

## ミュゾポリーのルール

by Michiko Yurko

ミュゾポリーは、「たくさんのミュージシャンと一緒に楽しむ」という意味が込められています。コンピューター等の電子機器があふれる近代に、音楽のボードゲームを友人、家族、生徒たちと一緒に囲んで、楽しい時間を共にしませんか？

プレイヤーは、リズムプレイングカードと金貨を獲得していきます。ゲームを楽しみながら、楽典や読譜の様々な技術を復習し、驚くほどの速さで磨きをかけることができます。

子供たちが楽しくゲームを行うために、先生がたやご家族の皆様は、音楽を学ぶ子供たちにとっての最適なタイミングを見計らって、ミュゾポリーを紹介してください。生徒が自信をもってゲームを進めることで、音楽の楽しさや、音楽家としての喜び、そして自尊心が芽生えるのです。多くのゲームは、ミュージックマインドゲームズのサイトにありますので、ミュゾポリーの準備としてご利用ください。ミュゾポリーを始める前に、ウェブサイトにあるコーナーストーンをお読みください。

ミュゾポリーには、以下の3つのねらいがあります。

### 1. 学ぶ

ゲームで遊びながら正しい知識を学び、少しずつ自立性を育てる

### 2. 表現する

カードの質問に答える、リズムを読む、聴音を行う、1人で演奏をするなど、ゲームでの遊びを通して、演奏に必要な事柄をすべて行う。ミュゾポリーの上のコマを走らせて答えるだけで楽しく、簡単に学ぶことができる。

### 3. 学び・記憶をキープする

ミュゾポリーを定期的に行うことで、既習事項の確認や復習・定着を図る。

## 教える、復習するために

- |           |              |          |
|-----------|--------------|----------|
| 1. 大譜表上の音 | 2. 大譜表と楽器の関係 | 3. リズム読み |
| 4. リズム数学  | 5. 音楽記号      | 6. 旋律聴音  |
| 7. テンポ    | 8. 音程        | 9. 演奏    |

### ミュゾポリーパック

### パピーポケット



ゲームボード  
6色のコマ  
サイコロ2つ  
金貨10枚

ピアノまたは生徒の  
習っている楽器

リズムプレイングカード  
譜表ボード (Staff Slate)  
とマジック音符  
大譜表カード (Grand Staff Cards)  
テンポカード  
音楽記号カード (Music Symbol Cards)  
ドレミカード  
またはアルファベットカード  
ブルージェロカード セット1  
ハンドブック



## セットアップ

次の3種類のカードをゲームボードの上に表向きに置く(プレイヤーはそれらのカードを見て次の答えの準備もできる)。

- 大譜表カード (Grand Staff Cards): 青と緑の長方形の上
- 音楽記号カード (Music Symbol Cards): オレンジ色の正方形の上
- ドレミカードまたはアルファベットカード: ピンク色の正方形の上

ゲームボードの近くに置くもの

- リズムプレイングカード \*注1
- 譜表ボード (Staff Slate) とマジック音符
- テンポカード
- ブルージェロカード セット1
- ハンドブック



プレイヤーは自分のコマを選んで、それぞれ4つの角の好きな場所に置く(全員のスタートする場所が違うことによって、競争心が和らげられる)。

\*注1 音価の高いものが下、低いものが上になるように重ねて置く。16分音符をまとめた下に16分休符、というように同じ音価の音符と休符を上から順に重ねておく(全音符と全休符が一番下になる)。

## ゲームを始めよう

**だれが最初?** 各プレイヤー、またはグループ(5ページ参照)は、リズムプレイングカードを一枚ずつ引きます。音価が1番低い(短い)音符か休符を引いた人が最初、2番目に音価の低いカードを引いた人が2番と順番を決めます。その順にボードの周りに座り直し、カードを戻します。

**自分の番が回ってきたら** 2つのサイコロを同時に1回ふります。出た目の数を足して、その数だけコマを動かします。へ音記号の近くにある矢印の方向に進みます。3~4ページを参考に、それぞれのマスにあることを行います。行うことができたなら、リズムプレイングカードと金貨をもらいます(右下の表を参照)。

