

# Artline

Till F. Teenck

LOUVRE



m



ゲームのルール

## このゲームの目的



名門ルーヴル美術館は、年末に特別な展覧会の開催を予定しています。美術館の一つのホール全体を使って、絵画の巨匠たちの最も有名な傑作を展示するのです。さらに、美術館は今回特別にこの展覧会の企画を才能ある若手に託すことにしました。

あなたもその若手の一人です。あなたの素晴らしい美的センスを発揮して、展示室のレイアウトの調和を図り、テーマ性のあるギャラリーを作り上げてください。ただし、この展覧会の責任者としてあなたが適任であることを学芸員に示すためには、効率性をアピールすることも重要です。

最初にすべての手札を美術館内に配置したプレイヤーがゲームの勝者となります。

👤 8+

👥 2-6

🕒 15'

## 内容物



カード112枚

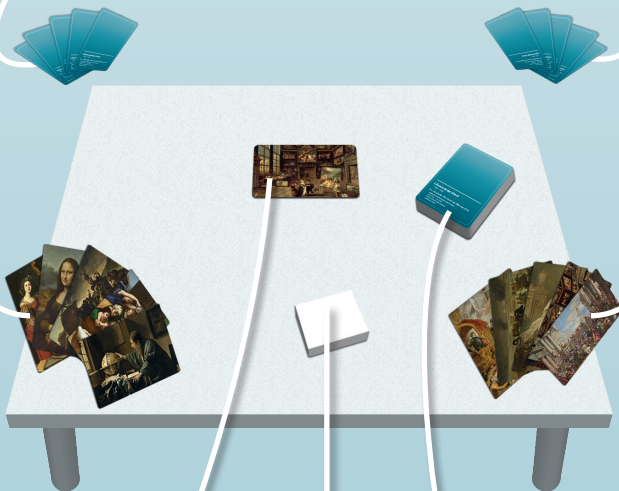


メモ帳 1冊

## ゲームの準備

全員に表が見えないようにして、カードを5枚  
ずつ配ります。

それが手札となります。



テーブルの中央にカードを一枚、  
表向きに置きます。

テーブルの上に出ているすべての  
カードで美術館を構成します。

残ったカードは、すべてのプレイヤー  
の手の届くところに伏せて  
山札として置きます。

手の届くところにメモ帳をおいておきます。鉛筆も準備  
します（箱の中には入っていません）。

一番最近ルーヴル美術館を訪れた人から始めます。  
もし複数人いる場合は、一番年下の人から始めます。

時計回りに一人ずつ、手持ちのカードを一枚選び、下

A. 新しい展示室を作る。

同じ行や列にある複数のカードで一つの展示室を構成します。

展示室を新たに作る時は、メモ用紙にテーマを書いて、対応する行や列の端に置き、覚えておけるようにします。

B. すでにある展示室にカードを追加する。

すでに複数のカードが置いてある行や列に、カードを追加するだけです。

C. 2つの展示室の交差点にカードを追加する。

2つの展示室それぞれのテーマに合致する場合か、もしくは2つの展示室のテーマを新たに作る場合です。こうして、ギャラリーが作られます。

D. カードを捨てる。このカードは、ゲーム中に使用することができなくなります。

**自分の番が終わったら山札から一枚引いて、手札に加えます。**

もしそのターンにギャラリー(2つの展示室の交差点にカードを置いたことでできたもの)を作っていたなら、自分の番の後にカードを引きません。

帽子

展示  
「帽

ギャ  
新しい  
+ 新しい

展示室  
「とがったもの」



新しい

# の進行

び、下記の4つのやり方のなかから選んで遊びます。



## カードの置き方のルール

- ✓ カードは：
  - もう一つのカードに隣接するように置きます
  - 横長の位置のまま置きます
- ✓ カードは**直交するよう**に置きます（対角線上には置けません）。長短どちらかの辺が隣のカードと完全に接している必要があります。
- ✓ カードは直交するように置きます（対角線上には置けません）。長短どちらかの辺が隣のカードと完全に接している必要があります。
- ✗ 一度使われたカードは、**移動できません**
- ✗ カードを**他のカードに重ねることはできません**。





## 展示室のテーマ

順番が回ってきたプレイヤーが新しく展示室を作る際には、テーマを選ぶ必要があります。その後そこに置かれるカードは、展示室のテーマに合致するものでなければなりません。一人のプレイヤーが同じターンで2つ展示室を作る場合、それぞれの展示室用に2つテーマを設定しなければなりません。プレイヤーの誰かが、行と列の両方のテーマに合致するカードを置いたら、そこに一つのギャラリーが作られたこととなります。

### テーマ

- ✓ 絵画に描かれているものを参照してもよいでしょう：  
「サーベル」、「帽子」、「女性」など。
- ✓ 幾つかの要素の組み合わせもよいでしょう：  
「石の橋」など。
- ✓ プレイヤー全員が理解できるテーマであることが大切です。そうでない場合、プレイヤーは別のテーマを選ぶか、置くカードを変更しなければなりません。
- ✗ テーマが漠然としすぎではいけません：  
「景色」、「いろいろなもの」など
- ✗ 絵画の中の要素を解釈したものではいけません。
- ✗ 他の展示室を作るためにすでに使われたテーマではいけません。
- ✗ カードの作品の属性を参照してはいけません： 作者、年代、流派など。それらは参考情報として与えられているだけで、ゲーム自体に役に立つ特性ではありません。
- ✗ 絵画の中に描かれていない要素を参照することはできません：  
「ドラクロワの絵」「油絵」「静物画」など

**ヒント！** 展示室を作る時のテーマが特定の明確であればあるほど、後からカードを追加していくのが難しくなります。  
例：「天使」に対して「楽譜を持った天使」  
「楽器」に対して「コントラバス」



## ゲームの終わり

プレイヤーの誰かが最後のカードでギャラリーを作った時点で**ゲームは終了**です。その後、その他のプレイヤー全員の順番が回るまで**最後のターン**を続けます。

すべてのカードを置けたプレイヤー全員がゲームの勝者となり、勝利を分かち合います。

また、**山札がなくなった時にもゲームは終了**します。

手札が最も少ないプレイヤーがゲームに勝利します（複数人でも）。

**注意**：プレイヤーの誰かが最後のカードを置いて、ギャラリーを作らなかった場合は、自分の番の終わりに新しいカードを引くことになるので、ゲームはそのまま続行されず。



## クレジット

このゲームの中の全ての絵画はパリ・ルーヴル美術館のコレクションの一部です。

**ゲーム開発**

作者：ティル・F・ティーンク

開発：ペトル・チュレネブ、パベル・イリン プロジェクトリーダー：ニコライ・ペガソフ

発売元：HOBBY WORLD 代表：ミカイル・アクロフ 製造責任者：イバン・ポポフ

編集長：アレクサンダー・キスレブ 海外担当：パベル・サフォノフ、ジュリア・クロコバ

スペシャルサンクス：イリア・カルビンスキー

フランス語対応：L'Équipe Ludique, © 2022

美術：アレクシス・バンメルペーク ルール：アン・ビショ 日本語訳：佐藤 益巳 日本語版校正：高沢晶子