

ピクトマニア

ガラーダ・フヴァチル

みんなで描いて、みんなで当てる。
しかも同時に！

内容物



やさしい

むずかしい



点数トークン
(黒) 6 枚



点数トークン 30 枚
(6 色各 5 枚)



図のようにシールを貼ります。

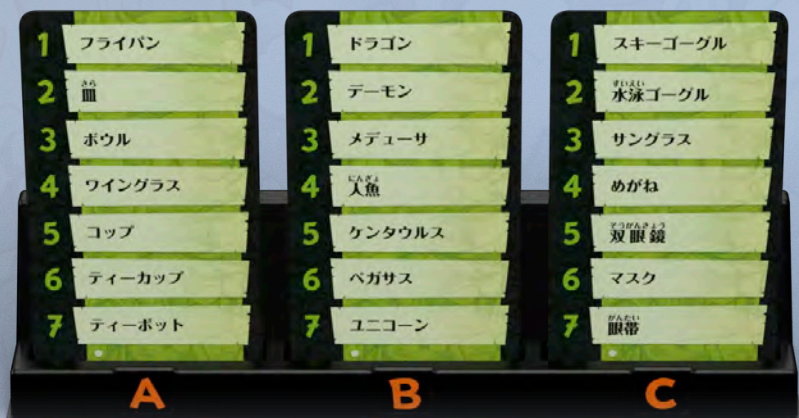


鉛筆削り
1 個

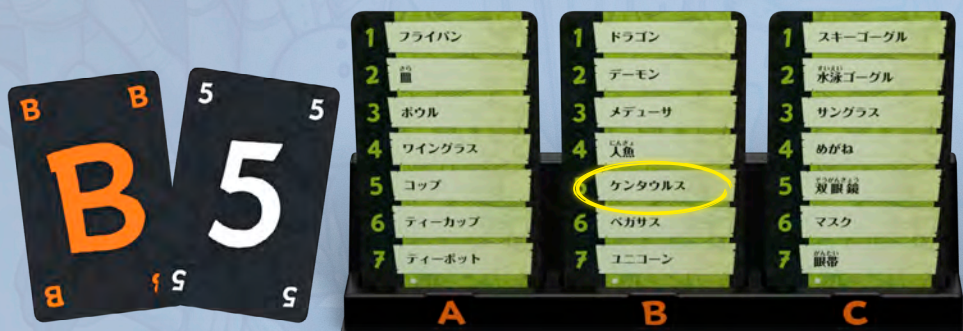


ゲームの概要

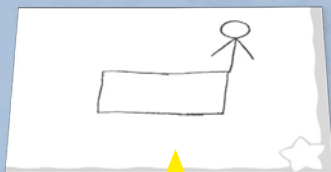
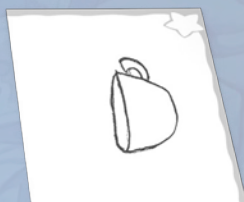
『ピクトマニア』は遊ぶ人全員が同時に絵を描きながら、ほかの人全員がどの“お題”を描いているのかを推理して当てるお絵描きゲームです。これは以下のように進みます。



21種類の“お題”が全員の前にあります。



各プレイヤーはそれぞれ秘密裏に、どの“お題”を描くのか指示されます。



プレイヤーは自分が指示された“お題”を同時に描きます。

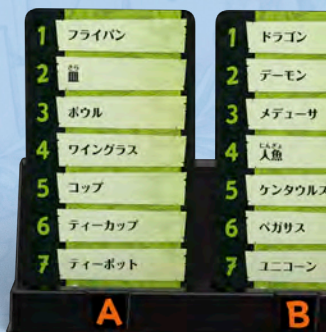


同時に、ほかのプレイヤーはどのお題を描いているのかを推理しなければなりません。
(ひそかに指示された「数字」はどれかを推測します。)