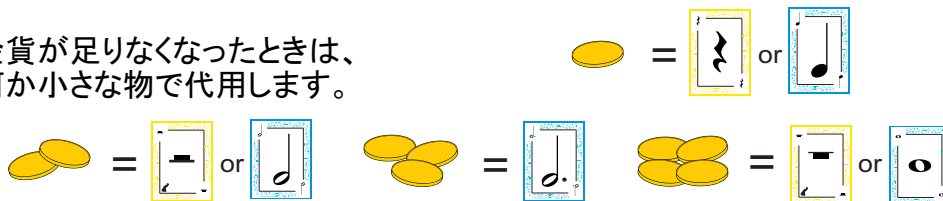
**リズムプレイングカードがお金** リズムプレイングカードはプレイヤーが各自で取っていきます。最後に一番少ない枚数のカードを持っている人が勝ちです。ゲーム中は常に、低い音価のカードをまとめて音価の高い(長い)音価のカードに交換して行きます(こうすることによって、プレイヤーたちは、毎回自分の番で音価を学ぶことができます)。たとえば、2枚の16分音符 ♪♪ (または16分休符 ♪♪) は1枚の8分音符 ♪ (または8分休符 ♪) に交換することができます。

リズムプレイングカードは、16分音符をまとめた下に16分休符、というように同じ音価の音符と休符を上から順に重ねておく(と良いでしょう。全音符と全休符が一番下になります)。

**お金をもらう** 正しく答えられたら、3~4ページに指示がない限り、16分音符 ♪ か16分休符 ♪ をもらいます。ほかのプレイヤーから少し助けられて答えられた場合も正解とします。

**金貨** リズムプレイングカードと一緒に金貨も使うと、ゲームがさらに楽しくなります。リズムプレイングカードで4分音符(または4分休符)の音価に付き、1枚の金貨を受け取ることができます。プレイヤーは、持っているカードの四分音符音価の合計と同じだけの金貨を持っていることとなります(カードと金貨を交換するものではありません)。

金貨が足りなくなったときは、何か小さな物で代用します。






	=		+	
	=		+	
	=		+	
	=		+	
	=		+	

**ぞろ目** 2つのサイコロが同じ目を出したら、もう一度できます。2回目もぞろ目が出たら、さらにもう一度できません。3回目もぞろ目の場合は、その数を後戻り！

**アルファベットの四角** コマを進める方向を示しています。A-B-C…の順に。

**引いたカードはいつも表に** ゲームボードの中央から引いたカードは元の束に戻さず、いつも表にして自分の手元に置くのが良いでしょう(いつでもカードを見ることができると、学びが継続するからです)。

**ゲームボードのスペース**    ト音記号・ヘ音記号・シャープのスペースに止まったら、以下の4つのステップを行います。

## ゲームボードのスペース

## やること

## もらえるカード



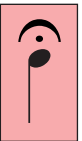
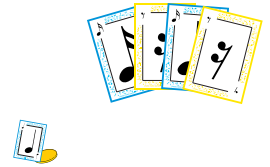
### ト音記号

1. 音名を言う
2. その音をピアノまたは自分の楽器で弾く
3. その音を歌う(自分の声域でなくてもお金はもらえます)
4. その音を自分の持っている楽譜の中で見つける



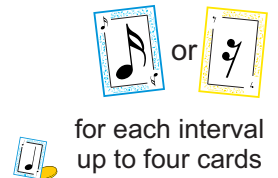
### ヘ音記号

1. 音名を言う
2. その音をピアノまたは自分の楽器で弾く
3. その音を歌う(自分の声域でなくてもお金はもらえます)
4. その音を自分の持っている楽譜の中で見つける



### フェルマータ

ドレミカード: 束の上から2、3または4枚引く。好きな順に並べて歌うか自分の楽器で弾く。  
アルファベットカード: 束の上から2、3または4枚引く。好きな順に並べて音程を言う。



### シャープ

1. 記号や用語の名称を言う
2. その記号や用語の意味を言う
3. その記号や用語を歌うか自分の楽器で弾く
4. その記号や用語を自分の持っている楽譜の中で見つける



Maryland

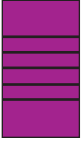


## ゲームボードのスペース

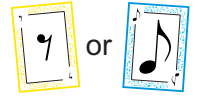
## やること

## もらえるカード

## 聴音



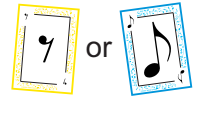
誰かを指名して、短い旋律を歌うか弾いてもらい、譜表ボードにマジック音符で書きます。1, 2度弾いてもらってから全員で歌いながら書いていきます。必要なら、もう一度弾いてもらうことができます。あなたを助けてくれた人は誰でも16分音符か休符をもらうことができます。



