

太陽の子供たち

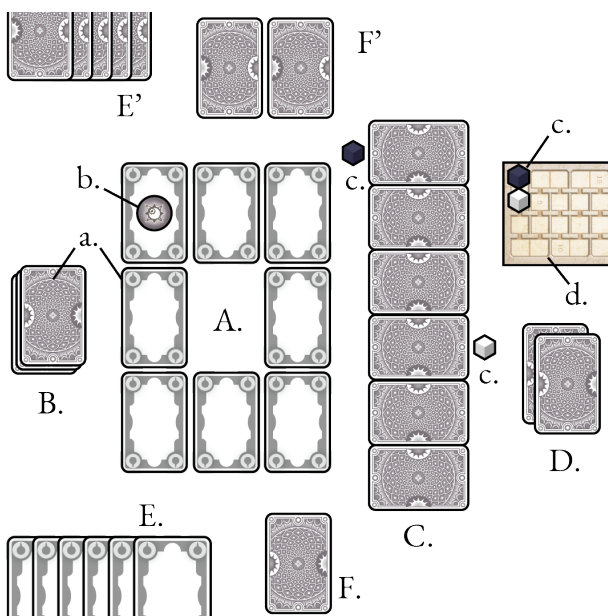
Children of the Sun

2人用カードゲーム, 20分

まばゆく輝くハマルの街も、その基盤を幽霊に蝕まれつつあります。あなたは由緒ある霊的自警団「太陽の子供たち」を指揮する「先生」となり、その魔法の力をもって幽霊の脅威に対処します。ただし、この街の他の全てと同じように、その手柄は決して独占を許されません。対向するもうひとりの「先生」よりも大きな手柄を立て、自らの名声を高めることを目指すのです。

1 用具の内訳とゲーム中の配置

- a. 【子供カード】 32枚 (4色×8回転量)
- b. 【幽霊駒】 1個 (図案の目の向きで方向を識別)
- c. 【マーカー】 4個 (黒と白の2色それぞれ2個ずつ)
- d. 【得点トラック】 1枚



(△ ゲーム中の典型的な様子)

A. 場 B. 山札 C. 幽霊の盾 D. 幽霊の胃袋 E. プレイヤーの手札 F. プレイヤーのベッド

2 カードの見方

2.1 【色】



(△4種類の色)

カードは、色によって赤、紫、青、黄の4種類に分けられます。カードの色は、そのカードが生み出し続ける魔法の種類を表します。色は、カードの枠と、絵柄の服の色によって示されます。また、枠に書かれたシンボルとその名前は、色に対応します。

2.2 【回転量】



(△8種類の回転量)

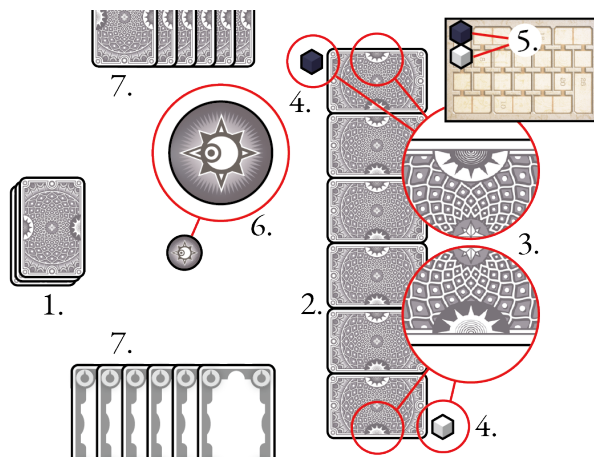
カードは、回転量0と4、および時計回りの1,2,3と反時計回りの1,2,3の8種類に分けられます。

カードの四隅に書かれたダイヤルは、この回転量を表します。回転量は、ダイヤルに書かれた黒くて大きい棘の向きに対する、白い棘の向きによって示されます。

カードには、場に出たときに即時的な魔法によって、幽霊の向いている方向を変える効果があります。回転量は、このとき45度刻みで何度幽霊の向きを変えられるかを表します。回転量1なら45度、2なら90度、3なら135度、4なら180度変えられることを意味し、回転量0なら幽霊の向きを変えられないことを意味します。

カードの上下に書かれた1-9番の番号は、上で挙げた8種類の回転量に対応します(5番は欠番です)。

3 準備



(△ ゲームの準備が済んだ時点での様子)

一番最近幽霊を見たプレイヤーが先手となります(どちらも最近幽霊を見ていなければ、公平な方法で先手を決めます)。先手でないプレイヤーが、後手となります。

- 以下の手順は、ことわりがなければすべて先手が行います

プレイヤーの間の空間を【場】とします。

子供カード32枚を裏向きにしてよく混ぜ、後手がそれを2つに分けて上の組と下の組を入れ替えて重ね直し(=カットを行い)、両者の手の届く場所に一つに積んで【山札】とします。(▲ 図中1.)

