



デザインの必殺技[®]カードゲーム
Design-win 2026

ルール説明書

読み札アプリ、ルール説明
動画、本ルール説明書の ▶
PDFはこちらから



<https://desig-win2026.maeda-design-room.net/>

● ゲームの概要

『Desig-win 2026』（デザウィン2026）は、デザインの必殺技®100種類を収録したカードゲームです。

デザインの必殺技®とは、デザイン制作の中で鉄板技ともいえる、汎用性や影響力の高いデザイン技法のこと。

収録された5つのゲームで遊ぶことで、デザインの引き出しが増え、感覚的にやりがちなデザインを言語化し、再現する力が身につきます。

収録ゲーム

- 必殺! ネームチャレンジ
- 百デザー首
- Make Imaging | メイクイメージング
- Desig-Winner | デザウィナー
- Power of Design | パワーオブデザイン

● カードの説明

必殺技名

デザインの鉄板技を覚えやすく表現した名前

ジャンル

必殺技の「属性」4種



タイポグラフィ
文字の必殺技



フィルター
世界観の必殺技



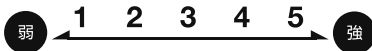
カラー
色の必殺技



レイアウト
構図や配置の必殺技

デザインの影響力

各必殺技がデザインへ与える影響力を表した数字



汎用性は高いが
デザインへの
影響は小さい

使い所は限られるが
デザインへの
影響は大きい

必殺技の説明

必殺技の再現方法とデザインにもたらす効果



アンダーマーカー

1+



- 文字の背後に帯状のラインを引く。重要な情報が際立ち、伝わりやすくなる。

Typography 



内容物

必殺技カード: 100枚
ルール説明書: 1枚

必殺! ネームチャレンジ

カードのデザインを見て、
必殺技名を考えてみよう。

プレイ時間：1分～

プレイ人数：1人以上

【遊び方】

- 1 カードをよく混ぜ、裏向きで山札にする。
- 2 山札の一番上のカードを
引き、必殺技名と説明文を
隠して相手に見せる。
- 3 相手はデザインだけを
見て、必殺技名を予想
する。
- 4 正解・不正解にかかわらず、
納得感や面白さを称え合う。



※1人で遊ぶ場合は、自分で必殺技名と説明文を隠して挑戦する。

目 標

Desig-win 2026に触って、必殺技カード
と仲良くなれたら大成功。

イントロダクション 百デザース

読み札を聞き、
対応する必殺技カードを獲得しよう。

プレイ時間：3分～

プレイ人数：2人以上



百デザースで遊ぶには
「読み札アプリ」が必要です。

【遊び方】

- ① カードの読み手を1人決め、読み札アプリを開く。
- ② 勝負するジャンル(タイポグラフィ/フィルター/カラー/レイアウト)を選ぶ。
- ③ 該当ジャンル(各25枚)のカードを表向きに広げて並べる。
- ④ 準備が整ったらアプリでゲームをスタートする。
(制限時間3分)

- 5 読み手は説明文を読み上げる。
- 6 プレイヤーは、該当するカードを見つけ、必殺技名を叫びながらタッチする。



- ※ お手つきは3秒休み。
- ※ 人数が多い場合や難易度を上げたい場合は、カード枚数を増やして調整する。
(アプリ側で設定可能)

〈 百デザー首の称号 〉

S ランク	A ランク	B ランク	C ランク
11枚以上	8～10枚	5～7枚	0～4枚

目 標

3分以内にできるだけ多くのカードを獲得し、Sランクを目指そう。

本格派ルール

Make Imaging (メイクイメージング)

回答者が設定したテーマに対し、デザイナーチームで共通の答えを決める。
デザイナーチームは、必殺技カードでヒントを出し合い、回答者とイメージを一致させよう。

プレイ時間：15分～

プレイ人数：2～6人

【遊び方】

① 回答者を1人決め、他のプレイヤーは全員デザイナーになる。

② 回答者がテーマを設定する。

テーマはお菓子、飲み物、漫画、ミュージシャンなど、抽象度の高いものでOK

③ デザイナー同士で相談し、テーマに対する共通の答えを1つ決める。

テーマが「お菓子」の場合、答えは「グミ」や「クッキー」ではなく、実在する商品名やブランド名を設定する

- ④ デザイナーは必殺技カードを使いながら、回答者にヒントを出していく。

3分以内。カードは何枚使ってもOK



- ⑤ 回答者はヒントをもとに、③で決めた共通の答えを当てる。(回答は3回まで)
- ⑥ 回答者を交代し、合計6ラウンド行ったらゲーム終了。成功した数でチームの評価を上げよう。

