

# クレルソンと夜明けの展覧会・遊び方説明書



## おはなし

あれあれ？いつまでたっても朝がきません。太陽さんはどうしたのでしょうか。村いちばんの画家クレルソンは太陽さんに理由を聞きに行きました。「だってみんな夜が好きだって言うんだもん」どうやら太陽さんはすねているようです。クレルソンはひらめきました。「太陽さんがいるうつくしい風景を描くから戻ってきてよ！」村にもどったクレルソンはうさぎのみんなに声をかけて、太陽さんのために「夜明けの展覧会」を開くことにしました。楽しいことが大好きなうさぎたちは競い合うように絵を描きはじめます。太陽さんがいるうつくしい風景をいちばん上手にかけるのはいったいどのうさぎでしょうね。

## ■ 1. 内容物

### 風景ボード（1人分25枚×4人分）：

風景のボードです。ボードの片面の左下にそのボードの種類名が記されています。右下には横幅の長さが記されています。横幅は1、2、3、4の4種類です。

また「○・△・□」の穴が空いています。この穴のことを【シンボル】と呼びます。



### キャンバスボード（4枚）：

風景を描く土台のボードです。プレイヤーひとりにつき1枚使用します。溝のことをスリットと呼びます。

A：個人カードを差します。

B：太陽ボードを差します。

C：風景ボードを差します。

D：芝生スティックを差します。

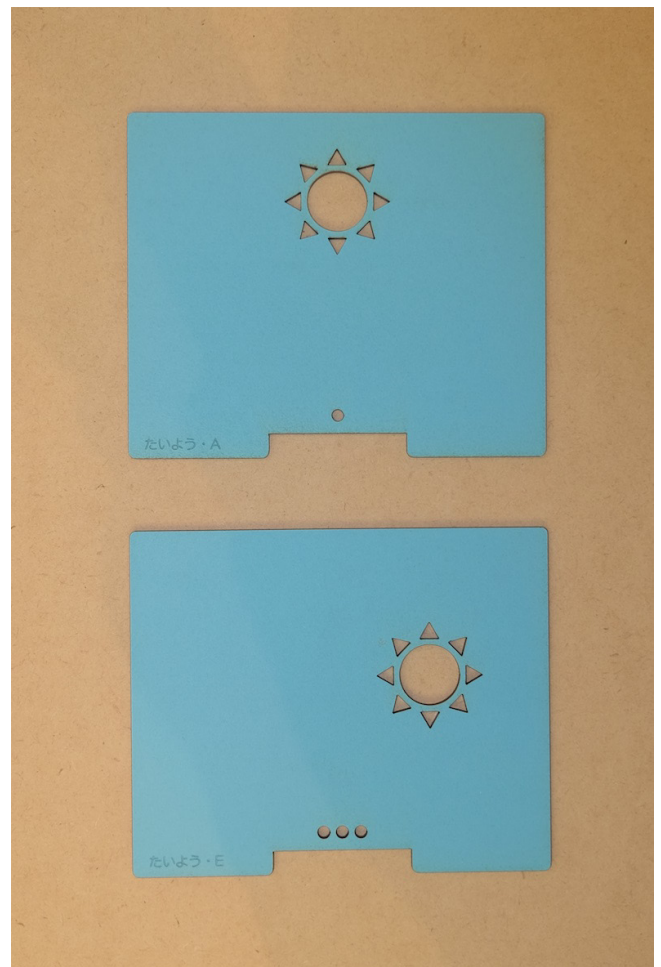
C、Dのスリットの長さは7です。つまり1つのスリットには長さ7までの風景ボードを組み合わせて差すことができます。



### 太陽ボード（5枚）：

太陽の形の穴があいているボードです。AからEまで5つのボードがあり、太陽の位置はすべて異なります。左下には種類が記されています。

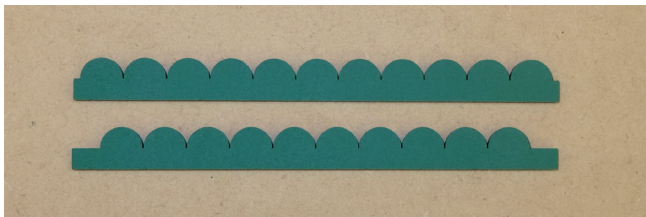
下部の小さい穴の数は【太陽難易度】を表しています。太陽の位置が低いものほど【太陽難易度】は高くなっていて、展覧会（評価点計算）の時に使用します。



