

地獄 Queue部



March Hare Games
マーチヘアゲームス
http://m-hgames.blogspot.jp/

あなたは、鬼です。

地獄にて、賽の河原で使う石の調達をするクルースのリーダーをしています。

集める石の中には、まれに綺麗な色の石が混じっていて、

かねてよりこれが投擲の対象となってきました。乱れ飛ぶ六文銭、まかり通る仕手職…。

乱れた市況に業を煮やした閻魔様は、石の供給を配給制に変更すると通達しました。

しかも、配給所に並べる人数の制限もつけて、人海戦術が通用しないようにしたのです。

素晴らしいかな、共産主義！

さりとて、その程度で加熱した市場が収まるはずありません。

今度は、いかにうまく行列して石を獲得するかの勝負が始まったのです。

内容物

このゲームには、以下のものが含まれています。

■ダイス:計65個

| | |
|-----------|-----|
| ・赤鬼ダイス(大) | 5個 |
| ・赤鬼ダイス(小) | 10個 |
| ・青鬼ダイス(大) | 5個 |
| ・青鬼ダイス(小) | 10個 |
| ・黄鬼ダイス(大) | 5個 |
| ・黄鬼ダイス(小) | 10個 |
| ・緑鬼ダイス(大) | 5個 |
| ・緑鬼ダイス(小) | 10個 |
| ・黒鬼ダイス | 5個 |

■石:計60個

| | |
|------------------|--------|
| ・赤/青/黄/緑/水/白(透明) | 各10個ずつ |
|------------------|--------|

■カード:計21枚

| | |
|------------------------|----|
| ・赤鬼スリーブカード(明るい) | 1枚 |
| ・赤鬼アクティブカード(暗い) | 1枚 |
| ・青鬼スリーブカード(明るい) | 1枚 |
| ・青鬼アクティブカード(暗い) | 1枚 |
| ・黄鬼スリーブカード(明るい) | 1枚 |
| ・黄鬼アクティブカード(暗い) | 1枚 |
| ・緑鬼スリーブカード(明るい) | 1枚 |
| ・緑鬼アクティブカード(暗い) | 1枚 |
| ・「8」配給所カード | 5枚 |
| ・「10」配給所カード | 4枚 |
| ・「12」配給所カード | 3枚 |
| ・休憩エリア(表)/得点サマリーカード(裏) | 1枚 |

■説明書(この紙のことです！)

0. ゲームの概要/目的

自身の鬼グループをうまく指揮して、きれいな石を他のグループより多く集めることが目的です。配下の鬼(ダイス)を配給所に行列させるだけでなく、覚醒させて戦力を増やしたり、メンバー構成を変えたり、いいタイミングで呼び戻したりして、石を効率的に集めましょう。

集めた石の価値評価基準に照らし合わせ、最も高い点を得たプレイヤーが勝利します。

1. ゲームの準備

■個人エリアの準備

各自、赤・青・黄・緑のうち、好みの1色のダイス15個すべてと「スリーブカード」「アクティブカード」を1枚ずつ受け取ります。ダイスは、あなたの配下の鬼たちです。サイズが大きいダイスを「大鬼」、小さいダイスを「小鬼」と呼びます。

スリーブカードを自身の前の左側、アクティブカードを右側に置きます。受け取ったダイス15個全てを振り、大鬼(大きいダイス)5個を①右側のアクティブカードの上、小鬼(小さいダイス)10個を②左側のスリーブカードの上に置きます。

■共通エリアの準備

③「12」「10」「8」の配給所カードを種類ごとに分け、裏向きのままそれぞれよくシャッフルし、3つのカード山を作りテーブルの中央に置きます。それぞれの山の1番上のカードを表にして山の上に置きます。カード右上には、カードに載せる石の種類と個数が書かれていますので、それぞれ一致する色の石を各配給所カードの上に置きます。その近くに④残った石をまとめて置いて下さい。また、配給所の近くに⑤黒鬼ダイスを置いて下さい。配給所から少し離れた中央のエリアに休憩エリアカードを表面にして置きます。ここを⑥休憩エリアと呼びます。これで準備は完了です。



2. ルールとゲームの進行

まずはスタートプレイヤーを決定します。もっとも最近、長野県・地獄谷温泉に行った人がスタートプレイヤーになります。このゲームでは1人のプレイヤーが1回「行動」をしたらそのプレイヤーは「手番」を終了し、時計回りに次のプレイヤーが「行動」をします。これを繰り返し、ゲームの終了条件を満たしたら得点計算を行い、勝敗を決定します。

