

九州一周知財クイズの旅 マニュアル



ゲームのストーリー

プレイヤーは「出汁(だし)」のブランド化に取組む4人。
改良に改良を重ね、やっと商品は完成したけれど、いいネーミングがなかなか思い浮かばない。最終的には商標登録をしたけれど、知的財産(商標制度)の勉強もはかどらず、悶々とした日々を過ごしていた。
そんなある日、リフレッシュを兼ねて知的財産について勉強する「九州一周 知財クイズの旅」に出かけることになった！
旅に出たら、素敵なネーミングが見つかるかもしれない。もしかしたら、念願の商標登録もできるかも。
さあ、準備ができたなら、楽しい旅の始まりだ！
沢山の学びある旅になりますように。

準備

- ◆ゲームボードを広げ、コマとサイコロを準備する。
- ◆クイズカードを種類ごと(①概要カード ②手続きカード ③怖い話カード ④勉強カード)に重ね、問題面を上にして、カード置き場に置く。
- ◆付属カード(◎お助けカード ◎ネーミングカード ◎商標審査カード ◎サポーターチェックカード)を種類ごとに重ね、タイトルが書いてある面を上にしてカード置き場に置く。

ルール

- ①自分のコマとサイコロを振る順番を決めてスタート！
- ②サイコロを振り、止まったマスの色と同じクイズカードを引いて、問題に答えよう。
●概要カード ●手続きカード ●怖い話カード ●勉強カード
※回答・解説は問題の裏面に記載しています。
- ③クイズに正解すると「ポイント」や「お助けカード」を獲得！
獲得したポイントやお助けカードは、手元に残しておこう。
不正解だったカードは、カードの一番下に戻し、復習のために再度チャレンジしよう。
- ④「○通行規制マス」では必ずストップ！
指定の要件をクリアしていたら、次の順番を待ちサイコロを振って進もう。
- ⑤「●イベントマス」では、必ずストップ！
イベントカードを引いて、イベントを実行しよう。

イベント①：ネーミングカードの中から好きなネーミングを選ぶ
イベント②：「イベント①」で選んだネーミングが書かれたカードを引き、裏面の回答をチェックする
イベント③：サポーターチェックカードを引き、裏面の要件を確認する

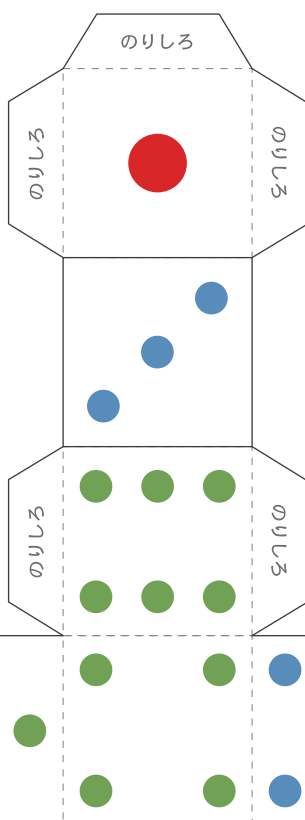
※2回目以降通過する場合、イベントはスルーする。

- ⑥ゲームの勝敗は、ゴールした時点での獲得ポイントで決定！

※推奨プレー人数は4人ですが、4人以下でも使用できます。

切り取り

【サイコロのつくりかた】
実線にそってハサミで切り取り、破線は全て山折りします。
のりしろにのりをつけて組み立てます。



【コマのつくりかた】
実線にそってハサミで切り取り、破線は全て山折りします。
のりしろにのりをつけて組み立てます。

