

CONCEPT™

コンセプト

言葉を使わずにコミュニケーションしよう！
関連するアイコンを使って、秘密の「お題」のヒントを出そう！

2人1組のチームになって、他のグループに当ててもらおう「物」や「作品名」や「慣用句」などの「お題」を選び、ゲームボードのアイコンの上にコマを戦略的に配置していきます。できるだけ多くの「お題」を他のプレイヤーに当ててもらい、できるだけ多くの点数を獲得しましょう。カード12枚の推測の終了後、最も得点の多いプレイヤーが勝者です。

ゲームの準備

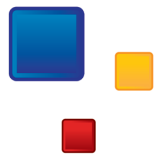
- 1 ゲームボードをテーブル中央に配置します。
- 2 カードをシャッフルして裏向きの山札を作り、ゲームボードの所定のスペースに配置します。
- 3 得点トークンをゲームボードの近くに置きます。
- 4 すべてのコマを収納カップに入れます。
- 5 隣り合って着席している2人1組を選びます。この2人が最初の出題者チームになります。



この動画を見て
遊び方を学ぼう！



内容物: ゲームボード 1枚・カード 110枚・プラスチック製のコマ 47個(「?」 1個、「!」 4個、小さなコマ 42個)・得点トークン 60枚・収納カップ 1つ、早見表 3枚・ルールブック 1部・ヒントの例 1枚



ゲームの概要

このゲームは、ターンを何度も繰り返してプレイします。

ターンの概要

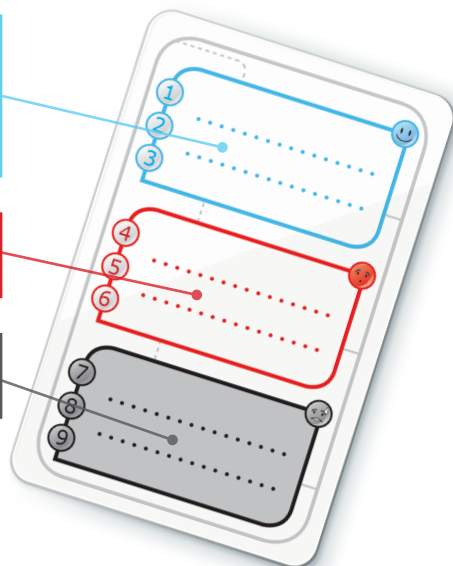
最初の出題者チームはカードを1枚引き、その中から「お題」となる単語、作品名、慣用句を1つ選び、残りのプレイヤー回答者となって推測します。

各カードに**3段階の難易度**があります。どの難易度を選択するかは自由です。

青：初級
初めてのゲームに
適しています。

赤：中級

黒：上級



「お題」に関連するゲームボード上のアイコンの上にコマを置きます。これが回答者へヒントになります。どこに配置するかは、チームメイトと協力して慎重に決めてください。

コマは好きな個数を置くことができますが、置く順番が重要になります。

注：早見表には、ゲームボードに表示されているすべてのアイコンの説明があります。初めてのゲームでは、早見表を見て慣れておくとう安心です。



メインコンセプト

最初に **?** コマを配置し、他のプレイヤーに自分のお題の本質を示します。

例：お題「ハチ」のヒントとして、動物であることを伝える。



次に **■** 小さなコマ(ヒント)を配置することで、「メインコンセプト」に関する**補足情報**を示すことができます。

例：お題の動物は、空を飛び、黄色と黒である。



サブコンセプト



また、**!** **!** **!** **!** コマと、それと同じ色の小さなコマを配置する「サブコンセプト」を使用して、**より詳細な情報**を伝えることができます。

例：お題の動物は、花の周りを飛ぶ。



お題の動物は、食用の黄色の液体(ハチミツ)に関連している。



出題者がゲームボード上にコマを置いている間、回答者たちは好きなだけ推測を回答することができます。

出題者は、回答者が正解を言ったときに「**正解**」、推測が正しい方向に進んだときなどに「**惜しい**」と言うことはできますが、それ以外のコミュニケーションはできません。

ターンの終了

回答者が「お題」を当てた場合、最初に正解を言ったプレイヤーが**2点**、出題者チームのメンバーは**1点**ずつを獲得します。

この後、次の2人のプレイヤーが新しい出題者チームとなり、次のカードを引いて、そのカードの中から回答者が推測する新しい「お題」を選びます。

注:

- 回答者たちが誰も正解できそうにない場合、出題者はいったんゲームボードからコマを取り除いて、新たなヒントとなる場所に置きなおことができます。
- それでも回答者が正解できそうにない場合、出題者は3人目のメンバーを選んでチームに加えて手伝ってもらうか、他のお題を選び直すことができます。それでも正解が得られない場合は、ターンを終了し、このターンは誰も得点できません。
- ゲーム中、出題者チームは自由にメンバーを変更できます。

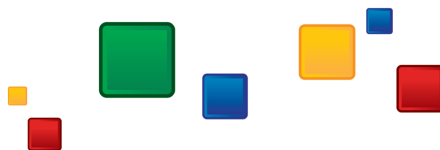


ゲームの終了

12枚目のカードの推測が終わったら、ゲームは終了です。

各プレイヤーは自分の得点を計算します。

得点が最も多いプレイヤーが勝者です。
同点の場合は当事者同士で勝利を分かち合ってください。



我々は広範囲にわたるプレイテストをした結果、この得点システムがあまり使われていないことに気づきました。得点に関係なくプレイすることで、ヒントを出したりお題を推測したりする楽しさを味わうことができます。



ヒントを工夫してみよう!
どんなにくだらなアイデアでも、うまくいくことがあります。
重要なのは、あなたが理解されることです。

アドバイス

コマを置く順番はとても重要です!



家⇒職業⇒戦闘⇒火：
消防署!

≠



職業⇒戦闘⇒火⇒家：
消防士!

1つのアイコンが異なる意味を持つこともあります!



道具⇒医療⇒聞く⇒ハート：
聴診器!

≠



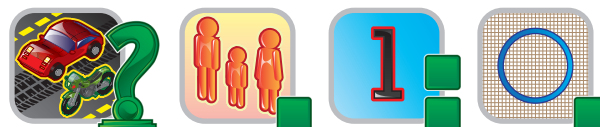
キャラクター⇒死⇒生命：
ゾンビ!

1つのアイコンに置くコマの数は重要です!



陸送⇒人⇒1にコマ1個⇒輪
一輪車!

≠



陸送⇒人⇒1にコマ2個⇒輪
自転車!

CREDITS

To Alain

Designers: Alain Rivollet & Gaëtan Beaujannot

Illustrator: Éric Azagury

Development: Cédric Caumont & Thomas Provoost

aka « Les Belges à Sombreros » and the Repos Production team

Full credits: www.rprod.com/en/concept/credits

© REPOS PRODUCTION 2013. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SRL • Rue des Comédiens 22 • 1000 Brussels – Belgium
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

The material in this game uses certain trade names and trademarks, whether registered or not, that are the property of their respective owners. This game and the use of this material is in no way sponsored, supported, commissioned or approved by the holders of these brands, including all rights reserved.
This material may only be used for private entertainment.

