

CONCEPTTM

コンセプト

コンセプトは、こんなゲームです

ゲームの概要

「コンセプト」のゲームの目的は、アイコンの組合せをヒントに、出題された「お題」を当てることです。プレイヤー2人1組（着席している隣同士）でチームになり、「お題」1つを選び、他のプレイヤーにそれを当ててもらいます。2人一緒にゲームボード上のヒントになりうるアイコンの上にコマを置いていきます。一番先に「お題」を当てたプレイヤーは勝利点2点を獲得し、出題したチームのプレイヤーもそれぞれ1点ずつ獲得します。最終的に最も勝利点を多く獲得したプレイヤーが勝者です。



ゲームの例：



食べ物で、白い液体？ これは「牛乳」に違いない。

.....



今度は、赤い液体の食べ物？ 「赤ワイン」かな？

.....



今度は、水に関係する動物を探します。最初に思いつくのは、「魚」です。

.....

「コンセプト」には食べ物や動物以外にもたくさんの「お題」が用意されています。例えば



これは、道具と機械と切るものと木の組合わせで、「チェーンソー」です。

.....

「コンセプト」のお題は、簡単な単語だけでなく、有名人も用意しています。



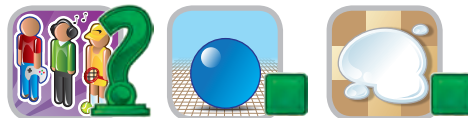
耳を切った芸術家の男の人？ 誰だと思います？ そう、ヴィンセント・ヴァン・ゴッホです。

ここまでの説明で、1色のコマしか使っていないことに気づきましたか？ 他の色のコマ類を追加で置くことで、メインコンセプトにサブコンセプトのヒントを付け加えることができます

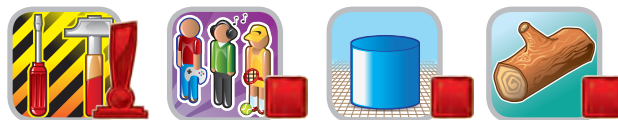


上の例では、金属の建物で、青と白と赤の場所または国（建物自体が青や白い赤というわけではない）にあるものを探します。これで、お題は「エッフェル塔」と推測できます。

.....



今度は、白いボールを使ったスポーツまたはアクティビティを探します。選択肢を狭めるため、サブコンセプトを付け加えます。



うーん、このアクティビティまたはスポーツは、木の円柱状の道具を使うのか。さらにサブコンセプトを付け加えると、



国はアメリカ、ということで、お題は「野球」であることがわかります。

メインコンセプトは緑のコマを使って表示し、他の色を使ったサブコンセプトとは区別するようにしてください。サブコンセプトは、最終的な答えを導き出すためのヒントとして非常に有効です。

このルールの後半に、さらなるゲームの例が掲載されています。

ゲームに含まれるもの：

- ・たくさんのアイコンが表示されたゲームボード 1枚
- ・大きなコマと小さなコマのセット 5セット
 - ・メインコンセプト用の緑の大きなコマ（「？」の形）1個と小さなコマ10個のセット 1セット
 - ・サブコンセプト用の大きなコマ（「！」の形）1個と小さなコマ8個のセット 4セット（青、赤、黄、黒）
- ・3種類の難易度（初級・中級・上級）ごとに9つの「お題」が書かれたコンセプトカード 110枚
- ・勝利点トークン（1点と2点）
- ・プレイヤーエイド 2枚
- ・収納カップ 1つ



ゲームの遊び方

ゲームの準備

ゲームボードを、テーブル中央のプレイヤー全員が見やすく、手が届く場所に配置します。コンセプトカードをよく混ぜ、1つの裏向きの山札にしてゲームボードの脇に置きます。2点の勝利点トークンと1点の勝利点トークンそれぞれを分けて、ゲームボードの脇に置き場を決めて置いておきます。大小のコマ類は収納カップに入れておきます。このコマを使って、「お題」のヒントを表示します！

何らかの方法で、ゲームの最初のチーム（テーブル着席の隣同士2人）を決めてください。

ゲームのラウンド

チームで山札からコンセプトカード1枚を引き、そのカードに表示されている、他のプレイヤーに当ててもらおう「お題」を1つ選びます。まだゲームに慣れていないうちは、初級のお題から選ぶことをお勧めします。上級の「お題」は、プレイヤー全員がこのゲームに精通している必要があるので注意してください。

最初に、メインコンセプトの大きいコマをヒントとなるボード上のアイコンに置き、その後にメインコンセプトを補足する同じ色の小さいコマをアイコンの上に置きます。その後、必要であれば、追加でサブコンセプトの大きいコマと、その色の小さいコマをアイコンの上に置いて補足してください。



最初に「お題」を当てたプレイヤーは2点の勝利点トークン1枚を、当てられたチームのプレイヤーはそれぞれ1点の勝利点トークンを1枚ずつ受けとります。その後、時計回り順で次の2人のプレイヤーが新たなチームとなり、新たにカード1枚を引き、当ててもらおう「お題」を選びます。

