

うのうさのうは、うのうカード（図形）と、さのうカード（言葉）を使って、さまざまな「お題」をクリアするゲームです。

<カード>



感性、形状、空間

理論、数字、言語

制限なし

うのうカードとさのうカードは1枚カードのオモテとウラになっています。カードの左上と右下に1～3の数字があります。これはそのカードの難易度です（1は易しい、2は中くらい、3は難しい）。カードを獲得するゲームでは、この数字が得点となります。

ワイルドカードは、制限のない、解答をやさしくするお助けカードです。オモテとウラで絵柄が違いますが同じ意味です。お子様や、初心者の方に、一枚ずつ配るなどしてハンディキャップ調整ができます。または、配るカードに混ぜてもOKです。運の要素が高いゲームになります。

<準備>

持ち時間のあるゲームでは、タイマー付きの時計や、スマートフォンなどのタイマー機能を使うと便利です。ワイルドカードを除いて、最初にカードをよく混ぜます。



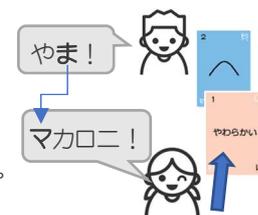
★うのうさのう しりとり

難易度：★（やさしい） 人数：2人～5人くらい

うのうカードと、さのうカードを順番に出してしりとりをするゲームです。

（やり方）

- ①30秒の持ち時間を使います。
- ②各プレイヤーにカードを6枚ずつ配ります。
- ③プレイヤーの「一番手」を決めます。
- ④一番手の反時計側の隣の人が、はじめの一文字を考えて、指定します。「あ」から「わ」まで自由です（「を」と「ん」は選べません）。
- ⑤一番手は、持ち時間以内に、「指定された一文字から始まる言葉」を答えます。「濁点（・）」と「半濁点（゜）」と「濁点なし」は区別しません。その時、答えと同時に、手札から「その言葉の意味によく当てはまるカード」を1枚選んで出さなくてはなりません。
- ⑥他のプレイヤーが可否を判定します。OKの場合は、解答者は手札を一枚減らすことに成功して、次のプレイヤーの番になります。NGの場合は、回答に用いたカードは手札に戻してやり直しです。持ち時間が過ぎても答えられなかった場合は、次のプレイヤーの番になります。
- ⑦手番が回ってきたら、手札を一枚選んで、しりとりの要領で解答していきます。このとき、前に出されたカードがうのうカードならさのうカード、前がさのうカードならうのうカードを出す必要があります。
- ⑧全員が連続でパスまたは不正解になったら、次のプレイヤーは、はじめの一文字を自由に選んで解答することができます。
- ⑨手札を最初に0枚にできた人が勝利です。



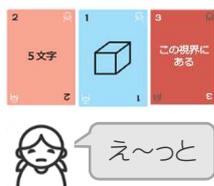
★うのうさのう 大喜利（おおざり）

難易度：★★★（むずかしい） 人数：3人～6人くらい

3枚のカードに共通する言葉を考えて、その上手さを競うゲームです。

（やり方）

- ①1分間の持ち時間を使います。
- ②各プレイヤーにカードを6枚ずつ配ります。
- ③「親」を決めます。親は時計回りに回ります。
- ④親は手札から1枚のカードを選んで場に出します。
- ⑤続けて時計回りに2人がカードを場に出します。計3枚のカードが場に並びます。このとき、「うのうカードが1枚と、さのうカードが2枚」という組み合わせにしないといけません。この3枚が「お題カード」になります。
- ⑥子は、1分間のあいだに、「3枚のカードに共通する言葉」を考えます。親は参加せず、1分間をカウントします。
- ⑦1分たったら、時計回りに、親から近い子から順番に、答えを発表します。同じ答えは言えません。思いつかない場合は「パス」します。
- ⑧全ての子が発表したら、親が、一番「うまい！」と思った人を選びます。その人が、お題の3枚のカードを手に入れます。
- ⑨1人しか答えられなかった場合は、どんな答えであっても答えた人の得点になります。誰も答えられなかった場合は、そのお題の3枚は捨てて、次のお題にいきます。
- ⑩誰かの手札が0枚になったら、そのお題が終わった時にゲームは終了します。総得点の一番多い人が勝利です。



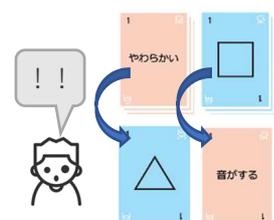
★うのうさのう スピード

難易度：★★（ふつう） 人数：2人～8人くらい

2枚のお題カードに共通して連想される言葉を早い者勝ちで答えるゲームです。

（やり方）

- ①このゲームは持ち時間はありません。
- ②同じ枚数の2つの山を作り、並べます。一方の山は全てうのうカードが上に、もう一方は全てさのうカードが上になるようにします。
- ③最初に、お題カードを開きます。一回目は誰かが代表して行いましょう。やり方は、2つの山の一番上の一枚ずつを持って、裏返ししながら、山のとなりに置きます。置かれた2枚のカードが「お題カード」になります。
- ④各プレイヤーは、「その2枚のカードに共通して連想される言葉」を考えて、早い者勝ちで宣言します。
- ⑤他のプレイヤーが可否を判定します。OKの場合は、その2枚のカードを獲得できます。NGの場合は他のプレイヤーが答えられます。
- ⑥カードを獲得したプレイヤーが、同じようにして、次の回のお題カードを開きます。
- ⑦しばらくたっても誰も思いつかない場合は、先ほどと同じ人が再び「お題カード」を先の2枚のカードの上に開きます。次に正解した人は、先の2枚と合わせて4枚を獲得します（そうしないルールでもOKです）。
- ⑧山のカードが全部なくなったらゲーム終了です。総得点の一番多い人が勝利です。



