

## プレイルール1：パーフェクトチャレンジ ～研究者等の行動規範～ (1人～4人)

### カードの配置

プレイカードの中からアンサーカード3枚を取り出し、プレイスの「アンサー (Answer)」に解答が見えないように置く。残りのプレイカード全部を全員に均等に配り各人のハンドカードとする。2人以上いる場合には、それぞれの人のチップカードの色を決め、その色のチップカード全部(15枚)をそれぞれの人に配る。チップカードはプレイスにあるそれぞれの「ベース (Base)」に置く。

### プレイの目的 (purpose)

プレイの目的は、3種類のアクション (action) (チャレンジ (challenge)、ムーブ (move)、セット (set)) を繰り返しながら、語 (Word) と例 (Example) の正しい (correct) 組 (combination) や、題 (Title) と文 (Sentences) と「語と節」 (Words and Phrases) と分類 (Category) の正しい組を、できるだけ多く完成 (complete) させて、アンサー (Answer) を公開 (open) する判定 (judgment) のときに自分のアイテム (item) にすることです。参加者間で競争すると同時に、全員で協力して「パーフェクト (perfect)」を目指してください。

### プレイのコツ (tips)

チャレンジ、ムーブ、セットなどのアクションで完成した組は、アンサーの公開のときに正しいと判定されたら、その組のチップカードの一番上に乗っているカードの色の人のアイテムになります。組が正しくなければ誰のアイテムにもなりません。正しい組を完成させて自分のアイテムにできるように、チャレンジ、ムーブ、セットなどのアクションをうまく利用しましょう。

### プレイの進行 (procedure)

初番の人を決める。番は時計回りに回し、1回の番は、チャレンジ、ムーブ、セットの3種類のアクションを順に行うことで進める。プレイカードをプレイスに置くときには各プレイカードの種類(語、例、題、語と節、分類)に応じたエリア (area) に置く。

### 3種類のアクション：

#### 【チャレンジ (challenge)】

プレイスで完成している1つの組のプレイカードのうち何枚かを別のエリアに移動させて新しい組を1つ完成させることを「チャレンジ」と呼ぶ。チャレンジは1回の番の間に1回までできる(チャレンジしないことも可能である)。

チャレンジは次の通り進める。

- (1) チップカードが2枚以上残っていたら「チャレンジ」と宣言してチャレンジができる。1枚以下のときはチャレンジはできない。
- (2) チャレンジをするときには、対象となる元の組がどれかを指定して、その組のチップカードに自分のチップカード1枚を追加する。
- (3) 元の組のプレイカードのうち何枚かを別のエリアに移動させて新しい組を完成させる(移動させた後、新しい組を完成させなければならない)。
- (4) 新しい組の上に自分のチップカード1枚を乗せ、元の組のチップカードをその色の人に返す。

#### 【ムーブ (move)】

プレイスで完成している組に入っていないプレイカード1枚を別のエリアに移動させることを「ムーブ」と呼ぶ。ムーブは1回の番の間に1回までできる(ムーブしないことも可能である)。ムーブは次の通り進める。

- (1) チップカードが1枚以上残っていたら「ムーブ」と宣言してチャレンジができる。チップカードが残っていないときはチャレンジはできない。
- (2) ムーブをするときには、対象となるプレイカードがどれかを指定して別のエリアに移動させる(完成した組に入っているプレイカードを移動してはならない)。
- (3) 移動させた後、新しい組が完成したときにはその組の上に自分のチップカード1枚を乗せる(新しい組が完成しなかったら何もしない)。

### 【セット (set)】

自分のハンドカードの中のプレイカード1枚をプレイスに置くことを「セット」と呼ぶ。セットは1回の番の間に1回までできる（ハンドにプレイカードがあるならセットしなければならない）。

セットは次の通り進める。

- (1) ハンドカードがあるなら「セット」と宣言する。ハンドカードがなければセットは終わりである。
- (2) ハンドカードにあるプレイカードのうち1枚をプレイスに置く。
- (3) 置いた後、新しい組が完成したときにはその組の上に自分のチップカード1枚を乗せる（新しい組が完成しなかったら何もしない）。チップカードが足りない場合にはコードカードを代用する。

### プレイの終了 (end)

すべての人のハンドカードがなくなり、どの人もチャレンジまたはムーブをしないことがわかったら番を回すのをやめ、アンサーの公開と判定に進む。

アンサーに伏せて置いてあるアンサーカードをすべて開く。プレイスで完成している組が正しいかどうかを確認し用紙に記録する。正しいと判定された組は、その組のチップカードの一番上に乗っているカードの色の人アイテムとする。正しくない組は誰のアイテムにもしない。

より多くのアイテムを手に入れた人が勝ちとなる。また、全員のアイテム数の合計がプレイのスコアとなる。複数のプレイを行ったときには、もっとも多いスコアをあげたプレイが勝ちとなる。特に、スコアが20になったとき「パーフェクト」と呼ぶ。

次のプレイを始める場合は勝った人がカードを配り初番になる。