「行動」は4種類の中からいずれかひとつを選択し、実行します。詳細は後ほど説明しますが、まとめると以下の通りです。

- ▼石を受け取るため、鬼を配給所に行列させる →ダイス(鬼)を配給所に置く(2-1.参照)
- ▼配下の鬼を覚醒させて、戦力を増やす →ダイス(鬼)を休憩エリアに置く [覚醒](2-2.参照)
- ▼配下の鬼のメンバー構成を変える →ダイス(鬼)を休憩エリアに置く [振りなおし](2-3.参照)
- ▼休憩中の鬼を呼び戻す →ダイス(鬼)を回収する(2-4.参照)

それぞれの詳細を説明する前に、「ダイス(鬼)を置く」行動(2-1.~2-3.)をする際の地獄の基本原則を先に説明します。「ダイス(鬼)を置く」時は以下の原則に従って置かなければなりません。

2-0. ダイス(鬼)を置く 基本原則

■ダイスは、1つの出目しか置けない

鬼たちには、あまり複雑な命令が出来ません。ダイスを置くときは、1回の手番で1種類の出目しか置けません。例えば「アクティブカード」に1の目1個と5の目2個があったとします。これらをまとめて置くことは出来ず、1の目1個だけか、5の目2個を置くかになります。

■ダイスは、右側のアクティブカードからしか置けない

先ほども少し触れましたが、ダイスを置くときは、右側の「**アクティブカード**」からしか置けません。左側の「**スリープカード**」にいる鬼たちを覚醒させ、右側の「**アクティブカード**」にダイスを移動する方法については、後ほど説明します。

■同じ目のダイスは、必ずまとめて置かなければならない

鬼たちは、集団行動を好みます。ダイスを置くとき、同じ出目のダイスは必ず全てひとまとめでしか置けません。例えば、**アクティブカード**にある4の出目のダイス3つを置こうとする場合、3つのうち2つだけを置く、といったことは出来ません。必ず3個まとめて置く必要があります。

大鬼(大きいダイス)、小鬼(小さいダイス)に区別は無く、**アクティブカード**にあるダイスの**出目が大小ともに同じなら必ずひとまとめでしか置けません**。

2-1. ダイス(鬼)を配給所に置く

石を受け取るため、ダイスを3ヶ所の**配給所カード**いずれか1ヶ所の下に置きます。先ほどの原則、「**アクティブカード**からしか置けない」「1つの出目しか置けない」「同じ出目が複数あればまとめて置かなければならない」に従って置いてください。

ダイスは、**配給所カード**下に書かれた、自チームの色の下に置いて下さい。3ヶ所の配給所のいずれにも置くことができます。自分のダイスが置かれていない配給所に新規に置くことも、以前の手番で自分が置いた配給所に続けて置くこともできます。



例1:OK
アクティブカードにある4のダイス2つを、「8」の配給所に置いた



例2:OK
アクティブカードにある4のダイス2つを、すでにダイスを置いている「10」の配給所に置いた



例3:NG
アクティブカードにある2のダイスと4のダイスを、「8」の配給所に置いた
→ダイス配置原則「1つの出目しか置けない」に反するため、置けない



例4:NG
アクティブカードにある1のダイス4つを、「8」の配給所に2個、「10」の配給所に2個置いた
→ダイス配置原則「同じ出目が複数あればまとめて置かなければならない」に反するため、置けない

また、他のプレイヤーのダイスも含め、すでに配給所に置かれたダイスと、いま置こうとしているダイスの合計個数が、**配給所に書かれた数値を超える場合は、ダイスを置くことが出来ません**。配給所には、カードの数値ぴったりか、それを下回る個数のダイスしか置けません。「12」の配給所には12個まで、「10」の配給所には10個まで、「8」の配給所には8個までしか置けません。



例5:NG
アクティブカードにある1のダイス4つを、「8」の配給所に置いた
→ダイスの個数合計が配給所の制限数「8」を超えるため、置けない

ぴったりの個数になるようにダイスが置かれていれば、その配給所にダイスを並べているプレイヤー達はただちに石を受け取ります。受け取りのルールについては「**3.配給**」の項を参照して下さい。

■日和見勢力：黒鬼ダイスについて

ダイスがひとつも置かれていない**配給所カード**下に初めてダイスを置いたプレイヤーは、配給所の横に置いてある「**黒鬼**」ダイスを1つ受け取ります。

黒鬼は日和見勢力で、勝てる勢力に味方しようと振る舞います。黒鬼はあなたのチームの協力者となり、あなたの色と同じとみなされます。受け取った黒ダイスを振り、右側の**アクティブカード**に置いて下さい。

