

ミミックが あらわれた！

MIMIC ATTACKS!

ゲームデザインと
アートワーク
ほしのシンヤ

🕒 10分

👤 2人

🎂 6歳から

— ものがたり —

ポロポロの体をひきずりながら、盗賊はついに洞窟の最深部にたどり着いた。
「はあ…はあ…。この中に…すごいメダルが…」
息も絶え絶えに、宝箱のふたに腕を伸ばすと…
なんと、宝箱はミミックだった！

▶ 内容物

すごいメダル 5枚
オモテ・ウラなし

おぼけメダル 4匹
オモテ ウラ

うでパーツ① 2個

うでパーツ② 2本

勝ち星 3枚

▶ ゲームの準備

1. うでパーツ① と うでパーツ②をゆるめにはめ込み、
【とうぞくのうで】を組み立てます。

2. ケースを開き、凹凸（ミミックの舌の絵）のある側に、
・すごいメダル 5枚
・ウラ向きにした おぼけメダル 4匹
を置きます。

ゆるめにはめ込む！

▶ 勝利条件

各プレイヤーは、**とうぞく** 役と **ミミック** 役を分担します。それぞれの目標は相反しています。目標を達成することに **勝ち星 1枚** を得て、**勝ち星 2枚** で勝利です。

< とうぞくの目標 >

① **すごいメダル** を全て 取り出す。
② **ミミックの攻撃** を2回 **かわす**。

< ミミックの目標 >

① **とうぞく** を倒す。
② **おぼけメダル** を取らせる。

▶ ゲームの流れ

1. このゲームのケースを開けた人が **とうぞく** を担当し、もう一人が **ミミック** になります。

2. ゲームをプレイし、どちらかが **勝ち星 1枚** を得るごとに、役割を **交代** します。

3. 先に **勝ち星 2枚** を得たプレイヤーの勝利です。

▶ ゲームの遊び方 — ミミック編 —

1. **ミミック** は、ケースのふたを閉じてメダルを混ぜ、メダルの種類が分からないようにします。
その後、ふたを **45度** 以上開けて中身が相手に見えるように置き、ふたの上に **片手** を添えます。

2. **ミミック** は、目を閉じて「せーの！」と言い、声に出して **20カウント** を数えます。
1カウントには、**1秒以上のゆったりとした間隔** を空けてください。

3. **ミミック** は、目を閉じ20カウントを数えながら、次の A、Bの行動のうち1つ を実行します。

A…20カウントの途中でふたを閉める

【とうぞくのうで】を挟むことに **成功** すれば、**勝ち星 1枚** を得ます。
「ミミックの こうげき！ とうぞくに めいぢゅう！」

挟むことに **失敗** した場合、**2ターン目**（詳しくは後述）に進みます。
「ミミックの こうげき！ とうぞくは みをかわした！」

更に **2ターン目**でも**失敗** すると、**とうぞく** が **勝ち星 1枚** を得ます。
「ミミックの こうげき！ ミミックは したを かんでしまった！」

成功・失敗の判断基準は、右のイラストを参考にしてください。

成功！

失敗！

B…20カウントを数え終わると同時にふたを閉める

ケースの中に **すごいメダル** が1枚でも残っていれば、たとえ【とうぞくのうで】を挟んでいなくても、**勝ち星 1枚** を得ます。
「ミミックは じゅもんをとなえた！ とうぞくを たおした！」

もし、ふたを閉める前に、全ての **すごいメダル** を取り出されてしまったら、**とうぞく** が **勝ち星 1枚** を得るので気を付けましょう。

積極的

逆

また、A、Bどちらの行動に関わらず、ふたを閉めた時に **おぼけメダル** が1枚でもケースから取り出されていれば、**勝ち星 1枚** を得ます。
「おぼけメダルの ふいうち！ とうぞくを たおした！」

俺さまは
モンスターだぞ

▶ ゲームの遊び方 — とうぞく編 —

1. **とうぞく** は、**ミミック** の 対面 に座り、自身の前に【とうぞくのうで】を置きます。

2. **ミミック** が20カウントを数え始めたら、**自身の前に置く** 【とうぞくのうで】を両手に持ちます。
持ち方は、必ず、右の絵のように、**端の部分**を一本ずつ持って ください。

3. **とうぞく** は、20カウントの間、次の A、Bの行動を何度でも好きなように 実行します。

A…【とうぞくのうで】を使ってメダルをケースから取り出す

20カウントを数え終わる前に **すごいメダル** を全て取り出すことができれば **勝ち星 1枚** を得ます。ただし **おぼけメダル** が混ざってはいけません。
「とうぞくは すごいメダルを すべて てにいれた！ とうぞくは じげだした！」