## 8分音符



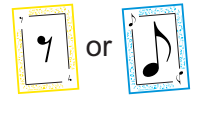
目を閉じてブルージェロカードを1枚引き、手でリズムを叩くか、ハンドサインと一緒に読みます。必要があれば、他のプレイヤーはテンポを保つために指を鳴らしたりして助けてあげましょう。カードの両面をやると倍のお金がもらえます。



## テンポ



目を閉じてテンポカードを4枚引きます。それを遅いほうから早いほうへ並べます。引かなかったカードのスペースは空けてカードを置きます。または、全11枚を正しい順に並べることができたら、倍のお金がもらえます。

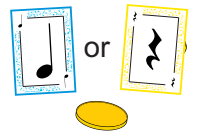


## プレイ



play

よく練習した曲を弾きます。題名と作曲家名をアナウンスし、演奏の前と後にお辞儀をします。正確に綺麗な音で音楽的に弾き、良く聴きましょう。とても良い演奏ができれば、もう一度サイコロを振ってコマを進めることができます。良い演奏かどうかは誰が決めるのでしょうか？少し考えてみてください(6ページ参照)。演奏中はゲームを中断します。



## フリーチョイス (自由選択)

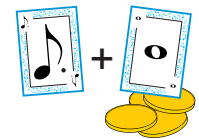


自分の好きなスペースを選び(4隅を省く)、そのスペースのことを行います。コマはそのままフリーチョイスのスペースに留まります。フリーチョイスに留まるたびに、異なるスペースを選びます。

## コーナーの音部記号



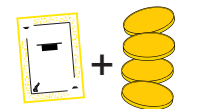
誰かにト音譜表またはヘ音譜表の大譜表カードを持ってもらい、1枚ずつ読んでいきます。カード1枚につき、数秒の時間があるので、答える前によく考えましょう。答えられなかったらそれでああなたの番は終わりです。もしその束のカードを全部読み終えることができたなら、ほかのプレイヤーが持っている大譜表カードの音も読み、全19枚読み終えます。読み終えたカードは、もとの束に戻すか、他のプレイヤーに返します。



## コーナーのシャープ



16枚の音楽記号カードの名称を言い当ててください。もしも言えなかったらそこであなたの番は終わりです。もしも束の中に16枚なければ、ほかのプレイヤーが持っているカードも読みます。読み終えたカードは、束に戻すか、ほかのプレイヤーに返します。



Answer top cards

## 一番上のカードを答えよう



ゲームボード上の4種類の束から、それぞれが一番上のカードをとり、名称を言います。



**ゲームを終える** ゲームは好きなだけ続けることができます。時間が来たら、「これが最後の一周です。」と言って、最後の人の番が終わったらゲームを終えます。コマ、カード、金貨などを片付けて、各自がどのスペースで終えたかをメモしておけば、次回はその場所から始めることができます。

## 調整

**グループプレイ** 2、3人のチームを作ってプレイすることもできます。1チームに1コマを選び、サイコロを順に振り、カードを引いていきます。答えを相談したり、助け合ってやって行きます。PLAYに止まった時は、1人が代表で演奏します。

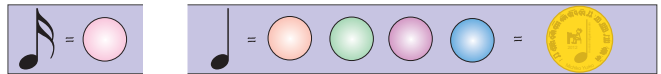
**初級プレーヤー** 最も大切なことは、ゲームが子供を励まし、とても楽しく、音楽の様々な事柄を理解するのに、プレーヤーが程好い知識を身につけるとともに、既習事項の確認を体験できることを覚えておくことです。

1. カードの量を減らす：プレーヤーが既に学習した大譜表カード、音楽記号カード、ドレミカードやアルファベットカードを使う。プレーヤーの上達に合わせてカードを増やして行きます。
2. テンポカード：テンポをまだ学習していなくても、異なる速度を体験することができます。テンポのスペースに止まったら、プレーヤーは歌ったり楽器を演奏し、その後教師や親はその演奏のテンポを見つけたり、選んだりする手助けをします。
3. お金：5つの音符と休符カードを使い、付点音符カードは後に加えます。



