

WILLIAM P. JACOBSON & AMANDA A. KOHOUT



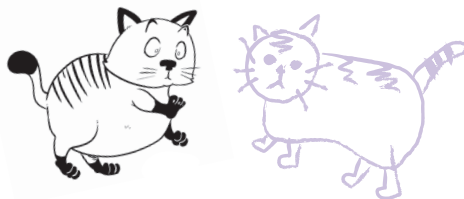
ルールブック

3～6人用

対象年齢8歳以上

内容物

- ① 場面カード 120 枚
- ② えんぴつ 6 本
- ③ お絵かきシート 1 冊
- ④ スコアシート 1 冊
- ⑤ 砂時計 (90 秒) 1 個



ゲームの目的

プレイヤーがアーティストの場合、ナレーターが説明した場面の絵をできるかぎり正確に描きます。描いた後に初めて明らかになる評価基準を満たすことでポイントを獲得します。

プレイヤーがナレーターの場合、場面をできるかぎりの確にアーティストへ説明します。プレイヤーのうち 1 人以上が評価基準を満たすことに 1 ポイントを獲得します。

ゲームの準備

- ① プレイヤーはそれぞれえんぴつを 1 本ずつ取ります。
- ② 最初のラウンドのナレーターをランダムに選びます。
- ③ スコアシートを 1 枚取り、各プレイヤーの名前を記入します。



- ④ 各ラウンドの開始時に、アーティストはそれぞれお絵かきシートを 1 枚ずつ取って、自分の名前を記入します。

ラウンドの進行

- ① ナレーターは、1 から 10 の間の数字を 1 つ選び、スコアシートの自分の名前の横の星印の中に記入します ①。次に、アーティストはこの数字をそれぞれ自分のお絵かきシートの一番下にある星印の中に記入します ②。これがこのラウンドのボーナスの評価基準になります。



- ② ナレーターは、**場面カード**をランダムに 1 枚、アーティストたちにイラスト（裏面の評価基準も）を見られないように注意しながら選びます。
- ③ ナレーターは、場面カードの題名を読み上げ、砂時計をひっくり返します。その後、**90 秒間でアーティストたちに作品（イラストの内容）を説明**してください。
- ④ できるだけ早く的確に、アーティストが正確に作品を描けるように場面を説明します。その際にどんな言葉を使っても構いませんが、アーティストが描いている途中の絵を見ることはできず、身振り手振りで説明することもできません。

ヒント：まず、イラストの要素同士の位置関係、大きさ、数、向いている方向などを説明するとよいでしょう。

注意：イラストの要素が黒く塗られているかどうかの評価基準はないので、この情報を提供することに時間を費やす必要はありません！

- ⑤ アーティストは、ナレーターが説明する場面を正確にお絵かきシートに再現しなければなりません。アーティスト同士やナレーターとのコミュニケーションは禁止されています。**質問もできません。**

ヒント：かっこよく描くことに時間を費やす必要はありません。これは絵画コンテストではないのです。

- ⑥ 砂時計の砂がすべて下に落ちたら、えんぴつを置いて描くのを止めます。ナレーターもこの時点で場面の説明を止めなければなりません。

- ⑫ アーティストは**自分の描いたお絵かきシートを隣のアーティストへ渡します**。右隣、左隣のどちらに渡すかは、ナレーターが決定します。他のアーティストの作品を手にする
ことになり、全員に見るように自分の手前に置いてください。

この時点から、アーティストは審査員として行動することになります。

- ⑬ ナレーターは、作品カードを裏返して、**10 ある評価基準を番号順に1つずつ読み上げます**。この時点では、場面カードの絵を見せてはいけません。

- ⑭ 審査員は、目の前にある絵の各評価基準が満たされているかどうかを判断しなければなりません。評価基準が満たされていると判断した場合は、**対応する番号のボックスにチェックを入れます**。そうでない場合は、ボックスにチェックを入れないでください。
ボーナスの評価基準ボックスにチェックを入れた場合は**①**、星印の横の2つのボックスもチェックしてください**②**。これにより、アーティストに**ボーナスの2ポイント**が追加で与えられます。