点数は、推理できたお題が正しかった場合に与えられ、描いたけど当ててもらえなかった絵にはペナルティが与えられます。詳しいルールはこの後のページを読んでください。

ゲームの準備

プレイヤーはそれぞれ、好きな色を選び、その色の鉛筆、推理カード、点数トークンを受け取ります。使わない色の用具は箱にしまってください。



またプレイヤーはそれぞれお絵描きシートを1枚ずつ受け取ります。受け取ったシートは半分に折りたたんで、4ページの冊子状にし、各ラウンドで1ページずつ使います。

点数トークンをお絵描きシートの左側に置いてください。プレイする人数によって使用する枚数は異なります。

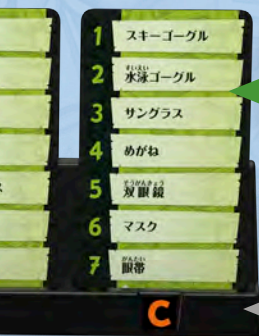
3人 4人 5人 6人



使わない分は箱にしまいましょう。



プレイする人数にかかわらず、推理カードは7枚全部を使用します。プレイ中、出したい番号が素早く出せるように、番号順に重ねておくといでしょう。



第1ラウンドでは、緑の**お題カード**を使用します。緑のお題カードをシャッフルして、そこからランダムに3枚引いてカードホルダーに並べてください。

残りのカードは山にしてわきによけておきます。



カードホルダーは全員がカードを読みやすい位置に置きましょう。

プレイする人数にかかわらず、7枚の**数字指示カード**と6枚の**アルファベット指示カード**をすべて使用します。数字指示カードとアルファベット指示カードはそれぞれ別々にシャッフルして、山にしておきます。

黒い点数トークンは、プレイ人数に応じて以下の枚数を用意します。

3人 4人 5人 6人



黒い点数トークンはテーブル中央に置いて、使わない分は箱にしまいましょう。



プレイヤーによっては、絵を描くときに横に広く描く人もいます。また、縦に長く描く人もいます。絵を描くときシートを一時縦にしても横にしてもかまいません。ただし、ほかの人に当てもらうために、灰色のラインがある側が「絵の下側」である点に注意してください。



最初のラウンド

ゲームは4ラウンドにわたって行われ、毎ラウンド別のレベルのお題カードを使用します。

緑色のお題カードをカードホルダーに配置したら1ラウンド目の準備完了です。

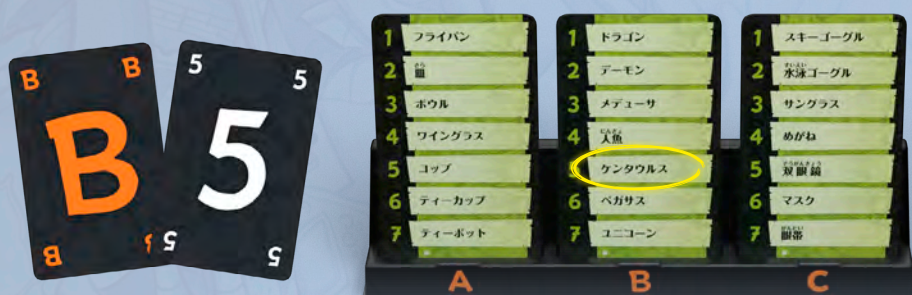
プレイヤー全員に、21のお題を確認する時間を与えてください。1枚のカードの中のお題はそれぞれ何らかの関連性がある点に注意してください。このため、ゲームは挑戦的なものとなっています。

2種類の指示カードの山を別々にシャッフルし、各プレイヤーにアルファベット指示カードと数字指示カード1枚ずつを配ります。**配られたカードはそのプレイヤーだけが確認し**、配られなかったカードは裏向きのままわきによけておきます。

全員準備ができれば、だれでもいいのでラウンドの開始を宣言しましょう。

ラウンドの開始

プレイヤーはそれぞれ自分に配られた数字とアルファベットを確認します。アルファベットは、3枚あるお題カードのうちどれを読めばいいのかを指示しています。数字は、そのカードの中のどのお題を読めばいいのか指示しています。



どのお題が自分に課せられたものか確認できたら、自分に配られた2枚の指示カードを裏向きに重ねて**お絵描きシートの前に置いてください**（このカードが重要である点は後でわかります）。



お絵描き

さて、お絵描きする準備は整いました！しかし、お題はどれも関連性があり、自分のお題とほかのお題を区別できるように描かなければなりません。用紙全体を使うのに躊躇しないでください——大きい絵のほうが、ほかのプレイヤーにとって何を描いているのかわかりやすいというものです。

そして、素早く。このゲームには手番はありません。全員が同時にお題を描くのです。

推理

描き終えたら鉛筆を置いてください。お絵描きシートをほかのプレイヤーにわかるように出し、ほかのプレイヤーが何を描こうとしているのか推理してください。全員が描き終わるのを待つ必要はありません。まだ描きおわる前であっても推理してよいのです。大事なのは、スピードです。

ほかのプレイヤーの描いている絵が何かわかったら、3枚のお題カードから該当するお題を探します。そして、**該当する番号の推理カードを、裏向きにしてその絵の前に置いてある指示カードの山に重ねて置きます。**(どのカードなのかを推理して示すカードはありません。大事なのはどの番号なのかです。)

