

# ブレスター

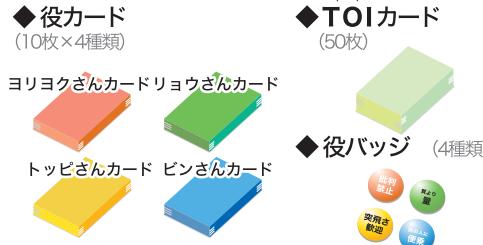
BrainStormingMaster

## 取り扱い説明書

開けてすぐ始めたい人は **クイックルール** をお読みください。

プレイ人数: 2~4名、プレイ時間: 60分程度、対象年齢: 15歳以上

### 内容物



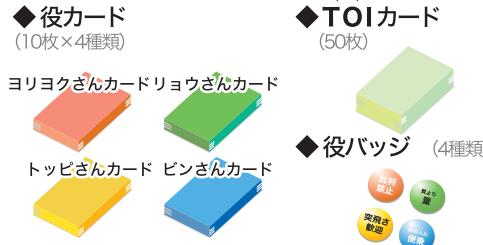
「ブレスター」は、ブレインストーミングの基礎を、ゲーム感覚で学べる新しいスタイルの学習教材です。

頭脳の活性化とチームコミュニケーションの促進を同時に図ることができます。

クイックルールでのプレイで慣れてきたら、本説明書のルール(本格ルール)で、より戦略的なゲームをお楽しみください。

アイデアプラント公式ホームページ  
<http://www.ideaplant.jp/>  
新しいテーマリストなどダウンロードできます。

### 内容物



## 1 ゲームの概要

### 1. 大まかな流れ

- 全員で決めた課題テーマに対し、  
全員で解決アイデアを出し合います。

途中、カードの指示により強制的にアイデアの数や内容が決められますので、それらをクリアしながら、解決アイデアの数を競います。

負けた人には、罰ゲームが待っていますので頑張ってください。

大きく3つのフェーズがあります。15分で1フェーズです。1フェーズ終わるたびに罰ゲームタイムがあります。3フェーズとも同じルールで行いますが、だんだんアイデアが出尽くした中でアイデアを出すことを求められるので、最後のほうは非常に苦しい戦いになります。



### 2. 勝利条件

1 フェーズ終了した時点で、TOIカードと役カードの合計の少ない人が勝ちです。  
最も多い人が罰ゲームを実行します。

### 3. ブレインストーミングとは?

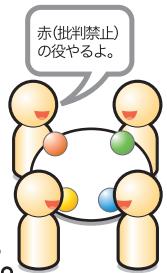
「批判禁止」「突飛さ歓迎」「質より量」「他の人に便乗」を基本ルールとする、会議で用いられるアイデア促進手法です。このゲームでもブレインストーミングの基本ルールにのっとって解決アイデアを出していきましょう。

# 2

## ゲームの準備

### 1. 4人で役割を決めます。

ゲームを行う2~4人がテーブルの周りに座ります。  
1人1つの役を担当します。役の種類は③「役の説明」を見てください。  
3人以下の時は、余った役はそのまま余らせてください。  
2人の時でも1人が2つの役を兼ねないようにしてください。

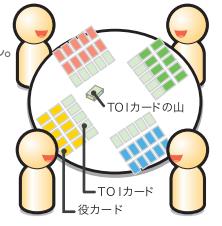


### 2. 決めた役の役バッジを目の前に置きます。

身に着けても構いません。全員に見えるようにしてください。  
全員が役の紹介をしてください。例:「私はヨリヨクさんです。」

### 3. 役カードをそれぞれの役に渡します。

担当する役のカード10枚を持ちます。机に置いてみんなに見せても構いません。



### 4. TOIカードを5枚ずつ配ります。

残ったカードは裏返しにして中央に積んでください。  
配られたカードは机に置いてみんなに見せても構いません。

### 5. テーマを決めます。

このゲームで解決したいテーマを、テーマリストから選びます。  
リスト以外から自由に決めて構いません。その場合は、決めたテーマを紙に書き、全員がいつでも見える所に置いてください。  
配られたカードは机に置いてみんなに見せても構いません。

# 3

## 役の説明

全員がどれかの役を担当します。担当した役になりきることがポイントです。

### ヨリヨクさん

場の雰囲気をよくする役です。

批判的な事を言う人を取り締まると同時に、盛り上げフレーズを言う役目があります。

### ヨリヨクさん特別ルール:

ゲーム中に誰かが批判的なことを言ったらそれを指摘してください。  
指摘したら自分の手元のTOIカードの中から1枚を場に出せます。もし自分が批判的なことを言ってしまったなら、山から3枚カードをもらってください。



### 批判禁止

### 突飛さ歓迎

### 質より量

### 他の人に便乗

### リョウさん

人よりも多くのアイデアを言う役です。

どんな些細なことでも、まずは言ってみることを、この役を通して体験してください。

### ピンさん

人のアイデアに便乗するアイデアを言う役です。

この役になったときは他人のアイデアにうまく便乗することが勝利のカギです。

# 4

## ゲームの開始と進行

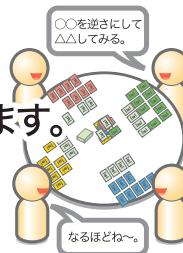
- 順番を決めます。  
じゅんかんで勝った人から時計回りに順番が回ります。
- カードを出しながら解決アイデアを言います。  
はじめに、15分で終了なので時間を計ってください。  
TOIカードを出しながら、そのカードに書かれた内容に即したアイデア、関連したアイデア、そこからひらめきを得たアイデアを言います。  
出したカードは中央の場に捨てます。言ったアイデアがTOIカードにのっとっているかは、皆さんで決めてください。1人の持ち時間は30秒を目安とします。30秒を超えてアイデアが出てないときや、指示内容を達成できないときはパスと同じ扱いになります。
- 役カードを出すことができます。  
2.でTOIカードを出す代わりに手持ちの役カードを出すことができます。(ただし1周目は出せません)。役カードの指示に、自分もしくは全員が従って下さい。