★うのうさのう かるた

難易度：★★（ふつう） 人数：2人～8人くらい

かるたのようにカードを探して答えるゲームです。  
（やり方）



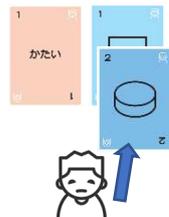
- ①このゲームは持ち時間はありません。
- ②カードの一枚を「最初のお題カード」として誰も見えないように別にします。
- ③残りのカードを、重ならないように場に並べます。このとき必ずしも向きや並びをそろえる必要はありません。場の真ん中あたりに空間をつくり、そこに、さきほど別にした最初の「お題カード」を公開します。
- ④各プレイヤーは、「お題カードと、場に広げられたカードのうちの1枚のカードから、共通して連想される言葉」を考えます。思いついたら、選んだ1枚のカードに手をつけて、その言葉を宣言します。2枚のカードの種類の組み合わせは自由です。
- ⑤他のプレイヤーが合否を判定します。OKの場合は「お題カード」を獲得できます。解答のときに選んだカードは次の「お題カード」になり、次のお題がすぐ始まります。NGの場合は他のプレイヤーが答えられます。
- ⑥最初に、獲得したカードが所定枚数（12 - プレイヤー人数）またはその2倍の総得点になったらゲームは終了し、その人が勝利です。  
（終了・勝利となる条件）

人数	カード枚数	総得点数
2人	10枚	20点
3人	9枚	18点
4人	8枚	16点
5人	7枚	14点

★うのうさのう れんそう

難易度：★★★（むずかしい） 人数：2名～5名くらい

うのうカードとさのうカードを組み合わせて答えを見つけ出すゲームです。  
（やり方）



- ①40秒の持ち時間を使います。
- ②カードを各プレイヤーに6枚ずつ配ります。
- ③残ったカードは山札として場に置いておきます。
- ④プレイヤーの「一番手」を決めます。
- ⑤一番手の反時計側の隣の人が、山札から2枚を「お題カード」として場に並べます。2枚はうのうカードとさのうカードの組み合わせにします。
- ⑥手番の人は、持ち時間以内に、手札から一枚のカードを選び、2枚のお題カードのどちらかの上に置いて、「出来上がった2枚のカードに共通して連想される言葉」を宣言します。なお2枚のカードは、常に「うのうカードとさのうカードの組み合わせ」となる必要があります。
- ⑦他のプレイヤーが合否を判定します。OKの場合は、解答者は手札を一枚減らすことに成功して、次のプレイヤーの番になります。NGの場合は、解答に用いたカードは手札に戻します。持ち時間が過ぎて答えられなかった場合は、次のプレイヤーの番になります。
- ⑧全員が連続でパスまたは不正解となったら、次のプレイヤーは山札の1番上のカードを「お題カード」のどちらかにのせてから手番を行います。
- ⑨手札を最初に0枚にできた人が勝利です。

<カードの補足>

内容が難しいカードについての補足と解答例です。



<答えのジャッジ>

答えがOKかNGかのジャッジは、各プレイヤーの感性に任せられますが、基本的なガイドラインがあります。

- 1) ただの形容詞はNGです。例えば、お題カードが「赤い」で、答えが「顔」だとどうでしょうか。これはNGです。「赤い顔」という言葉は自然ですが、「顔」そのものが「赤い」とは限りません。それでは、答えが「りんご」だとどうでしょう。赤くないりんごもありますが、りんごの色といったら、ほとんどの人は「赤い」と考えると思いますので、これはOKとするのが適切です。
- 2) 組み合わせ言葉はNGです。例えば、お題カードが「小さい」「動いている」の場合に、回答が「小型自動車」という答えは、言葉の組み合わせを利用しているのでNGです。

<勝利条件いろいろ>

カードを獲得するゲームでは、カードに書かれた数字が得点となります。難しいカードほど点が高くなり、一発逆転が可能です。ワイルドカードを使う場合は、ワイルドカードの得点を決めましょう。カードの枚数で勝敗を決める事もできます。こちらの方が分かりやすく、逆転の要素が少なくなります。

<ハンディキャップ>

上手な人・・・初めの手札枚数を多くしましょう。また、持ち時間を短くしてみましょう。  
お子様、初心者の方・・・始めの手札枚数を減らし、持ち時間を長くしましょう。または、手札に「ワイルドカード」を加えて、要らないカードを捨てましょう。ワイルドカードは「条件がない」カードなので、やさしくなります。ハンディキャップは、連続でゲームをするときに、前に勝利した人を有利にする勝者特典として使うこともできます。

<他にも色々な遊び方>

好みに合わせて、ぜひオリジナルの遊び方にアレンジして下さい。ホームページで新しい遊び方を掲載予定です。感想もお待ちしています。（✉：[corolabomail@gmail.com](mailto:corolabomail@gmail.com)）。

<https://corolabo.com/unousanou>

