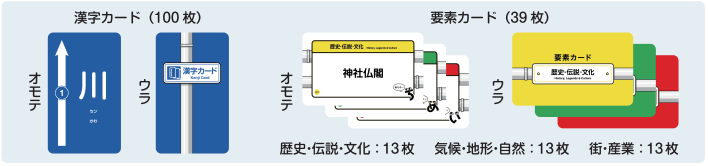
ありそうでありそうな地名のあそびかた

10歳から　15分から　2人~8人

このゲームは、お題に沿った“ありそうだけど無い地名”をみんなで創作して楽しむパーティーゲームです。
本書には基本ルール、地名メモリールール、地名パズルルールの３種類を収録していますが、**遊び方は自由です！**
面白いルールを思いついた際には、ぜひご連絡ください!!!

Q&AとPDF版ルール

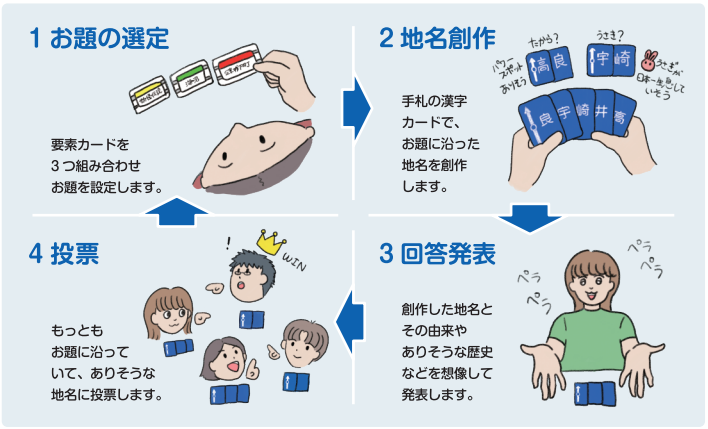
内容物



初めてゲームをプレイする方がいる場合は、漢字カードにはどんな漢字が収録されているのか、要素カードにはどんな内容が書かれているのかなどを、一度確認してからゲームを始めましょう。

基本ルール（3人から）

漢字カードでお題にぴったりな地名を創作して、回答として発表しましょう！



このルールでは**全員が回答者であり、同時に審査員です。**
毎ラウンド１人が“親”を担当し、全員が１回ずつ親を担当したらゲーム終了です。

ステップ 0 ゲームの準備

① カードの準備

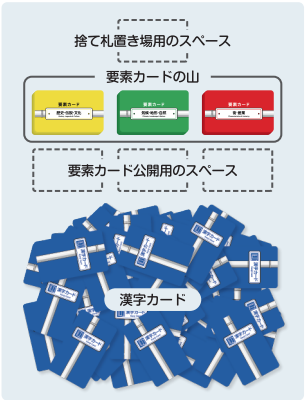
カードを**種類ごとに分けて**よく混ぜます。
漢字カードはウラ向きで広げ、要素カードは種類ごとにウラ向きの山にします。
近くに捨て札置き場と要素カード公開用のスペースも確保しておきましょう。

② 手札の準備

全プレイヤーが、手札として漢字カードを５枚ドローします。

③ 親の準備

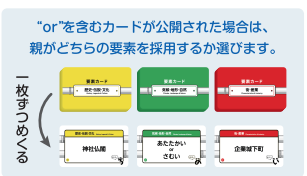
“最近旅行に行った”or“実家が最も遠い”プレイヤーが最初の親になります。



準備ができたらステップ1に移ります。

ステップ 1 お題の設定

親は要素カードを各種１枚ずつ、合計３枚公開します。ここで公開された３つの要素が今ラウンドのお題となります。
前のラウンドと似たお題になってしまった場合などには、一部の要素カードをめくり直すなど、適宜調整してください。



例：親が公開した要素カードは“神社仏閣”、“あたたかい or さむい”、“企業城下町”の３枚でした。ここで２枚目の“or”を含むカードで親は“さむい”を選んだので、最終的なお題は“神社仏閣・さむい・企業城下町”となりました。

お題が決定したらステップ2に移ります。

ステップ 2 地名創作

手札の漢字カードを組み合わせて、お題カードに沿った地名を創作します。
この時１枚までなら、使いづらそうなカードを机に広げた漢字カードの中に戻してからドローし直すことができます。

お題について

お題の解釈の仕方は自由です。また、お題のすべての要素を満たした地名を創ることが難しい場合は、いくつかの要素を無視してしまっても問題ありません。

創作について

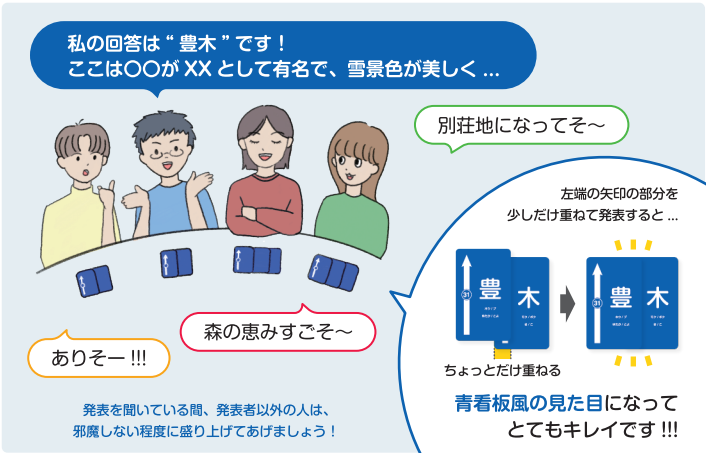
創作する地名に**文字数制限はありません。**また、漢字カードに記載されている読み方は代表例ですので、無理な当て字でなければ**他の読み方をすることも可能です。**

