

# Silhouettia

## シルエッティア

人数 3~5人  
年齢 8歳以上  
時間 30分

### ●ゲームの内容物

- ステージタイトル (正六角形) …… 1枚
- 影シート (透明) …… 30枚
- スポットシート (透明) …… 5枚
- 製作ボード (長方形) …… 6枚
- 場面カード (半サイズ) …… 50枚
- 説明書 (本紙) …… 1枚



▲遊び方の動画はこちら

### ◆ゲームの物語

もしも妖精たちの演じる影絵劇を見ることができたなら、幸せが訪れるという言い伝えがあります。

あなたは、影をつかさどる妖精になって、美しい影絵を作り上げ、たくさんの人々に夢と希望を届けましょう！

### ◆ゲームを始める前に！

【シルエッティア】は、協カルールと対戦ルールで楽しむことができるゲームです。プレイヤーの中に、このゲームをやったことがない人がいたら、協カルールから遊ぶようにしましょう。協カルールには、シルエッティアを楽しく遊ぶための基本的な内容が詰まっているからです。

### ◆協カルールの遊び方

#### ●ゲームの目的

場面カードに描かれた5種類のメダル (姫、騎士、ドラゴン、ペガサス、フェアリー) をすべて集めることで、このステージは大成功となります。

#### ●ゲームの準備

- ① テーブル中央に、ステージタイトルを置きます。
- ② 場面カードをウラ向きにして良く切ったあと、ステージタイトルの上部に置いて山札にします。
- ③ (プレイ人数 × 3) 枚の影シートをステージタイトルの周りに並べます。残ったシートは箱にしまします。
- ④ スポットシートを全員に1枚ずつ配ります。左上に書いてある番号は、協カルールでは使用しません。
- ⑤ 人数によって、次の製作ボードを用意します。
  - ・3人なら「3+」と書かれたボード4枚
  - ・4~5人なら「3+」と「4+」を合わせて5枚
 残った製作ボードは箱にしまします。

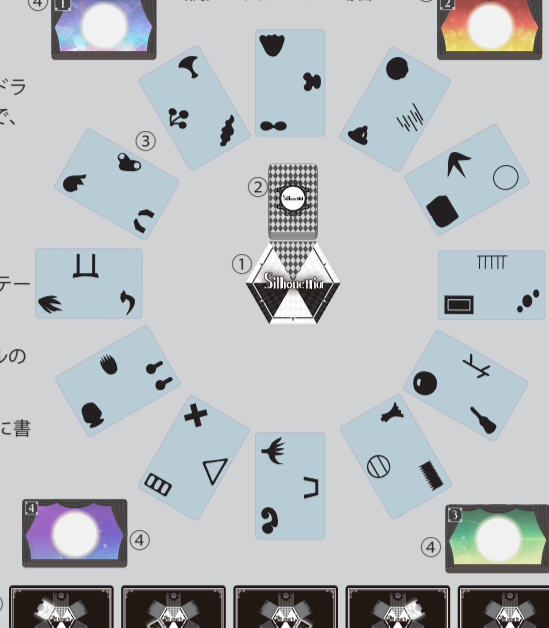


図1 3人プレイの場合 4~5人プレイの場合

#### ●ゲームの進行

ゲームはラウンド制で進行します。各ラウンドは「準備」「製作」「開幕」の3つのフェイズに分かれています。

#### 1. 準備フェイズ

準備フェイズでは、リラックスして自由におしゃべりを楽しむことができます。

- ① 座長 (親プレイヤー) を決めます。座長は、各ラウンドで時一人ずつ左隣にずれていきます。
- ② 座長は、ステージタイトルの周りに場面カードを配置し、カードに書かれた言葉を音読します。タイトルとカードが隣接する部分の色が同じになるよう配置し、タイトル側に書かれた言葉を読みます。
- ③ 座長は、製作ボードをウラ向きにしてよく切り、全員に1枚ずつ配ります。この時、まだオモテを見てはいけません。3~4人プレイでは、余った1枚の製作ボードはステージタイトルの近くに置きます。

