

どうぶつ

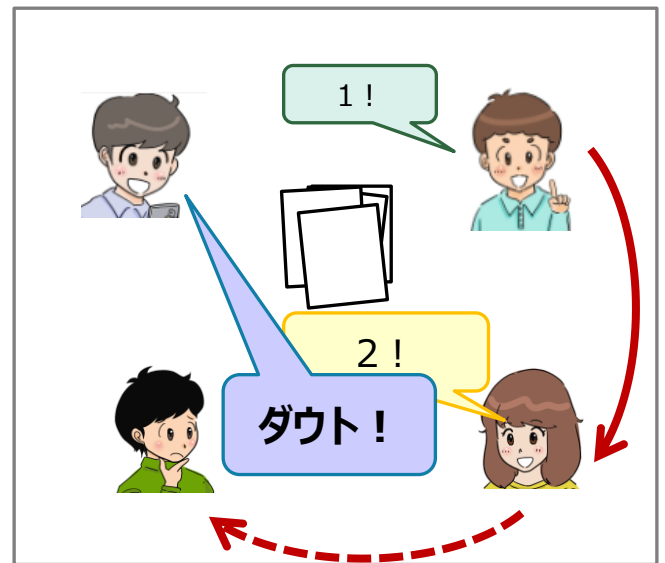
C216 動物ダウト

かざして
チェック

手もちのどうぶつカードから 1 まいずつ
「1!」「2!」「3!」・・・
とウラ向きにカードを出していくゲーム

カードがない時は、ばれないように、
ウソをついて、ほかのどうぶつカードを
出そう

ウソをみやぶったら、「ダウト!」とさけぼう!



あそびかた

すべてのカードをぜんいんにくばる

① じゅんばんをきめる

スタートの人をきめる（つぎからは、とけいまわりにじゅんばんをまわす）

② カードだす

スタートの人から、じゅんに手もちのカードの中から 1 まいずつ出していく。
そのとき、「1!」→「2!」→「3!」・・・ と、ばんごう
じゅんになるようにする。

（ない時は、ウソをついて、ほかのどうぶつカードをだす。）

ほかのプレイヤーは、ウソのカードを出していると思ったら「ダウト!」とさけぶ。

- ・うそがバレたら、カードをだした人が、これまでに出了れたカードをもらう
- ・うそではなかったら、さけんだ人が、これまでに出了れたカードをもらう

くわしくは、どうがをチェック!

だれかのてもちのカードがなくなるまで、②をなんかいも くりかえそう。
はやくカードがなくなつたひとがかち!



くわしいルールは、つぎのページいこうに のっているよ! おうちのひとと、いっしょによんでね。



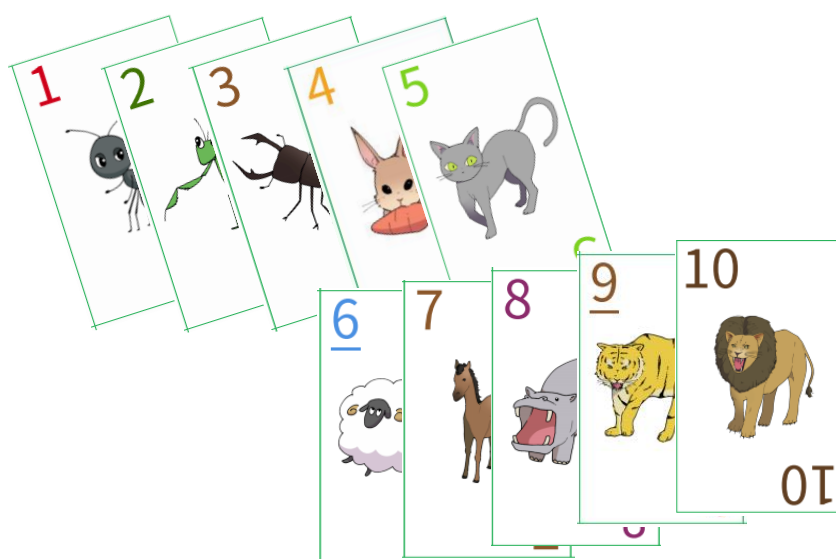
かざして
チェック



人数
時間
難易度

2人～5人
30分程度
★☆☆

C216 動物ダウト



ゲーマータイプ



キラー



チアーバー

D:決闘者

他の人のウソを見破る



エクスプローラー

A:達成者

3

2

1

0

順番にカードを出し、手持ちのカードを1枚ずつ減らしていく

B:交流者

順番にカードを出す



ソーシャライザー

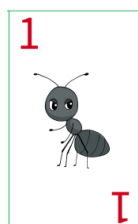
C:探究者

これまでに出了たカードから他の人のカードを予測する

C216 動物ダウト

内容物

カード



4 枚



4 枚



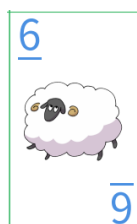
4 枚



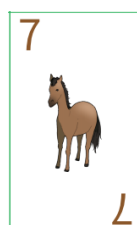
4 枚



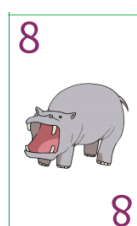
4 枚



4 枚



4 枚



4 枚



4 枚



4 枚

合計 40 枚

C216 動物ダウト



ゲームの概要

順番に、手持ちの動物カードから1枚ずつ「1!」「2!」「3!」…と裏向きに出していきます。
出せるカードがない時は、嘘をついて出していきます。
相手のウソを見破った人が勝つゲームです。