### 幼いプレーヤー

1. マジック音符を使う：16分音符か16分休符1つにつき、マジック音符1個。リズムプレイングカードと一緒にマジック音符ももらいます。マジック音符が4個たまったら金貨が1枚もらえます。
2. サイコロを1つだけ使う
3. 教師が銀行をやる
4. 大譜表カード：線か間の音かを答える
5. テンポカード：カードを2枚引く。教師と生徒は名称を一緒に言う。教師が両方のカードの意味を言い、生徒はどちらのカードがどの意味かを当てる。全員で立ち上がり、テンポの名称を言い続けながらその速さでゲームボードの周りをぐるぐる歩く。



**上級プレーヤー** 2、3枚のリズムプレイングカードを引いて音価を足し、合計で順番を決めます。

1. 大譜表カード
  - 1) その音を主音とした調名と調号(どの音にシャープやフラットがつくか)を答える
  - 2) その音で始まるスケールを弾く(長調か短調かを選ぶ)。調号のシャープやフラットの数だけ、16分音符か16分休符を余分にもらえる
  - 3) その音を根音として、属和音の音を言い(属7、短7、長7など)、ピアノで弾き、解決させる。また、へ音譜表の音で1つの和音を、ト音譜表の音で別の和音を作ることもできる。
2. 音楽記号カード：音楽記号カードSet 2、またはSet 1と2を一緒に使う
3. ピンクのスペースのカード：ドレミカードかアルファベットカード-独自のアイデアを考案する
4. テンポカード：テンポカードを一枚引いて、短い曲もしくは曲の一部をそのテンポで弾く
5. 新曲演奏：ブルージェロカードを引く代わりに、新曲の数行のリズムを手で叩くか、弾く

### ご存知でしたか？

- ミュゾポリーは1970年代に初版され、先生方が色紙を裁断して厚紙に張り付けるようになっていました。
- ミュゾポリーが発売されたのは1984年で、ゲームボードのサイズは25cm<sup>2</sup>、カードは3.5cm<sup>2</sup>でした。
- 1992～2005年には92cm<sup>2</sup>のジャイアントミュゾポリーが発売されました(写真左)。



## 先生方へ

普通、ミュソポリーは生徒にとって理解しやすいのですが、先生方の中には少しやりにくいと思われる方がおられるようです。次にあげるステップスを、準備や説明、ゲームの実施にお役立てください。

1. 1人で行う： 生徒とゲームを行う前に、何人かのプレーヤーと一緒にやっているつもりで、1人で行う。サイコロを振り、ルールを読みながらいろいろなカードを取り、お金を集める。ゲームをいったん理解してから生徒で行う。
2. 教えてプレイ： 教師もゲームに参加する。必要に応じて、教え、援助し、調整し、ゲームが生徒にとって心地良いレベルであるように、教師自身が判断する。
3. やりながら学ぶ： ゲームを説明するよりもむしろ、やり始める。プレーヤーがスペースに止まるごとに必要な事項を説明し、行う。この段階は、ゲームの調整が必要かどうかを見極める良い機会にもなる。答えが合っているかどうかを教師が判断するのではなく、生徒同士が話し合うことを奨励する。こうすることによって、ゲーム全部を通して全員が参加し続けることを可能にする。
4. ゲームボードを囲んで： このようにしてゲームを続け、一度目は長い時間を要するが、生徒たちはよく覚えていて、2回目はもっと自主的にプレイすることができる。
5. プレーヤーのみで： ルールが理解できたら、教師の介入が少ないことが最良で、プレーヤーたちはもっとリラックスし、互いに協力、理解し合って、楽しく応答し合うことができる。教師は傍で必要な時に生徒からの質問に答え、援助する。



play

あなたの演奏がとても良いものだったかを判断して、もう一度サイコロを振れるかどうかを決めるのは誰でしょうか？先生？親？この人たちが審査員だと思わないのが一番です。それじゃあ、他のプレーヤー？同じ理由で答えはNoです。それじゃあ、あなた？そのとおり！私たちは自分が自分のベストを一番良く知ってますよね。もちろん、いつもどこかに改善の余地がありますが、自分に優しく、時には同情もして、自分がどう演奏したかを判断しましょう。とても良い演奏は完璧な演奏という意味ではありません。

このクラスではミュソポリーをグループごとで同時に行っています

10代の生徒たちが旋律聴音を行っています



Sweden



Hawaii

If you have any questions or comments about the rules or how to play *Musopoly* please contact us at [www.musicmindgames.com](http://www.musicmindgames.com).