### 芝生スティック（1人分2本×4人分）：

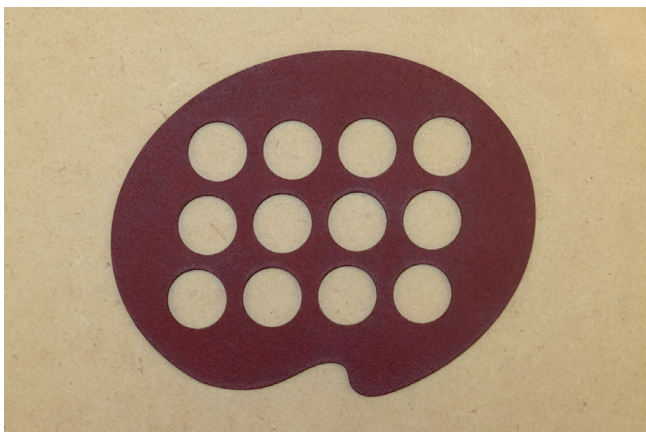
芝生の形をしたスティックです。微妙に異なる形の2種類です。キャンバスボードに差します。芝生スティックを差すのはキャンバスボードのスリットの数を調整し難易度を変えるためです。

このゲームはスリットの数がゲームの難易度に関わるので、ゲームが難しいと感じる方と遊ぶ場合は芝生スティックを差さずに遊んでみてください。



### ラウンドパレット（1枚）：

ラウンド数を管理するためのボードです。今何ラウンド目なのか、残り何ラウンドあるのかを確認するために使用してください。



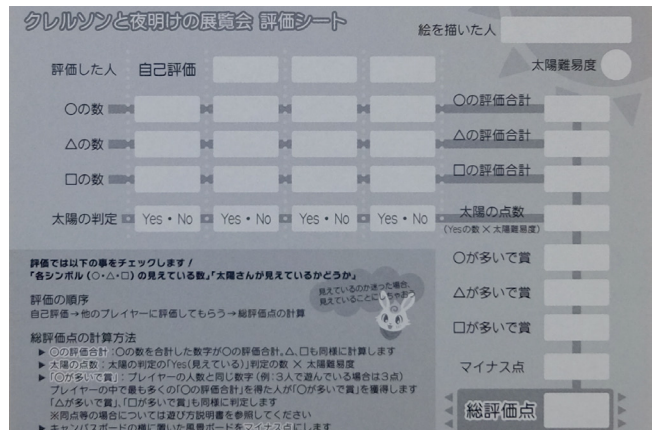
### 絵の具マーカー（12個）：

ラウンドパレットの穴に入れるためのマーカーです。色はゲームに関係ありません。



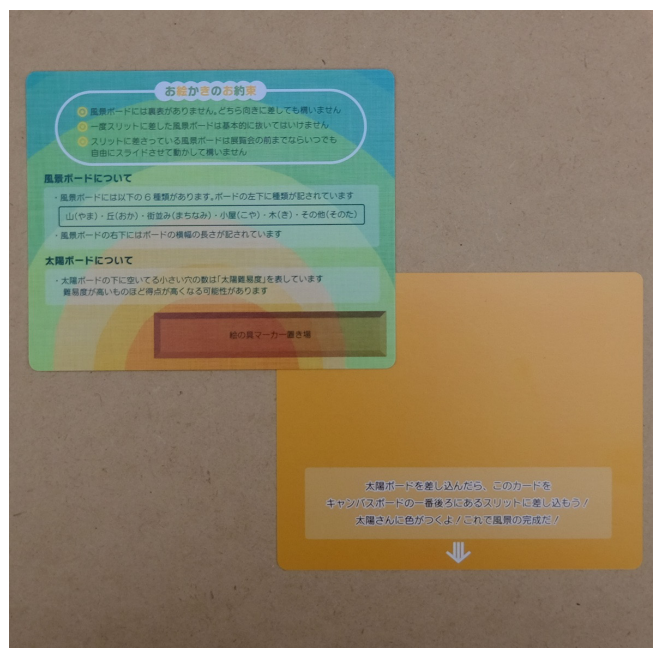
### 評価シート（80枚）：

付属のボールペンとともに展覧会で使用します。



### 個人カード（4枚）：

注意事項が記載されているカードです。参照しながらゲームを遊んでください。また裏面は太陽の色になっています。風景が完成したのちにキャンバスボードの細かいスリットに差し込んでください。太陽に色がついて風景が完成します。



