

Gematon

ゲマトン

2-4 45 min 12+

内容物と初期配置

▼4人で遊ぶ場合の配置例



【内容物の内訳】

- A. 得点トラック(以降「トラック」): 1枚 B. 祭壇ボード(以降「祭壇」): 4枚(白の面/黒の面) C. ペンタクル: 4枚
D. 祭具ボード: 4枚 E. 魔女ボード: 6枚(6種、通常面/覚醒面)
F. 数字チップ: 54枚(6種[1, 2, 4, 5, 7, 8]各9枚ずつ) G. 袋: 1つ
H. 駒: 4つ(4種) I. マーカー: 4つ(4種) J. サマリー: 4枚
●取扱説明書: 1部(本書)

それは地から天に昇り、ふたたび地へと降って、
上位のものと下位のものの力を受けとる。

この方法によってそなたは全世界の栄光を得、
それによって一切の無明はそなたから去るであろう。

《エメラルド・タブレット》

ゲームの準備

初期配置の図(左図)を参考に用具を並べてください。

- ・テーブル中央にトラックとすべての祭壇を置きます。
- ・祭壇は、**3枚**を「白の祭壇」として白の面を表にして置き、**1枚**を「黒の祭壇」として黒の面を表にして置きます。
- ・各自、祭具ボードとペンタクルとサマリーを1枚ずつ受け取り、手元に置きます。
- ・各自、ランダムな魔女ボードを1枚ずつ受け取り、覚醒面の内容をお互いに確認したうえで、**通常面を表にして**手元に置きます。
- ・適当に最初の手番プレイヤーを決め、その人から座順時計回りの順に、好きな色の駒を受け取って、トラックの、その時点で駒の置かれていないマスの中で**一番小さな数字の書かれたマス**に置いていきます(手番順の早い人のものから順に駒が並びます)。このとき駒と同じ色のマーカーも受け取り、祭具ボードの恩恵ゲージ(Blessing)の**0のマス**に置きます。
- ・袋にチップすべてを入れ、各自、袋から**1枚ずつ2回**引いて祭具ボードのスタック(Stack)に**積み**、さらに**2枚**引いてハンド(Hand)に置きます。

※このゲームでは、「積む」とは「スタックの一番下の空きマスに置く」という意味です。

- ・全ての祭壇に、チップを**2枚ずつ**袋から引いて置きます。
- ・余った祭具ボード、ペンタクル、サマリー、魔女ボード、駒、マーカーは、使わないので箱に戻します。

数の生まれる国、ゲマトニア。

そこでは算術を操る魔女が、変容の儀式で数を浄化します。

今日も魔女は祭壇を囲み、祭具の傍らで杖を振ります。
不可視にして一にして全なる原理、ゲマトンの生み出す数は、
魔女の手によって祭壇にのぼり、魔方陣に取り込まれることで
世界に恩恵をもたらすのです。

概要

『ゲマトン』は、算術を操る魔女となって、筒に積まれた数字で計算をして場の数字を集め、各自のペンタクルに数字のセット=魔方陣を作ってその出来栄を競うゲームです。

ゲームの流れ

最初の手番プレイヤーから順に座順時計回りに手番を行っていき、全員のペンタクルが埋まったらゲームを終えて、得点計算を行います。

手番の流れ

手番は、〈補充処理〉をして、〈プッシュ〉と〈オペレート〉をして、最後に〈恩恵処理〉をするという流れで進みます。
〈プッシュ〉と〈オペレート〉は、好きな順番で、どちらも必ず行います。

〈補充処理〉

補充処理では、袋から1枚引いてハンドに置きます。結果、ハンドは3枚になります。



〈プッシュ〉

プッシュでは、ハンドから1枚取ってスタックに積みます。結果、ハンドは2枚に戻ります。



〈オペレート〉

オペレートではまず、スタックの一番上のチップを2回取ってポップエリア(Pop)に移します。



そののち、この2つの数から1桁の数を1つ、演算によって割り出します。具体的には、まず2つの数で掛け算をして、その結果の各桁を足し合わせる、ということをしてください。「各桁を足し合わせる」処理は、結果が1桁になるまで繰り返します。

$$2 \times 8 = 16 \rightarrow 1 + 6 = 7$$

$$8 \times 7 = 56 \rightarrow 5 + 6 = 11 \rightarrow 1 + 1 = 2$$

この演算は少々面倒なので、サマリーの演算早見表も使ってください。

次に、演算の結果の値が書かれたチップを白の祭壇から探して、そのうちの1枚をスタックに積みます。



そののち、祭壇に残ったもう1枚を、ペンタクルの好きなマスに置きます。

このとき、ペンタクルに新しい種類のチップが置かれたら、恩恵ゲージのマーカーを1マス進めます。
恩恵ゲージは、中間決算に影響します。

▶つづく

最後に、空になった祭壇に、ポッ
プエリアのチップを2枚とも移し
ます。



オペレートに使った2枚のチップの演算の結果が白の祭壇にない
場合、黒の祭壇の任意のチップをスタックに積みます。その後
は、白の祭壇から取ったときと全く同じように処理します。

