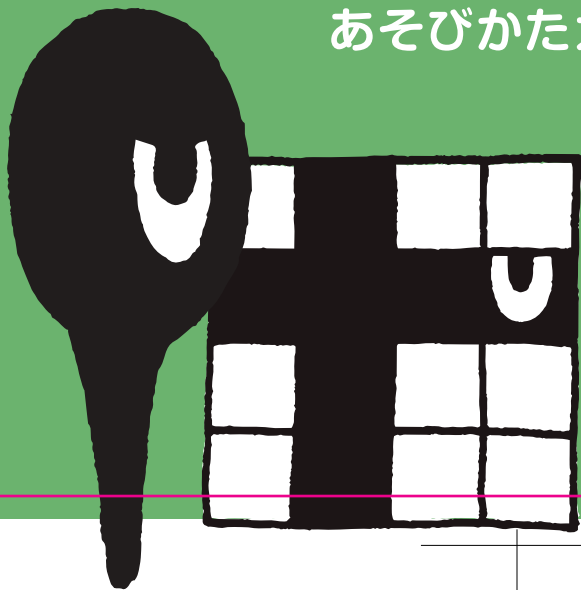


知的財産権 学習カードゲーム

知財でポン! ちびっ

あそびかたガイド



もくじ

はじめにお読みください	3
内容物	4
このゲームのルール	6
ステップ1：やってみよう	8
準備	9, 成功条件 11, あそびかた 12
ステップ2：考えてみよう	17
準備	18, 成功条件 19, あそびかた 20
さらに楽しむアドバンスルール	23
ちょっと学習	26
ゲームがおわった後にお読みください	27
クイックスタート	
ステップ1：やってみよう	30
ステップ2：考えてみよう	31

はじめにお読みください

知財ちざいでポン!

このゲームは知的財産権活用のポイントである「表現を守りつつ発信すること」を体験できるゲームです。

ここでは、アートを社会に発信していく時の様々な権利や契約を体感できるように、「ホゴ」と「シュチャー」という決まりをつくりました。さあ、「ホゴ」と「シュチャー」をつかって、アートを発信し、どんどん広めていきましょう。

内容物

ゲームカード
発信カード 48 枚



トラブルカード 赤オレノン 6枚



トラブルカード 黒オレノン 6枚
(まっすく3枚、ギザギザ2枚、ナミナミ1枚)



トラブルカード パチモン 6枚



作品カード 6枚 (6色各1枚)



ホゴタイトル 20枚



発信ボード 1つ (3つのピースを組み合ませます)



リスペクトチップ 18個



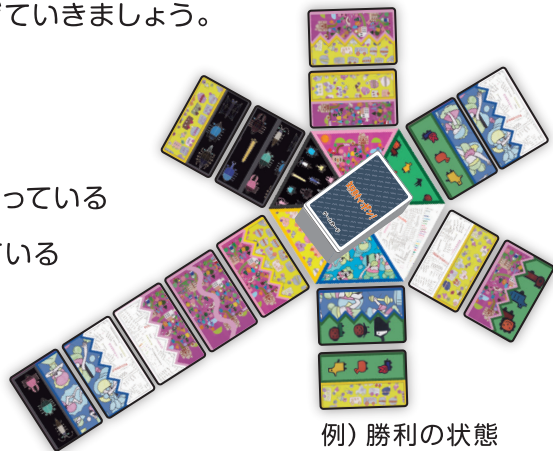
このゲームのルール

ゲームの概要

自分の順番の時に、手札からカードを出して、
発信ボードを中心に6列、列の最後尾と同じ作品をつなげて伸ばしていきます。
2つの「成功条件」を同時に満たすと、プレイヤー全員の勝利!!
山札が無くなってしまうと、プレイヤー全員の負けになります。
全員で協力しながら、カードをつなげていきましょう。

