

FRAMLET!



対象年齢
9歳以上



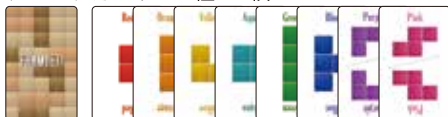
プレイ人数
1~6人



プレイ時間
約20分

内容物

ブロックカード：8種 12枚



サポートカード：1枚



フレームカード：23枚各種



用紙：100枚

オモテ面：ノーマルモード



ウラ面：ハードモード

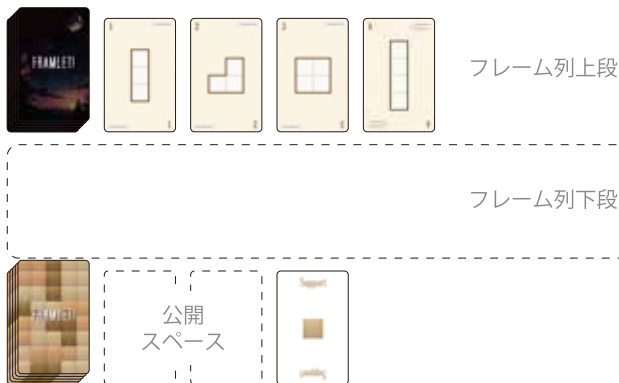


① 用紙左側のグリッド（方眼）をフィールドと呼びます。

鉛筆：6本 消しゴム：1個 説明書：2冊（日本語 / 英語）

ゲームの準備

1. 各プレイヤーは用紙 1 枚と鉛筆 1 本を受け取ります。
2. 誰でも使用できるように消しゴムをテーブル中央に置きます。
3. 用紙のノーマルモードをオモテにして名前を書きます。
4. フレームカードを次のように準備します。
 - No.1-4 をオモテ向きに横一列で並べ、フレーム列上段とします。
 - No.5-16 をウラ向きでシャッフルしてフレーム山札とします。
 - × No.17-23 とフレーム山札の上 4 枚をオモテ面を見ずに箱に戻します。
5. フレーム列上段の直下にフレーム列下段のスペースを確保します。
6. ブロックカード 12 枚をシャッフルしてブロック山札とします。
7. ブロック山札の横にカード 2 枚分の公開スペースを確保し、サポートカードを置きます。



ハードモードで遊ぶ際は、以下の太字を読み替えてください。

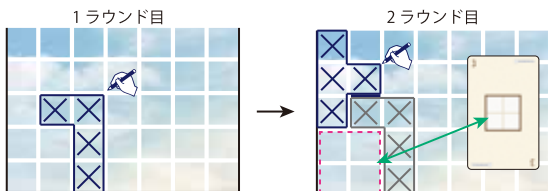
3. 用紙の**ハードモード**をオモテにして名前を書きます。
4. フレームカードを次のように準備します。
 - **No.4-8** をオモテ向きに横一列で並べ、フレーム列上段とします。
 - **No.9-23** をウラ向きでシャッフルしてフレーム山札とします。
 - × **No.1-3** とフレーム山札の上 **5 枚** をオモテ面を見ずに箱に戻します。

ゲームの流れ

- このゲームは描画フェーズと宣言フェーズを1ラウンドとして、複数のラウンドを繰り返しプレイします。

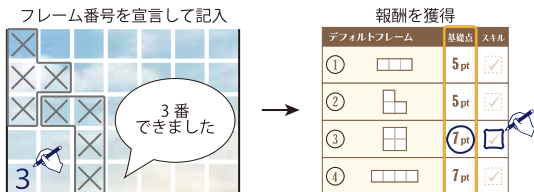
描画フェーズ

描画フェーズで公開されるブロックカードの図形を描き、公開されているフレームカードと同じ図形の**空きマス**を作ります。



宣言フェーズ

宣言フェーズで空きマスをフレームに変換して、基礎点とボーナスを獲得します。



- いずれかのプレイヤーが、フィールド上の**全てのマスをブロックまたはフレームで埋めた**時、その次のラウンドを最終ラウンドとします。
- 最終ラウンド終了後、得点計算を行い、一番多く得点したプレイヤーの勝利です。