勝負のつけ方

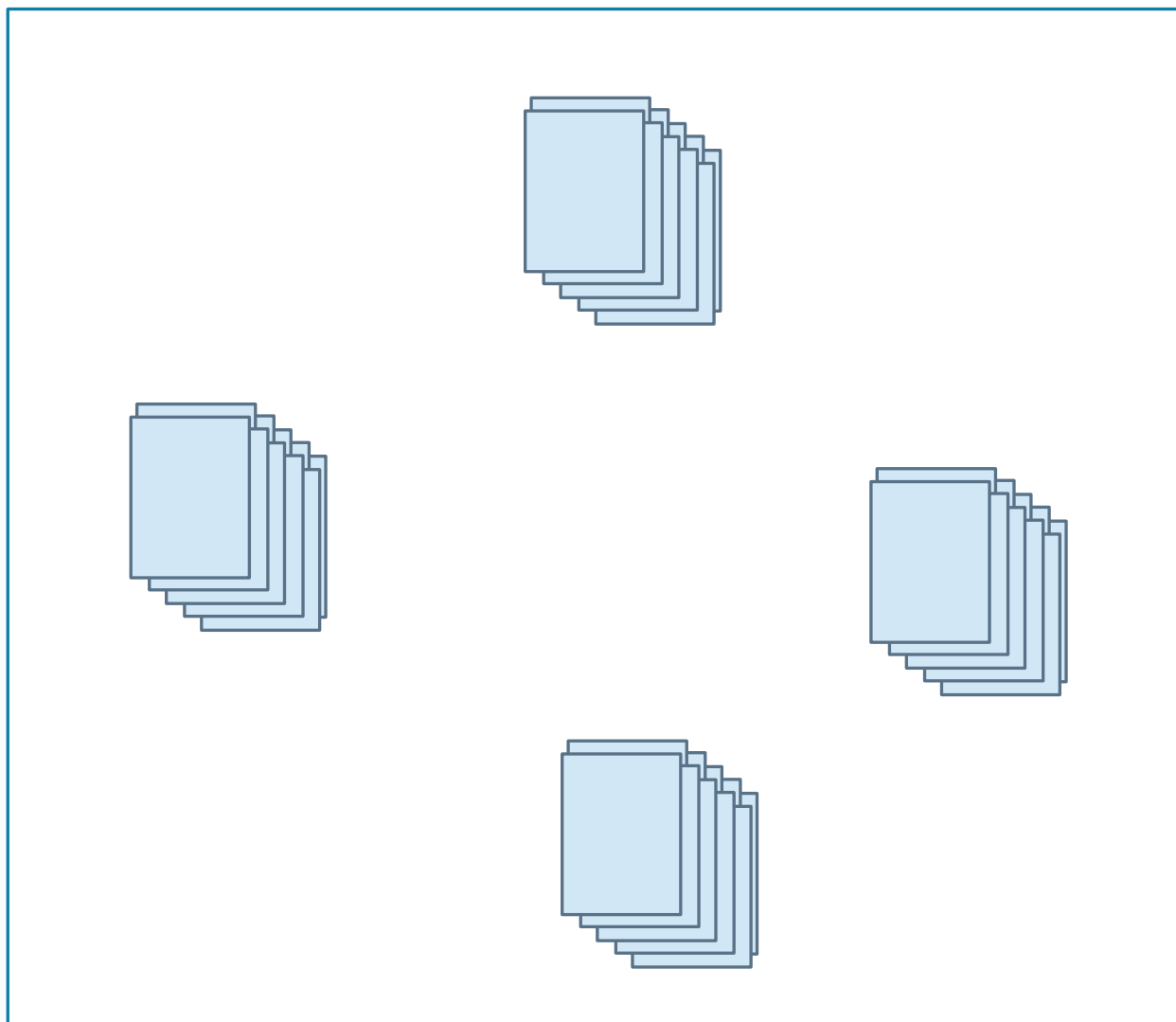
手持ちのカードが最初に無くなった人が勝ち。
その時に、手持ちのカードが一番多い人が負け。