ただし、黒の祭壇を使った場合、オ
ペレートが終わった直後にペナルテ
ィ処理が発生し、トラックに置かれ
た自身の駒と、その一つ後ろの順位
の駒の場所を入れ替えます。自分の
駒が最後尾の場合は、なにも行いま
せん。

〈恩恵処理〉

恩恵処理は、ペンタクルに新しいセットができた手番でだけ行
う処理です。

セットとは、ペンタクル上の、
一本の線で結ばれた、チップ3
枚の組のことです。線には直線
や円弧や円がありますが、どれ
も意味は同じです。

この手番で新しいセットができてい
たら、恩恵ゲージの、マーカーが置
かれたマスに書かれた値のマス数の
分だけ、トラックの自身の駒を進め
ます。

手番で複数のセットができる場合があり
ますが、その場合も駒を進めるのは1回
だけです。

もし止まるべきマスにすでに駒
が置かれていたら、踏み越え処
理が発生し、その先の一番近い
空きマスに止まります。

なお、トラックには20点のマスまでしかありませんが、実際
には上限はありません。20点を超えた場合の処理は「補足」の章
に書いてありますので、必要になったら参照してください。

以上で恩恵処理が終わり、手番が左隣のプレイヤーに移ります。

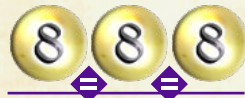
ゲームの終了と得点計算

全員がペンタクルのすべてのマスに駒を埋めたら、つまり7枚のチッ
プを集めたら、ゲームが終わり、得点計算を行います。

まずはトラックの、自分の駒が置かれたマスの値を得点しま
す。加えて、自身の恩恵ゲージの、マーカーが置かれたマスの値
も得点します。最後に、ペンタクルにできた7つのセットのそれ
ぞれから、セットの内容、つまり役に応じて得点します。役は、
以下の3種類があります。

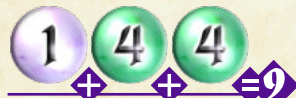
「ピュア」12点

セット内の3枚のチップに書かれ
た値がすべて等しい



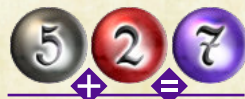
「ナイン」9点

セット内の3枚のチップに書かれ
た値の合計が9



「カバー」3点

セット内のチップの2枚に書かれ
た値の合計が、残りの1枚に書か
れた値に等しい(並び順は無関係)



これ以外の構成のセットからは、得点することができません。

以上を合計した得点の大きい順に、順位を決めます。得点が同
着なら、手番順が遅い人がより高い順位になります。

▼得点計算の例



赤のプレイヤーは、トラックを12のマ
スまで進んでいたで12点を得ます。
恩恵ゲージを4マス進んでいたで4点
を得ます。ペンタクル上に「ピュア」
を1つ、「ナイン」を1つ、「カバー」
を2つ作っていたので、 $12 + 9 + 3 \times 2 =$
27点を得ます。最終得点は43点です。

能力の覚醒

魔女ボードの覚醒面には固有能力が書かれていますが、ゲーム
の開始時点では通常面が表になっていて、効果を使うことがで
きません。

誰かがゲームで最初のセットを作ったら、その瞬間に、全員
が魔女ボードをひっくり返して覚醒面にし、それ以降、自身の
効果を参照します。覚醒した手番ですぐに効果を使える魔女も
いれば、次の手番から効果が意味を持つ魔女もいます。

エキスパートルール：ドラフト

各プレイヤーの魔女ボードをドラフトによって決める遊び方デ
す。具体的な方法は、下記のとおりです：

準備は、魔女ボードを配らない以外は通常ルールと同様に進め
ます。準備の最後に、最初の手番プレイヤーが、魔女ボードを
ランダムに箱に戻し、ゲームで使用する枚数を人数と等しくし
ます。

そののち、最初の手番を行うプレイヤーの右隣のプレイヤー
から、座順反時計回りの順に、まだ取られていない魔女ボード
の中から自身の使う魔女ボードを選んで取り、手元に通常面を
表にして置いていきます。最初に手番を行うプレイヤーは、魔
女ボードの選択肢が1つしかありません。

以上が終わったら、準備を終えてゲームを始めます。

補足

【恩恵処理で駒の進度が20点を超えたら】

もしトラック上の駒を置くべきマスの値が20を超え
たなら、自身の駒とマーカーを交換し、役割を入れ替
えます。トラック上の駒(もともとマーカーだったもの)
は、トラックのマスの値+20点とみなして得点を記録
します。形状の異なる駒同士では踏み越え処理を行わ
ず、右図のように重ねて同じマスに共存させます。



【チップの構成の注意】

このゲームでは、1、2、4、5、7、8の6種類のチップを9枚ず
つ使います。なんの役を狙うか考えるとき、3と6と9のチップが
ないことを忘れないようにしてください。

クレジット

空理計画 2025 はくし X@kuuriplan
<https://www.kuuri.net> info@kuuri.net
 初出: ゲームマーケット2025春
 マニュアルバージョン: r20250500
 テストプレイ協力: いもぎん、和泉葛城、off-boxの
 皆さん、EJPゲームズ様、カードショップサトPin様
 作品の詳細、サポート情報、質疑:
<https://www.kuuri.net/game/gematon/>



空理計画

