

# ガブファイラー

「シンデレラ」と「マイケル・ジャクソン」  
正解はどちらだと思う？

ゲームデザイン：Romaric Galonnier イラスト：Stivo  
3～8人用、対象年齢12歳以上

## 内容物

- **キャラクターカード**  
100枚



- **フリースカード** 50枚



- **スケール** 1枚



- **得点ボード**  
(裏面は上級者向け用)

- **得点コマ**  
1個



- **ゲームのルール**



- **番号カード** 10枚 (上級者向け用4枚を含む)



- **番号タイル** 10枚 (上級者向け用4枚を含む)

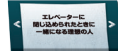
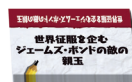


## ゲームの目的

チームメンバーで協力して正解のキャラクターをみつけ、できるかぎり多くの得点を獲得することです。このゲームは全員が同一チームの協力型ゲームです。

## 🔍 ゲームの準備

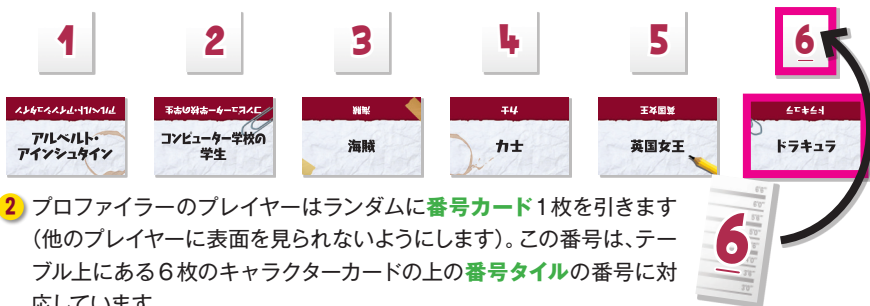
- 7番から10番のカードとタイルは、箱に残しておきます。
- **キャラクターカード**と**フリーズカード**を別々にシャッフルします。
- 6枚の**番号タイル**をテーブル上に番号順に並べます。
- 6枚の**番号カード**の山札を、最も若いプレイヤーの前に置きます。
- テーブル中央に、スケールと得点ボードを置き、得点コマを得点ボードの0のスペースに置きます。



1回のゲームはラウンドを5回プレイします。最も若いプレイヤーが、最初のラウンドのプロファイラーになります。

# 1回のラウンドの手順

- ① 6枚の**キャラクターカード**を取り、**番号タイル**の下に1枚ずつ置きます。



- ② プロファイラーのプレイヤーはランダムに**番号カード**1枚を引きます (他のプレイヤーに表面を見られないようにします)。この番号は、テーブル上にある6枚のキャラクターカードの上の**番号タイル**の番号に対応しています。

- ③ プロファイラーは**フレーズカード**2枚をランダムに引き、スケールの両側に1枚ずつ置きます (左右もランダムです)。このときプロファイラーは、番号カードで指定されたキャラクターをチームメイトに当ててもらおうためのヒントとして、フレーズカードを**-5** (全く見当違い) から**+5** (まさにその通り) の間の数字の横に配置します。



例: チームメイトが当てるキャラクターは「ドラキュラ」。プロファイラーは以下の2枚のフレーズを引いた。



プロファイラーは1枚目を **+3** の横に置いた。理由はドラキュラは実際には伯爵であったため。

2枚目は **-5** の横に置いた。理由としては、ドラキュラが作った料理を食べたい人はいないと思ったから。

- 4 他のプレイヤーは、プロファイラーのヒントに基づき、協力して違うキャラクターを排除しながら、正解のキャラクターを見つけます。この間、プロファイラーは話すことや、相談に関与することはできません。

他のプレイヤーは全員で相談しながら6枚のキャラクターのうち、間違っている（フレーズのヒントに合っていない）キャラクター1枚を推測して排除します。排除された**キャラクターカード**は90度回転させます。