もし配給所の横から黒鬼ダイスが全て無くなっていたら、「**休憩エリア**」にいる黒鬼ダイスカ、いずれかの対戦相手が**アクティブカード**に置いている黒鬼ダイスを1つ選び、奪うことが出来ます。奪った黒鬼ダイスを振って、自分の右側の**アクティブカード**に置いてください。

黒鬼ダイスは、(他のプレイヤーに奪われない限り)次の手番から味方として使うことが出来ます。

例6



4のダイス2個を、まだ誰も置いていない「10」の配給所に初めて置く
黒鬼ダイスを取って振り、アクティブカードに置く(次の手番から自分の色として使用できる)

2-2. ダイス(鬼)を休憩エリアに置く:「覚醒」としての置き方

配下の戦力を増やすため、ダイスを「休憩エリア」に置きます。配置の原則は配給所に置くときと同じく「**アクティブカード**からしか置けない」「1つの出目しか置けない」「同じ出目が複数あればまとめて置かなければならない」です。

覚醒として置いた場合、左側の**スリープカード**の中から、置いたダイスの出目と同じダイス全てを右側の**アクティブカード**に移動させることができます。

また、複数のダイスを**休憩エリア**に置いた場合、置いた出目に関係なく、好きな出目のダイス1種類を右側の**アクティブカード**に移動させることができます。

ここでも、基本原則「同じ出目が複数あればまとめて置かなければならない」は適用されます。一部のダイスをスリープカードに残して移動させることはできず、全てまとめてアクティブカードに移動させなければなりません。

例7



3のダイス1個を休憩エリアに置く



スリープカードにある3のダイス3個を全てアクティブカードに移動

例8



4のダイス2個を休憩エリアに置く



スリープカードにある5のダイス3個を全てアクティブカードに移動(好きな出目のダイス1種類を移動)

2-3. ダイス(鬼)を休憩エリアに置く:「振りなおし」としての置き方

配下の鬼のメンバー構成を変えるため、「休憩エリア」にダイスを置いて振りなおし能力を使うことができます。配置の原則は引き続き、「**アクティブカード**からしか置けない」「1つの出目しか置けない」「同じ出目のダイスが複数あればまとめて置かなければならない」です。

振りなおしを選択した場合、左側の**スリープカード**、右側の**アクティブカード**両方に配置したダイスの中から好きな個数のダイスを選んで、一度だけ、振りなおすことができます。

休憩エリアに置いたダイスの出目や個数に関わらず、好きな個数を振り直せます。振りなおしの際は、同じ出目のダイスの一部は残して一部は振りなおすという選び方ができます。また、アクティブカードに黒鬼ダイスがあれば、それも振りなおしの対象になります。

振りなおしたら、大鬼(大きいダイス)は右側の**アクティブカード**に、小鬼(小さいダイス)は左側の**スリープカード**に、それぞれ再配置してください。黒鬼は大鬼(大きいダイス)扱いとなりますので、右側の**アクティブカード**に再配置されます。

例9



「振りなおし」のために、2のダイス1個を休憩エリアに置く

アクティブ・スリープカードそれぞれから、振りなおしたいダイスを選ぶ(同じ出目の一部を残してもよい)

振りなおしたら、大きいダイスはアクティブカード、小さいダイスはスリープカードに置く

2-4. ダイス(鬼)を回収する

休憩中の鬼たちを呼び戻すには、「休憩エリア」に置かれた自分のダイスを全て回収します。この際、休憩エリアに置かれた**黒鬼ダイス**も全て回収できます。誰が休憩エリアに置いた黒鬼ダイスであろうと、関係なく回収できます。

回収したダイスは全て振り直します。その後、大鬼(大きいダイス)は右側の**アクティブカード**に、小鬼(小さいダイス)は左側の**スリープカード**に置きます。黒鬼は大鬼(大きいダイス)扱いとなりますので、右側の**アクティブカード**に置きます。

休憩エリアに自分のダイスが無く、他プレイヤーのダイスと黒鬼ダイスがある場合は、黒鬼ダイスのみを回収できます。

※あまり無いことですが、**休憩エリア**に自分のダイスも黒鬼ダイスも無く、右側のアクティブカードにもダイスが無い場合は、**配給所**に配置済みのダイス全て(自身の黒鬼ダイスを含む)を回収します。この場合は一部を残すことはできず、3ヶ所の**配給所**に配置済みの自身のダイスを全て回収しなければなりません。回収後は上記と同じく振りなおしと再配置を行ってください。