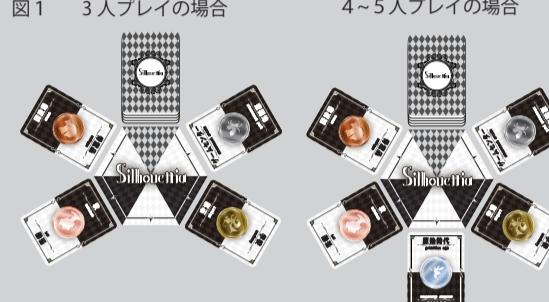


図2

#### 2. 製作フェイズ

2分の制限時間内に、各自に与えられた場面に合う影絵を製作します。自分が製作しているものが他の人に伝わるような発言は禁止です。

- ① 座長の合図で、製作を開始します。座長は時計などで2分間を計ります。
- ② 各プレイヤーは、製作ボードを秘密裏に見て、自分に与えられた場面を確認します (図2)。確認後はまたウラ面にし、横向きにして自分の前に置きます。
- ③ 各プレイヤーは、場にある影シートを使って製作ボードのウラ面に自由に重ねていき、それらしいシルエットを作ります (図3)。使用枚数に制限はありませんが、使いすぎると、ほかのプレイヤーが困るので気をつけましょう。
- ④ シルエットができたら、手元のスポットシートの上に被せて影絵の完成です。スポットシートを被せた後は、シートを入れ替えることはできません。
- ⑤ 制限時間になったら途中で製作を終えて、スポットシートを被せます。全員がスポットシートを被せたら、開幕フェイズに移ります。



図3

#### 3. 開幕フェイズ

手番制で進行し、互いの製作した影絵を当て合うフェイズです。自分が製作した影絵がほかのプレイヤーに伝わるような発言をしてはいけません。

- ① 座長から回答が始まります。自分以外の誰かを指名し、「あなたの場面は〇〇ですか?」と言います。3~4人プレイでは、余りの製作ボードを指して、「〇〇はここだと思います。」と言うこともできます。(例) Aさんは、場に置かれた「学校」という場面カードをBさんが担当したと考え、「Bさんの場面は学校ですか?」と言いました。
- ② 指名を受けた人は、正直に「はい。」か「いいえ。」と回答します。もし①で、回答者が余りの製作ボードを指した場合は、製作ボードのオモテを公開して正解が確かめます。どちらの場合でも、正解だった場合は、回答者は該当の場面カードをウラ返しにします。もし回答を間違えた場合は「NG」となり、即座にこのラウンドは終了となります。NGはラウンドをまたいで累積し、3回目のNGが出た瞬間にゲームオーバーです。
- ③ 回答者が左隣に移ります。同じように、自分以外の誰か一人を指名し、回答します。
- ④ オモテ向きに置かれた場面カードが残り1枚になるまで①~③を続けます。残った1枚の場面カードに描かれたメダルが、このラウンドでプレイヤー全員が獲得できる報酬です。全員が見える場所に置きましょう。2ラウンド目以降は、すでに獲得済みのメダルを再び得てしまった場合『NG』となります。気を付けましょう。
- ⑤ このラウンドで使用した内容物を次のように片づけ、次のラウンドに移ります。
  - 影シートとスポットシート…場に戻す。 製作ボード…次ラウンドの座長に渡す。
  - 場面カード…報酬を得たカードを全員に見えるところに置く。ウラ向きにしたカードはゲームから取り除く。

