



内容物

- ・ワードカード…60枚(NORMAL35枚、HARD25枚) ・テーマカード…20枚
- ・説明書…1枚

遊び方

みなさんはラッパーです。指定されたテーマに沿ってラップし、さらにお題ワードで韻を踏まなければいけません。最強のラッパーは誰だ！？



HINT!

韻とは？

同じ響きのある言葉を、繰り返し用いることが「韻」となります。

例えば、「教科書(kyokasyo) / 放課後(houkago) / どうだろう(doudarou)」など、母音(a / i / u / e / o)を合わせることが基本的な韻のマナーです。

韻(ライム)をリズムカルかつテクニカルに入れ込んで、クールでドープなラップをブチかまそう！

まず最初に、ワードカードとテーマカードの山をそれぞれよく切り、ワードカードの山の上から9枚を表にして場に出します。

テーマカードの山の上から1枚を表にして場に出します。そこに書かれているのが最初のテーマとなります。ラップのしやすい曲を流したら、準備完了です！



ワード
カードの山

【ゲーム開始時の配置】



ワードカード



テーマカード



テーマ
カードの山

POINT

場に出すワードカードの枚数を増やすことでゲームの難易度を下げることができます。初心者ラッパーさんが多い場合は、ワードカードを15枚ほどにしてみましょう。

逆に難易度を上げる場合はワードカードを5枚でスタート、というのもアリかもしれません。



HINT!

「ラップのしやすい曲なんて持ってないよ！」という方へオススメのアプリがあります。



大人気iPhoneアプリ「リズムシ シリーズ」より

「ラップムシ」「サンブラーthe中野くんII」「サムライムシ」

App Storeで検索！

成瀬つばさ公式ウェブサイト <http://otonoasobiba.hiroimon.com>

ゲームが始まったら、順番は関係なく、場に出ているワードカードで韻を踏めるラップを思いついた人がいたら「次いきます」などと宣言します。

宣言した人は、その次の小節からラップチャレンジのターンとなります。

ラップチャレンジ

ラップチャレンジのターンでは、場に出ているワードカードに書かれた言葉を使ってラップを行います。カードに書かれた言葉は必ず使用し、さらに韻を踏む必要があります。またラップの内容は、現在のテーマにそってなければいけません。

例)テーマカードが「グルメ」でワードカードが「ベスト」の場合

「二郎系ラーメンが 俺の**ベスト** この麺の量マジで空前**絶後**」

「昨日行った**レストラン**で 食ったパスタマジ**ベスト**なんです」

「ラーメン作ったら鍋からダイ**レクト** この食べ方 俺流の**ベスト**」

母音が
E・U・O
だね





HINT!

韻を踏むコツ

韻を踏むためには母音を合わせる必要があるため、子音を変えることで韻を踏む言葉を見つけることができます。

もしお題が「**味方(mikata)**」の場合、子音のm・k・tを変えて「**仕方(sikata)**」「**チカラ(tikara)**」「**気まま(kimama)**」などが韻を踏む言葉になります。

また、「**田舎(inaka)**」など、子音を無くすことでも韻を踏む言葉を作ることができます。

カードの獲得

ラップチャレンジをしたラッパーは、使ったワードカードを獲得して手元においておきます。このカードが得点となります。**NORMALカードは1点、HARDカードは2点**です。

なお、1回のチャレンジで獲得できるカードは**1枚まで**です。

もし、韻が上手に踏めてなかったりテーマに沿っていない場合は、他のラッパーが異議をとなえることができます。**半数以上のラッパーがNGを出した場合、チャレンジしたラッパーはお手つきとなり、点数を得ることはできません。**

使った分のワードカードは山札から補充し、場には常に9枚のワードカードが並んでいる状態にします。

そしてまた続けて誰かが宣言したタイミングで次の小節からラップチャレンジが始まります。



HINT!

韻ちゃんと踏んでる？チェックポイント

各ワードカードには**踏むべき母音**が色付き(NORMALは青色、HARDはピンク色)で表示されています。

ちゃんと韻を踏んでいるかの参考にしてみてください。母音をあわせるのが韻のルールですが、**n**や**長音(-)**、**促音(っ)**は省略することができます。

また、「**感動(kandou)**」など、「**ou**」と続いた場合の**u**も省略可能です。

この場合、**n**と**u**が省略できるので、「**ao**」だけ踏めていればOKです。



踏むべき母音は「a」「i」「a」「u」

踏むべき母音は「a」「u」「o」「u」
(このカードの場合では、uが省略可能です)

ゲームの終了

先に10点を獲得したプレイヤーの勝利となります。

テーマの変更

誰もラップチャレンジをしていない時に限り、テーマカードの変更をいつでも行うことができます。誰かひとりが「テーマを変えたい」と言い、全員が同意したら、即座にテーマカードの山の1枚を表にして、テーマを変更することができます。



HINT!

プレイ動画公開中！

ゲームのプレイ動画をウェブサイトで公開しております。

右記のURLまたは「**ライムパーティー**」で検索！ <http://jelly2games.com/rhymeparty>

アレンジルール

慣れてきたら、アレンジルールを組み合わせるプレイしてみましょう。

小節数しぼりルール

あらかじめ決められた小節数(1~4小節)を使ってラップしないとイケないルールです。上手に小節を使い切らなければお手つきとなります。

ラップ上級者のハンデとして加えてみるのもいいでしょう。

脚韻しぼり

ワードカードの言葉とそれに対する韻を、それぞれ小節の最後の拍に持ってこないといけないルールです。1小節は4拍なので、4拍目で韻を踏むようにラップしなければいけません。

ゲームデザイン: 白坂翔 イラスト: Gospel アートワーク: 菅原美沙穂 ラップ監修: 上鈴木伯周、マチーデフ

製造・販売元 株式会社ビチカードデザイン

〒150-0042 東京都渋谷区宇田川町10-2 新東京ビル202 <http://jelly2games.com>

© 2016 JELLY JELLY GAMES