### 遊び方説明書（1冊）：

この文書です。

### 絵本（1冊）：

ゲームの物語が書いてあります。ゲーム自体には使用しません。

## ■2. ゲームの準備

### 場の準備

すべてのプレイヤーの手が届く場所に【ラウンドパレット】と【太陽ボード】を置きます。遊ぶ人数によって使用する【太陽ボード】の数が異なります。

ゲームに使う太陽ボードの数		
2人の時	3人の時	4人の時
A, B, C, E の4枚	A, B, C, E の4枚	5枚すべて

### 各プレイヤーの準備

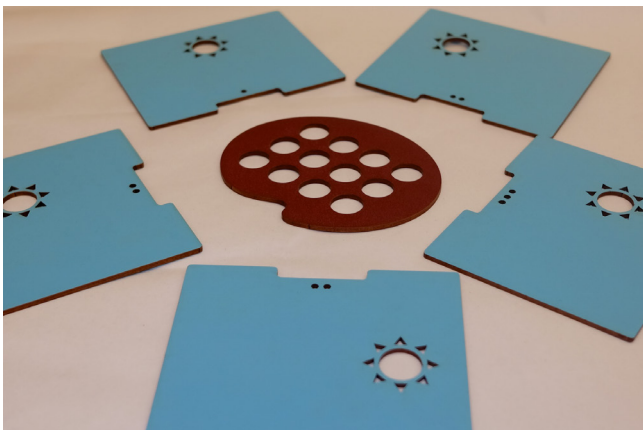
すべてのプレイヤーに

- ・【キャンバスボード】1枚
- ・【個人カード】1枚
- ・【芝生スティック】2本
- ・【風景ボード】25枚（「■10. 風景ボード一覧」をご覧ください）
- ・【評価シート】1枚
- ・【絵の具マーカー】

を配ります。配る【絵の具マーカー】の数は遊ぶ人数によって異なります。

配る絵の具マーカーの数		
2人の時	3人の時	4人の時
ひとりあたり 6個	ひとりあたり 4個	ひとりあたり 3個

すべてのプレイヤーは、自分の【キャンバスボード】の手前2つのスリットに【芝生スティック】を差します。【芝生スティック】はゲームの勝敗を左右しないので2本のうちどちらを手前に差しても構いません。裏表の色も好みに差してください。



## 最初のプレイヤーを決める

ジャンケンなど好きな方法で最初のプレイヤーを決めます。  
これでゲームの準備は完了です。

### ワンポイントメモ

ゲームをスタートする前に【太陽ボード】の太陽の位置を全員で確認しておく  
とプレイの指針が出来るのでオススメ！太陽の位置はすべて異なるから頭  
の片隅に置いて遊んでね

【風景ボード】のサイズもスタートの前に確認しておくといいね



## ■3. ゲームの目的と終了条件

すべてのプレイヤーが風景を完成させたら、展覧会（評価点の計算）を開始します。  
この展覧会において最も多くの評価点を獲得したプレイヤーの勝利になります。

風景を完成させる方法は「**■5. ゲームの詳細な流れ**」をご覧ください。

具体的な評価点の計算方法については「**■6. 評価点の計算方法と勝敗**」と【評価シート】を併せて  
ご覧ください。

### ワンポイントメモ

全員描き終わったらみんなで展覧会！  
一般的なゲームにおける得点の事を評価点と呼んでいるよ。



## ■4. ゲームの簡単な流れ

### 1. 最初のひと筆の時間

各プレイヤーは好きな【風景ボード】を1枚【キャンバスボード】に差します

### 2. お絵かきの時間（最大12ラウンドを繰り返す）

全員が風景を完成させるまで以下のラウンドを繰り返し行います

#### ラウンドの流れ

- ・親は風景の種類を1つ指定して宣言して、  
自分の手元の【絵の具マーカー】を1つ【ラウンドパレット】の上に置く
- ・各プレイヤーは一斉に「お絵かきアクション」をする