共通ルール

- ブロックカードとフレームカードの図形は自由に回転・反転させることができます。



① 反転図は両方ともカードに記載しています。

- ゲーム開始時、各プレイヤーはスキルスロットをひとつ所持しています。スキルスロットはスキルの使用权です。スキルについては後述します。

初期スキルスロット



描画フェーズ

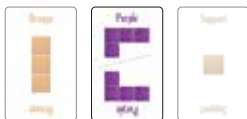
- ⚠ 描画フェーズ中、ルールの確認以外で他のプレイヤーの用紙は見ないようにします。

- いずれかのプレイヤーが、ブロック山札の上から2枚をめくり、公開スペースへ置きます。



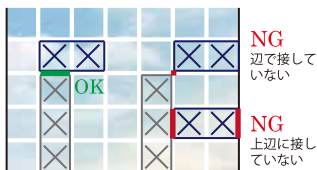
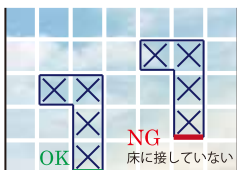
① プレイ人数が多い場合は、ブロックカードに書かれている色を読み上げてください

- 各プレイヤーは、公開されている3つのブロックカードのいずれか1つの図形を選び、次の描画ルールに従って自分のフィールドに描きます。



描画ルール

ブロックはフィールドの床または既存ブロックの上辺に1マス以上接して描かなければなりません。これを**接地ルール**と呼びます。



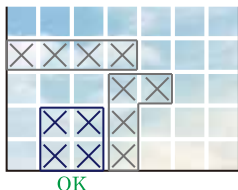
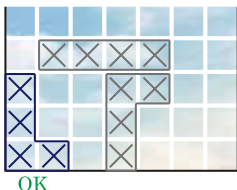
- ① 既存ブロックの上辺に接して描く場合は、新しく描くブロックの下辺との間に、接していることを示す**接地線**を引いてください。

ブロックをフィールドからはみ出させたり、既存のブロックや完成済みのフレームに重ねたりすることはできません。



ブロックは上から落ちてくるわけではありません。

したがって上部からの到達経路は不要です。フレーム化されていない空きマスの内部にも描くことができます。



＊ フィールド上のスターは、障害物ではありません。上からブロックを描くことができます（ボーナスについては後述します）。



消しゴムは、このラウンドの描画フェーズ中に描いたブロックを描き直したいときに使用します。以前のラウンドで描いたものを消すことはできません。

3. 描画フェーズ中、自分の所持するスキルスロットにチェックを入れて消費することで、スキルを使用できます。

初期スキルスロット



③



7pt

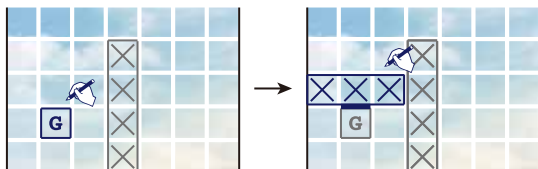


スキル

スキルは以下の2種類です。いずれかを選択して実行できます。

ゴッドリフト

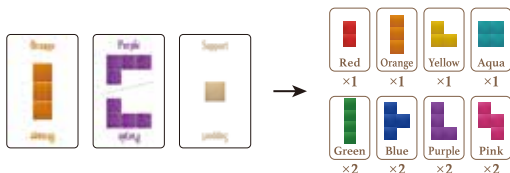
接地ルールを無視して1×1の[G]ブロックを1個描くことができます。以降、[G]ブロック上辺にも接地ルールに沿ってブロックを描くことができます。



- ① 描画フェーズ中いつでも使用できます（描画フェーズ2.の図形を描くアクションの前後どちらでも構いません）。また、スキルスロットがある限り、何度でも使用可能です。

チェンジ

公開されている3つの図形の代わりに、用紙に記載されているブロックカードの図形8種のいずれかを描くことができます。



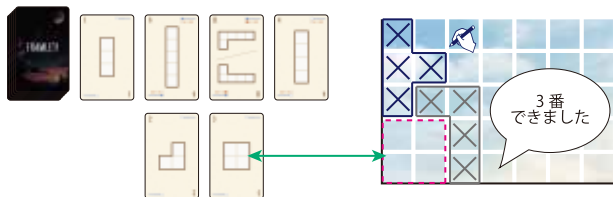
4. 全員が図形を描き終えたら、宣言フェーズへ進みます。

2ラウンド目以降の描画フェーズ

- 2ラウンド目以降は、前ラウンドの公開カードの上に、新しい2枚を重ねて公開します（テーブル上には常に最新の2枚とサポートカードが公開されている状態です）。
- ブロック山札をめくる時に山札が無い場合、サポートカードを含めないブロックカード12枚をシャッフルして新たな山札とします。