### 4. 自分の番ではパスができます。

アイデアが出ないときやTOIカードも役カードも出さないときは、パスができます。パスをするときは、山のTOIカードを1枚引いて手元カードに加えてください。

### 5. フェーズ終了のタイミング

誰かの手持ちのTOIカードが無くなるか、1フェーズにつき15分たらおしまいです。  
15分たったことに気づいた人が「15分たちました。」と言います。するとその周の最後の人で終了です。それ以降は終了まで全員モードの役カードを出すことはできません。  
最も手持ちカードの多い人が、敗北宣言をしても終了です。



# 5

## フェーズの終了と罰ゲーム

- 手持ちカードの最も多い人が負けです。  
TOIカードと役カードを合計して合計のもっともカード枚数が多い人が負けです。  
同じ枚数のときはじゅんかんで決めてください。カード枚数の最も少ない人が1位です。
- 負けた人は罰ゲームを行います。  
1位の人が「罰ゲームリスト」から負けた人に行つてもらう罰ゲームを選びます。  
負けた人はその罰ゲームを行いたくないときは、手持ちのTOIカードの枚数だけ拒否権行使できます。ただし、最低1回は罰ゲームを行わなくてはなりません。  
罰ゲームを行って、場のメンバーが納得すれば終了。納得しなかったらもう1回別の罰ゲームを行います。でも2回目は納得しなくとも終了です。罰ゲームが終わったら皆さんで拍手をしましょう。
- 崩壊チームへの罰。  
場にも山にもTOIカードが無い状態で終わったら、1位の人も罰ゲームを行います。  
どれを行うかは負けた人が決めて下さい。拒否権や回数は2.と同じです。
- 1~2フェーズ目なら次のフェーズへ。  
手元に残ったTOIカードは場に出し、山から新たに5枚ずつ配ります。  
手元に残った役カードはそのまま持ち越します。一度使った役カードは使えないでしまっておいてください。次のフェーズも同じテーマで解決アイデアを言います。  
全く同じアイデアを言うことはできませんが、わずかにでも違うものは、言うことができます。  
次のフェーズは勝った人から開始します。
- 3フェーズ目なら終了です。  
労をねぎらい、全員で「ありがとうございました」と言って終了します。  
役を変えるとまた違った楽しみがあるでしょう。

# 6

## ゲームのコツ

- 役カードを使うタイミングを考える。  
役カードは、1~3フェーズまで持ち越されます。使った役カードは2度と使えません。  
役カードは全員モードで相手に攻撃を仕掛けることができます。  
なるべく後のフェーズで全員モードを使うことがカギです。  
しかしずっと持っていると、フェーズ終了の時にカード数が多くなり負ける可能性が高まります。  
全員モードは自分にも負担のかかる諸刃の剣です。うまく使いましょう。  
また、自分自身に課題が課されるカードは早めに使うと後のフェーズで勝利しやすくなります。  
多くのアイデアを思いついたらすぐに使うことも重要です。
- アイデアはメモする。  
自分や他人が言ったアイデアは時々メモを取ると効果的です。多くのアイデアは覚えていられません。  
メモがあるとアイデアを発展させやすくなりますし、重複アイデアも避けられます。
- 独自テーマは、テーマリストを参考に。  
テーマリスト以外の独自テーマでゲームを行うときは、テーマリストにあるテーマの様に、数字を盛り込んだ課題にすると良いでしょう。
- 「楽しく」を第一に。  
個人の能力開発とチームコミュニケーションの活性化を第一に進めて下さい。  
勝負は勝負ですが、勝ち負けを第一の目的にしないようにしてください。  
間違いの揚げ足を取ったり、個人の批判をしたりしないようにして下さい。  
ルールが不明確なところやコミュニケーションが阻害される点があれば、チーム内でコミュニケーションが促進されるようなルールに改変しても構いません。

# 7

## ブレスター活用のヒント

### TOIカードは、1人でも使えます。

アメリカには優れた創造性技法として長年使われているSCAMPERリストというものがあります。(参考:『CREATIVITY UNBOUND』)  
標準的なSCAMPERリストをアイデアプラントが翻訳したものがTOIカードです。

1人でアイデア出しをするとき、TOIカードをめくり問い合わせに答えてみてください。  
発想の幅がぐんと広がります。

### アイデアの、その先へ

アイデアがたくさん出せるようになったら、その先は?  
答えの1つとして、アイデアプラントでは「アイデアボード・ワークショップ」を提供しています。  
あなたとメンバーの皆さんの発想力が、よりよい成果を生み出すことをアイデアプラントは願っています。

### 企画・制作

 IDEA PLANT アイデアの組織 アイデアプラント

〒980-0023 宮城県仙台市青葉区北目町4-7 HSGビル内  
株式会社デュナミス コーディネータGr. アイデアプラント事務局  
電話: 022-721-6180 E-Mail: braster@ideaplant.jp  
<http://www.ideaplant.jp/>