成功条件

- 6方向すべての列が**2枚以上**つながっている
- いずれかの列が**5枚以上**つながっている



例) 勝利の状態

ステップ1：やってみよう

まずは、このルールで遊んでみてください。

ステップ2：考えてみよう

トラブルカードが増えて複雑度が上がります。

全員協力型のゲームの注意事項

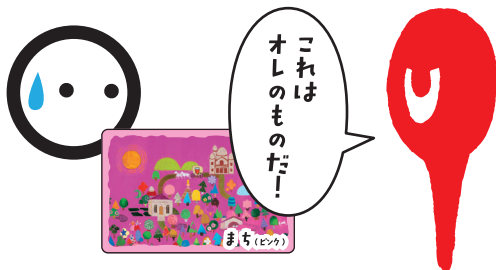
- ・みんなで相談するのはありだけど、手札を見せ合うのはなし。
コミュニケーションをとり、うまくやりとりしてください。
- ・アドバイスや相談するのはよいけれど、最後に行動を決めるのは、あくまでその順番の人。

知財オデポン!

ステップ1：やってみよう

3～6人用

対象年齢8才以上



使うもの

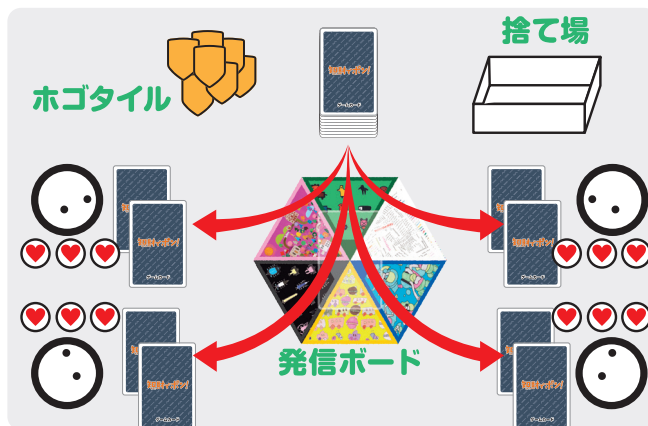
- 発信ボード 1つ
- 作品カード 6枚 (6色 各1枚)
- 発信カード 48枚
- トラブルカード 赤オレノン 6枚
- リスペクトチップ 18個
- ホゴタイル 20枚

使わないもの

- トラブルカード 黒オレノン 6枚
- トラブルカード パチモン 6枚

準備

1. 場を囲むように座ります。
2. 発信ボードを中央に置き、ホゴタイルを取りやすい場所に置きます。またゲームカードの「捨て場」として、ゲームの箱のふたをウラ向けてテーブルの端に置きます。
3. 発信カードをシャッフルして、全員に各2枚ずつ配ります。リスペクトチップをプレイヤー全員に各3個ずつ配ります。



4. 配り終わった後の残りの発信カードの山に「赤オレノン」6枚を入れてよくシャッフルします。※「赤オレノン」がかたまらないようにそしてウラ向けたまま下から3枚抜き出し、誰にも見えないように「捨て場」に捨てます。※捨てたカードは確認してはいけません。

赤オレノンを入れる



シャッフルしたら3枚捨てる



発信ボードの上に置く



5. そのカードの山を、発信ボードの上にウラ向きに置きます。これが「山札」です。
6. プレイヤーは、作品カードから、気に入った作品を1つ選んで自分の前に置きます。それが「自分の作品」になります。
- ※同じ作品を多くの人が気に入ったら、じゃんけんで決めてください。
- ※人数が5人以下の場合は、誰かが作品カードを2枚持つようにします。
- ※学習の一環として行うときは、2人1組でとりくんでもいいでしょう。