#### 「お絵かきアクション」

- ▶ 指定された種類の【風景ボード】を【キャンバスボード】に差す  
or
- ▶ 差さないで【キャンバスボード】の横に置きマイナス点にする

上記のどちらかの行動をした後に、  
各プレイヤーは【太陽ボード】を獲得して「風景の完成宣言」をしてもよい

- ◎ まだ描いている途中の人がいるなら親を時計回りに交代して再びラウンドを繰り返す
- ◎ 全員が風景を完成させているなら「展覧会の時間」へ移動する。
- ◎ 【ラウンドパレット】の上に12個の【絵の具マーカー】が置かれている場合は、全員風景を完成させる。12ラウンドでお絵かきの時間は終了。展覧会をしよう！

### 3. 展覧会の時間（評価点の計算）

プレイヤーが描いたそれぞれの風景をお互いに採点しあい評価点を計算します  
【評価シート】に記載されている各項目を埋めていく事で総評価点の計算ができます



この総評価点が最も高い人がゲームの勝者です

## ■5. ゲームの詳細な流れ

ゲームは大きくわけて3つに分かれています。

1. 最初のひと筆の時間
2. お絵かきの時間（最大12ラウンドを繰り返す）
3. 展覧会の時間（評価点の計算）

これらを順番通りに行いゲームを進めます。

### 1. 最初のひと筆の時間

芝生スティックだけが差さっているキャンバスボードに最初のひと筆をいれる時間です。

すべてのプレイヤーは自分の手元の【風景ボード】から好きな1枚を選び、好きなスリットに差しこみます。どの【風景ボード】をどのスリットに差ししても構いません。本当に自由に選んで差ししてください。また、誰が一番最初に差すか決まりはありません。

全員が1枚ずつ差したのを確認したら「お絵かきの時間」へ移動してください。

#### ワンポイントメモ

この時「やま」のような大きい風景ボードを差すとキャンバスボードがすぐに埋まっちゃうから気をつけてね  
2つのシンボルがある【風景ボード】を差してスタートダッシュもいいね  
小さい【風景ボード】から始めて様子見るのも手だよ



## 2. お絵かきの時間

自分の手元にある【風景ボード】を【キャンバスボード】に差して徐々に風景を描いていく時間です。

「お絵かきの時間」はラウンドと呼ばれる一連の処理を繰り返し行っていきます。

### ラウンドの進め方

ラウンドでは以下の2つの処理をこの順番どおりに行います。

- ・親はこれからみんなで差す風景の種類を1つ選び宣言する

【風景ボード】は形によって6つの種類（やま、おか、まちなみ、こや、き、そのた）にわけられます。親プレイヤーはこれらの6つの種類から好きなものを1つを選び、その種類をすべてのプレイヤーに伝えます。また同時に親は自分の手元の【絵の具マーカー】を1つ【ラウンドパレット】の穴に置きます。

例) 「やまです」と言いながら【絵の具マーカー】を1つ【ラウンドパレット】の穴に置く。

- ・まだ風景が完成していないプレイヤーは一斉に「お絵かきアクション」をする

「お絵かきアクション」では必ず以下のどちらかを選んで実行してください

#### ▶ A：指定された種類の【風景ボード】を【キャンバスボード】に差す

指定された種類の【風景ボード】のうち好きなもの1枚を【キャンバスボード】に差し込みます。この時「**風景ボードについての約束事**」の項目に記載されている決まりに従い差してください。

#### ▶ B：差さないで【キャンバスボード】の横に置きマイナス点にする

差す場所がない、あるいは差したくない場合は【風景ボード】を差さない事も可能です。ただしその場合は指定された種類の【風景ボード】を1つ選び【キャンバスボード】の横に必ず置きます。このように横に置いた【風景ボード】は展覧会で総評価点を計算する際にマイナス点になります。

このBを実行した場合、「すでにキャンバスボードに差さっている【風景ボード】のうち1枚だけを他のスリットに移動」してもよいです。つまりBの選択肢はマイナス点を受け入れる代わりに【風景ボード】の整理が出来るとも言えます。



前述のA, Bどちらかの行動をした後に、  
各プレイヤーは望むのなら中央にある【太陽ボード】を1枚だけ手元に獲得して風景を完成させてもよいです。その際に「風景が出来た!」と「風景の完成宣言」をしてください。

