

# CONSERVATOIR

作 : Ando&purpurin  
デザイン : yoshiwo



プレイ人数:2-6 人 プレイ時間:20-30 分

## 1. ストーリー

フランスの美術館を取り仕切るコンセルヴァトゥール（学芸員）達は有名絵画だけを選び出す特別展示の準備で大忙し。館内にちらばった絵画から全ての作家の絵画を1枚ずつまとめなければいけません。ゴッホはどこに置いたっけ？ダヴィンチはさっきどこかで見たとぞ？早く整理しないと開館時間に間に合わないぞ！

## 2. コンポーネント

- 絵画カード 64 枚 (8 色×8 枚)
- ※このゲームではこの中から7色を  
用います



### 3. 目的

プレイヤーは場に伏せられたカードを順番にめくります。  
誰よりも早く、1枚ずつ全ての画家のカードをめくれたプレイヤーがゲームに勝利します。

### 4. 準備

ゲームの準備は必ず2人以上で行ってください。

このゲームでは、7種類の画家のカードを使用します。1種類の画家のカードは全て箱にしまってください。

以下では、AさんとBさんの2人が作業を行う場合の流れを記しています。お互いの作業の様子を見てはいけません。

Aさんの準備)

- ①全てのカードを表にして各画家8枚ずつの束7つを作ります。
- ②7つの束を裏向きにして1列に並べたのち、Bさんと作業を交代します。

Bさんの準備)

③7つの束をランダムに並べ替えて、各束から順番にカードを抜き出します。左端から1つ目の束からは1枚、2つ目からは2枚、、、7つ目からは7枚という風にして1+2+3+4+5+6+7=28枚のカードを抜き出し『山札』とします。残った7つの束はその順番を変えずに場の端に整列して並べておきます(以降は、この束の列を『参照列』と呼ぶことにします)。

- ④『山札』をよくシャッフルし、場の全体に裏向きで1枚ずつ適当に並べます。
- ⑤最後に、『参照列』のうち右端の束(1枚だけの束)のカードを表向けます。以降は、表向けられたカードを『公開された画家』と呼ぶことにします。

※Conservateurでの準備と異なる点:

- ・②で各束を“1列に”並べること。
- ・③で残されたカードから新たに1枚を山札に追加しないこと。
- ・各プレイヤーに手札として配る代わりに④と⑤を行うこと。

## 5. 進め方

まず始めに、適当な方法でスタートプレイヤーを決めます。その後、スタートプレイヤーから順番に時計回りにゲームを進めます。自分の手番が来たら、次に説明する『チャレンジ』を行います。

### ・チャレンジ

場に伏せられたカードから1枚選んでめくります(参照列から選んではいけません)。次に、別の伏せられたカードを1枚めくります。もし2枚のカードが異なる画家のカードであれば、さらに別の伏せられたカードをめくります。

めくったカードが既にめくられたどのカードとも異なる画家である限り、カードをめくり続けることができます。7種類の画家全てのカードがめくれたら、そのプレイヤーのチャレンジは成功です。

一方、めくったカードが既にめくられたいずれかのカードと同じ画家だった場合、チャレンジは失敗となります。

チャレンジ失敗した場合は、めくったカードを全て裏向きに戻し、次のプレイヤーの番になります。

### ・割り込みカード

チャレンジ失敗した時点で、めくったカードの中に参照列で公開されている全ての画家のカードが含まれている場合、割り込みカードを得ることができます。割り込みカードは、自分を含む任意のプレイヤーがチャレンジ失敗した瞬間に使用することで、順番を無視して一回チャレンジを行うことができます。同じタイミングで複数のプレイヤーが割り込みカードを使った場合、直前にチャレンジを行ったプレイヤーからみて時計回りでより近いプレイヤーが優先され、最も優先順位が高いのは直前にチャレンジを行ったプレイヤーとなります。割り込みによるチャレンジを行った後、使用したカードは捨て札とします(捨て札は、参照列の同じ画家のカードの上に表向きに重ねて置くと良いでしょう)。複数プレイヤーが割り込みを行った場合、優先順位の順に次々とチャレンジを行います。同じプレイヤーが連続して複数枚の割り込みカードを使用してもかまいません。なお、割り込みを行った全てのプレイヤーがチャレンジを終えた後は、手番を元に戻し、割り込みが発生する前にチャレンジを行ったプレイヤーの次のプレイヤーに手番が移ります。

割り込みカードは以下の手順で獲得します。

①めくったカードのうち、参照列で公開されている画家と同じカードを取り出します。同

じ画家のカードが2枚見えている場合は、いずれか一方のカードだけを取り出します。

②残りのカードは全て裏向きに戻します。

③取り出したカードのうち任意の1枚を自分の手札とし、残りのカードは捨て札とします。獲得した手札は、次の自分の手番以降に割り込みカードとして利用可能です(獲得した瞬間から左隣のプレイヤーに手番が移るまでの間には使用することができません)。

④参照列にある裏向きの束のうち、最も右側にある束(枚数の少ない方の束)の一番上のカードを表向けます。これにより、公開された画家が種類増えることとなります。

例)

Aさんは、4枚のカードをめくった時点でチャレンジ失敗しました(1枚目:ゴッホ、2枚目:ルノワール、3枚目:モネ、4枚目:ゴッホ)。参照列にはゴッホとモネが公開されています。したがって、Aさんは1枚目のゴッホと3枚目のモネを取り出し、1枚目のゴッホを捨てて3枚目のモネを割り込みカードとして手札に加えました。場に残った2枚目のルノワールと4枚目のゴッホは裏向きに戻し、参照列の右端から3つ目の束の一番上のカードを表向け、Aさんの手番は終了しました。

・ゲームの終了

プレイヤーの誰かがチャレンジ成功したら、そのプレイヤーは1勝利点を得てそのラウンドは終了です。カードを全て収集し、再び準備から始めます。また、スタートプレイヤーは左隣のプレイヤーに移ります。ゲームを繰り返し行い、初めに3勝利点を得たプレイヤーが勝者となります。

・勝利のヒント

前にめくられたカードを記憶しておくことは重要です。ただし、場に伏せられたカードは、ある画家のカードが少なく、ある画家のカードが多いといったような偏りがあります。そのため、より希少な画家のカードの位置を優先的に覚えた方が効率が良いと言えます。しかし実際の枚数は、参照列の公開された画家が少ないうちは謎のヴェールに包まれているので悩ましいところです。したがって、序盤はチャレンジ成功よりも割り込みカードの獲得を狙い、ある程度情報が揃ったら、思い切って他者を出し抜く動きをすると良いでしょう。

ご意見、ご感想、商品についての問い合わせはこちらにお願いいたします。

PURPURIN

<http://yoshiwo.purpurin.net/>