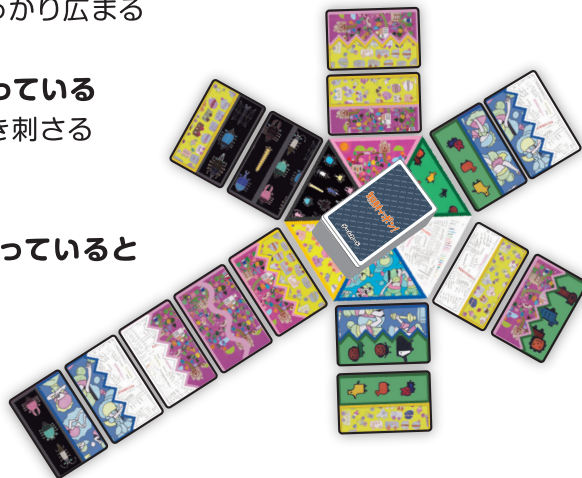
成功条件

- 6方向すべての列が2枚以上つながっている
⇒自分たちの作品が世の中にしっかり広まる
- いずれかの列が5枚以上つながっている
⇒自分たちの作品で世の中に突き刺さる
ヒットがある

以上の2つの条件が同時に成り立っていると
全員が勝利です。

自分たちの作品を世の中にうまく
発信させ、ヒットまで生み出し
たということです。

例) 勝利の状態



山札の最後の1枚を取ったプレイヤーの行動が終わった時、成功条件を2つとも満たせていなければ、全員の負けです。

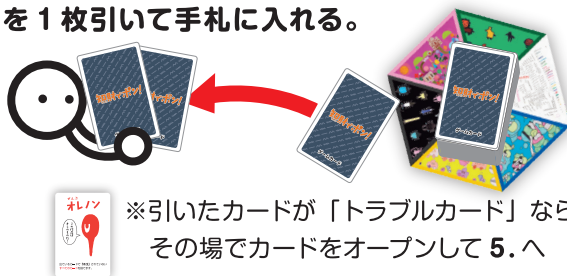
あそびかた

1. まず自分が選んだ作品カードのイラストを好きになってください。
自分がその作品の作者です。



そしてゲームスタート！ 一番最近に、絵を描いた人からスタートです
(いない時はじゃんけんで)。

2. 山札からカードを1枚引いて手札に入れる。

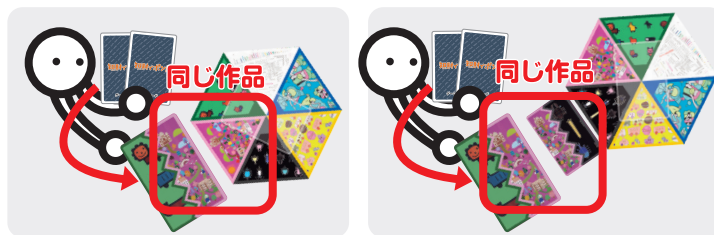


※引いたカードが「トラブルカード」なら
その場でカードをオープンして5.へ

3. 次のABCの行動のどれかを行います。

A. ハッシン：社会に発信！

自分の手札から1枚、発信ボードの同じ作品、もしくは出ている発信カードの最後尾と同じ作品をつなげます。



もし、出したカードに自分の作品以外の作品が載っていれば、リスペクトの気持ちを含めてリスペクトチップをその作者に1個渡します。自分以外の作品が2つ載っていれば、それぞれの作者にリスペクトチップを1個ずつ渡します。

※同じ作品が2つ載っているカードを出す場合、その作者には1個渡すだけでOK。相手に渡すリスペクトチップが手元になければ、そのカードを場に出すことはできませんのでハッシンはできません。

例) ハッシンで出すカードとチップの渡し方 (ピンクのイラストの作者の場合)

自分	みどり	きいろ	あお	しろ・くろ
みどりの人に リスペクトチップ を1個渡す	みどりと しろ・くろの人に リスペクトチップ を1個ずつ渡す	しろ・くろの人に リスペクトチップ を1個渡す	リスペクト チップは渡さ なくて良い	