- 5 次にプロファイラーは、排除されたキャラクターにより、次を宣言します。

➡ **正解のキャラクター以外のカードが排除された場合：よくやった！**

そして、得点トラック上の得点コマを1マス進めます。



プレイヤーチームは、この要領で、相談しながら残りのキャラクターから1枚ずつ排除していきます。意見がまとまらない場合は、多数決で決めてください。

排除するキャラクターが合っているごとに、得点ボード上のコマを1マスずつ進めます。

➡ **正解のキャラクターが排除された場合：残念でした。**

このラウンドはこの時点で終了です！

## 例 1 : 1 枚目の排除



アインシュタインを排除します。  
最も頭が良いから。彼の場合『クラスで一番』は  
+3ではなく+5だと思う。

OK、では  
アインシュタインを  
排除しよう！

プレイヤーチームは、**アルベルト・アインシュタイン** を排除することに決め、そのカードを90度回転させた。

✓プロファイラーは、この選択が正しいことを告げる。

得点ボード上のコマを1マス進める。

次に、  
海賊を排除します。  
海賊はクラスでは  
最下層だと思う。

OK、  
では海賊を  
排除しよう！

次に、プレイヤーチームは **海賊** を排除することに決め、そのカードを90度回転させた。

✓プロファイラーは、この選択が正しいことを告げる。

得点ボード上のコマをさらに1マス進める。



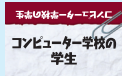
## 例2: 最後の決断

(ドラキュラVS. コンピューター学校の学生)

1



2



3



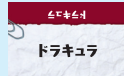
4



5



6



「レストランを  
開店できる」は-5だ!!  
料理人としては  
向いていないの  
かな?

学生だったら  
サンドウィッチか  
パスタくらいしか  
作れないんじゃないかな。

でも、ドラキュラは  
料理人としてはもっとダメだと思う。  
吸血鬼はトップクラスの食事の場を  
提供できない。私は学生を  
排除するべきだと思う。

OK、では  
学生を排除しよう。  
ドラキュラが正解だと  
見切った!!

まあ、  
忍し上がりね



プレイヤーチームは **学生** を排除することに決め、そのカードを90度回転させた。

☑OK、プロファイラーはこの選択が正しいことを告げる。  
得点ボード上のコマをさらに1マス進める。

### ! 違った選択をした場合…

プレイヤーチームが「ドラキュラ」を排除した場合:

☑得点ボード上のコマは進まないままこのラウンドは終了となり、次のラウンドを開始します。

## 新たなラウンド

- 前のラウンドのプロファイラーの左隣のプレイヤーが新たなプロファイラーになります。
- 使用済みの**キャラクターカード**と**フリーズカード**は脇に置きます。

## ゲームの終了

5ラウンド目の終了後、プレイヤーチームの合計得点を見ます。  
あなたのチームのプロファイラーとしてのレベルはどうでした？



## ヒント

- 自分の手番で2枚の**フリーズカード**を置くとき、このラウンドの6人のキャラクターを比べて、チームメンバーが勘違いをしないよう気をつけてください。
- ありそうにない状況や時代を超越した状況のキャラクターについて柔軟に考えましょう。例えば、クレオパトラはお年寄りに電車で席を譲るでしょうか？ 彼女が思いやりのある人で、電車に乗ることがあるとしたらなど想定してみてください。
- 中には、実際にゲームをプレイしているプレイヤーを指す**キャラクターカード**もあります。お互いのことをよく知らなくとも、容赦なくフリーズカードを置いてください。カードのキャラクターが誰かわからない場合は、カードを交換してもよいでしょう。

特別なケース:2枚の**キャラクターカード**がゲームをプレイしている同一のプレイヤーを指す(例えば、「最も年上のプレイヤー」と「プロファイラーの右隣りのプレイヤー」が同一) 場合、どちらか1枚を入れ替えてください。





## 上級者向けルール エキスパート・プロファイラー用

より難易度の高いゲームをプレイするには、ルールを以下の通りに変更してプレイしてください。

- 番号7～10までのカードとタイルを用意します。



- 得点ボードは裏面の「上級者向けルール」の側

(青い面)を表にし、得点コマを第1ラウンドのスペース(**キャラクターカード**6枚)に置きます。

上級者向けルールでは、キャラクターを排除するたびに1点獲得するのではなく、各ラウンドの正解のキャラクターを当てていくことが目的です。



第1ラウンドはキャラクターカード6枚でプレイします。

### ➡ ラウンドで勝利したら：

得点コマを次のスペースへ進めます。

次のラウンドは、前のラウンドよりもキャラクターカードを1枚多く使用します：第2ラウンドは7枚、第3ラウンドは8枚のように、ラウンドが進むたびに1枚ずつ増えていきます。



### ➡ ラウンドをクリアできなかった場合：

その時点でゲーム終了です。

キャラクターカード10枚でプレイする第5ラウンドをクリアできるでしょうか？ みなさんの健闘を祈ります。

日本語版発売元：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

<http://hobbyjapan.co.jp/>

お問合せ先：cardgame@hobbyjapan.co.jp



Cocktail Games

2, rue du Hazard

78000 Versailles, France

✉ [info@cocktailgames.com](mailto:info@cocktailgames.com)

☎ 01 30 83 21 21

[www.cocktailgames.com](http://www.cocktailgames.com)