各プレイヤーにはそれぞれ違う数字が指示されています。つまり、自分に配られた数字の指示カードのお題は、ほかの人が描いているということは無いのです。しかし、ほかの人にすでに置いた推理カードと同じ番号の推理にたどり着く場合があります。この場合、いずれかが間違いです。やっしまいました！しかし、**一度置いたカードは動かすことはできません。**加えて、各プレイヤーの指示カードの山の上に置くことのできる推理カードは1枚までとなりますので追加で置くこともできません。

この時、先に置かれた推理カードがあった場合はその上にカードを重ねて置いてください。先に推理したプレイヤーの推理カードほど下にあることになります。あとでこの順番が重要となります。

プレイヤーは、全員のお題を当てる必要はありません(もちろん挑戦してみてもかまいません)。推理を終えたら、**テーブル中央の黒い点数トークンを1つ、素早く取ります。**もちろん、一番星の多い、高得点のものを選ぶでしょう。

テーブル中央の点数トークンを取ったら、そのプレイヤーにとってはこのラウンドはお絵描きも推理も終了です。ゆっくりほかのプレイヤーを待ちましょう。もし、あなたが推理をしている最後のプレイヤーであるなら、速やかに推理を終えてほかのプレイヤーを待たせないようにしてください。

最後のプレイヤーが推理を終え、点数トークンを取ったら、ラウンドは終わり得点を計算します。



これで『ピクトマニア』の最初の1ラウンド目はプレイできるようになりました。

あとは、プレイヤーが描いた絵と、推理の得点計算をどうすればよいのか説明するだけです。

どれくらいうまくやったかな？

さて、どの推理が正しいものだったのかを確認する時です。順番に、各プレイヤーのお絵描きシートの前にある、指示カードの山を丸ごと裏表ひっくり返します。

そうすると、一番上にはそのプレイヤーが指示されたお題のカードのアルファベットと、数字が見えることになります。つまり、何番が正解だったか全員が確認できたことになります。残りのカードは、ほかのプレイヤーが置いたカードが、早い人から順に上から下に積み重なっています。

黒い指示カードはわきに置き、上から順に正解だったかを確認していきます。**正解だった場合、そのプレイヤーに残っている点数トークンのうち、最も点数の高い点数トークンを渡します**——その推理カードの上にトークンをのせて返しましょう。



推理が誤っていたら、点数トークンは渡さず、推理カードも返しません。代わりに、間違っていた推理カードはテーブル中央に並べておきます。

このように、全部の絵について、推理が正解だったかを確認します。



つまり、推理が正しかった場合は点数になり、推理カードは返されます。間違っていた場合は、推理カードはテーブル中央に置かれます。

すべてのプレイヤーの指示カードの山を確認し終えた時点で、推理を一番間違えていたプレイヤーはだれなのかは、テーブル中央に置かれた推理カードの枚数でわかります。問題があるか……ですか？今のところはありません。なぜなら、まだ『ピクトマニア』の初めてのラウンドだからです。ただし、完全ルールではこれらはペナルティになりますので注意しましょう。

あなたの点数

ほかのプレイヤーの前の推理カードの判定をしたとき、正しい推理だった場合には点数トークンを受け取ることになります。受け取った点数トークンや、黒い点数トークンは、全てのプレイヤーの前の推理カードの判定が終わるまで、自分のお絵描き用紙の右側に置きましょう。これの合計がプレイヤーの点数となります。

最初に自分が持っていた自分の点数トークンは左側に置かれています。ほかのすべてのプレイヤーが全員正しく推理した場合、点数トークンは何も残ることはありません。もし、ほかのプレイヤーが推理できなかった（間違えたり、そもそも推理カードを置かれなかった）場合、何を描いているか推理できなかったプレイヤー1人につき1枚、点数トークンが残ってしまうことになります。残った点数トークンは、お絵描きシートの左側に残しておきます。これは、マイナス点となります。



それでは、お絵描きシート右側に置いた点数トークンの星の数を合計しましょう。そして、そこから左側に置いた点数トークンの星の数を引きます。これが、プレイヤーが得る点数となります。お絵描きシートの星のマークの内側に、点数を記入してください。

例えば、上の例の場合、黄色プレイヤーは星5つを正しい推理により得て、黒い点数トークンにより星2つを得ています。そして、誰か1人が黄色プレイヤーの描いた絵の推理に失敗したため、星1つを失います。つまり、点数は6点です。