【成功した数】

6	パーフェクト! あなたたちはカリスマデザイナーです。
4~5	さすがです! あなたたちはシゴデキデザイナーです。
2~3	なかなかやるな! あなたたちは頼れるデザイナーです。
0~1	ここからがすごい! あなたたちは伸びしろデザイナーです。

目 標

制限時間3分以内に、回答者とデザイナーチームのイメージを一致させよう。



本格派ルール

Desig-Winner (デザウィナー)

クライアントの要望を引き出し、
必殺技カードを使ってクライアントに
選ばれるデザイン提案をしよう。

プレイ時間：30分～ プレイ人数：3～6人

【遊び方】

- 1 タイポグラフィ、フィルター、カラー、レイアウトの4ジャンルごとに山札をつくる。
- 2 クライアント役を1人決め、他のプレイヤーは全員デザイナーになる。
- 3 クライアントは制作したいデザインの内容を簡単に伝える。



パン屋さんを出したいので
その広告をつくってください

- 4 デザイナーは順番に質問を行い、クライアントの要望を深掘りする。

いつですか

どこですか

誰にですか



- 5 クライアントは各ジャンルの山札から10枚ずつカードをめくり、表にして並べる。
- 6 デザイナーはプレゼンに必要なカードを各ジャンルから1枚ずつ選ぶ。

同じカードを希望する人がいた場合はじゃんけんで決める

- 7 選んだカードを1枚以上使い、クライアントへデザイン案をプレゼンテーションする。

例：ていねいに焼き上げたパンの温もりと職人のこだわりを表現するために、〇〇と××の必殺技を使います。さらに、自然素材のおいしさを伝えるために、落ち着いた背景色の△△と、パンを下からあおるアングルで見せる□□の必殺技を使います。



- 8 クライアントは最も依頼したくなったデザイナーを1人選ぶ。他のデザイナーにも良かった点をフィードバックしよう。

目標

クライアントに選ばれる最高のデザイン提案をしよう。

本格派ルール

Power of Design (パワーオブデザイン)

クライアントの要望に応えながら、
最も影響力の高い必殺技を繰り出そう。

プレイ時間：45分～ | プレイ人数：2～6人

【遊び方】

- 1 100枚のカードをよく混ぜ、
プレイヤー全員に7枚ずつ裏向きで配る。
- 2 残りのカードを山札として中央に置き、一番上の
カード1枚を「クライアントの要望」として公開する。



- 3 スタートプレイヤーをじゃんけんで決める。
- 4 プレイヤー全員が手札からカードを1枚選び、
裏向きで場に出す。
- 5 スタートプレイヤーから時計回りに、必殺技名を
叫びながらカードを公開する。特殊効果を持つ
カードを出した場合は、ただちに効果を適用する。

- ⑥ 出したカードの影響力を比べ、最も数字の大きいプレイヤーがラウンドに勝利する。
(特殊効果1が有効な場合を除く)



- 同じ数字の場合は、後にカードを公開したプレイヤーを優先する
- 「クライアントの要望」と同じジャンルのカードを出した場合、そのカードの影響力は2倍になる

- ⑦ ラウンドに勝利したプレイヤーは、自分が出したカードを獲得する。他のプレイヤーのカードは捨て札になる。
- ⑧ ラウンドに勝利したプレイヤーを次のスタートプレイヤーとして、次のラウンドを行う。

【カードの特殊効果】

1+

「カミハ サイブニ ヤドル」

神は細部に宿る。小さなことも疎かにしない

通常は数字が大きいほど影響力も強いが、特殊ルールとして、1は5のあとに出した場合のみ最強のカードになる。

順番

順番

1+

<

5

5

<

1+

2✓

「ニュー リクエスト」

クライアントから新しい要望をもらう

中央の山札からカードを1枚引き、「クライアントの要望」の上に重ねる。

3»