【太陽ボード】の獲得は早い者勝ちです。AもしくはBの行動を早く終えたプレイヤーほど欲しい【太陽ボード】を獲得するチャンスが増えます。

「風景の完成宣言」をしたプレイヤーの手元にもし【絵の具マーカー】が残っている場合、その【絵の具マーカー】をすべてラウンドパレットの穴に置いてください。こうすることで残りのラウンド数が減ります。また「風景の完成宣言」をしたプレイヤーは以後ラウンドの行動に参加することは出来ません。風景を微調整しながら他のプレイヤーの完成を待ちましょう。

全員が「お絵かきアクション」を終えたらラウンドを続けるかの判定をします。

- ・風景を完成させていない人がいるなら親を時計回りに交代して再びラウンドを繰り返します
- ・全員が風景を完成させているなら「展覧会の時間」へ移動します
- ・【ラウンドパレット】の上に12個の【絵の具マーカー】が置かれている場合は、全員風景を完成させてください。12ラウンドでお絵かきの時間は終了です。展覧会をしましょう!

### 風景ボードについての約束事

- ・ウラオモテはありません。どちら向きに差しても構いません
- ・スリットに一度差したら基本的に抜いてはいけません
- ・「お絵かきアクション」でマイナス点にした時のみ別のスリットへの移動という例外的な事が行えます
- ・展覧会で評価が始まる前までなら、ゲーム中にいつでも自由にスリット内で横に動かして構いません

### 太陽ボードについての約束事

- ・ウラオモテはありません。どちら向きに差しても構いません
- ・展覧会で最後の微調整をしている間に抜き差ししてウラオモテを調整して構いません。
- ・【太陽ボード】の獲得は早い者勝ちです。
- ・中央に置いてある【太陽ボード】を試しに【キャンバスボード】に差して場所を確認することは出来ません。【太陽ボード】を触ってしまったらその【太陽ボード】を獲得して「風景の完成宣言」をしなければなりません。

### 3. 展覧会の時間

各プレイヤーが描いた風景をお互いに評価しあう時間です。この項目は【評価シート】と併せて説明をご覧ください。

展覧会の時間では以下の順番で処理を行います。

- ・最後の微調整（納得いくまで【風景ボード】の位置を調整します）
- ・自己評価（自分で自分の風景を評価します）
- ・他のプレイヤーに評価してもらう
- ・総評価点の計算

#### ・最後の微調整

自己評価の前に自分の風景を納得いくまで微調整してください。

この時「**風景ボードについての約束事**」や「**太陽ボードについての約束事**」の項目に記載されている決まりにしたがってください。

#### ・自己評価

まずは「絵を描いた人の名前」欄に自分の名前を書き、  
「太陽難易度」欄に獲得した【太陽ボード】の難易度を数字で書いてください。  
そして自分で自分の風景を評価して「自己評価の欄」に記載してください。  
詳しくは「**■6. 評価点の計算方法と勝敗**」をご覧ください。

#### ・他のプレイヤーに評価してもらう

上記の自己評価と同じ基準で他のプレイヤーの風景を評価します。

自分が描いた風景の横にさきほど書いた【評価シート】とボールペンを置き、  
プレイヤーが席を移動して他のプレイヤーの風景の前に移動します。  
こうすることで他のプレイヤーが作った風景を崩すことなく評価できます。  
評価したら次のプレイヤーの風景の前に移動して全員の風景を評価します。  
テーブルなどで遊んでいる場合は時計回りに回って移動して評価するのがオススメです。

#### ・総評価点の計算

すべてのプレイヤーがすべての風景を評価したら総評価点の計算をします。  
自分の風景の【評価シート】の総評価点を計算します。詳しくは「**■6. 評価点の計算方法と勝敗**」をご覧ください。

 総評価点の最も高いプレイヤーの勝利です。おめでとうございます！

## ■6. 評価点の計算方法と勝敗

### 評価の方法（自己評価も他のプレイヤーを評価する場合もこの方法です）

評価は、風景を正面だと思つた位置から見て以下のことをチェックします。

A：○の数（見えている○のシンボルの数を書きます）

B：△の数（見えている△のシンボルの数を書きます）

C：□の数（見えている□のシンボルの数を書きます）

D：太陽の判定（太陽が見えているかどうか、YesかNoか丸で囲いチェックします）

まず見えている○の【シンボル】の数を「A：○の数」欄に書きます。△、□も同様に書きます。そして太陽の判定も同じように正面だと思つた位置から見て、YesかNoか判定します。