もちろん、点数はマイナスになる場合もあります。厳しいラウンドもあるでしょう。

点数を記入し終えたら、受け取っているほかプレイヤーの点数トークンをそれぞれ返し、黒い点数トークンはテーブル中央に戻します。

各プレイヤーが自分の推理カードと点数トークンを返してもらい、黒い点数トークンをテーブル中央に戻し終えたら、第2ラウンドが開始されます。

第2ラウンド

第2ラウンドは黄色いお題カードを使用します。黄色いお題カードの山札をシャッフルし、ランダムに3枚選んでください。数字とアルファベットの指示カードを配る前に、3枚のお題カードのそれぞれのお題を全員で確認しましょう。誰かが知らない単語があった場合は、ランダムにカードを引いて置き換えます。

全員がお題の確認を終えたら、第1ラウンド同様に、各プレイヤーにランダムに、数字とアルファベットの指示カードを1枚ずつ配ります。



このカードの束を
第2ラウンドでは使いましょう。

つづくラウンドでは、同様に進行します。以下は詳細なルールとなります。

- プレイヤーは自分が指示されたお題を描かなくてはなりません。(そのほかのお絵描きに関するルールは後述します。)
- 一度推理カードを置いたら、自分の描いた絵を手直ししてはいけません。
- 一度推理カードを置いたら、手元にもどしたりほかのプレイヤーの山に置きなおせません。
- 自分で描いた絵を推理することはありません。
- ほかのプレイヤーの描いた絵を推理するとき、各プレイヤーの山に置ける推理カードはそれぞれ1枚だけです。
- 必ずしもほかの全員の絵を推理する必要はありません。全く推理カードを置かなくてもかまいません。
- テーブル中央の黒い点数トークンを取るとき、普通は一番高得点の物を取るでしょうが、別に低い点数の物を取ってもかまいません。
- 一度黒い点数トークンを取ってしまったら、それ以上推理トークンを置くことも、絵を手直しすることもできません。
- 黒い点数トークンを取らないこともできます。その場合、推理もお絵描きも終了していることをほかのプレイヤーにわかるようにしておいてください。

通常、プレイヤーはほかの全員の絵を推理し、残っている最も点数の高い黒い点数トークンを取るでしょう。ただし、完全ルールで遊ぶ場合、そそっかしく、なおかつ推理できないような絵を描いたプレイヤーには罰則が待ち構えているのです。

完全ルール

第1ラウンドでは、プレイヤーは自分の右に置いた点数トークンの合計から、左の点数トークンの合計を引いた点を得ました。黒い点数トークンは右に置きました — 初めてのゲームなので、黒い点数トークンは常にプラスで計算していました。残りのラウンドでは(そして今後のゲームでは)、点数にならなったり、**マイナス点になってしまう場合もある**のです。

- 最も推理を間違っていたプレイヤーは“ミソッカス”と呼ばれます(テーブル中央に置かれた、誤った推理カードの枚数で一目瞭然です)。**ミソッカスとなったプレイヤーは、黒い点数トークンを右ではなく左に置きます。**つまり、この星はマイナス点となります。ミソッカスは毎回いるとは限りません — **最も推理を間違えたプレイヤーが複数いた場合、ミソッカスはいません。**
- もしミソッカスでは無く、**描いた絵をだれも推理できなかったプレイヤーがいた場合は、そのプレイヤーは黒い点数トークンをテーブル中央に戻さなくてはなりません。**つまり、黒い点数トークンの点数は得られません。

お題をまちがえる

たまに、描かれているものがプレイヤーが推測したものと全く別なカードのものである場合があります。そのような間違いがあった場合でも、置いた推理カードの数字さえ正しければ、推理は正解とみなします。二人とも、運がよろしいようで!

ただし、**わざと間違ったお題のカードを描くことは許されません。**もし、間違ったお題のカードを描いてしまった場合は、間違ったお題を描いてしまったことを伝え、**置かれた推理カードを全て返却しなければなりません。**だれもそのプレイヤーの点数トークンはもらえず、置かれていた推理カードも、ミソッカスを決めるときには考慮しません。また、お題を間違えたプレイヤーの自分の点数トークンはすべてマイナス点となり、**黒い点数トークンはテーブル中央に戻さなくてはなりません。**ただし、そのプレイヤーが置いた多推理カードは有効で、それでほかのプレイヤーから点数トークンをもらえる可能性はあります。

各ラウンドの難易度

『ピクトマニア』にはルールブックの最初のページにあるように、4つの難易度のカードが含まれています。プレイするときは、毎ラウンド1レベルずつ難しいカードを使用することができます。さあ、挑戦しましょう！ お題の中にはかなり難しいものや、おかしなものもふくまれます。わからない単語があった場合は、カードを引きなおせることをお忘れなく。