宣言フェーズ

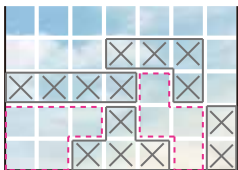
1. 自分のフィールドの**空きマス**が、公開されているフレームカードの図形と同じ形になった時、その番号を宣言することができます。



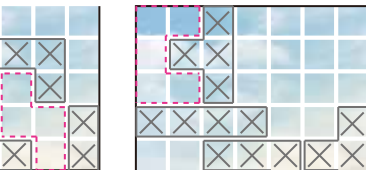
① 複数同時に発生した場合、すべての番号を宣言できます。

空きマスとは

周囲がフィールドの外枠（床や壁や天井）やブロックで閉鎖されたマスを**空きマス**と呼びます。



OK
床も壁も
使用できる

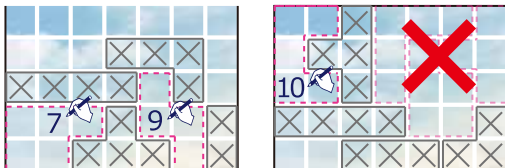


OK
ブロック同士の
点接触でも良い



OK
天井も
使用できる

2. 宣言後、空きマスの中に番号を記入してフレームを埋めたことを示します。これを**フレームの完成**と呼びます。ひとつの空きマスを複数のフレームで埋めることはできません。



3. 完成したフレームの基礎点とボーナスを獲得します。

- 基礎点：基礎点欄の数字にマルをつけます。
- ボーナス：フレームの種類によって異なります。

ゲーム開始時にフレーム列上段にあるカードを**デフォルトフレーム**、ゲーム開始時にフレーム山札になっているカードを**ランダムフレーム**と呼びます。

デフォルトフレーム	基礎点	スキル
① □ □ □	5 pt	☒

ランダムフレーム	基礎点	先取点
5 □ □ □ / □ □ □	10 pt	7 pt

① フレームの種類の内訳は用紙に記載しています。

デフォルトフレームのボーナスは**スキルの使用権**です。

- 基礎点の隣の四角の破線を線で囲み、スキルスロットを獲得します。次のラウンド以降の描画フェーズで使用できます。

デフォルトフレーム	基礎点	スキル
① □ □ □	5 pt	☒

ランダムフレームのボーナスは**先取点**です。

- 完成したフレームカードが上段にある場合、同じラウンドで完成した全員が先取点をマルで囲み獲得します。同じラウンド中に完成できなかったプレイヤーは先取点をバツで消します。

完成した場合

ランダムフレーム	基礎点	先取点
5 □ □ □ / □ □ □	10 pt	7 pt

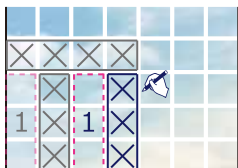
完成できなかった場合

ランダムフレーム	基礎点	先取点
5 □ □ □ / □ □ □	10 pt	7 pt

- ・完成したフレームカードが下段にある場合、既に先取点はバツで消されているため獲得できず、基礎点のみ獲得します。

ランダムフレーム	基礎点	先取点
5  / 	10pt	1pt

- !** 完成済みのフレームと同じ形の空きマスができた場合、同じ番号のフレームを完成させたことにはできませんが、得点やボーナスを二重に得ることはできません。



デフォルトフレーム	基礎点	スキル
① 	5pt	1pt 

前回、既に獲得しているため、得点とボーナスは得られません。

4. フレーム列上段にあるフレームカードは、いずれかのプレイヤーが完成させると、上段から下段へ移動します。



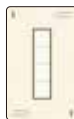
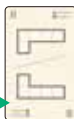
(フレーム列上段)



(フレーム列下段)