「ティアン スキップ」

次の提案者のパソコンが壊れる

次のプレイヤーが出したカードは公開されず、そのまま捨て札となる。

4↗

「カムバック リクエスト」

クライアントが要望を取り下げる

「クライアントの要望」の一番上のカードを捨て札にする。
ただし、要望カードが1枚しかない場合は捨てずにそのままゲームを続行する。

目
標

7ラウンド終了時に、最も多くのカードを
獲得しよう。

獲得枚数が同数の場合は、獲得したカードの影響力の合計値
が最も高いプレイヤーを勝者とする。

Desig-win2026 Project Member

プロジェクトリーダー:Erika Tomozo **アートディレクター:**白旗潤弥 **サブリーダー:**長江佳奈(haku) **クリエイティブディレクター:**前田高志 **コーディネーター:**Kana O., 佐藤あま音、すぎやまひかり **プリンティングコーディネーター:**都井美穂(てと) **カードデザイン[チーフデザイナー:]**アフリカデザイン[リーダー]、上矢孝一(OKU DESIGN)、Kana Nishimura、杉山ひかり、前山床デザイナー:青木かおる、足立宗成(あだっち)、Aya Kasahara、磯崎麻里、Erika Tomozo、大内マリノ、おのではつき、かたのまゆこ、Kana O., かねち、楓乃、がーさん、キタ、際めぐみ、黒羽大河、甲賀奏、佐久本健太郎、白旗潤弥、ジェニファー、すぎやまひかり、砂山晶(ぴかまる)、高木啓佑(TKG)、高田望、谷口佳穂、鉄火まき、都井美穂(てと)、tori、なゐさん、長江佳奈(haku)、にしむん、ネコヤマ陽、のやま、ハルタ、久本晴佳、福田愛、藤巻裕登(まきまき)、fune、前田高志、まさもとしんいち(ろべ)、樹本一樹、まっちゃん、松田春花、水野貴文、Miyoko Goto、もったかマン、森葵(mado 森葵デザインオフィス)、森美樹(Toi toi toi studio)、やぎあや(もにちゃん)、八木瞭輔(めーすけ)、藪田恭宏、大和玲奈、山本里香、Yuka Iwata(ゆかねえ)、ユーリー、ヨシムラコマツ、RIKA、渡邊ゆい(すずていん)

テンプレート制作:Erika Tomozo、Kana Nishimura、白旗潤弥、前山床、樹本一樹 **技名ライター:**すぎやまひかり、渡邊ゆい(すずていん) **ライター:**合志亜希子[リーダー]、斉藤ナミ、タニシタ **校正協力:**加藤央也、鉄火まき **撮影協力・素材提供:**青木かおる、上矢孝一(OKU DESIGN)、大内マリノ、おのではつき、かたのまゆこ、かねち、際めぐみ、黒羽大河、合志亜希子、saki nakamura、すぎやまひかり、杉山ひかり、砂山晶(ぴかまる)、惣島厚、鉄火まき、長江佳奈(haku)、にしやまはよと、ネコヤマ陽、藤巻裕登(まきまき)、fune、前山床、松田春花、森葵(mado 森葵デザインオフィス)、森美樹(Toi toi toi studio)、八木瞭輔(めーすけ)、渡邊ゆい(すずていん) **DTP補助:**iritani mutsumi、楓乃、際めぐみ、代田遥葉、森葵(mado 森葵デザインオフィス)、Yuka Iwata(ゆかねえ)】

パッケージデザイン:白旗潤弥、森美樹(Toi toi toi studio) **編集・校正:**白旗潤弥 **校閲:**Erika Tomozo **ルール説明書[ルール設計:]**Erika Tomozo、藪田恭宏 **テキスト:**合志亜希子、根岸佑美(ねぎばん)、fune **デザイン:**Kana O. **イラスト:**Erika Tomozo **Web制作:**Kana O., のやま、福田愛、Ryoko Kato(らりね) **百デザイナー首読み札アプリ制作:**福田愛、よす **ルール動画制作:**すぎやまひかり **広報(クラウドファンディング・配信・SNS):**青木かおる、足立宗成(あだっち)、磯崎麻里、岩崎佑介、Erika Tomozo、おのではつき、かたのまゆこ、Kana O., Kana Nishimura、楓乃、際めぐみ、黒羽大河、郡司しう(ぐんぐん)、合志亜希子、佐久本健太郎、佐藤あま音、白旗潤弥、ジェニファー、すぎやまひかり、砂山晶(ぴかまる)、惣島厚、高木啓佑(TKG)、高田望、谷口佳穂、ちぢまつゆめの、鉄火まき、都井美穂(てと)、長江佳奈(haku)、のやま、浜田綾、福田愛、森葵(mado 森葵デザインオフィス)、森美樹(Toi toi toi studio)、八田鉦平、藪田恭宏、Yuka Iwata(ゆかねえ)、渡邊ゆい(すずていん) **PR映像制作:**なゐさん

Special Thanks:6ac0b6d8ea84、itoring、Kokomiho、OKBAYMAX、suzukiaho、Yoko_S_、ytyakumo、アヤトル、おり、くまゆうすけ、小林良斗、鈴東聖久、スダショウヘイ、砂本英則、ぜろ、10mois.com、Gardeneel kashiyano、Kaoru、しずくちゃん、しょうちゃん、ぺんちゃん、maeyama aya ...and the Project Founders & All Maede Members!

制作協力:株式会社NEXERA **印刷:**日本写真印刷コミュニケーションズ株式会社 **企画・制作・販売:**前田デザイン室(マエデ。)