### 見えている【シンボル】とはなにか

他の【風景ボード】で遮られていない【シンボル】の事を示します。  
例)



### 太陽が見えているとはどういう状態か

太陽の中心の丸い部分が判定の対象です。この丸い部分が【風景ボード】に遮られていないかどうかを判定します。まわりの三角形の部分は判定の対象ではありません。

例)



### ワンポイントメモ

あなたが見えていると思ったなら見えているよ。自信を持って評価しよう！  
穴がいっぱい見えているのがうつくしい風景！  
太陽さんが見えているかも大事だよ  
見る人によって見えるものが違うから芸術って不思議だね



## 総評価点の計算方法

以下の項目を計算し総評価点を計算します。

### E：○の評価合計

各プレイヤーから評価された「A：○の数」を足し算して、その合計を記入します。

### F：△の評価合計

各プレイヤーから評価された「B：△の数」を足し算して、その合計を記入します。

### G：□の評価合計

各プレイヤーから評価された「C：□の数」を足し算して、その合計を記入します。

### H：太陽の点数

各プレイヤーから評価された「D：太陽の判定」のYesの数と太陽難易度の数を掛け算して、その合計を記入します。例) Yes 3 つで太陽難易度 3の場合は  $3 \times 3$  で9となります。

### I：○が多いで賞

「E：○の評価合計」欄の数字をすべてのプレイヤーで比較します。「E：○の評価合計」が最も高いプレイヤーが「○が多いで賞」を獲得します。「○が多いで賞」で得られる点数はプレイヤーの人数と同じ数字です。例) 3人で遊んでいれば3点、4人だったら4点。

もし「E：○の評価合計」の数が同じプレイヤーが複数いた場合は、「○が多いで賞」でもらえるはずの点数を同数の人数で割った数字をそれぞれ得ます。あまりは切り捨てです。

例) 4人で遊んでいて同数プレイヤーが2人だったら、ひとり2点 ( $4 \div 2$ )

例) 4人で遊んでいて同数プレイヤーが3人だったら、ひとり1点 ( $4 \div 3$ )

### J：△が多いで賞

「I：○が多いで賞」と同様に計算します。

### K：□が多いで賞

「I：○が多いで賞」と同様に計算します。

### L：マイナス点

【キャンバスボード】の横に置いてある【風景ボード】の右下に記されている数字（横幅の長さ）がマイナス点になります。置いてある【風景ボード】のマイナス点を合計して記載します。

例) もし「やま」と「おか」をキャンバスボードの横においていたら、「やま」4点、「おか」3点でマイナス点は7点となります。

### M：総評価点

E欄からK欄までの数字を合計し、L欄のマイナス点をひいた数字が総評価点となります。

# 評価シート

### クレラソンと夜明けの展覧会 評価シート

絵を描いた人

評価した人 自己評価     太陽難易度

○の数  A  A  A  A ○の評価合計  E

△の数  B  B  B  B △の評価合計  F

□の数  C  C  C  C □の評価合計  G

太陽の判定  Yes  No  Yes  No  Yes  No  Yes  No 太陽の点数 (Yesの数 × 太陽難易度)  H

○が多いで賞  I

△が多いで賞  J

□が多いで賞  K

マイナス点  L

**総評価点**  M

評価では以下の事をチェックします！  
「各シンボル(○・△・□)の見える数」「太陽さんが見えるかどうか」

評価の順序  
自己評価→他のプレイヤーに評価してもらい→総評価点の計算

総評価点の計算方法

- ▶ ○の評価合計：○の数を合計した数字が○の評価合計。△、□も同様に計算します
- ▶ 太陽の点数：太陽の判定の「Yes(見える)」判定の数 × 太陽難易度
- ▶ 「○が多いで賞」：プレイヤーの人数と同じ数字(例：3人で遊んでいる場合は3点)プレイヤーの中で最も多くの「○の評価合計」を得た人が「○が多いで賞」を獲得します
- ▶ 「△が多いで賞」、「□が多いで賞」も同様に判定します
- ※同点等の場合については遊び方説明書を参照してください
- ▶ キャンバスボードの横に置いた風景ボードをマイナス点にします

