

Ghostone

2013.9/2 by ブツダ (@bd_gfngfn)

1. Ghostone の概要

このゲームは 2013 年 6 月頃、エントロピーの概念を参考に
して着想を得たもので、3 人または 4 人で対戦することができ
ます*¹。洞窟内で駒を移動したり岩を運んだりして出口をつく
り、脱出するのです。ゲーム後半になるとオバケが現れ、岩を
持ち去っていきます。単純な法則に従って駒と岩を少しずつ動
かしていくチマチマした様相がありますが、1 手 1 手が重要で
す。じっくり考えるのが好きな人には向いているかも。



2. ルール

2.1. 用具

盤面として、表裏の区別ができる正方形のプレート 16 枚を用います。これに加え、8 方位が各面に示された 8 面体賽子 1 つ、オバケの駒 1 つ、多くの岩コンポーネントおよび人数分の色の駒を用意します。3 人対戦の場合は 3 色 3 個ずつ、4 人対戦の場合は 4 色 2 個ずつです。岩は 3 人対戦のときは 43 個、4 人対戦のときは 40 個使います。

2.2. 開始方法（4 人対戦）

図 1 のようにプレート 16 枚を 4×4 に並べて盤面をつくり、各プレートの上に 1 個ずつ岩を置きます。このときどの辺が北か、方角を決めておきます。そして駒を置いていきますが、まず各人が何番目を担当するかを適当な方法で決めておきます。1 人 2 体ずつ駒を持っているので、1→2→3→4→4→3→2→1 の順*²で各人が 1 体ずつ自分の色の駒を置いていきます。駒を置くときは、16 枚のプレートのいずれかを選んで上に置きますが、既に別の駒が置いてあるプレートの上には置けません。また、駒を置いたとき、図 2 のようにそのプレートの 8 方位で隣接するプレートからいずれか 3 箇所を選んで岩を 1 個ずつ

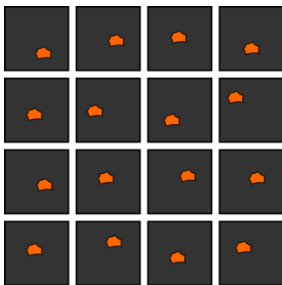


図 1

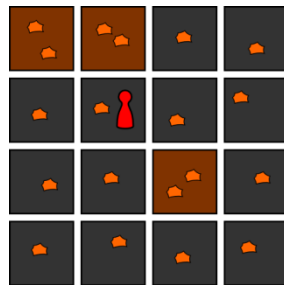


図 2

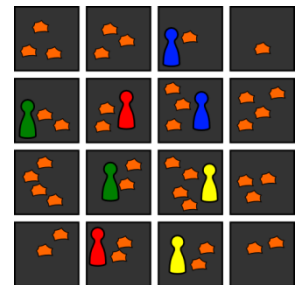


図 3

*¹ 2 人対戦や 5 人対戦なども可能だと思いますが、開始方法が未決定です。

*² 「カタンの開拓者たち」の 4 人対戦と同様の順番、と言うとわかりやすいかもしれません。

追加します*³。すべての駒の配置が終わったら、図3のように駒8体と岩16+3×8=40個が盤面に分布している状態になります。こうなったら4番目の人の手番からゲームを開始します。

2.3. 開始方法（3人対戦）

基本的には4人対戦の場合と大差ありません。図1のようにプレート16枚を4×4に並べて盤面をつくり、各プレートの上に1個ずつ岩を置きます。そして駒を置いていきますが、1→2→3→2→3→1→3→1→2という順番で駒1体と岩3個を配置していきます。配置が終わったら、駒9体と岩16+3×9=43個が盤面に分布しているはずですが、こうなったら3番目の人の手番からゲームを開始します。

2.4. 各プレイヤーが手番に行うこと

各プレイヤーは、自分の手番に自分の駒を1つ選んで、その駒の乗っているプレートに上下左右のいずれかで隣接するプレートにその駒を移動させます。ただし、別の駒が既に乗っているプレートや、裏返っているプレート（後述）に駒を移動させることはできません。このとき、移動した駒が元いた場所のプレートに乗っている岩を1つ上下左右のいずれかに移動させます（図4）。岩の移動は駒の移動とは独立に決めてよいのですが、裏返っているプレートにだけは移動させることはできません。岩は、盤面の端のプレートからは外に出すこともできます。盤面の外に出た岩は、再びそのゲームで用いられることはありません。駒1体と岩1個を動かしたら手番は終わりです。なお、どの自分の駒も動かすことができない（動けるプレートがない）場合、手番はパスされてしまいます。また、パスは動けない場合にしか起こらず、プレイヤーの意志でパスを選択することはできません。

