魅力」カードの追加

プレイヤーが知る魅力は、「まちの魅力」カードに内容を記載します。「(どういうものなのか)と「なぜ魅力と思うのか」を書くといい。撮影した写真を貼ってもいい。

例
〇〇店のおもしろ看板、レトロ喫茶、〇〇店のおばちゃん

「まちの魅力」カード(基本セット)とは?

このゲームをするにあたってオススメするのは、上記の「オプションルール」にある、プレイヤーでまちを散策して収集したまちの魅力を「まちの魅力」ブランクカードに書き込んで追加してもらう方法ですが、手軽にすぐにゲームを始められるよう、まちの魅力としてよく挙がるものを「まちの魅力」カード(基本セット)として、12のカテゴリに分けて用意しています。

「まちの魅力」カード(基本セット) 12種類

① ローカルフード そのまちでしか食べられないメニューや名物店など	② 季節の催し 時期が決まっている催しでそのまちの個性が感じられるもの	③ 象徴的な動植物 名前のついている木や有名なペットなどその土地に強く結びついた生き物	④ 特徴的な建築 歴史的建造物から名もなき個性的な人工物まで、印象に残る構造物
⑤ まちの人 そのまちに暮らす人からそのまちに関わる人まで、紹介したくなる人たち	⑥ まちの景色 壮大な風景から、ふと足を止めてしまうようなちょっとした光景まで	⑦ 休憩できる場所 なぜか人が集まっていて、ゆっくりできる場所	⑧ 長く続く取り組み・伝統 個人が始めたことからまち全体で取り組んでいることまで、様々な継続的なモノゴト
⑨ ローカルのニューカルチャー 最近出てきた新たな取組みや考え方	⑩ その土地の自然現象 自然の中にある魅力	⑪ 〇〇の聖地 映画や漫画などの作品の舞台や印象的なシーンになったところ	⑫ 珍スポット 風変わりなお店・看板、珍しいもの、変わった記録など話題にしたものの



ルール詳細つづき

STEP 3

「スタートプレイヤーからプレイ」について

●プレイ準備

「まちの声」カードはよくきって、裏返しにして場において、「まちの声」山札とします。各プレイヤーには手札として「まちの資源」カードを3枚配り、残りは裏返しにして「まちの資源」山札として場におきます。「まちの魅力」カードはよくきった後に、プレイヤー全員にわかるように3枚を表にし、残りは裏返しにして「まちの魅力」山札とします。プレイヤーの中から、適当に1人を選んで最初の手番の人を決め、その後は時計回りに順番を回します。

●ゲームプレイ

手順 1

手番の人は「まちの声」カードを1枚めくり、手札の「まちの資源」カードを1~3枚使って、記載された「まちの声」に応えるアイデアを発表し、説明します。(発表するアイデアがまとまった時は「メイキット!」と宣言します。)

この時、場に出ている「まちの魅力」カードを1枚まで使用することができます。

※自分の手番の時に「まちの魅力」カード(基本セット)のカードが場に出ている場合は手番のプレイヤーがその内容に合うものを選んで(例:ローカルフード=〇〇軒の黒肉まん)使ってください。内容に合うものが思い浮かばない場合は、他のプレイヤーから、案を募ることができます。

手順 2

残りのプレイヤーは発表されたアイデアを一齐に評価します。「いいね」を挙げた人が多ければ「成功」、少なければ「失敗」です。(例:発表者が「せーの」と言い、残りのプレイヤーは親指を立てて「いいね」のサインをします) 半々に別れた場合は成功とします。※失敗時は「つけたし」を行えます!

手順 3

「まちの魅力」山札から、1枚をめくって表にした後で、次のプレイヤーの手番となります。「まちの魅力」カードを使っていないアイデアだった場合は、場にある「まちの魅力」カードが1枚増えた状態になります。

以降、手順1~3を繰り返します。

*いずれかの山札のカードがなくなったら、捨て札のカードを切って各山札に補充してください。

手順 4

何周かしたら終了し、獲得したポイントが高かった人の優勝です。

※全員が同じ手番回数となるように終わるようにします。

※各手番において「まちの資源」カードを使ってアイデアが成功した場合は1ポイント獲得。「まちの資源」カードと「まちの魅力」カードを組み合わせるとアイデアを成功させた場合は2ポイント獲得です。