※5人以下で遊ぶ場合は2枚持つプレイヤーがいます。

B. ホゴ：権利を保護！

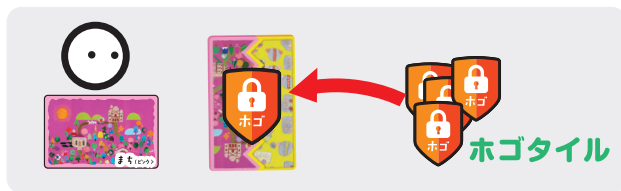
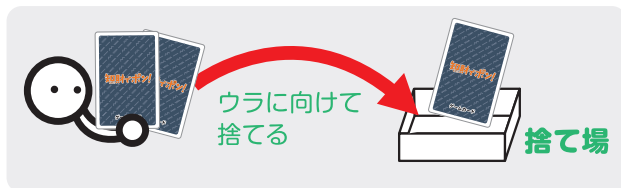
自分の手札を1枚（どれでもよい）捨て、ホゴタイルを1枚、自分の作品が載っているカードの上に置きます。

自分の作品が載っているカードであればどのカードにも置けます。

※「ホゴ」の時は、リスペクトチップは一切動きません。

C. パス：打つ手なし

「ハッシン」も「ホゴ」もできないときは、自分の手札を1枚捨てます。自分の番はそれで終わりです。



4. **トラブルカード「赤オレノン」を引いたときは、その場ですぐにオープンします。**

「オレノン」は「ホゴ」していないカードをぜんぶ自分のものだと言って取って行ってしまいます。場に出ているカードのうち、ホゴタイルで「ホゴ」されていないカードはすべて捨てられます。

またホゴタイルが置かれているカードでも、そのカードより中心側のカードが「ホゴ」されていなければ、一緒に取り除かれてしまいます。

例) バツのカードが捨てられます



中心側のカードが
捨てられたので、
つながりが消え、
すべて捨てられる。

5. **行動を終えて、成功条件が2つとも（全6列に2枚以上・うち1列に5枚以上）そろっていれば全員の勝利です。**

まだそろっていなければ、次のプレイヤー（時計回り）に順番が移ります（2.に戻ります）。

ただし山札が1枚もなければ、この時点で全員負けとなります。

知財オデポン!

ステップ2：考えてみよう

3～6人用

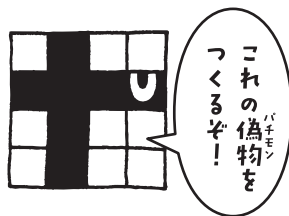
対象年齢8歳以上

使うもの

- 発信ボード 1つ
- 作品カード 6枚 (6色 各1枚)
- 発信カード 48枚
- トラブルカード 黒オレノン 6枚
- トラブルカード パチモン 6枚
- リスペクトチップ 18個
- ホゴタイル 20枚

使わないもの

- トラブルカード 赤オレノン 6枚



準備

1.～3. まではステップ1と同じです。(p.9 参照)

4. プレイヤー全員に各2枚ずつ配り終わった後の残りの発信カードの山にトラブルカード「黒オレノン」6枚と「パチモン」6枚を入れて、よくシャッフルします。

そしてウラ向けたまま下から3枚抜き出し、誰にも見えないように「捨て場」に捨てます。

※捨てたカードは確認してはいけません。

5.～6. もステップ1と同じです。

「黒オレノン」と「パチモン」
を入れる



シャッフルしたら3枚捨てる



発信ボードの上に置く



山札

成功条件

ステップ1と同じです。(p.11 参照)

ステップ1とステップ2の違い

ルールはほぼ同じですが、以下の点が変わります。

- ・「クギリ」という考えかたが追加されます。
- ・「黒オレノン」は「赤オレノン」と違って「クギリ」をねらうようになります。
- ・「パチモン」という新しいトラブルが増えます。

あそびかた

1.～3. まではステップ1と同じです。(p.12 参照)

4. **トラブルカード「黒オレノン」**または**「パチモン」**を引いたときは、その場で**すぐにオープン**します。

トラブルカード：黒オレノン

発信カードに描かれている「クギリ」を「オレのものだ!」と言ってくるトラブルカードです。場に出ているカードのうち、同じクギリが入っていて、ホゴタイトルで「ホゴ」されていないカードはすべて場から取り除かれます。