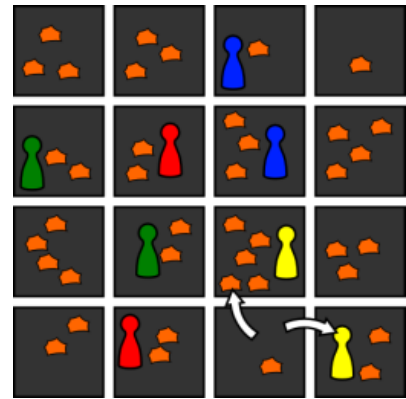


図4

2.5. 駒の脱出

ゲームを続けていると、岩が移動して、やがて岩の乗っていないプレートが出てきます（図5）。このプレートに駒を移動させると、その駒は脱出したこととなります（図6）。このとき、移動した駒がその直前にいたプレートに乗っていた岩の個数が脱出得点となります*⁴。脱出した地点のプレートは裏返しておき、以降は別の駒が入れないようになります。脱出した駒はゲームから離脱し、そのゲームで再び移動することはありません。

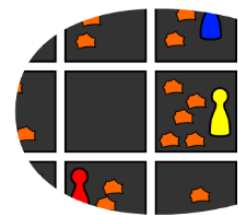


図5

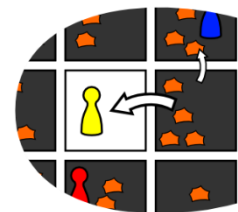


図6

なお、脱出得点の他に、最初に脱出した駒には3点、2番目に脱出した駒には2点、3番目に脱出した駒には1点のボーナス点がそれぞれ追加で与えられます。

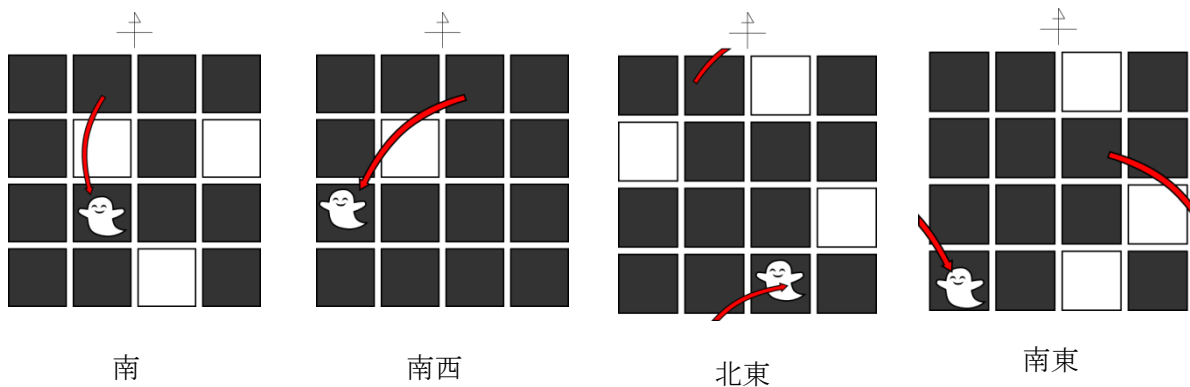
*³ 盤面の端のプレートでは隣接する8方位すべてに別のプレートがあるわけではありませんが、そのうちから3箇所を選びます。辺のプレートでは5箇所から3箇所を選び、頂点のプレートでは3箇所から3箇所を選ぶので実質1択です。

*⁴ 駒が脱出するとき、駒の他に岩も同時に移動させますが、移動した岩も元いたプレートの岩の個数に数えます。つまり、図6の例では黄色のプレイヤーは5点の脱出得点を獲得することになります。

2.6. オバケの登場

3体の駒が脱出したとき、オバケが現れます。3番目に駒を脱出させた人が、裏返っていないプレートから好きなところを選んでオバケを置きます。以降、オバケは1番目のプレイヤーの手番の直前に賽子を振って*⁵指定された方角に1区画移動し、元いたプレートの上にある岩を1つ取り除きます。動いた先が裏返っているプレートだった場合、そのプレートは飛ばしてその先のプレートに移動します。また、盤面外に出るような方角が指定された場合は、盤面の南北の端と東西の端がそれぞれつながって循環しているものと見なし、対岸に移動します。

オバケは駒の動きには一切干渉しませんが、盤面上の岩の数を徐々に減らしていくわけです*⁶。



2.7. ゲームの終了

脱出していない駒が1色になったとき*⁷、ゲームは終了です。各プレイヤーは自分の駒の脱出得点とボーナス得点をすべて足し合わせて自分の得点とし、最も得点の多かったプレイヤーの勝ちです。

*⁵ 賽子を振る人は、誰でも構いません。

*⁶ これには、ゲーム終盤になるほど岩の個数密度が上がって脱出しにくくなったり千日手に陥ったりするのを防ぐ目的があります。

*⁷ 1体ではなく1色であることに注意してください。同色の2体以上が最後まで脱出せず残ることもありえます。