3. 配給

配給所の数値と、ぴったり同じ個数のダイスが置かれたら、ただちに石の配給が行われます。

その配給所に、最も多くダイスを置いているプレイヤーから順に、カードに置かれている石の中から好きなものを獲得します。右の写真の例では、赤・緑・黄色プレイヤーの順に獲得します。

1位のプレイヤーから規定の個数を獲得し、2位はその残りから…というように獲得します。規定の個数は以下のとおりです。

| | 配給所 | | |
|----|-----|----|----|
| | 12 | 10 | 8 |
| 1位 | 3個 | 2個 | 2個 |
| 2位 | 2個 | 1個 | 1個 |
| 3位 | 1個 | 1個 | - |



いずれの配給所も、4位では何も獲得できないことに注意して下さい。2位や3位のプレイヤーがいない場合、残りの石は全て石置き場に廃棄されます



左のように、置かれた個数が同数になる場合があります。その際は、**大鬼(大きいダイス)の多いほう**が優位となります。この例では、青3個・黄色3個で同じく2位ですが、黄色は小鬼(小ダイス)が1個混じっているため、青が2位、黄色が3位となります。

ダイスの個数・サイズも同じなら、置かれたダイスの**出目を合計して大きいほう**が優位です。

※ごくまれに、ダイスの個数・サイズ・出目の合計全てが同じになることがあります。その際は、同率だったプレイヤーは、その配給所に配置したダイスを全て振りなおし、合計値の高いほうが上位となります。

配給が終わったら、その配給所のカードを箱に戻し、山から新たなカードをめくりまます。ゲーム準備時と同様、カード右上に書かれた石を置いて下さい。

配置していたダイスは全て「休憩エリア」に移動します。

4. ゲームの終了

配給所カード山のうち、いずれか2つの配給所で全て配給が終わり、2つの配給所カード山からカードがなくなった時点でゲームが終了します。

5. 得点計算・勝者の決定

地獄での評価基準は、同じ石をたくさん集めるか、または色々な石を沢山集めるか、の2つがあります。同じ色を多く集めるほうが、異なる色の組み合わせを作るよりも高い評価を得られるようになっています。

右の点数表に従い、得点を計算して下さい。休憩エリアカードの裏面にも、この点数表が印刷されています。

1色ずつ違う色の石6個を集めると21点ですが、同じ色で6個集めると30点になります。

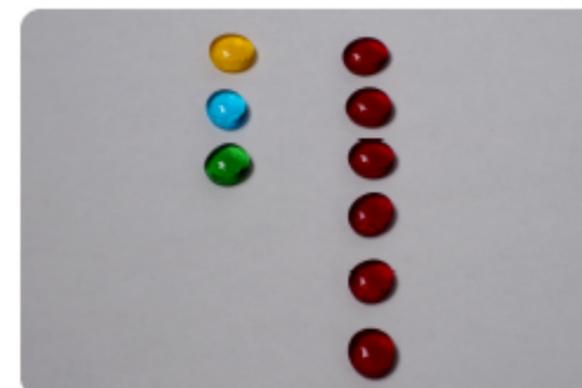
ただし、同じ色・異なる色のいずれか片方でカウントしたら、もう片方にはカウントできないことに注意して下さい。

得点計算は、点数が高くなるようにカウントして構いません。

| 石の個数 | 異なる種類 | 同じ種類 |
|------|--------|--------|
| 1 | 1 pts | 1 pts |
| 2 | 3 pts | 3 pts |
| 3 | 6 pts | 6 pts |
| 4 | 10 pts | 12 pts |
| 5 | 15 pts | 20 pts |
| 6 | 21 pts | 30 pts |



この場合、「異なる種類」で4個なので10点、「同じ種類」で5個なので20点、合計30点ですが…



「異なる種類」の赤い石を、「同じ種類」の6個目としてカウントすると、6点+30点で、合計36点となり、こちらのカウント方法のほうが高得点です。

最も高い得点のプレイヤーが勝利します。同点の場合は、アクティブカード・スリーブカードに残ったダイス数の合計が多いほうが勝利します。それも同じ場合は、虎縞の下着を着ているプレイヤーが勝利します。(男性はパンツ、女性はビキニ)