

# イオン化傾向カードゲーム 説明書

## 1. 目標

○金属のイオン化列や、水、酸との反応などの知識の定着を図る

## 2. カードゲームについて

○今回は、楽しく知識の定着を図るために、カードゲームを用意した。詳細ルールは後述する。

### 【楽しく知識の定着を図る工夫ポイント】

- ◎金属カード（図1）の強さを金属のイオン化傾向に従わせることで、ゲーム中は常にイオン化傾向の大小関係を意識せざるを得なくなるように工夫した
- ◎金属カードの左上にイオン化傾向を覚える語呂合わせを載せ、カードを順番に並べて持った時に語呂合わせが確認できるようにした
- ◎金属カードには、その金属に関する豆知識を載せ、知識を関連付けられるように工夫した
- ◎電子カード（図2）に「環境」の要素を入れることで、ゲーム中は手札の金属の反応性も合わせて意識せざるを得なくなるように工夫した。
- ◎このゲームは、毎ターン必ず1枚ずつ手札を使い、手札を使いきったら終了となる。加えて、本ゲーム専用のタイマーを使用することで、ゲームに要する時間を正確に調整できるようになっている。

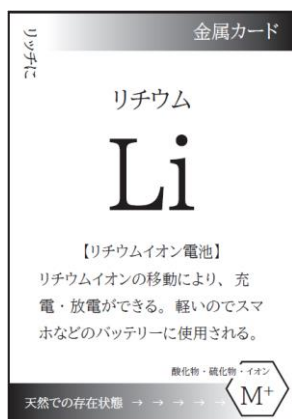


図1 金属カード

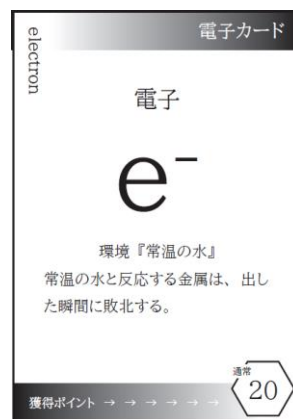


図2 電子カード

※カードの図は制作中のものです。

### 3. 要する時間(目安)について

電子カードをめくって手札を出すタイミングを、ゲームマスターが管理する（時間制限を細かく設ける）ことで、要する時間をコントロールできる。

- ・合計所要時間（3ゲーム行う場合）……………約 35 分
  - ・ルール説明にかかる時間……………約 5 分
  - ・1ゲームにかかる時間（初期手札5枚の場合）……………約 10 分× 3
    - ・カード配布……………約 1.5 分
    - ・手札整理やその他のロスタイムなど……………約 1 分
    - ・1フェーズ……………約 1.5 分× 5

### 4. カードゲームの詳細ルール（初期手札n枚の場合）

勝利条件：電子カードを取り合い、最終的に最も多くの【獲得ポイント】を獲得する

#### 《ゲームの流れ》

- (1) 【電子カード】の束を参加人数に分けて伏せて置き、山札とする
- (2) 【金属カード】をn枚ずつ配り、手札とする
- (3) 単位フェーズ（後述）をn回（手札がなくなるまで）繰り返す
- (4) 獲得した電子カードの【獲得ポイント】を合計し、最も多い人が勝利

#### 《単位フェーズで行うこと》

- (1) それぞれの山札から1枚めくり、表向きで山札の横に置く（以後、【山】と呼ぶ）
- (2) 「せーの！」の掛け声で、任意の山に手札を1枚出す
- (3) それぞれの山について、勝敗ルール（後述）に従って勝敗を決め、勝利した人がそれぞれ該当する山の【電子カード】を総取りする
- (4) このとき、誰にも獲得されなかった電子カードは、次のフェーズ以降も、誰かに獲得されるまで山に残り続ける。その場合も、(1)の作業は同様に行われ、山にある電子カードの枚数が増えていく。このとき、各々の山の「環境」は、最も新しい電子カードのものを使用する。

#### 《勝敗ルール》

- (1) まず、各々の山の電子カードの環境で反応する金属を無条件に敗北させる
- (2) 次に、(1)で電子カードが敗北しなかった人の中で、その山に電子カードを出したのが自分だけ（狙った山が他のプレイヤーと被らなかった）場合、その人はその山について勝利する
- (3) 複数人の狙いが重なった山については、敗北していない金属カードの中で最もイオン化傾向の低いカードを出した人が、その山について勝利する