またホゴタイトルが置かれているカードでも、そのカードより中心側のカードが取り除かれた場合は一緒に取り除きます。

※オレノンのクギリには枚数の偏りがあります。
よく出るクギリほど、オレノンは狙ってきます。



トラブルカード：パチモン

パチモンは、一番長い列の最後尾の作品(ヒット作品)を狙って、その類似品・粗悪品をつくります。ヒット作品の絵柄が無断で使用され、類似品・粗悪品が流れている状態になり、その列のすべてのカードが捨てられます。最も長い列が複数ある場合は、すべての列のカードがすべて捨てられます。

※一番長い列が1枚の場合は、「パチモン」も活躍できず、何も起きずに次のプレイヤーに順番が移ります。

「パチモン」に対抗する方法

その列の最後尾の絵柄の作者は、自分の手札から自分の作品が載っているカードをオープンし(場に捨てなくてもよい)、「これは僕の(私の)作品!」と「シュチョー」してください。

「シュチョー」できると、その列は守られ、何も起きません。次のプレイヤーに順番が移ります。

※最も長い列が複数ある時は、すべての列で同じ手順をくりかえしてください。



シュチョーできない場合（自分の作品が手札にない）

類似品・粗悪品が世の中に出回り、信用がなくなってしまう。厳しいことに「ホゴ」されているカードも含めて、その列のカードはすべて捨てられます。

例) シュチョーできない場合バツのカードが捨てられます



5. 成功条件もステップ1と同じです。

さらに楽しむアドバンスルール

ステップ1、ステップ2をクリアした人は、より難しいルールにチャレンジしてみてください！

アドバンスルール A 「世界的ヒット」

よりビッグな発信を目指し、成功条件を満たすカードの数を増やします。例えば、【すべての列が2枚以上つながっていて、そのうち1列が7枚以上つながっている】など。

クリアすべきカードの数を増やしていき、世界的ヒット作品を生み出す集団を目指しましょう。

アドバンスルール B 「みんなでハッシン！」

今ある2つの成功条件にさらにもうひとつ、3つ目の条件【全員、自分の作品が最低3つは場に出ている】を加えます。

それぞれのプレイヤーで気を配りあい、全員の作品を発信できることを目指しましょう。これがクリアできると、みんなでアートを発信できる素晴らしい集団です。

アドバンスルール C 「作者不明??」

5名以下でプレイするときに、作品カードは1人1枚だけ選ぶようにし、余った作品カードを「作者不明」の作品としてプレイします。

作者不明の作品を「ハッシン」するときにはリスペクトチップを払わなくて済む一方、その作品の「シュチョー」や「ホゴ」はできないため、トラブルのリスクが高くなります。作者不明の作品を使って、安定して社会に発信できるかどうか体験してみてください。