成功！

失敗！

B…【とうぞくのうで】を使ってメダルをケースの中に戻す

おぼけメダル をケースから取り出した状態でふたを閉められると、たとえ **すごいメダル** を全て取り出していたとしても、**ミミック** が **勝ち星 1枚** を得ます。
おぼけメダル を取り出してしまったら、すぐにケースの中に戻しましょう。
「とうぞくは おぼけメダルを ミミックに なげつけた！」

おぼけメダル を1匹でも取り出してしまうと、大ピンチ！ ケースの中でメダルをひっくり返して調べることが、基本のテクニックだ。

また、20カウントの間、**ミミック** がいきなりケースのふたを開めてくることがあります。
【とうぞくのうで】が挟まれると **ミミック** が **勝ち星 1枚** を得ますが、うまくかわすことができれば、**2ターン目**（後述）に進み、有利な状況に転じます。

▶ ゲームの遊び方 — 2ターン目 —

ミミック が行動A（20カウントの途中でふたを閉める）を実行したとき、どちらも**勝ち星**を得る条件を満たしていなければ、2ターン目に進みます。2ターン目は **とうぞく** が有利です。

1. すでに取り出された **すごいメダル** は
ケースに戻しません。

2. ケースの中にある、オモテ向きの
おぼけメダル を全て **ウラ向き** にし、
よく混ぜます。

3. **ミミック** は「せーの」の合図で20カウントを
はじめから数え直し、プレイを再開します。

要するに、ミミックの
攻撃を誘って、2回とも
かわせばいいわけ。

2ターン目 でケースのふたが閉められたとき、どちらも **勝ち星 1枚** を得る条件を満たしていなければ、**とうぞく** が **勝ち星 1枚** を得ます。

▶ 勝ち星のフローチャート

①【とうぞくのうで】がケースのふたに挟まりましたか？

はい いいえ

② おぼけメダル が1枚でもケースから取り出されていますか？

はい いいえ

③ すごいメダル が全てケースから取り出されていますか？

はい いいえ

④ 20カウント後にふたが閉まりましたか？

はい いいえ

⑤ もしかして 2ターン目 ですか？

はい いいえ

どちらが勝ち星を得るのか
分からなくなったときは、
この優先順位を見るミミ！

2ターン目へ…

▶ その他

・子どもと遊ぶ場合、発達段階に合わせて、次の目安を参考に難易度を調整してください。
(目安) 6～8歳…すごいメダル 3枚・おぼけメダル 2匹
9～11歳…すごいメダル 4枚・おぼけメダル 3匹

・「ミミックによるフェイントはあり？なし？」のような、細かいルールは決めていません。
お互いに楽しいゲーム体験ができるよう、2人だけのルール を決めてください。

楽しい時間を
過ごした人
みんなが勝者！

ミミックが あらわれた！

MIMIC ATTACKS!

ゲームデザイン：ほしのシンヤ
アートワーク：ほしのシンヤ
制作：ほしのシンヤ

問い合わせはこちら
hoshinoshinya777@gmail.com
x.com/shinyastar777

【誰でも遊びやすいゲームを目指して】

・プレイ中に文字を読む必要はありません。
・プレイ中に色を見分ける必要はありません。

プレイ中、ケースの中に手や指を直接入れないでください。
ケースのふたに挟んでケガをする恐れがあります。

3ページ目

4ページ目

ミミックがあらわれた！ 付録



このゲームは、ケースそのものを使ってプレイします。
はじめはケース表紙を宝箱のフタにしましたが、賞品としてキャッチでないため、上のようなデザインを考えています。



透明なケースを開けると、ミミックの口が現れます。
①凹凸があるケース、②凹凸のないケースの両方を試しましたが、①の方が、メダルを取り出しやすく、体験感が高いです。



【とうぞくのうで】です。
子供用の箸に、ソフトビニールのチューブを被せます。
両手で一本ずつ持つ、というルールも相まって、絶妙にままたらない操作感が楽しめます。
また、ふたを閉じたときにはチューブが食い込むので、「挟まれた」「挟まれなかった」の判定が容易です。



プレイイメージです。
【とうぞくのうで】でメダルをひっくり返して鑑定、本物のメダルだけを取り出します。
ただし、取ることに夢中になっているとあっさり喰われます。(始めは、ミミックの方が強いという印象をもちます)
プレイヤーは遊ぶうちに、探すふりをするなどの駆け引きが必要と気付きます。