注意：評価基準を満たすには、記載されているすべての要素が描いた絵に表示されている必要があります。したがって、「ネコはテーブルの下にいる」などの評価基準は、テーブルが存在することを意味します。ネコがいてもテーブルがない場合、評価基準は満たしていません。

- ⑮ 自分の描いた絵をよく見てください。審査員の決定に異議を唱えたいと思うかもしれませんが、異議がある場合、審査員は他の審査員に意見を求めなければなりません。意見が一致しない場合は、審査員同士の多数決で決めます。この場合、ナレーターは多数決に参加しません。同点の場合、決定権は異議を唱えたアーティストにあります。

- ⑯ ナレーターは**審査員の決定に介入してはならず**、評価基準を明確にしたり、イラストを見せたり、まだ評価されていない評価基準を明らかにしたりすることもできません。

得点計算とラウンドの終了

- ⑰ 10の評価基準を読み上げて審査した後、審査員は、 のマスにアーティストが獲得した合計ポイントを記入します。これは、チェックしたボックスの合計数を記入します。



- ⑱ ナレーターは、**1人以上のアーティストが満たした評価基準1つにつき1ポイント**を獲得します。ナレーターは、スコアシート上で満たした評価基準を数え、合計を自分の マスに記入します**①**。

注意：時間を節約するために、ナレーターは各基準を発表した後で各ボックスをチェックするとよいでしょう。



- ⑫ 複数のアーティストが満たした評価基準があっても、ナレーターは1つの項目につき 1 ポイントしか獲得できません。ナレーターはボーナスの評価基準による追加のポイントを獲得することはできません。
- ⑬ 次にナレーターは場面カードのイラスト公開し、それをすべてのアーティストの絵と一緒にテーブルにならべます。これは得点には影響しませんが、この時がゲーム中で最も楽しい瞬間の1つでもあります。
- ⑭ 各アーティストは自分の描いた絵を手元に戻し、ゲーム終了まで脇に置いておきます (まだシートの裏面を使っていない場合は、裏返して反対側に描くことができます)。
- ⑮ その後、次のラウンドに進み、別のプレイヤーがナレーターになります。スコアシートを新しいナレーターに渡します。

ゲームの終了

- ⑯ プレイヤー全員が1回ずつナレーターを務めたら、ゲームは終了です。長時間のゲームを楽しみたい場合は、各プレイヤーがナレーターを2回または3回ずつ務めるように事前に決めておくといでしょう。
- ⑰ ゲーム終了時に、各プレイヤーのお絵かきシートに記入した ① ポイントを合計し ①、その合計をスコアシートの ② に記入します ②。
- ⑱ 次に、各プレイヤーがナレーターとして獲得した ③ ポイント ③ を、アーティストとして獲得した ④ の合計ポイント ② に加えます。これがプレイヤーの最終得点です。④ のマスに記入します。
- ⑲ 最終得点が最も多いプレイヤーが勝者です。同点の場合は、同点のプレイヤー全員で勝利を分かち合ってください。

サトウ ⑥	x x x x x x x	7	+ 21 = 28	③
スズキ ③	x x x x x x x	5	+ 19 = 24	④
タナカ ⑤	x x x x x x x	8	+ 22 = 30	①

クレジット

A game by Amanda A. Kohout and William P. Jacobson

Illustrated by Dank

Design: Studio POLI&Co

Published by Zygomat - Asmodee Group

18 rue Jacqueline Auriol • Quartier Villaroy • BP 40119 • 78041 Guyancourt • FRANCE

www.asmodee.com • www.zygomat-games.com

© Asmodee Group 2024. All rights reserved.



日本語版発売元：株式会社ホビージャパン
〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8
<https://hobbyjapan.co.jp/>
お問合せ先：cardgame@hobbyjapan.co.jp

