

# ミリオンヒットメーカー お試し版 説明書



ゲームデザイン／イラスト：326（ナカムラミツル）  
グラフィックデザイン：嶋田美咲（アークライト）  
プレイ人数：1～4人（製品版は1～12人）  
プレイ時間：20～60分  
対象年齢：8歳から

## <お試し版 内容物>

ワードカード：100枚

議長マーカー：1枚

花／済マーカー：各8枚

※印刷して適当にカットしてください。

マーカー類はなくても遊べます。

ヒットメーカーシート（テーマ／ルール／補充）

※お試し版 説明書の2ページ目に載っています。

ダイス：3個

※別途、必要です。ダイス1個やダイスアプリでも遊べます。



<ゲーム概要> **※お試し版では、製品版と比べて、プレイ上の制限や利用できないルールがあります。**

『ミリオンヒットメーカー』は、みんなが同じ広告代理店（広告会社）のプランナー（企画者）となって、**100万人に売れる「ミリオンヒット商品」をつくる「協力+対戦」のゲーム**です。

みんなは優秀なプランナーなので、頭に浮かんだ（手札の）**ワードを2つ組み合わせるだけ**で、かなりのヒット商品を生み出すことができます！

それに加えて、みんなは同じ会社の仲間ですから、**お互いのプレゼン（発表）をよく聞いて一緒にアイデアを磨き、「いいね！」が飛び交うミリオンヒット商品を生み出しましょう！**

## <ゲームの準備>

用意したワードカードを、適当な空き箱などにまとめておきます。

- ・ゲーム中、オモテを見ないように、ここからカードを引きます。

各自は12枚ずつ、ワードカードのオモテを見ずに引き、手札として持ちます。

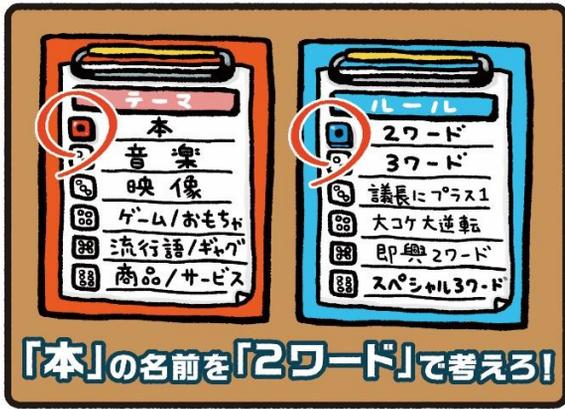
- ・手札のオモテは自分だけが確認できます。

済、花マーカーを全員に1個ずつ配ります。

- ・余ったものは使わないので脇によけます。

このゲームに詳しい人、一番最近ヒット商品をつくった人が最初の議長となり、議長マーカーを受け取ります。

- ・議長はじゃんけんなどで決めてもOK！



<ゲームの流れ①：テーマとルールの決定>

議長はダイスを振り、各ヒットメーカーシートの「テーマ」「ルール」の対応する出目の場所に置きます。これが今回のラウンドのお題となります。ダイスが1個しかないとき、またはダイスアプリを使用しているときは、適当なマーカーを用意して「テーマ」と「ルール」をおぼえておくようにしてください。

・最初は画像と同じ「本」「2ワード」にするのがオススメです。



<ゲームの流れ②：商品名の考案>

全員は一斉に、今回のお題に従ってヒット商品の名前を考えます（テーマによっては無形のものもありますが、便宜上「商品」「商品名」と呼びます）。

商品名は、手札のカードのうちの2枚（ルールによっては3枚）を組み合わせて作ります。商品名が思いついたら、使う2枚（3枚）をウラにして自分の前に置き、その上に済マーカーを重ねます。

ヒットメーカーシート（テーマ／ルール／補充）





### <ゲームの流れ③：商品発表会>

全員が済マーカーをカードに重ねたら、商品発表会の時間です。

議長の左隣から始めて時計回りの順に商品名を発表します。商品名を公開して読み上げ、どんな商品であるか、どういう経緯でヒットしたかなどを自由に説明します。

他の人はその説明をよく聞きつつ、よりヒットするためのアイデアを適宜はさんで盛り上げましょう。

**ただしこのとき、相手の発言を否定してはいけません！**



### <ゲームの流れ④：投票>

全員が商品発表を終えたら、投票の時間です。

各自は今回出そろった商品名の中で、最もヒットしたと思えるものを1つ選び「せーの」で指さします。**このとき、自分の出した商品名には投票できません！**

目印として票数を花マーカーで示します。

最も票が多い商品を、ミリオンヒット候補として、並べて残しておきます。

最多票を獲得できなかった商品は、惜しくもミリオンヒット候補から脱落です。カードを捨てましょう。

#### 複数1位の場合

最多票が複数あった場合は、その中から議長が1つ選び、ミリオンヒット候補にします。このときも議長の出した商品名を選べません。

#### 2人プレイの場合

2人で遊んでいる場合は、指さしをせずに2人の回答をどちらもミリオンヒット候補として並べて残しておきます。

ミリオンヒット候補が決まったら、花マーカーは各自の手元に戻します。

## <ゲームの流れ⑤：手札の補充>

議長はダイスを振り、ヒットメーカーシートの「補充」の対応する出目の場所に置きます。この項目に従って手札を調整します。ダイスが1個しかないとき、またはダイスアプリを使用しているときは、適当なマーカーを用意しておぼえておくようにしてください。**その後、手札が0～4枚の人は、5枚になるまでカードを引きます。**

……以上のゲームの流れ①～⑤でラウンドは終わります。

議長の左隣の人が新しい議長となり、次のラウンドの「ゲームの流れ①：テーマとルール決定」からくり返します。

## <ゲームの終了：最終投票>

プレイ人数（チーム）と同じ回数のラウンドが終わったら、最終投票の時間です。最終投票では「ミリオンヒットメーカーの決定」と「今シーズンNo.1ヒットの決定」を行います。

### ミリオンヒットメーカーの決定

ヒット商品エリアにあるミリオンヒット候補を確認し、それぞれの生みの親（誰がカードを出したか）を数えます。

最も多くのミリオンヒット候補を生み出した人が「ミリオンヒットメーカー」として表彰されます！

**1位が複数ならそのすべての人がミリオンヒットメーカーとして表彰されます！**

### 今シーズンNo.1ヒットの決定

各自は出そろったミリオンヒット候補の中で、最もヒットしたと思えるものを1つ選び「せーの」で指さします。

**このときは自分の出した商品名にも投票できます。**

最も票が多い商品は、今回最も売れた**No.1**ヒットとして表彰されます！

**1位が複数ならそのすべての商品がNo.1ヒットとして表彰されます！**

### <特別ルール：1人長文> ※複数人でもできますが、投票や勝敗はありません

たくさんのカードから、長い言葉や文章をつくるルールです。

通常ではありえない答えが生まれ、一味違った楽しみを感じられます。

①ワードカードを好きに引き、面白そうな組み合わせを探してつないでいきます。何枚でもつなげられます。

②使わないカードは捨てますが、後からもう一度拾ってつなぐこともできます。

③十分に面白い組み合わせが出来たら終了です。

## <ゲームを遊び終えたら...>

お試し版は製品版のルールを一部抜粋したもので、ワードカードも10分の1しか収録されていません。興味がわいたら、**内容物が豪華になった製品版の『ミリオンヒットメーカー』をぜひ遊んでください！1000枚のカードや追加ルールがあなたを待っています！**

