



慶應義塾大学ビジネス・スクール

協力型カード・ゲーム「ザ・マインド」を用いた参加型演習 (A) 5

目次

1 概要	2	10
1.1 講座の目的	2	
1.2 ゲーム用語の説明：ゲーム・メカニクス、ゲーム・ルール	2	
1.3 ゲームを用いた参加型講義を進める際の注意点	3	
2 使用するゲーム	4	15
2.1 ゲーム・コンポーネント（ゲームで使用するカード）	4	
2.2 終了（全プレイヤーの勝ち、全プレイヤーの負け）の条件	5	
2.3 プレイ開始前の準備	5	
3 ルールの解説	6	
3.1 基本ルール	6	20
3.2 ゲーム開始時のゼスチャー（図2）	6	
3.3 手裏剣カード使用時のゼスチャー（図3）	7	
3.4 失敗時のゼスチャー（図4）	8	
3.5 1プレイごとの進行	9	

25

小野田 純二（株式会社 Career30.net ・代表取締役）、林 洋一郎（慶應義塾大学大学院経営管理研究科・准教授）

本ケースは慶應義塾大学ビジネス・スクールが出版するものであり、複製等についての問い合わせ先は慶應義塾大学ビジネス・スクール（〒223-8526 神奈川県横浜市港北区日吉4丁目1番1号、電話 045-564-2444、e-mail: case@kbs.keio.ac.jp）。また、注文は <http://www.kbs.keio.ac.jp/> へ。慶應義塾大学ビジネス・スクールの許可を得ずに、いかなる部分の複製、検索システムへの取り込み、スプレッドシートでの利用、またいかなる方法（電子的、機械的、写真複写、録音・録画、その他種類を問わない）による伝送も、これを禁ずる。

30

Copyright © 小野田 純二、林 洋一郎（2021年7月作成）