**このゲームでは、実在する地名を回答にすることはできません。
ただし、知らずに偶然実在する地名を創ってしまった場合は問題ありません。**

全員の創作が終わったらステップ3に移ります。

ステップ 3 回答発表

親から時計回り順に創作した地名の“読み方”と“由来”を発表・解説します。

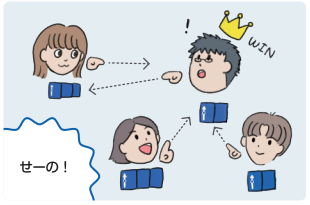


みんなで「ありそ～！」と盛り上げたり、地名に対して、「〇〇県にありそう」や、「名物に△△がありそう」など**自由に感想を言い合ったりする一番楽しい時間です。**

全員の発表が終わったらステップ 4 に移ります。

ステップ 4 投票

今ラウンドの勝者を投票で決めます。
自分以外の回答で、“最もお題に合っていた”もしくは“最もありそう”と思った回答を1つ選び、**一斉に指差しで投票**します。
最多得票者が今ラウンドの勝者です！
勝者は創作した地名を自分の前にオモテ向きで残し、**勝利数が分かるようにしておきます。**



最多得票者が複数いる場合は、最多得票者全員がラウンドの勝者となります。

ラウンドの勝者が決定したらステップ 5 に移ります。

ステップ 5 更新

次ラウンドのための準備をします。

① 使用済み漢字カードの破棄

勝者以外のプレイヤーは、このラウンドで**地名として使用した漢字カードを**捨て札置き場に捨てます。（未使用の手札はそのままにしておきます）

② 手札の補充

全プレイヤーは、**未使用の手札と合わせて合計 5 枚**になるまで漢字カードをドローします。

③ その他の処理

今ラウンドで使用した要素カードを箱に戻し、時計回りに親を交代します。
ドローに必要な漢字カードが不足していたら、捨て札置き場のカードをよく混ぜ、新たに机に広げ、そこから不足分をドローします。

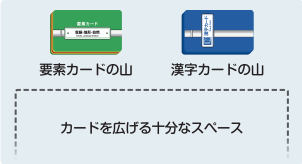
**ステップ１に戻り、親が一周するまでラウンドを繰り返し、
最終的に最も勝利数の多かったプレイヤーが優勝です !!!**

地名メモリールール（2人から）

地名を創って、覚えて、協力して思い出しましょう！
地名を創作するたびに全員でその地名を記憶し、見えないようにカードを裏返す、ということを繰り返します。そしてゲームの最後に、それまでに創作したすべての地名を思い出すことを目指す、記憶力とチームワークが試されるゲームです！

ゲームの準備

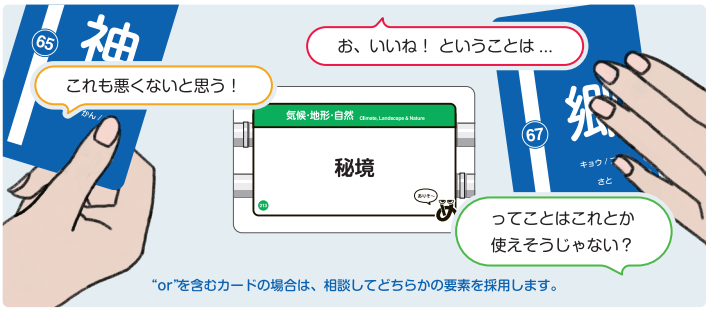
漢字カードをよく混ぜてから、ウラ向きの山にします。
要素カードは3種類をひとまとめにしてからよく混ぜ、こちらもウラ向きの山にします。
付近にはカードを広げる十分なスペースを確保しておきましょう。



ゲームの進め方

① 地名の創作

要素カードを1枚めくりお題とします。このお題に沿って地名を創作します。
先ほど確保したスペースに、初めは10~15枚ほど漢字カードを広げておきます。
その後**漢字カードをどんどんめくって追加しながら**、お題に合う“ありそうな地名”を創作します！
創作中は、**漢字カードを何枚でも山からめくることができます。**また、創作する地名に文字数制限はありません。



② 地名の記憶

地名が完成したら、全員でその地名を記憶します。
その後、漢字カードを伏せ、その上にお題となった要素カードをのせておきます。



地名の背景や周辺のストーリーなどについても創作しておくと、より記憶に残りやすくなります。地名だけにとどまらない創作をしてみましょう。

①に戻り、地名が右表の個数になるまで地名の創作と記憶を繰り返します。

プレイ人数	2/3人	4/5人	6人以上
レベル1	5枚	7枚	9枚
レベル2	7枚	9枚	11枚
レベル3	10枚	12枚	15枚

③ 地名の再生

まず、手元に残った漢字カードを山札の一番下に戻します。
その後、これまで創作してきた全ての地名を**全員で協力しながら**、要素カードのみを頼りに思い出します。
思い出すことができた地名から、漢字カードをめくって答え合わせをします！



全ての地名を思い出せた場合は…

おめでとうございます！
見事、チャレンジ成功です!!!