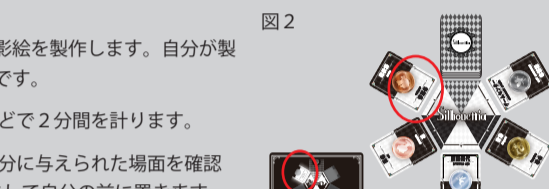


図3

#### 4. ゲームの終了

「5種類のメダルをすべて集める」「累積3回目のNGが出る」のいずれかでゲームが終了します。ゲーム終了時に獲得していたメダルの種類で、物語の結末が次のように変化します。

0~2種…妖精たちは自分たちの役目を果たすことができずじまいました。やがて魔力を失い、はかなく消滅してしまいます。

3~4種…妖精たちはある程度の人々に夢と希望を与えることができました。魔力を蓄えた彼らは、次なる目的地へ進みます。

5種…妖精たちは、多くの人々に、幸せを与えることができました。十分に魔力を得た彼らの体は、次第に美しく色づいていきます。

#### 協カルールでの特殊な処理

【準備フェイズ中】  
場面カードを配置したとき、獲得済みのメダルのみだった場合、未獲得のメダルの絵柄が出るまで1枚ずつ場面カードをめくり、最後に配置した場面カードと入れ替えます。

【開幕フェイズ中】  
回答者から指名を受けたプレイヤーが「不正解のものを正解と言ってしまおう」あるいは「正解のものを不正解と行ってしまおう」というプレミスの起きた場合、ミスが発覚した時点でNGが1つ増え、そのラウンドを直ちに終了します。

(例)  
Aさんは学校を担当していました。手番のBさんはCさんに「あなたの影絵は学校ですか?」と言い、Cさんは「はい。」と答えました。AさんはCさんのプレミスを全員に伝え、そのラウンドを終了しました。

### ◆対戦ルールの遊び方

#### ●ゲームの目的

5種類もしくは同種4枚のメダルを集めることで、勝利します。

#### ●ゲームの準備

- ① テーブル中央に、ステージタイトルを置きます。
- ② 場面カードをウラ向きにして良く切ったあと、ステージタイトルの上部に置きます。
- ③ 影シートをよく混ぜた後、全員に3枚ずつ配り、3枚を場に並べます。人数分のスポットシート (4人なら番号1~4) も場に並べます。残りの影シートとスポットシートは箱にしまします。
- ④ (人数+1) 枚の製作ボードを用意します。
  - 3人なら4枚。(「3+」を4枚)
  - 4人なら5枚。(「3+」4枚と「4+」1枚、もしくは「3+」4枚と「FOOL」1枚)
  - 5人なら6枚。(「3+」4枚と「4+」1枚と「FOOL」1枚)



(例) 3人プレイの場合

#### ●ゲームの進行

#### 1. 準備フェイズ

① プレイヤーの誰かが座長となり、場面カードをステージタイトルの周りに配置しながら、内容を音読します。場面カードを配置する枚数はプレイ人数によって異なり、3人もしくは4人 (FOOLあり) プレイの場合は4枚、4人 (FOOLなし) もしくは5人プレイの場合は、5枚を配置します。(協カルールの図1を参照)

② 座長は製作ボードをウラ向きにしてよく切り、全員に1枚ずつ渡します。まだオモテを見てはいけません。対戦ルールでは必ず1枚余るので、余りをステージタイトルの近くに置きます。

#### 2. 製作フェイズ

① 座長の合図で、製作フェイズを開始します。協カルールと異なり、決まった制限時間はありません。

② 各プレイヤーは、自分の製作ボードを秘密裏に見た後、シルエットを製作します。協カゲームと異なり、使える影シートは3枚の手札だけです。手札の影シートを中央の場に1枚置くことで、中央の場にある影シートを1枚取ることができます。影シートの入れ替えは、製作を終えるまで何度でもできます。

③ シルエットの製作を終えた人は、場から好きな番号のスポットシートを1枚だけ取ってシルエットの上に被せます。スポットシートに書かれた番号は、開幕フェイズでの回答順を表します。