- 山札は、先手から見て場の左手側に寄せます

先手が白のマーカーを、後手が黒のマーカーを受け取ります。

山札の上から裏向きのまま6枚引いて、先手から後手の方へ横に倒して並べていき、【幽霊の盾】とします。(▲ 図中2.)

- 幽霊の盾は、先手から見て場の右手側に寄せます
- この時点で、盾のカードの表面の内容は、**どちらのプレイヤーも見えてはいけません**
- 盾のカードは、裏面に書かれた白と黒の太陽のマークが、マークと同じ色のマーカーを持つプレイヤーの方を向くようにして置きます(▲ 図中3.)

幽霊の盾の脇に、得点トラックを置きます。

プレイヤーは、自分のマーカーの1つを、自分から見て一番手前の盾のカードの隣に置きます。(▲ 図中 4.)

- 以降、プレイヤーはゲームの中で〈盾の解析〉を行うたびに、幽霊の盾の自分のマーカーを奥へ向かって進めます

プレイヤーは、自分のマーカーのもう1つを、得点トラックの0の場所に置きます。(▲ 図中 5.)

- 以降、プレイヤーはゲームの中で得点したらその分だけ、得点トラックの自分のマーカーを進めます

幽霊駒を場の中央に置きます。

- 幽霊駒は、**盾と反対の方向に向け**ます (=先手から向かって左側に向け)ます (▲ 図中 6.)

先手から順に、山札の上から相手に表面が見えないように「6枚」ずつカードを引き、各々の【プレイヤーの手札】とします。(▲ 図中 7.) 相手の手札の内容を確認することはできません。

プレイヤーの手元に空間を確保し、そこを各々の【プレイヤーのベッド】とします。

- プレイヤーのベッドには、幽霊によって場から取り除かれたのち、〈カードの獲得〉で得られたカードが置かれます

幽霊の盾の脇に空間を確保し、そこを【幽霊の胃袋】とします。

- 幽霊の胃袋には、幽霊によって場から取り除かれたのち、〈カードの獲得〉で得られることのないカードが置かれます

4 ゲームの流れ

ゲームは、〈包囲フェイズ〉、〈解析フェイズ〉、〈退治フェイズ〉の3つのフェイズで構成されます。各フェイズは規定の条件で終了し、次のフェイズに移ります。〈退治フェイズ〉が終了した時点でゲームが終了し、勝者が決まります。

5 《包囲フェイズ》

〈包囲フェイズ〉では、両者とも4枚のカードを場に出して、幽霊を縦横斜めに囲って幽霊退治の陣形を整えます。

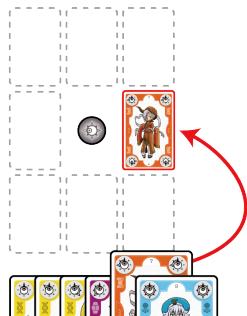
5.1 カードの配置

〈包囲フェイズ〉では、先手から順に手番を行います。

- **重要**：最初の先手の手番の次の手番からは、両者とも**2回連続で手番を行って**いきます
- つまり、先手を「先」、後手を「後」とすると、手番は「先→後→後→先→先→後→後→先」の順に回ってきます

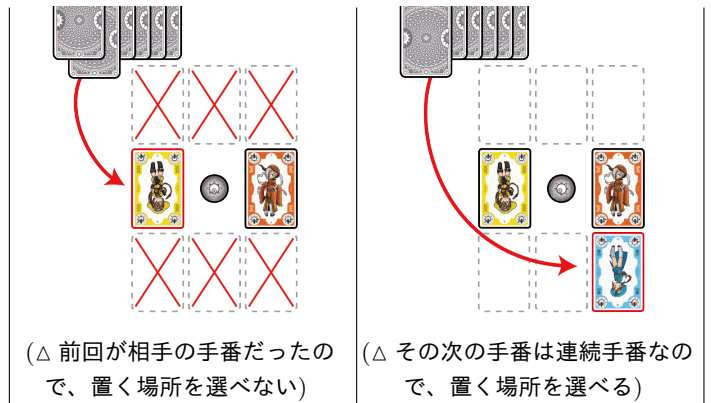
手番では、まず手札が「6枚」になるように山札からカードを引いて補充します(最初の手番では手札の補充は行わないことになります)。

