

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(kyoukasyo) / 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)をリズミ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。ラップのしやすそうな曲を流したら、準備完了です！



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！

「ラップのしやすそうな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」「サンプラー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い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」



HINT !

韻を踏むコツ

韻を踏むためには母音を合わせることが必要なため、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**が表示されています。ちゃんと韻を踏めて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は省略することができます。
例:

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。
以下のURLまたは「**ライムパーティー**」で検索！　http://jelly2games.com/rhymeparty

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」などと言い、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。

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。

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てプレイしてみましょう。

小節数しばりルール

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いけないルールです。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。

カード補充なしルール

ワードカードは補充せず、場のワードカードが全て無くなったらゲーム終了となります。
その時点で最も点数が多いラッパーの勝ちとなります。

脚韻しばり

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　株式会社ビチカートデザイン
http://jelly2games.com

© 2016 JELLY JELLY GAMES