途中で間違えてしまったり、思い出せない地名がある場合は…

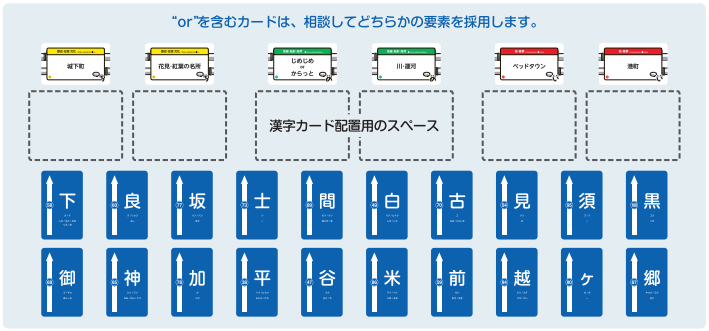
残念ながらチャレンジ失敗です…
もう一度挑戦してみてください！

地名パズルルール（2人から）

漢字カードを使い切って、6枚の要素カード全てにぴったりな地名を協力して創作しましょう！ どの漢字をどの要素カードに使うかを見極め、協力して6つすべての地名を納得いく形で完成させることを目指します！

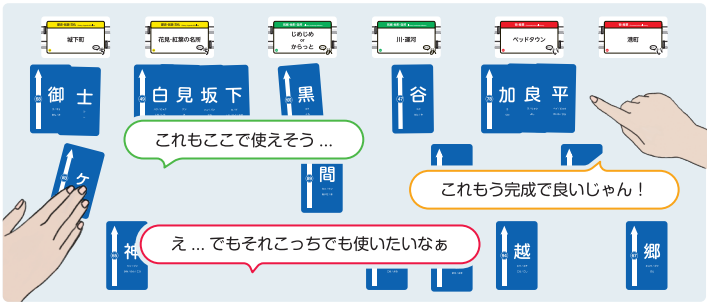
ゲームの準備

要素カードを種類ごとに分けてよく混ぜ、それぞれ2枚ずつ公開します。
漢字カードはよく混ぜてから、20枚公開します。
下図のように、要素カードのそばには漢字カードを配置するスペースを確保します。



ゲームの進め方

全員で相談しながら地名を創っていきます。各地名の文字数に制限はありません。



無事全ての漢字カードを使い、6枚の要素カードすべてにぴったりな地名を創ることができたら大成功です！ぜひ写真に撮って残しておきましょう!!!

Q&A

Q. 漢字カードの数字は何を表す数字ですか？

A. カードの管理番号を、路線番号表記風に配したもので、本書記載のルールでは特に意味を持ちません。

Q. 漢字カードに収録されている漢字の選定基準はなんですか？

A. 全国の市町村と東京都特別区で使用される漢字のうち、使用頻度の高い漢字を中心に選定しています。

Q. 基本ルールにおいて、最終ラウンド終了後の勝利数が同数だった場合の勝敗はどうなりますか？

A. 基本的には、最多勝利のプレイヤー全員の優勝ということになります。ただし、本書冒頭にも記載されている通り、遊び方は自由です。

その他のQ&Aは、ゲームページ https://directing-a-map.com/game/arisochimei/ をご参照ください。表ページ左上部のQRコードからもアクセスいただけます！

［発行元］ 東京カートグラフィック株式会社　ディレクティングマップ
［所在地］ 〒167-0032　東京都杉並区天沼2-4-4 荻窪SYビル(2F)
［Webサイト］ https://directing-a-map.com/
［システムデザイン］ ほんだひかり・むらまつ和善・タカハシコウスケ
［グラフィックデザイン］ ほんだひかり・タカハシコウスケ
［バージョン］ 2026年秋版
［制作協力(順不同)］ 前川正樹さん・テストプレイにご協力いただいた皆様

市区町村名データは、総務省「住民基本台帳に基づく人口、人口動態及び世帯数調査（2025年）」を基に作成。
漢字カード記載の漢字の読み方は、「MJ文字情報一覧表 Ver.006.02」（IPA）を一部加工して使用。
MJ文字情報一覧表は CC BY-SA 2.1 JP に基づく。https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.1/jp/

カードの印刷に色味の差が生じる場合がございます。これらはゲーム性を著しく損なうものではないため、色味の差を理由とする返品・返金・交換は対応いたしかねます。あらかじめご了承ください。
上記理由以外の返品・返金・交換のお問い合わせは directing-a-map@tcg.co.jp までご連絡ください。