

巴札・市場と需給

2013.5/11, by ブツダ(@bd_gfngfn)

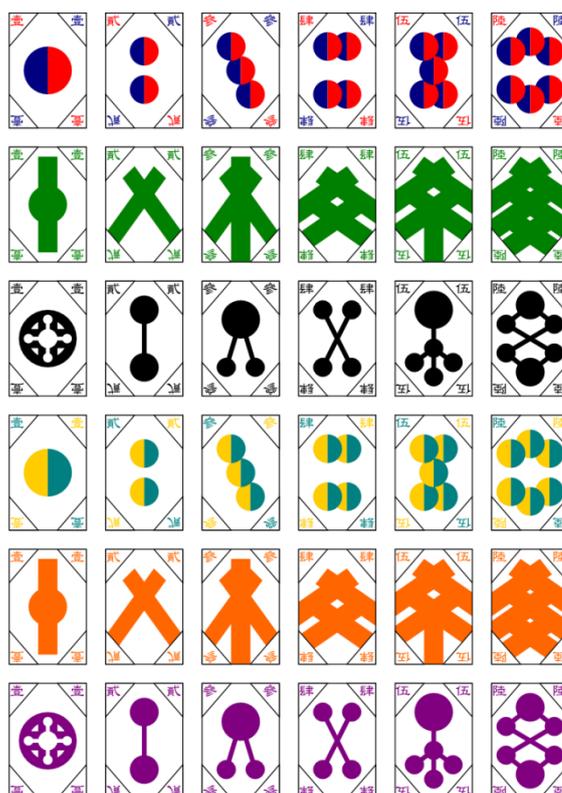
1. 概要

「市場と需給」とは、巴札とポーカーチップをいじっているうちにブツダが思いついたものです。これを発案したのは2013年5月2日の深夜ですが、その直前の4月にBibliosというゲームを知り、大変感銘を受けていたため、ゲームの構造は無意識のうちにBibliosにヒントを得ているかもしれません。要約するとカードを売り買いしながら集め、チップをより多く獲得した人が勝つというゲームです。今のところ3人でしかできませんが、改造することで2人用や4人用のルールが創れるかもしれません。

2. 用いるカードや用具

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。この対はゲームでも重要な意味があります（後述）。

また、用具としては赤、緑、黒、黄のマーカーを1つずつと賽子3つを用います。



3. ルール

前述の通り3人で行います。実際に対戦する3人の他、ゲームの進行をスムーズにするために銀行役を1人おいてもいいでしょう。

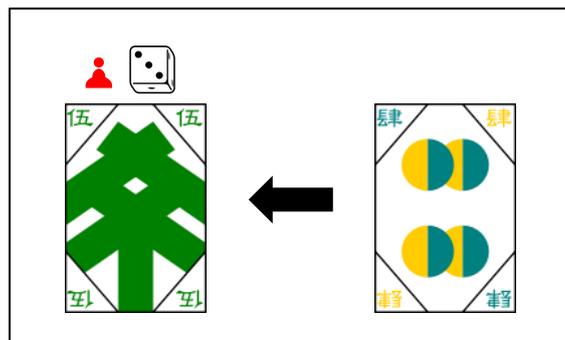
まず全員に手札として3枚ずつカードを配ります。これは互いに相手に見えないようにして持っておきます。残った27枚は裏向きに積んで山札とします。また、全員に初期点数として20点分のチップを配っておき、その他150点を銀行の保有する点数として置いておきます。以下、親から順に各々の手番を時計回りに繰り返します。黄色のマーカーを手番の人の前に置くことで、今が誰の手番なのかをわかりやすくします。

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3枚引いて場に表向きに出し、3枚それぞれに赤、緑、黒のマーカーを置き、価格を設定します。価格は賽子の目で表しておきます。賽子の目は3つの合計が10以下になるように指定しなければなりません。

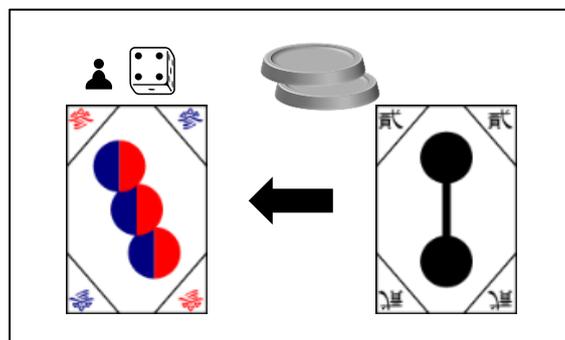
マーカーと価格が決まったら、残りの2人は時計回りの順にこれら3枚の中から必ず1枚選んでカードを買います。欲しいカードがなくてもいずれか1枚買わないといけません。カードは、基本的には設定された価格と同じだけの点数のチップを支払うことで買いますが、その他にも支払う方法があります。マーカーが示すスートの

カードが、そのカードのランク分の点数として支払いに使えます¹。赤のマーカ―はダンゴ、緑のマーカ―はタケ、黒のマーカ―はヒモを意味します。

例1: 緑5が赤のマーカ―と3点の価格で売られているので、水4のカードで3点を支払って緑5のカードを買い、手札に加えました。3点の価格に対して4点分を支払っていますが、おつりの1点が換金されて返ってくることはありません。水4のカードは手番のプレイヤーの手札に加えられます。



例2: 赤3が黒のマーカ―と4点の価格で売られているので、黒2のカードと2点分のチップを支払って赤3のカードを買い、手札に加えました。黒2のカードと2点分のチップは手番の人の手にわたります。



このようにして2人とも買い取りが終わったら、2人の支払ったチップを回収して手持ちに加え、カードも手札に加えます。ここで、場には1枚売れ残りが生じています。この1枚は手番の人が必ず買い取らねばなりません。設定した価格分の点数をチップで銀行に支払って、カードを手札に加えます。これで手番は終わりです。

この手番を繰り返していくのですが、この過程で手札に連続する3枚(順子)ができます。順子は、1と6をまたぐものも含みます(つまり6・1・2と5・6・1も順子と扱います)。これにより1つのスーツで必ず2つの順子ができます。順子は完成した時点で公開しなくてはならず²、これにより順子1つあたり銀行から10点もらうことができます。公開された3枚は、以後売買に使われません。なお、4枚や5枚の連続ができて、そのうちの3枚だけを選んで公開します。また、同一スーツの順子2つを公開した場合は、さらに追加で5点を銀行からもらえます。

3周して9回分の手番が終わると、山札がなくなります。山札から売られるカードを引くことができないので、これ以降は手番の人から時計回りに各プレイヤーが1枚ずつ不要なカードを手札から出すことで売られる3枚を構成します。3枚が場に出たらそれ以降の手番の進行はそれまでと同様です。マーカ―と価格を手番の人が決め、残りの2人が1枚ずつ買います。売れ残ったカードは手番の人が銀行に代金を支払って買います。

やがて、11番目の順子が公開されます。こうなるとゲームは終了で、このとき3人の手札の枚数の合計は3枚になっています。全員の手札が1枚ずつだった場合は特に何もありませんが、2枚持っている人がいた場合、その人は5点もらえます。3枚持っている人がいた場合、それは通常どおり順子として公開して10点もらえます。

終了後、最終得点を記録します。この流れを1回とし、3n回親を替えながら繰り返して、合計得点が最多の人を勝ちとします。

¹ 数値の大きいカードほど高額な紙幣と扱われる、というわけです。

² 公開しない方が有利な場合も多く、現在の案ではこれを防ぐために公開を義務化しています。