

# Count 10

## 【年齢】

6歳～

## 【プレイ人数】

3～5人程度を推奨（何人でも可）

## 【プレイ時間】

5～15分程度

## 【用意するもの】

人数分のメモ用紙とペン

または人数分の携帯電話等、メモできるもの

## 【はじめに】

Count 10はメモ帳のみで遊べる簡単で、お手軽な駆引のゲームです。

元は友人のゲーム会で、ちょっとした景品を賭けて遊ばれていた、名称不明、作者不詳のゲームでした。（※）ドイツのエッセンに行った折、同室の友人と即興でゲームを作ることになり、そのゲームをアレンジしてみたところ思いのほか面白く、このまま埋れさせるには勿体無いとルールを書きおこすことにしました。

（※1980年代に日本国内で発行されていたパズル雑誌の読者プレゼント企画が元祖だそうです。ご教授くださったゲーム研究家の草場純先生にはこの場を借りて御礼申し上げます。）

## 【ルール】

このゲームは他の人に邪魔されずに、数を10カウントした人が勝利するゲームです。

★初めてプレイする場合には、練習ラウンドを設ける事を強くオススメします。

1. 全員、それぞれ手にしたメモ用紙などに、任意の自然数(正の整数)を3つ記入します。(プレイ人数にもよりますが、慣れないうちは1～50の間くらいが妥当でしょう。極端に大きい数を書いても構いませんが、まず勝てません)

例：Aさんは4と17と31と記入しました。

2. 全員がそれぞれのメモに3つの数を書き終えたら、ゲームの開始です。全員で1から順に数をカ

ウントし始めます。

1、2、3…と数えるうち、各参加者は自分の書いた数がコールされた時に手を挙げ、代わりに1人でカウントを引き継ぎます。

例：全員で1、2、3と数えてゆき、4のタイミングでAさんは手をあげ、4、5、6…とカウントを引き継ぎました。

3. 手を挙げた人がカウントを引き継ぎ、さらに10カウントします。他の人は自分の書いた数がカウントされたら、手を挙げ、カウントを引継いでください。

例：Aさんは14までカウントを続けることができたら勝利なのですが、対戦相手のBさんが6で手を挙げました。Aさんはカウントを止め、Bさんが6から16までカウントを引き継ぎます。

4. 他のプレイヤーに邪魔されず、手を挙げたまま10カウントした人がこのラウンドに勝利します。勝利の証として、自分のメモを公開してください。

（なお、同時に複数の人が手を挙げた場合、一緒にカウントしてください。そのまま複数人が10カウントに成功した場合、最後に1人でカウントした人がこのラウンドに勝利します。）

例：Bさんは誰にも邪魔されず、16までカウントすることができました。Bさんはこのラウンドに勝利したため、メモを公開します。

5. 以上を繰り返し、10カウントを2回成功した人がゲームに勝利します。

## 【Tips】

- 極端に大人数で遊ぶ場合なかなか決着がつかないため、10ではなく5や3カウントで勝利するようにアレンジすることをお勧めします。

## 【Special Thanks】

ボ会、JaponBrand2013 JAL組（コンセプト、有限浪漫、古閑ヘル）（敬称略、順不同）

【原作】 カウントダービー

【アレンジ・文責】

The logo for Junias, featuring the word "Junias" in a stylized, white, serif font with a drop shadow effect, set against a dark background. The letters are slightly shadowed to give a 3D appearance.