## 4人で遊んだ場合の記入例

### クレラソンと夜明けの展覧会 評価シート

絵を描いた人  アリス

評価した人 自己評価  ボブ  キャロ  デニス 太陽難易度  2

○の数  6  5  5  6 ○の評価合計  22

△の数  1  1  1  1 △の評価合計  4

□の数  5  5  5  5 □の評価合計  20

太陽の判定  Yes  No  Yes  No  Yes  No  Yes  No 太陽の点数 (Yesの数 × 太陽難易度)  8

○が多いで賞  4

△が多いで賞  0

□が多いで賞  0

マイナス点  0

**総評価点**  58

評価では以下の事をチェックします！  
「各シンボル(○・△・□)の見える数」「太陽さんが見えるかどうか」

評価の順序  
自己評価→他のプレイヤーに評価してもらい→総評価点の計算

総評価点の計算方法

- ▶ ○の評価合計：○の数を合計した数字が○の評価合計。△、□も同様に計算します
- ▶ 太陽の点数：太陽の判定の「Yes(見える)」判定の数 × 太陽難易度
- ▶ 「○が多いで賞」：プレイヤーの人数と同じ数字(例：3人で遊んでいる場合は3点)プレイヤーの中で最も多くの「○の評価合計」を得た人が「○が多いで賞」を獲得します
- ▶ 「△が多いで賞」、「□が多いで賞」も同様に判定します
- ※同点等の場合については遊び方説明書を参照してください
- ▶ キャンバスボードの横に置いた風景ボードをマイナス点にします

## 風景の完成例

この風景を自己評価して、さらに他のプレイヤーに評価してもらった結果が上記の記入例です。



## ■7. 例外処理や注意点

- ・「お絵かきの時間」で親が風景の種類を指定した時に自分の手元にその風景ボードがなかった場合、差すもしくは横に置く対象になる【風景ボード】を使い切っているという事ですので、そのラウンドはどの【風景ボード】も【キャンバスボード】に差すことも横に置くこともしません。ですが、もし望むのなら「風景の完成宣言」は行なえます。

## ■8. 遊び方のヒント

遊ぶ人によって以下のルールを取り入れると遊びやすくなったりします。

この項目ではそんな遊び方のヒントとなる事を記載します。

- ・使う太陽ボードの種類と数について

遊ぶ人数によって使う【太陽ボード】は決められていますが、遊ぶ人によって自由に変更して頂いても構いません。例えば、2人で遊ぶ際にA, B, Eの3枚だけを使うことにすると、より対戦の色合いの強いゲームになります。

- ・最初に差す芝生スティックの数

このゲームはスリットの数ゲームの難易度に関わるので、ゲームが難しいと感じる方と遊ぶ場合は芝生スティックを差さずに遊んでみてください。【風景ボード】を差すスリットが増えるのでマイナス点が発生しづらくなります。

