

U3. ゲーム企画 ウミガメのスープ

メンバー: 有村・井上・相澤・中嶋・岩切・矢上



ルール

「ウミガメのスープ」は、出題者から提示される「ある不可解な状況」について、回答者が「はい」「いいえ」「関係ありません」で答えられる質問を繰り返すことで、状況の真相を解き明かすゲームです。



説明動画

https://drive.google.com/file/d/121Brh-ZjVtHiZ_Ikhi6_ZnkPR9_8TuMk/view?usp=drive_link



例題

男の子はプレゼントをもらいましたが
それを蹴り飛ばしてしまいました
いったいなぜでしょう？

A.

プレゼントはサッカーボールだった
から

問題1

男は聞いている内容を全く理解できなかつた。それでも満足げに微笑んでいる。いつたいなぜだろう？



男は外国語の歌を
聞いていたから。

歌詞の意味はわからなかつたが、メロディーが心地よく、
音楽として満足していた。

問題1

男は自分と全く同じ姿をした人を見て喜んだ。一体なぜ？



VRChatで自作のアバターを
使用し、販売していた男は、
初めて自分の作ったアバターを
使っている人を見て喜んだ。

問題2

ある男は、毎朝きまってコンビニで
ジュースを買っていた。しかしある日を境に、
彼はまったくそのジュース買わなくなつた。
男に何があったのだろう？



男は抽選に当たったから

コンビニに売っているジュースと男が好きなキャラクターがコラボしており、その抽選券を集めるためにジュースを買っていた。そしてその抽選に当たったためそのジュースは必要なくなり買わなくなってしまった。

問題3

ある男は学者に「サタン」について話を聞き、サタンは冰を見に纏い氷に浮かぶことができると知った。しかし男は一切恐怖することはなかった。一体どういうことだろう？



サタンとは土星のこと

土星の周りにある環は氷でできており、密度が水よりも小さいため、
水に浮かぶと言われている
土星に恐怖心を抱くものはいないだろう

問題4

男はある生物から逃げ続いているが、お互
いにどれだけ動いても、またどれほどの時
間が流れても、お互いの距離は変わらな
かった。なぜだろうか？



男はオリオン座であり、ある生物はさそり座

ギリシャ神話において、英雄オリオンはさそりに刺されて死んだとされています。この神話に基づき、彼らは互いを避けるように配置されています。

問題5

Aはある作品を作っている途中で、うっかりそれを壊してしまった。しかし、作品は半分壊れただけだったので、Aはほっとした。

一方、Bは自分の作品を完成させたあと、壊した。こちらも半分壊れただけだったのに、Bは深く悲しんだ。

同じく「半壊」なのに、どうして二人の気持ちは正反対だったのだろう？



ある作品とはドミノだったから

Aはドミノを作っている途中で倒してしまったが、半分しか倒れなかつたためほっとした。

Bはドミノを完成させて倒したが、半分しか倒れなかつたため悲しんだ。

問題6

ある冒険家が古代の遺跡で宝を見つめました。しかし、その宝は決して持ち出すことができない呪いがかかっていました。しかし、彼は知恵を絞りその宝を外の世界に持ち出し莫大な富をえました。彼はどうして持ち出すことができたのでしょうか



冒険家は
その宝の写真を持ち出した

問題7

男は商品を購入した後、誰もいないのに頭を下げる。一体なぜ？



自動販売機で飲み物を
買ったから。

取り出す時にかがんで頭を下げた。

ウミガメのスープ
楽しんでもらえましたか？



最後にアンケートの回答をお願いします！