そののち、手札から1枚選んで場に出します。カードを出す場所は、幽霊駒の上下、左右、斜め隣の8箇所のどこから選びます。場に置かれる最初のカードの場所は、どこを選んでも構いません。

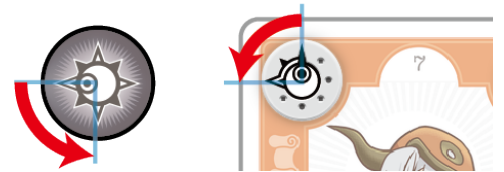


- **重要**：〈包囲フェイズ〉では、**回転量0のカードを場に置くことはできません**
- カードは、まだ他のカードが置かれていない場所にだけ置くことができます(すでにカードが置かれた場所に重ねて置くことはできません)
- **重要**：また、前回相手プレイヤーが手番を行った場合、**幽霊を挟んだその反対側にしかカードを置くことはできません**

- 前回は自分の手番であれば、カードを置く場所は自由に選ぶことができます(〈包囲フェイズ〉では2回連続で手番を行うため、前回は自分の手番である場合があります)



カードを場に出したら、いま出したカードに書かれた回転量の分だけ、幽霊駒の角度を変えます。



重要：このさい、必ず**回転量ちょうど**の分だけ角度を変えなければいけません。

- たとえば回転量が反時計回り2のカードを出したら、幽霊駒を反時計回りに90度回します(45度回したり、全く回さないという選択はできません)

手番を繰り返し、場に8枚のカードが置かれたら、幽霊駒をその時点で向いている方向に、カード1枚分進めます。

ここで〈包囲フェイズ〉を終え、〈解析フェイズ〉に進みます。

6 《解析フェイズ》

〈解析フェイズ〉では、プレイヤーは交互に手番を行い、場にカードを配置していきます。場に配置したカードの持つ回転量によって、幽霊の進路を操作できます。また、場に同色のカードの列を作ることによって、〈直射魔法〉と〈放射魔法〉を発動させ、場から取り除かれたカードを獲得し、幽霊の弱点を調べることができます。

6.1 手番での行動

〈解析フェイズ〉では、先手から順に手番を繰り返します。

手番では、まず山札から1枚カードを引いて手札に加えます。

- 山札が尽きるまでは、プレイヤーは手札の補充後6枚の手札を持って手番を始めることになります
- 山札が尽きたら、手札の補充は行いません(以降、手札の枚数は手番ごとに減っていきます)

そののち、手札から1枚選んで、場の空いているスペースに置き、今置いたカードに書かれた回転量に従って、幽霊駒の向きを変えます。

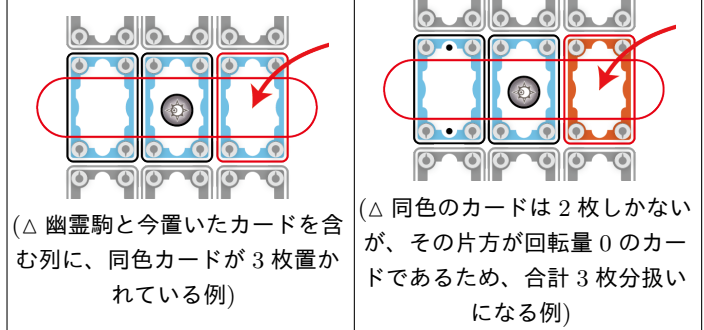
- **重要**：幽霊駒の向きを変える要領は、基本的に〈包囲フェイズ〉と同じですが、カードに書かれた回転量を**どの程度使うかは自由に選べます**
- たとえば回転量が反時計回り2のカードを出したら、幽霊駒を反時計回りに90度回しても、45度回しても、全く回さなくても構いません
- **特例**：回転量4のカードだけは、**かならず幽霊駒を正反対に向けさせなければいけません**(他の方向は選べません)

