

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、「積み」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。

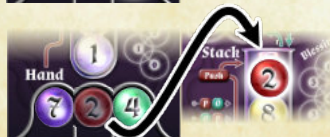
〈補充処理〉

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。

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

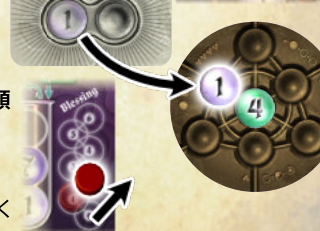
$$8 \times 7 = 56 \rightarrow 5 + 6 = 11 \rightarrow 1 + 1 = 2$$

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、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。

恩恵ゲージの進捗は、恩恵処理(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の値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。トラックの駒の進捗が20を超えた場合については、「補足」の章を必要に応じて参照してください。

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。

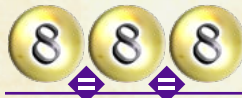
ゲームの終了と得点計算

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、つまり役に依拠して得点します。役は、以下の3種類があります。

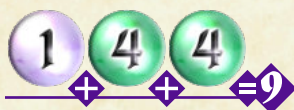
「ピュア」12点

セット内の3枚のチップに書かれた値がすべて等しい



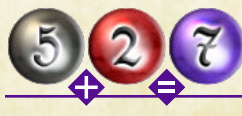
「ナイン」9点

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。得点が高ければ、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です。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

【恩恵処理で駒の進捗が20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、もともとマーカーだった駒は、置かれたマスの値+20の値のマスにあるものとみなします。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：r20250501

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