- ・【風景ボード】を差すときにサイズを確認するために試しに差すルール

ルール上は「一度スリットに差した【風景ボード】は基本的に抜いていけない」としていますが、以下のルールを追加すると遊ぶ難易度が下がります。

「【風景ボード】をスリットに差して指を離したら、その【風景ボード】を差したとみなします。サイズを確かめるために試しに差す場合は指を離さないようにしてください」

試しに差して確認しても良いというルールを追加するかどうかは遊ぶ人みんな決めてください。

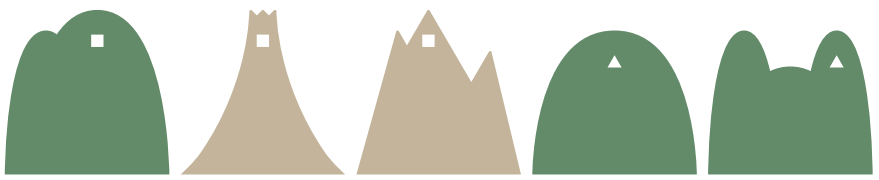








## ■9. ご連絡先

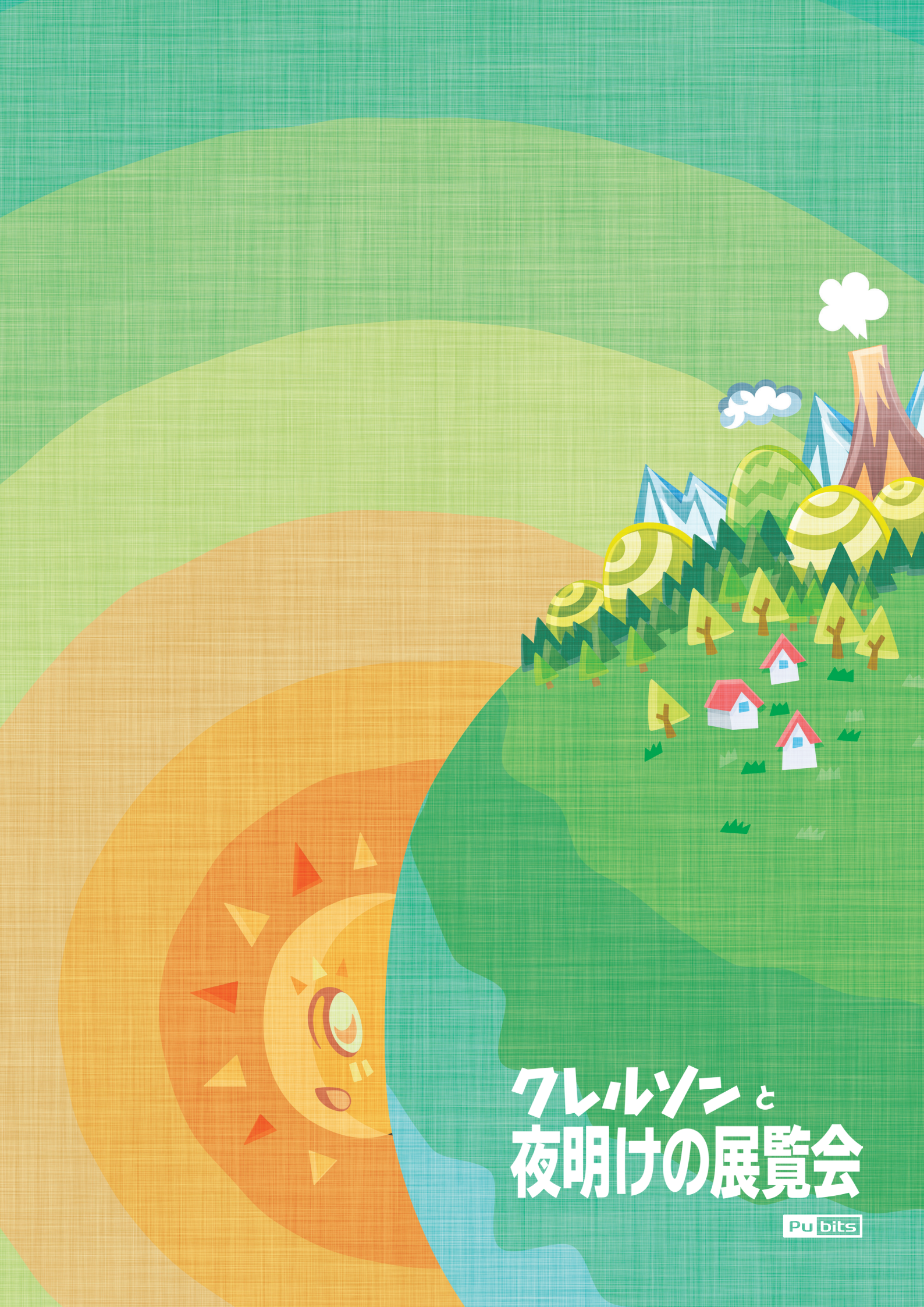
欠品などの不具合、ルールの疑問・質問、ご感想などはこちらからお願い致します。

ゲーム名 : クレルソンと夜明けの展覧会  
製作 : Pubits (プビッツ)  
サイト : <http://pubits.net>  
メール : [pubits@outlook.com](mailto:pubits@outlook.com)  
ツイッター : <http://twitter.com/pubits>

## ■ 10. 風景ボード一覧

プレイヤーひとり分の風景ボード一覧です。全部で25枚です。

種類		枚数	
やま 山	横幅：4		5枚
	横幅：3		3枚
まちなみ 街並み	横幅：3		3枚
こや 小屋	横幅：2		3枚
き 木	横幅：2		3枚
	横幅：1		2枚
そのた その他	横幅：4		1枚
	横幅：2		1枚
	横幅：1		4枚



# フレルゾンと 夜明けの展覧会

PU bits