6.2 《直射魔法》

この時点で、**今置いたカードと幽霊駒の両方を含む縦横斜めの列**がある場合、その列に同じ色のカードが**3枚以上**含まれていたら、〈直射魔法〉が成立します。

特例：このさい、回転量0のカードは、**1枚で2枚分**としてカウントします(3枚以上といったのは、このカウントにより4枚分となる場合があるためです)。

以下の例は、いずれも〈直射魔法〉が成立するケースです。なお、図中の黒点のついたカードは、回転量0のカードを意味します。

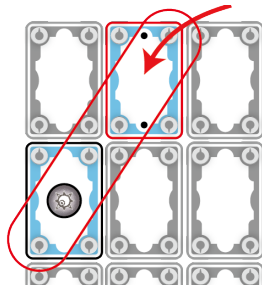


注意：直射魔法の成立には、今置いたカードの色で同色3枚を揃える必要は**ありません**。

- たとえば、上の図の右の例は赤のカードを置いた状況を示していますが、幽霊駒と今置いたカードを含む列に青のカードが3枚分含まれているため、魔法の成立に必要な条件を満たしています

注意：ここでいう縦横斜めの列は、場の反対側同士を結んでいる必要は**ありません**。

- たとえば、場の左の縦列の中央と、上の段の中央の**2枚のカードで、斜めの列として扱うことができます**
- 2枚のカードからなる列については、両方が同じ色で、かつ片方が回転量0のカードである場合にだけ、魔法の成立に必要な条件を満たします。

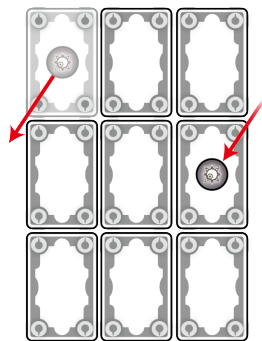


6.3 幽霊の移動

〈直射魔法〉の成立判定の後、幽霊駒を、その時点で向いている方向に、カード1枚分進めます。

重要：幽霊駒を進めるときだけ、**場の上下左右の端はつながっているものとみなします**。

- たとえば、幽霊駒を自分から見て上の段のカードからさらに上へ動かす場合、幽霊駒は下の段へ出てきます
- 特に注意すべきは、幽霊駒を場の端から**斜めに動かす**場合です
- たとえば、幽霊駒を自分から見て左上にあるカードから左下方向へ動かす場合、移動先は右の縦列の中央のカードです



(△ 図のような移動の場合、誤って右下のカードに移動しないように注意)

もともと幽霊駒が置かれていたカードは、場から取り除いて避けておきます。脇に避けられたカードは、手番終了時にプレイヤーのベッドに置かれるか、あるいは幽霊の胃袋に置かれます。

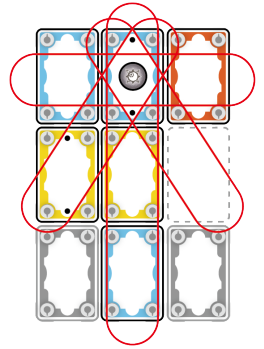
6.4 《放射魔法》

この時点で、**幽霊の置かれたカードを含む縦横斜めの列のいずれかについて、同じ列に同じ色のカードが3枚以上**含まれていたら、〈放射魔法〉が成立します。

- 幽霊の移動によって場から取り除かれたカードは、カウントに含めません(場の8枚のカードで判定を行います)

- 注意**：回転量0のカードについての〈直射魔法〉の特例は、ここでも同様に有効です

- 注意**：縦横斜めの列が場の反対側同士を結んでいる必要はない点についても、〈直射魔法〉と同様です
- なお、条件を満たす列が複数ある場合も、得られる効果は1列の場合と同じです。



(△ 幽霊駒の横列と縦列の2列に、それぞれ同色のカードが3枚分存在する)

6.5 発動した魔法の効果の適用

A：この時点で〈直射魔法〉**だけ**が成立していたら、〈カードの獲得〉を行います。

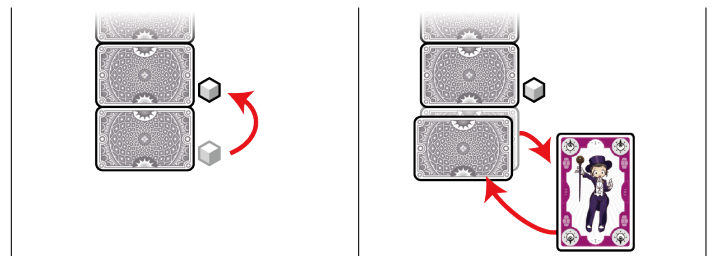
《カードの獲得》：脇に避けたカードを手番プレイヤーのベッドに置きます

- カードをベッドに置くとき、**裏向きにして**置きます
- 相手のベッドのカードの内容は、確認することはできません(自分のベッドのカードの内容は、いつでも確認できます)
- ベッドのカードの**枚数は公開情報です**(相手に枚数がわかるように、並べて置きましょう)
- ベッドに置かれたカードは、〈退治フェイズ〉まで使用しません