- ① 複数同時に完成された場合、対象のカードすべてが下段へ移動します。

5. 上段が4枚になるようにフレーム山札から補充します。



- ① プレイ人数が多い場合は、フレームカードに書かれている番号を読み上げてください。

ハードモードで遊ぶ際は、上段が **5枚** になるようにフレーム山札から補充してください。

! 補充されたフレームの図形と同じ形の空きマスが既に完成している場合も、**このラウンドでは宣言できません**。次のラウンドの宣言フェーズで宣言してください。

6. 各プレイヤーは、補充されたフレームカードの番号にマルをつけます。



(i) どのランダムフレームが公開されたのか、手元の用紙でわかりやすくなります。

2 ラウンド目以降の宣言フェーズ

- ・フレーム山札がなくなった後は上段へ補充しません。上段のカード枚数は減っていきます。

全埋め宣言

- ・ラウンド終了後、フィールドのすべてのマスブロックまたはフレームで埋めたプレイヤーは、**全埋め**を宣言します。
- ・同じラウンドで全埋めを宣言したプレイヤーは全員 15 点のボーナスをマルで囲み獲得します。

全埋め ボーナス	加 点
先	15 pt

最終ラウンド

- ・いずれかのプレイヤーが全埋めを宣言した次のラウンドが最終ラウンドになります。
- ・すべてのマス埋めたプレイヤーは最終ラウンドでは何もしません。まだ埋め終わっていないプレイヤーのみが最終ラウンドの描画・宣言フェーズを行います。**最終ラウンドの宣言フェーズでは、手順 4. 以降のフレームカードの移動と補充は行いません。**
- ・最終ラウンドで全埋めを宣言したプレイヤーは全員 7 点のボーナスをマルで囲み獲得します。

後	7 pt
---	------

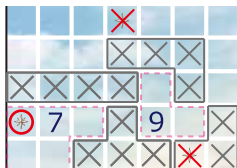
得点計算

- 最終ラウンド終了後、まずはスターボーナスを数えます。

★ スターボーナス

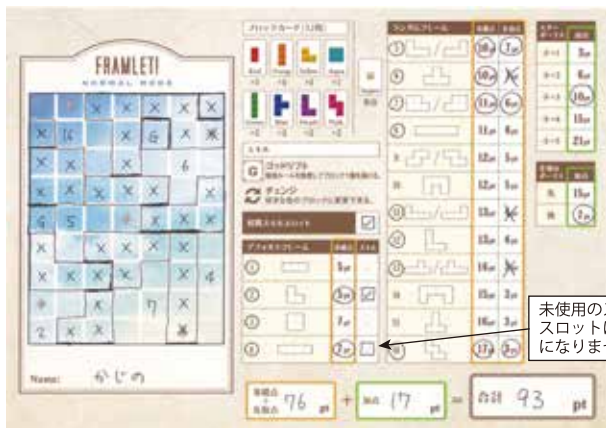
完成したフレームの内部に入ったスターの合計数を数えます。上からブロックが描かれたスター、およびフレームに収まっていないスターは数えません。

個数に応じたスターボーナスの加点欄をマルで囲み獲得します。



- すべての得点計算を行います。

用紙のオレンジ色の枠に囲われた得点を合計して**基礎点+先取点欄**に、同様に緑色の枠に囲われた得点を合計して**加点欄**に記入します。



基礎点+先取点と加点を足して合計欄に記入します。

- 上記の合計点が最も高いプレイヤーの勝利です。同点の場合は勝利を分かち合いましょう。

ソロゲーム

通常ルールに従ってプレイしますが、以下の点が変更になります。

- ・ブロックカードから任意の2枚を選び、箱にしまい10枚にします。
- ・ラウンド中、フレームの宣言ができなかったラウンドは、フレーム列上段で番号が一番小さいフレームカードを下段へ移動します。下段へ移動したフレームカードがランダムフレームの場合、先取点にバツを付けます。
- ・10ラウンド目（ブロック山札が2回なくなるまで）を最終ラウンドとします。9ラウンドまでに全埋めできた場合は15点、10ラウンドで全埋めできた場合は7点のボーナスを得ます。
- ・獲得した得点に応じて以下の称号が与えられます。

ノーマルモード	ハードモード	称号
130+	160+	匠
110+	135+	名手
90+	110+	職人
70+	85+	見習い
50+	60+	駆け出し

クレジット

ゲームデザイン：梶野桂 / アートワーク：浅岡昇平

スペシャルサンクス

参考にしたゲーム：Trails of Tucana（ツカナ諸島の小路）

Eilif Svensson, Kristian Amundsen Østby

感謝：テストプレイヤーの皆様、制作にご協力いただいた皆様

発行元

株式会社ワンモアゲーム（onemoregame.jpn@gmail.com）

©2025 One More Game Inc.