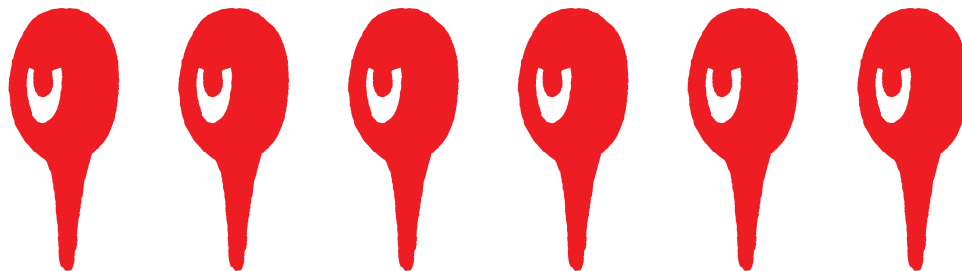
アドバンスルール D 「シュチョーするのも大変」

シュチョウするのも労力がかかるもの。いったんシュチョウしたカードは捨て場に捨てて、山札から1枚引きます。

引いたカードがトラブルカードだった場合は、トラブルカードを処理したのち、山札から1枚引きます。

アドバンスルール E 「世知辛い世の中」

ステップ2のルールで「赤オレノン」を2～3枚混ぜて行います。6枚入れると激辛になります。



ちょっと学習

楽しただけじゃもったいないので、少し考えてみてください。

- ・ 成功したグループは どんな作戦で何がうまくいったか考えてみよう。
失敗したチームは 次はどうすれば成功するか作戦を練ってみよう。
- ・ 「ホゴ」「シュチャー」を使ってみて感じたことは？
使った方が良いかな？ 使わない方が良いかな？
- ・ ゲームと実際の知的財産権で同じところ、似ているところはどこだろう？
- ・ ゲームと実際の知的財産権で違うところはどこだろう？
- ・ このゲームで気づいたことは何だろう？

ゲームがおわった後にお読みください

おわりに、そしてこれから

『知財でポン!』、あそんでみていかがでしたか？

このゲームは、「表現を守りながら広めていくための仕組み」である知的財産権（知財）の大切さや面白さを、体験をとおしてみなさんにお伝えするためにつくられました。

表現を広めるために守る

知的財産権と聞くと、有名な芸術家や大企業の商品開発など、特別な人たちの名誉やお金を守るためにある、何かを禁止したり囲い込んで制限するルールだという印象を持つ人がいるかもしれません。しかし私たちは、これら

の権利は、すべての人の表現にかかわるもの、どんなにささやかなものであっても、生まれてきた表現を大切にし、そして誰かに届けるためにあるものだと考えています。

ゲームの中で、ときには「ホゴ」や「シュチョー」をすることが必要だったように、表現を広めていくためには、発信と同時に守っていくことも大切です。もちろん、知財のルールによってすべての表現が守られるわけではありません。しかし、これらのルールを把握しておくことで、トラブルのリスクを減らし、よりスムーズに表現を広めていくことができます。

表現に敬意を払う

知財の考え方の根底にあるのは、表現やアイデアといった形のないものに対して敬意（リスペクト）を払い合う気持ちです。誰かがつくったアート作品を展示したり、製品を販売したりする際には、その表現に対する敬意を忘れてはいけません。その敬意の表し方は、契約を結ぶことだったり、対価を支払うことだったり、いろいろな形があるでしょう。誰かの表現を使うときには敬意を払うことを忘れてほしくない、そんな思いで「リスペクトチップ」をつくりました。

知財にはいろいろな性質の権利がある

このゲームに出てくる「ホゴ」は、商標権や特許権といった、届け出て登録されることで生まれる権利を守ること、「シュチョー」は、自分の表現をめぐる何か困ったことがあったときに起こすアクション、例えば盗作など、著作権侵害時に起こすアクションをイメージしています。また「クギリ」はモノのかたちや仕組み、名前などをイメージしています。例えば誰かが新しい商品をつくったとき、そのデザインには意匠権、仕組みには特許権、商品名には商標権など、それぞれ異なった権利が関係してきます。このように、知財のなかには生まれ方や守り方の異なるいろいろな権利が含まれています。

このゲームは知財について学ぶための
ほんの入り口です。ここから、知財の
ことをもっと知ってほしいのは
もちろん、知財について周囲の人と話
し合ってもらいたいと思います。そし
てなによりも、みなさんの表現をどん
どん社会に発信してほしいと思っ
ています。
だから、これは「おわりに」ではなく
「これから」なのです。

