

ネットリテラシーが学べるカードゲーム

HELLO DIGITAL

ハローデジタル



2-4人



10分



6歳+

HELLO DIGITALへようこそ。

ここでは果てしないネット社会の中。“成功への近道”もあれば“怖ろしい落とし穴”もある世界。動画投稿で人気者になることもあれば、見知らぬ誰かから誹謗中傷を受け追い込まれてしまうことも。ネット社会では同じ行動をとっても、どちらに転ぶかは表裏一体。現実世界でも起こりうるさまざまな出来事を、この世界で体験することができます。

どんな結末になるかは、あなたの選択次第です。自らが選んだストーリーに沿って、この世界の中心にあるゴールを目指してください。

HELLO DIGITALを通してネットリテラシーを学ぶことで、リアルなネット社会を生き抜く術を身につけましょう。

内容物



バーチャル体験カード(33枚)



デリートカード(4枚)



スタートカード(4枚)



ゴールカード(1枚)



点数カード(4枚)

ゲームについて

このゲームはスタートから道をつなぎ、より多くの点数を稼いだ人が勝利となります。道(バーチャル体験カード)には点数に応じた“ネット社会ならではのエピソード”が描かれており、どんな事が起こりうるのかを学ぶことができます。

ゲームの準備



5×5マスのスペースを確保してください。(5×5マスを超える場合もあります。)

まず始めに“スタートカード”と“ゴールカード”を所定の位置に置きます。その際、参加するプレイヤーの数に応じて“スタートカード”の使用枚数を調整してください。

2人の場合：スタートカードを1人につき、2ヶ所に設置(計4ヶ所に設置)

3人の場合：スタートカードを3ヶ所に設置

4人の場合：スタートカードを4ヶ所に設置

次に全ての“バーチャル体験カード”と“デリートカード”をよく混ぜ合わせ、ウラ向きにして全員の手が届きやすい場所に山札として置いてください。最後に“点数カード”を各プレイヤーに1枚ずつ配り終えたら、準備完了です。

ゲームの手順

このゲームは1ターン毎にスタートするプレイヤー(最初の手番の人)が変わります。ゲームの進行に伴い“スタートカード”からさまざまな道(バーチャル体験カード)が形成されていきます。より多くの点数を獲得し、このネット社会を無事に生き抜いてください。

1 最初のプレイ順を決定

最初のターンにスタートするプレイヤーを、ジャンケンなどお好きな方法で決めてください。いずれのターンも、最初にスタートしたプレイヤーから時計回りで、順番にゲームをプレイします。



時計回りで順番に。

2 道をつなげる

手番のプレイヤーは山札からカードを1枚引き、場のどこかに必ずカードを置いてください。ただし設置するカードは必ず“スタートカード”から1本の道でつながっている必要があります。その際、つながっているのは自分の“スタートカード”である必要はありません。また5×5マスを超えて置くことも可能です。



カードの向きが異なる



道がつながっていない



隣り合うカードと道がつながっていない

ワンポイントアドバイス

道(バーチャル体験カード)のカードには、道がつながっているカードと、道が途切れている妨害カードの2種類があります。また一部しか道がつながっていないカードもあります。うまく使い分けることで自分の道をつなげて、相手を妨害しましょう。

3 点数カードの表示

場にカードを置いたら、カード左上の数字と同じ“点数カード”を自分の前に置いてください。ここまで終了したら、手番が次のプレイヤーへと移ります。



自分が場に出したカードの点数と“同じ数字”を上側に置いてください。

4 次のターンへ

全員の手番が終了したら1ターン終了です。そのターンに“1番低い点数のカード”を最後に出したプレイヤーが“次ターンの最初にスタートするプレイヤー”となります。最後のプレイヤーが次のプレイヤーを指定してください。(最後のプレイヤーが次のプレイヤーになることもあります。)

5 デリートカードの使い方

山札の中には道のカード以外にも“デリートカード”が存在します。“デリートカード”はすでに場に出ている“バーチャル体験カード”を1枚削除することができます。妨害カードや、他プレイヤーの有効なカードを取り除きましょう。

6 点数の計算

プレイヤーの誰かが最初にゴールカードまで道をつなげるか、山札のカードが全てなくなった時点でゲーム終了となります。最後に各自、自分の“スタートカード”から一筆書きで進めることができる“最も長い道”の点数(カード左上の数字)を足し合わせてください。それが自分の獲得点数になります。(ただし同じカードは一度しか通ることができません。)獲得点数が最も高いプレイヤーがゲームの勝者となります。



回り道になっていても、同じカードを2回通っていない限り問題ありません。最も点数が高くなる一筆書きを描いてください。