C216 動物ダウト



準備

全てのカードを配り、裏向きに重ねて置きます。



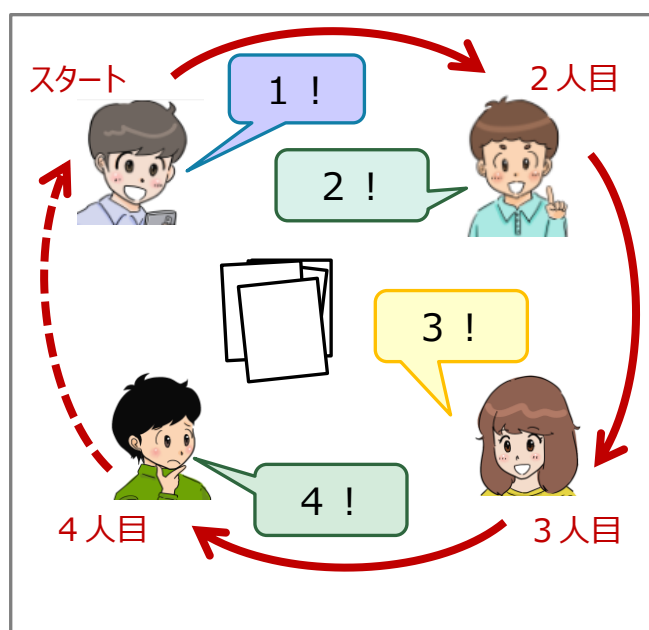
例：4人で遊ぶ場合

C216 動物ダウト

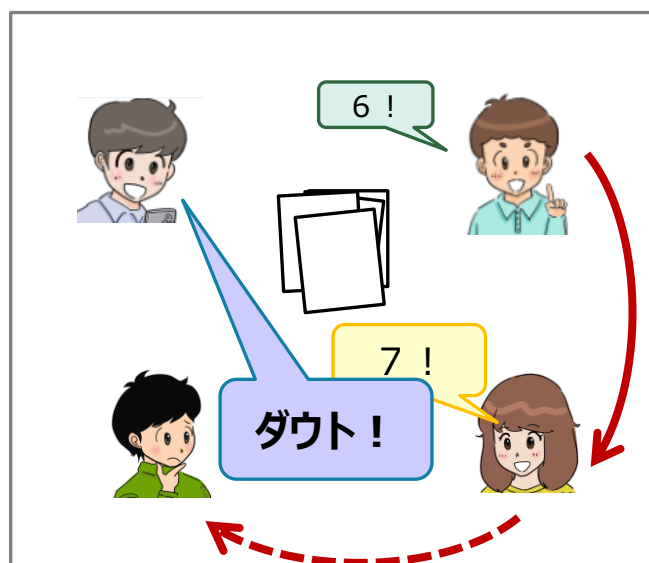
遊び方

- ①スタートの人を決めます。（時計回りに順番を回します。）
- ②スタートの人は、手持ちのカードの中から、1のカードを出し、「1！」と言いながら、カードを裏向きにして、真ん中に置きます。無い時は、「1！」とウソをついて、他のカードを出します。

以降、順番を回しながら、動物カードを数字順に出し、裏向きに重ねていきます。



他のプレイヤーは、ウソのカードを出していると思ったら、次の人がカードを出す前に「ダウト！」と叫びます。



C216 動物ダウト

遊び方（つづき）

「ダウト！」と叫んだ時のルール

カードを出した人は自分が出したカードを表向け、皆で確認します。

- ・ウソをついていたら、
カードを出した人が、それまでに出了れたカード（場に裏向きに
出されているカード）をすべて回収します。
- ・ウソではなかったら、
「ダウト！」と叫んだ人が、それまでに出了れたカードをすべて回収
します。

回収したカードは手持ちのカードに加えます。

誰かの手持ちのカードがなくなるまで②を続けます。

手持ちのカードが最初に無くなった人が勝ちです。
その時に、手持ちのカードが一番多い人が負けです。

C216 動物ダウト



ゲームのコツ、プレイヤーへの支援

- ・心理戦です。
- ・自分の手持ちのカードと今までに出たカードから、各プレイヤーの手持ちのカードを想像したり、相手の顔色を見たり、しながら、ゲームを進めます。
- ・深く考え込まず、テンポよくカードを出していくと、盛り上がります。



アレンジ（案）

- ・慣れてきたら、数字の代わりに動物の名前を言いながらカードを出す（「あり！」、「かまきり！」、「かぶとむし！」…）
- ・カードの出す順番を、10からだんだん数字を小さくなるように出していく
- ・好きなカードを作る（4枚ずつとする）
- ・特別な意味のあるカードをつくる（4枚である必要はない、1枚でもよい）
 - 例：カメレオン … どんなの動物にもなることができる
 - ネコ … ダウトと叫んでめくった時にネコが出たら、手持ちのカードが一番少ない人が、場のカードを全て回収する