一般財団法人たんぽぽの家

クイックスタート ステップ1：やってみよう

【ルール】 p.6 参照

発信ボードの全6列に2枚以上・うち1列に5枚以上つながると全員勝利！

山札がなくなったら全員負け

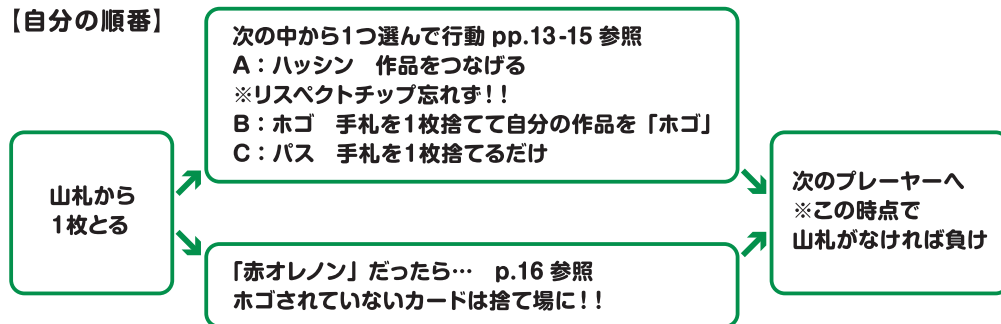
【準備】 pp.9-10

① みんなに作品カード1～2枚 発信カード2枚 リスペクトチップ3個を配る

② 山札に「赤オレノン」を入れてシャッフル。山札の下から3枚を捨てる。

最初のプレーする人を決めて時計回りにスタート！

【自分の順番】



クイックスタート ステップ2：考えてみよう

【ルール】 p.6 参照

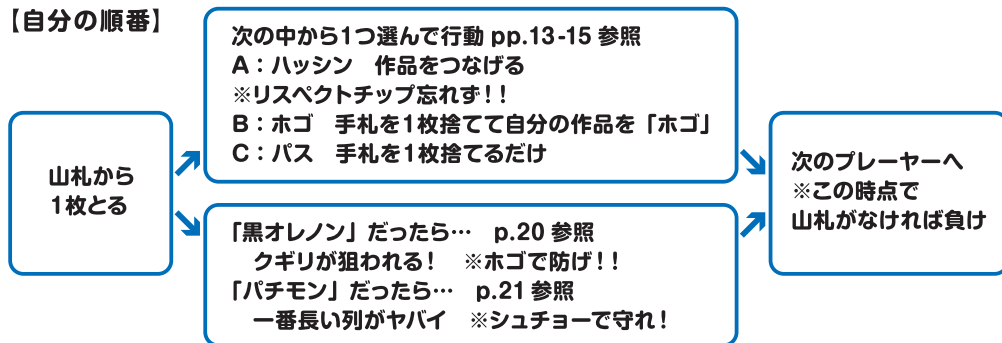
発信ボードの全6列に2枚以上・うち1列に5枚以上つながると全員勝利！

山札がなくなったら全員負け

【準備】 p.18

- ① みんなに作品カード1～2枚 発信カード2枚 リスペクトチップ3個を配る
- ② 山札に「黒オレノン」と「パチモン」を入れてシャッフル。山札の下から3枚を捨てる。最初のプレーする人を決めて時計回りにスタート！

【自分の順番】



ゲームのデザインには、障害のあるアーティストの表現を社会に発信する「エイブルアート・カンパニー」の登録作品を使用しています。企業やクリエイターとコラボして作品を商品化したり、デザインとして使える仕組みをつくることで、障害のある人のアートを仕事につなげています。現在、全国の113人のアーティストが登録し、約13,000点の作品をウェブサイトで公開しています。

Able Art Company

www.ableartcom.jp

監修：知財学習プログラム検討会

(塩瀬 隆之、小林 茂、白石 晃一、高島 雄一郎、
中根 伸一、橋本 高志、藤井 克英、渡瀬 聡志)

ゲームデザイン：橋本 高志 (社会福祉法人ぶろぼの)

アートディレクション：TANSAN

イラスト：乾 泰誠、柴田 貴一郎、新見 直子、
秦 美紀子、外尾 友樹、森 豊和、
山崎 智明

制作・発行：一般財団法人たんぼぼの家

このゲームについてのお問い合わせ先

一般財団法人たんぼぼの家
〒630-8044 奈良県奈良市六条西 3-25-4
Tel : 0742-43-7055 Fax : 0742-49-5501
E-mail : chizai@popo.or.jp
URL:<http://chizai.goodjobcenter.com>