B：この時点で〈放射魔法〉**だけ**が成立していたら、手番プレイヤーは〈カードの獲得〉か〈盾の解析〉の**どちらか一方**を行います。

《盾の解析》：幽霊の盾に置かれた自分のマーカーを1つ奥に進め、その手前のカードの内容を**相手に見せないように**確認します。

- 自分のマーカーより手前に置かれているカードの内容は、いつでも確認できます**(今マーカーの置かれているカードの内容は、まだ確認することができません)
- すでにマーカーが自分から見て一番奥のカードに置かれていた場合、そのさらに奥までマーカーを進めます
- その状態になったプレイヤーは、その後〈盾の解析〉を行うことができなくなります(〈直射魔法〉も〈放射魔法〉も、成立したら〈カードの獲得〉のみが行えます)



C：この時点で〈直射魔法〉と〈放射魔法〉の**両方**が成立していたら、手番プレイヤーは〈カードの獲得〉と〈盾の解析〉の**両方**を行います。もしこれ以上〈盾の解析〉ができない場合、〈カードの獲得〉のみを行います。

D：この時点で〈直射魔法〉と〈放射魔法〉の**いずれも成立していなければ**、脇に避けたカードを幽霊の胃袋に置きます。

- カードを幽霊の胃袋に置くとき、**裏向きにして**置きます
- 幽霊の胃袋のカードは、内容を確認することはできません

● 幽霊の胃袋のカードは、以降次のゲームまで使用しません
 こここまで終わったら、相手プレイヤーに手番が移ります。
 両者とも手札を使い切ったら、〈解析フェイズ〉を終えます。
 この時点で、各自幽霊の盾の中で自分のマーカーが置かれた場所よりも手前のカード1枚につき1点ずつ得点し、〈退治フェイズ〉に進みます。

- つまり、各自〈解析フェイズ〉で行った〈盾の解析〉の回数と同じだけ得点することになります

7 《退治フェイズ》

〈退治フェイズ〉では、場にはカードを出しません。これまで集めた情報とメンバーから、幽霊に対して可能な限り大きなダメージを与えられるよう、最大3組の討伐隊を編成し、手元に並べます。討伐隊の編成を行ったら、両者同時に討伐隊を公開しながら、幽霊に対して3回の攻撃を行います。攻撃のたびに幽霊の盾を剥がし、そのさい幽霊に与えられたダメージから得点を取得していきます。

7.1 討伐隊の編成

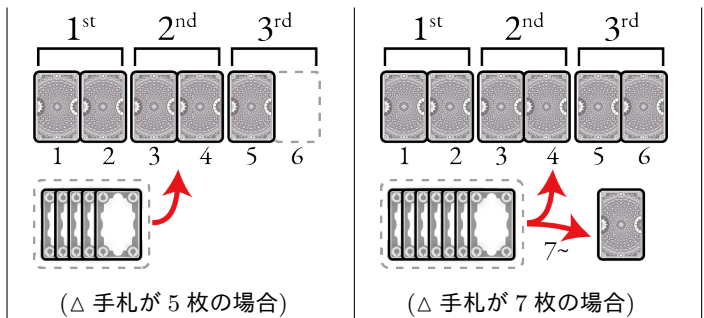
両者とも自分のベッドのカードをすべて引取り、手札とします。
 自分手札の内容を確認し、幽霊の盾の、自分のマーカーが置かれているカードよりも手前のカードの内容も確認します。

そのうち、手札を《第1の組》、《第2の組》、《第3の組》の3つの組に分けます。それぞれの組は、2枚のカードで構成されます。

もし手札が6枚に満たなければ、手札をすべて使って、〈第1の組〉から優先的に作れるだけの組を作ります。この場合、最後に作る組のみ、組を構成するカードの枚数が規定枚数以下になっても構いません。

- たとえば手札が5枚なら、〈第1の組〉2枚、〈第2の組〉2枚、〈第3の組〉1枚、という構成で組を作ります(手札が3枚以下なら、作れる組は2組以下になります)
- 逆に、手札が7枚以上あれば、余った分は使用しません(脇に避けておきます)

組は、〈第1の組〉から左詰めで、裏向きのまま手元に並べておきます。



両者とも手札を組に分けたら、〈幽霊への攻撃〉を行います。

7.2 《幽霊への攻撃》

《第1の攻撃》: まず、各自の〈第1の組〉を同時に表にして公開し、幽霊の盾の一番中央寄りの2枚を公開し(お互い自分に近い方のカードを公開するとよいでしょう)、〈得点計算〉(後述)します。

