

巴札・収集家

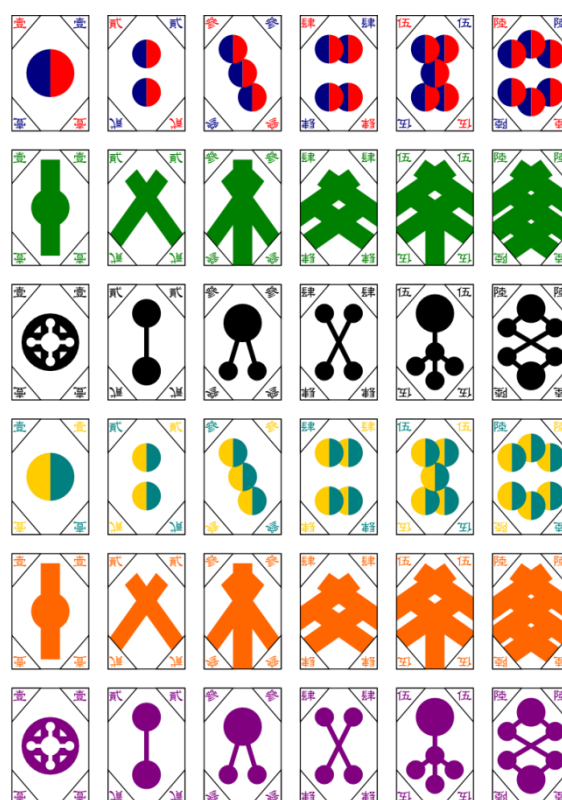
2013.5/11, by ブツダ(@bd_gfngfn)

1. 概要

「収集家」とは、2013年初頭にブツダが考案した、巴札を用いて対局できる4人専用ゲームです。要約すると場に出ている共有カードと自身の手札から特定の2スートをできるだけ欠品の少ない状態で回収するというものです。引き取ったスートに欠品があったら、その分だけダメージが蓄積していきます。手札に左右されやすいため運の要素が大きいゲームですが、回収するか回収しないかの駆け引きがこのゲームの本質であり、恵まれない手札でもできるだけダメージを増やさないように機運を見計らいましょう。欠品の登場を待ちすぎると、狙っていたスートを他の人に回収されてしまうかもしれません。

2. 用いるカード

巴札（ともえふだ）という、右図のような6スート6ランクの特別なカード36枚を用います。同じ形で色の違うスートの組が3対あり、赤色（+青色）と水色（+黄色）を**ダンゴ**、緑色と橙色を**タケ**、黒色と紫色を**ヒモ**と呼びます。この対は「収集家」では特に意味がありません。純粹に6つのバラバラなスートとして扱います。



3. ルール

前述の通り4人で行います。まず全員に手札として3枚ずつカードを配ります。これは互いに相手に見えないようにして持っておきます。残った24枚は裏向きに積んで山札とし、親の人から見て左隣に置っておきます。

まず山札の上からカードを1枚取り、表にして場に出します。次は親の手番で、親の手番が終わった後は残りの3人が反時計回りに手番を行ないます。このような山札から1枚場に出す処理¹と4人の手番を合わせて1周とします。これを何周も続けます。

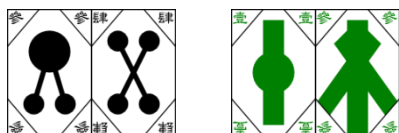
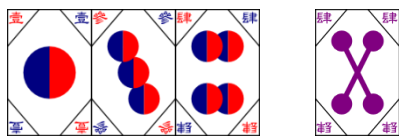
各プレイヤーは自分の手番に次のことを行ないます。山札の上から1枚引いて他のプレイヤーに見せないように手札に加えます。ここで手札は4枚になりますが、このうち不要なものを1枚場に表向きに出して捨てます。山札がなくなったら、最初の山札からカードを取る動作ができませんので、手札から不要なカードを1枚捨てるだけになります。

以上のような手番を繰り返しているうちに、どのスートのカードも場に溜まってきます²。プレイヤーは、回収

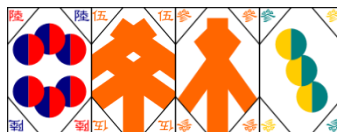
¹ 山札から1枚引く処理には、ゲームの進行を早めるとともに運要素を薄める意味があります。後述するルールを読めばおわかりいただけるかと思いますが、この処理がないとなかなか大きい数字のカードが場に現れません。

² 場にあるカードは、見やすいようにスートごとに別々に置いておきましょう。

する頃合いだと判断したら、自分の手番に2つのスートを回収することができます。ただし、回収できるのは指定した2つのスートのカードが手札に2枚以上ある場合に限りです。指定したスートのカードのうち、場にあったものと自分の手札にあったものが回収できるカードです。回収できるカードは最大2スート分の12枚ですが、12枚に及ばない場合、缺けているカード（欠品）のカード全部の数字の和だけダメージを受けます。このダメージが今回のゲームの得点で、これを記録しておきます。

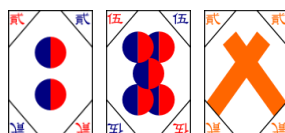


場札



手番の手札

ここで赤と橙を回収すると以下のカードが缺けるので、ダメージは2+5+2=9点。



回収した人は、手札が残っているならば³そのうちの1枚を捨て、次の人に手番を回します。1枚捨てても手札が1枚残っている場合は、次に手番が回ってきたときに山札を引かずに捨てます。手札がなくなったらゲームから完全に外れます。

1人が2スートを回収したら、やがて2人目の回収者が現れます。2人目の回収者は、1人目が回収していない残りの4スートのうち2スートを回収し、同様にダメージを計算しますが、このとき通常のダメージに加えて4点のダメージを受けます。回収が遅いことによるペナルティです。

2人目の回収が終わると、まだ回収していない2人は残りの2スートの回収を狙って争います⁴。3人目の回収者は、残った2スートをペナルティの追加8点で回収します。3人目の回収者が出るとゲームは終了で、最後まで回収できなかった人は20点のダメージを受けます⁵。

このゲームを1回とし、親を順番に替えながら繰り返し、ダメージの点を毎回足していきます。ゲームが終わってダメージの点数の合計が100点以上の人が現れたとき、点数の合計の低かった人から順位をつけて最終成績とします。

³ 回収したカードには手札にあったカードが2枚以上含まれているので、回収されずに残った手札は2枚以下です。手札が4枚とも回収に使われた場合は残りません。

⁴ 山札がない状態で残り2人になると相手の手札が全てわかるので、慎重な計算が必要です。

⁵ 最後まで回収できなかった人のペナルティが20点ということは、回収する際はダメージが19点以下でないと利点がない、ということの意味します。