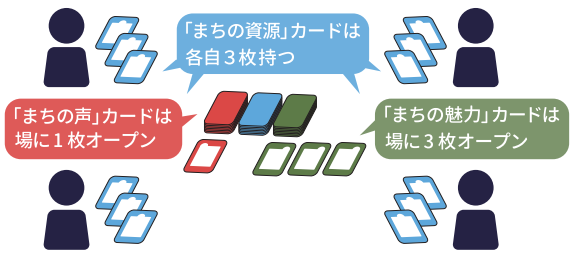
※周数は自由に設定できます。2~5周くらいを目安に30~60分程度で終わる分量がオススメ。

手順 5

最後に、「成功」した中で、「やってみたくなかったアイデア」に投票するなどして、MVI (Most Valuable Idea) を選びます。

GOAL

〈4人プレイの場合の最初のカード配置〉



「まちの魅力」カードの使用見本

●ブランクカードに追加した「まちの魅力」カードを使用する場合

例) ブランクカードに「駅前広場」と記入していた場合

書いてある内容をそのまま使ってアイデア出しに使う

駅前広場を使って...

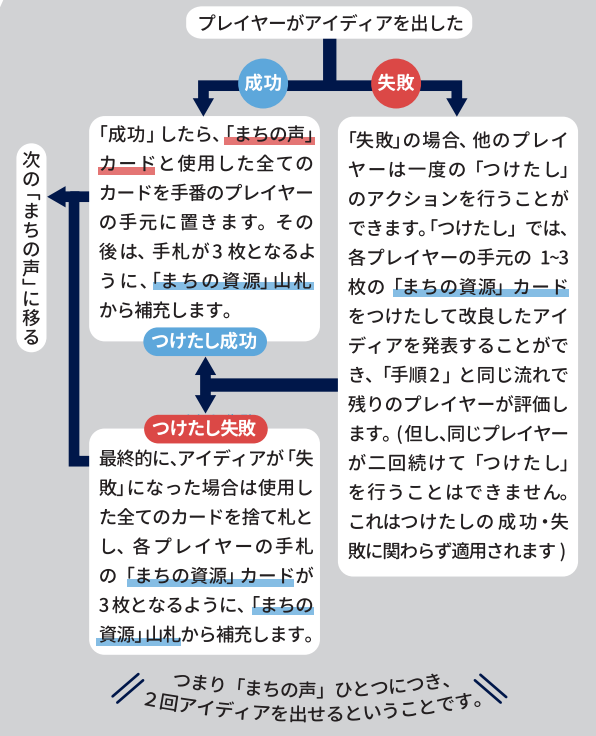
●「まちの魅力」カード(基本セット)のカードを使用する場合

例) Card No.01「ローカルフード」を使用する場合

そのまちにある具体例を出しあう

具体例のなかのひとつを、アイデア出しに使う

〈アイデアの成功と失敗の対応について〉



アイデア記録シートの使い方

メイキットで出てきたアイデアを後で見返したり他の人と共有するために「アイデア記録シート」への記入をオススメします。「アイデア記録シート」は、どの「まちの声」に対して、どんな「まちの資源」や「まちの魅力」を組み合わせたのか、そしてどんなアイデアが発表されて、それが成功したのか失敗したのかを各行に記入できるようになっています。下の記入例を参考にしてみてください。

記入例

アイデア記録シート 1 / 2		参加プレイヤー: ⑥		プレイ日: ⑦ / /	
まちの声 (Card No.)	まちの資源 (Card No.)	まちの魅力 (Card No.)	アイデア	成功 or 失敗	
① わがまちの当地キャラを全国の人気者にしたい。(10)	② 訪日外国人 (53)	③ 〇〇城周辺の散策道	④ 訪日外国人も参加したくなるような散策の仕掛けをして呼び込む。たとえば、〇〇城周辺の散策道にこのまちの当地キャラのミニパネルを配置して、たくさん見つけた人に賞品。	⑤ ○成功	

- ① どの「まちの声」カードを使ったか書いておきます。カード No. だけ記載してもよいでしょう。
- ② どの「まちの資源」カードを使ったか書いておきます。カード No. だけ記載してもよいでしょう。複数のカードを使用した場合は全て書いておきます。
- ③ どの「まちの魅力」カードを使ったか書いておきます。この例ではプレイヤーが追加したカードを使った場合を表示しています。「まちの魅力」カード(基本セット)を使った場合は、「カード No. + 具体的な魅力」のように書くともよいでしょう。
- ④ アイディアの要点を書いておきます。資源や魅力がどう使われたのかを書いておくともよいでしょう。
- ⑤ 成功したら○、失敗したら×などを書いておきます。つけたしの場合は×→○のようにします。
- ⑥ 誰とやったのかやグループなどを書いておくところです。
- ⑦ いつプレイしたのか日付を書いておくところです。