《第2の攻撃》: 次に、各自の〈第2の組〉を同時に表にして公開し、幽霊の盾の二番目に中央寄りの2枚を公開し、〈得点計算〉します。

《第3の攻撃》: 最後に、各自の〈第3の組〉を同時に表にして公開し、幽霊の盾の一番両端の2枚を公開し、〈得点計算〉します。

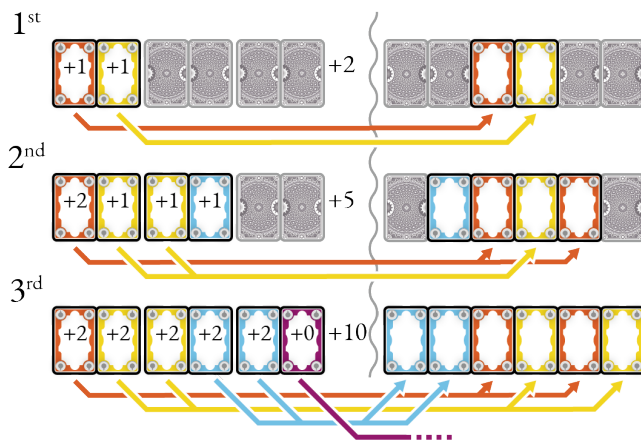
重要: できた組が2組以下でも、攻撃は3回行います

- 〈第1から第3の攻撃〉で手元に公開できる組がなかった場合、そのプレイヤーは盾の公開と〈得点計算〉のみを行います
 〈第3の攻撃〉が終わったら、〈退治フェイズ〉が終わります。

7.3 《得点計算》

プレイヤーは、現時点で自分の手元に公開されているカードのそれぞれについて、公開された盾のカードの中に含まれる同色のカードの枚数と同じだけ得点します。

- たとえば、手元に赤のカードが2枚あり、公開された盾のカードの中にも赤のカードが2枚あれば、 $2 \times 2 = 4$ 点を得ます
- **注意**: 現在の攻撃よりも前の攻撃で公開された組のカードも、繰り返し得点計算の対象になります
- **重要**: 〈退治フェイズ〉では、手元及び幽霊の盾に含まれる回転量0のカードは、1枚分としてカウントします



(△ 得点計算の例 (左側がプレイヤーの作った組、右側が幽霊の盾):

〈第1の攻撃〉 → 〈第1の組〉を公開し、手元には赤×1/黄×1。幽霊の盾の中央の2枚が公開され、盾には赤×1/黄×1。プレイヤーは、自分の赤×1から盾の赤×1の分を、黄×1から盾の黄×1の分を得点(+1点/+1点)。

〈第2の攻撃〉 → 〈第2の組〉を公開し、手元には赤×1/青×1/黄×2。幽霊の盾の中央寄りの2枚が公開され、盾には赤×2/青×1/黄×1。プレイヤーは、自分の赤×1から盾の赤×2の分を、自分の青×1から盾の青×1の分を、自分の黄×2それぞれから盾の黄×1の分を得点(+2点/+1点/+2点)。

〈第3の攻撃〉 → 〈第3の組〉を公開し、手元には赤×1/紫×1/青×2/黄×2。幽霊の盾の両端の2枚が公開され、盾には赤×2/青×2/黄×2。プレイヤーは、自分の赤×1から盾の赤×2の分を、自分の青×2それぞれから盾の青×2の分を、自分の黄×2それぞれから盾の黄×2の分を得点(+2点/+4点/+4点)。紫のカードは、盾に含まれないため、得点にならない。

3回の攻撃の結果、プレイヤーは〈退治フェイズ〉において $2+5+10=17$ 点を得点)

得点計算の中で累計得点が25点を越えた場合、幽霊の盾に置かれたマーカーを得点トラックに移して、余剰分の得点を記録します。

8 勝敗の決定

退治フェイズが終わった時点で、より多くの得点を得ていたプレイヤーが勝利します。両者とも同点となった場合、討伐隊に組み込まず、脇に避けておいたカードの枚数が多いプレイヤーが勝利します。それも同じなら、引き分けとします。

9 クレジット

空理計画 2021 はくし Twitter@kuuriplan
 createblankdevelop@gmail.com

https://kuuri.net

テストプレイ協力: 和泉葛城, いもぎん