④ スポットシートが残り1枚になったら、誰かが5秒をカウントダウンしましょう。製作中の人は、カウントが0になったら途中で製作を終え、残ったスポットシートを被せます。

#### 3. 開幕フェイズ

① スポットシートを自分の番号が最も小さい人から順に回答します。自分以外の誰かを指して「あなたの場面は〇〇ですか?」と言うか、余った製作ボードを指して「〇〇はここです。」と言います。

② 指名を受けた人は、正直に「はい。」もしくは「いいえ。」と回答します。正解の場合、回答者は、該当の場面カードを中央の場から取り、手元にオモテ向きのまま置きます。当ててもらった人は、山札の一番上の場面カードを1枚取り、カードの絵柄を自分だけが確認した後、手元にウラ向きのまま置きます。もし①で、回答者が余りの製作ボードを指定した場合は、ほかの人に見せないように内容を確認します。正解ならその製作ボードを公開して、該当の場面カードを得ます。不正解だった場合は、製作ボードを再び場に伏せます。

③ 正解でも不正解でも、回答権は次の番号のプレイヤーに移っていきます (全員、回答権は1回だけです)。全員の回答を終えた時、勝利条件を満たしたプレイヤーがいれば、勝利を宣言し、メダルをすべて公開しましょう。

④ このラウンドで使用した内容物を次のように片づけ、次のラウンドに移ります。
 

- ・使用した破片シート…自分の手札に加える (手札が3枚に戻る)。
- ・使用したスポットシート…共通の場に戻す。
- ・使用した製作ボード…座長に渡す。
- ・各自が獲得した場面カード…伏せて各自の手元に置く (内容は非公開)。

#### 4. ゲームの終了

ラウンド終了時、「5種類」か「同種4枚」のメダルを得ていれば、公開しましょう。1人だけだった場合、その時点で勝利します。勝利宣言者が複数いた場合、勝利条件に使わなかった場面カードの枚数が多い方を勝者とします。それも同じ場合、勝利を分かち合います。

#### 対戦ルールでの特殊な処理

【開幕フェイズ中】  
回答者から指名を受けたプレイヤーが「不正解のものを正解と言ってしまおう」あるいは「正解のものを不正解と言ってしまおう」というプレミスの起きた場合、ミスが発覚した時点で、ミスをしたプレイヤー以外の全員が山札から場面カード1枚を得て、そのラウンドを直ちに終了します。

(例)  
手番のAさんは、余りの製作ボードを指し、「これは映画です。」と言って内容を見ましたが、正解は学校でした。次の手番のBさんは、Cさんに「あなたは学校を担当したか?」と言い、Cさんは「はい。」と答えました。しかしAさんは、余りの製作ボードこそが学校であることを知っていたので、Cさんのプレミスを指摘しました。そしてCさん以外の全員が山札から場面カード1枚を得て、そのラウンドを直ちに終了しました。

#### FOOL (フール) の効果

他のプレイヤーを上手に騙して、メダルを獲得しましょう!

製作フェイズでは、自分がフールであることを悟られないよう、何かを作りましょう。

開幕フェイズでは、「あなたの担当は〇〇ですか?」と聞かれたら、「いいえ。」と答えます。全員の回答が終わったら正体を明かし、指名された回数分の場面カードを山札から得ます。もし回答者が「あなたはフールですか?」と言った場合は「はい。」と答えましょう。正解した回答者は、ただちに山札から場面カードを1枚得ます。また、フールの人は、それまでに指名された回数分の場面カードを山札から得て、個人ボードの上に被せます。

また、回答者は、余った1枚の個人ボードを指して「フールはこです。」と回答することもできます。



ゲームデザイン 帆篠シンヤ

アートワーク 苑弥るいず

製作・著作

ボードゲームカフェ ジョルディーノ

JOLDEENO

乱打、落打、その他のお問い合わせは、こちらまでメールをお願いします。joldeeno@gmail.com