ルールの明確化

- ・「お題」を回答するプレイヤーは、思いついた時点で何回でも回答できます。
- ・チームのメンバーは、回答するプレイヤーが惜しい回答や、方向性が合っている回答をしたときに「惜しい」とだけ言うことができます。しかし、他の方法で回答者と直接コミュニケーションを取ることはできません。
- ・チームメンバー同士でゲームボードにヒントのコマを置く順番は重要です。遠慮せずに、コマを取ったり、ヒントを強調するために再配置してみてください。
- ・チームメンバー間で、回答を導くヒントの方向性が合っていない場合は、チームメンバー同士で密かに話し合ってください。
- ・チームメンバーは、必要であれば自由にコマを配置できます。必ずしも交代で順番にコマを置く必要はありません。
- ・チームメンバーは、「お題」のヒントのため、可能な限り何個でもコマを置くことができますが、あまりに情報が多いと回答者が混乱する恐れがあるので注意してください。配置するコマの数の上限や、ペナルティはありません。
- ・時間がたっても正解を得られなかった場合、チームメンバーは3人目のメンバーを他のプレイヤーから選びます。3人目のチームメンバーの助けを借りても正解者が出なかった場合、その「お題」はお蔵入りとなり、このラウンドは誰も勝利点を得ません。
- ・プレイヤーエイドには、各アイコンの大体の意味が表記されています。そのアイコンの意味を見つけるための参考に読んでください。
- ・回答者が誰も正解できそうにない場合、チームメンバーはボード上のコマをいったん全部取り除いて、違う線からヒントとなるコマを新たに配置することが可能です。

ゲームの終了

12枚ある2点の勝利点トークンすべてが誰かの手に渡ったらゲームは終了です。もっとも勝利点を多く獲得したプレイヤー（2人以上が同点の場合その全員）が勝者です。

作者より：

・我々は、広範囲にわたるプレイテストをした結果、得点のシステムよりも「お題」を当てる楽しさの方を優先させました。このゲームは、プレイすればするほど、経験とともに楽しさも増大していくと思います。

・「お題」の難易度に関して、我々は難易度によって獲得できる得点が増える方式は採用しませんでした。もしみなさんが望めば、難易度に応じて獲得できる勝利点をチームも回答者も1点または2点ずつ増やしてプレイするようにするのもよいと思います。

ゲームの例(追加)

「コンセプト」は、難しさを抑えたりカスタマイズすることが可能なゲームです。コマ類を思うがまま自由に使ってみてください！ 回答者たちがあなたの考えを理解するまで、すべてのアイデア、時にはクレイジーな表現でさえも、有効になることがあります。以下は、ヒントの出し方の例になります：



戦いと、男の人にたくさんのコマ？ これは「戦争」だ！



フィクション映画で、夜と星。宇宙の映画？ではサブコンセプトを追加します。

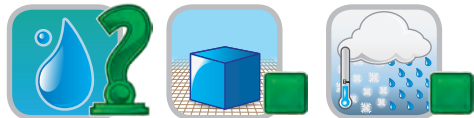


機械の人、ロボットで背が高いのが1体と低いのが1体？ああ、「スターウォーズ」だ。



古いまたは太古の大きな緑の動物？「恐竜」だ。

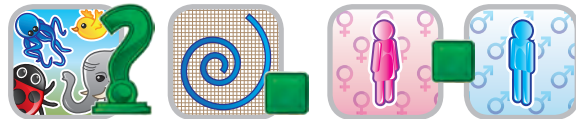
アイコンにはいくつか似たものがありますが、使い方次第で大きな意味を持たすことが可能です：



“冷たさ/寒さ”を、温度を示すために使った「角氷」。



“冷たさ/寒さ”を冬を示すために使い、「祝日」や「おもちゃ」のヒントと合わせて「クリスマス」を表しています。



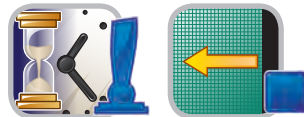
カタツムリ」のヒントに、雌雄同体を表す組合せを使ったもの。



戦いを職業にしている男の人。ボクサー？ それとも軍人？ではサブコンセプトを追加します。



日本の国旗だとは思いますが、まだはっきりしない。さらにサブコンセプトを追加。



過去の戦士……なるほど、「サムライ」だ！



何らかの男の人の職業だと分かります。もっとヒントをください。



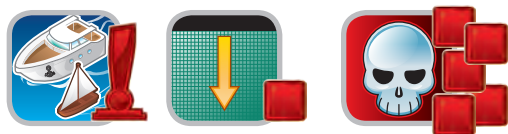
「大きな茶色の速い動物」に、「動物の上に人が乗る」というヒントが加わった。



その国はアメリカ、そうか、「カウボーイ」だ！



たぶん映画監督か俳優



船が下へ…これは沈没か、そしてたくさんの死。
タイタニックに違いない、ということは「レオナルド・ディカプリオ」！



スポーツのマンガ？



男2人と女1人の恋愛もの？



スポーツは野球。



女性は渦巻のスポーツ？



男1人は死ぬ？ そうか「タッチ」だ



頭を回す、パーティの黄色い飲み物って何だ？「シャンパン」！

クレジット



Authors:

Alain Rivollet & Gaëtan Beaujannot



Development:

"The Belgians with Sombreros" a.k.a. Cédric Caumont & Thomas Provoost



DTP director:

Alexis Vanmeerbeeck



Production manager:

Guillaume Pilon



Art and DTP:

Éric Azagury & Cédric Chevalier



Rules proofreading:

Ann Pichot, Axel Koszo



Translation:

Takashi Aida

この商品を個人的な範囲を超える目的で使用することはご遠慮ください。

日本語版輸入発売元：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

E-Mail: cardgame@hobbyjapan.co.jp

A game from Repos Production
published by Sombreros Production
© Sombreros Production (2014) • All rights reserved.
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgium
www.rprod.com • +32 471 95 41 32



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 be used only for personal and private amusement.