また、遊んでいるプレイヤーによって、お題を調整することも可能です。例えば8歳のお子様とプレイするときなどは、4ラウンドとも緑のカードで遊んだほうがよいでしょう。また、使ったカードは後のラウンドで登場しないよう、捨て札の山に置くことをお忘れなく。

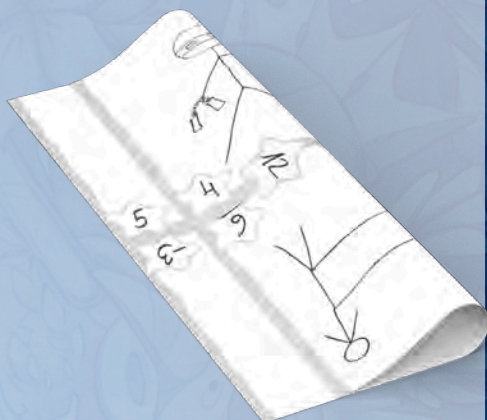
ゲームの終了

最終ラウンドである第4ラウンドを終えたら、4つの絵の点数が一目でわかるように、図のようにお絵描きシートを折ります。

メモ：数字の「6」と「9」は上下がさかさまになってもわかるように、下に横線を引いておきましょう（8と∞を間違う人は……いませんよね？）。

4ラウンドの合計点数を5つ目の星に記入しましょう。最も点数の高いプレイヤーが勝者となります。

同点の場合、勝者を決める次点の判定方法はありませんが、今回最もいかした絵を描いたプレイヤーにボーナス点を与えるというのはどうでしょう？



よりむずかしく

もし、より早くゲームを進めるようにしたいなら「早くしないと間に合わなくなる」選択ルールを採用できます。

通常のゲームでは、プレイヤーは黒い点数トークンを必ず1枚とることができますが、よりむずかしいゲームでは、次のページにあるように、プレイヤーの人数より1枚少ない枚数の黒い点数トークンを用意します。

この選択ルールでは、テーブル中央の黒い点数トークンがすべて取られたら、直ちにラウンドが終了します。つまり、最後の1人は黒い点数トークンをもらえず、推理カードを置ききらないかもしないのです（あまりないことではありますが、複数のプレイヤーが「黒い点数トークを取らない」という選択をする場合は、通常通り全員が終了したことに同意した時点でラウンドは終了します）。

この選択ルールは5人ないし6人プレイの場合に機能します。3、4人プレイの場合はあまりに競技的になってしまいます。

お絵描きのルール

- 描かれた絵は、お題を構成する要素ではなく、あくまで**言葉の意味をあらわしたものでなくてはなりません**。例えば、点でお題の文字数を教えたりはできません。□を二つ描いて、二つの単語でなるお題であることをあらわすこともできません。お題の一文字目をあらわす音を絵で表すこともできません。
- 絵を描くとき、そのお題に関して発言は許されません（「動物は苦手なんだよな」）し、ヒントを出すこともできません（「家の中にあるものだよ」）。
- 数字や文字を描くことはできません**。また、そのほか意味・発音を持つ記号も禁止です（モース信号やパスパ文字など）。
- お題カードの中で、どの位置にあるのかを図示することもできません。また、絵で指示されたアルファベットや数字を表現することもできません。

点数トークンの準備

人数別の点数トークンの枚数：

各プレイヤーの点数トークン



黒い点数トークン



よりむずかしいゲーム



A Game by Vlaada Chvátil

Illustration: Toby Allen

Graphic Design: Michaela Zaoralová

Filip Murmak

Words and Rulebook: Jason Holt

Big thanks: To Jason Holt and Dita Lazárková for countless hours spent with the word cards, to my wife Marcela and our kids Alenka, Hanička, and Pavlík for lots of playtesting and many valuable opinions, to Paul, Justin, and Josh for leading playtests at various events, to Phil, Ben, and Ondra for consultations and additional ideas for the word cards, to Vít'a for all the little important things, to Míša, Filip, and Dávid for making the game look great, and to everyone at CGE and CGE digital for the enthusiasm to playtest the game over and over.

It was fun to develop the game with you and for you :)

お絵描きシートがなくなってしまうたら、
こちらからダウンロードできます。
www.czechgames.com

Hobby
JAPAN

日本語ライセンス版発売元

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

<http://hobbyjapan.co.jp/>

cardgame@hobbyjapan.co.jp

CGE
Czech Games Edition

© Czech Games Edition

July 2018

www.CzechGames.com