

Keltis

2-4 人用、対象年齢 10 歳以上

作者：Reiner Knizia

訳者：COQ

(ゲームの目的)

プレイヤーは数字の書かれたカードを使用し、出来るだけ石の道の奥まで自分の駒を進めます。各石の道において、プレイヤーはカードを数字が増える方向に使用するのか、減る方向に使用するのか、決断しなくてはなりません。道の途中には、幸福の石や他のボーナスがあることもあります。ゲーム終了時、得点は自分の駒がどれだけ道の奥まで進んでいるかと幾つ幸福の石を獲得しているかで決まります。もしも、十分な数の幸福の石を獲得していなければ、減点されてしまいます。勝者は得点の最も多かったプレイヤーです。

(内容物)

ゲームボード x 1

カード (0-10 の各数字 2 枚 x 5 色) x 110

プレイヤー駒 (大 1 小 4 x 4 色) x 20

得点駒 x 4

ケルトの大クローバー x 4

ボーナススタイル (幸福の石 x 9、クローバー x 9、数字 x 7) x 25

(ゲームの準備)

- 各プレイヤーは同じ色のプレイヤー駒 (小) 4つ、プレイヤー駒 (大) 1つ、得点駒 1つ、ケルトの大クローバー1つをとります。使用しない駒は箱の中にしまっておきます。
- プレイヤー駒 5つ全てをスタート地点に置きます (石の道の始まりの大きな石部分)。
- 得点駒を外周得点表のスタート地点に置きます。
- ケルトの大クローバーは各自の目の前に置きます。これにより、誰がどの色を担当しているか一目でわかります。
- 25 枚のボーナススタイルを良く混ぜ、裏向きにして道の暗くなっている石と最後の石に一枚ずつ置いていきます。全て置き終わったらボーナススタイルを表向きにします。
- カードを良く混ぜ、各プレイヤーに 8 枚ずつ配ります。残りのカードは裏向きの山にしてゲームボードの隣に置いておきます。
- もしも、2 人でゲームをするときは始めにカードを 30 枚山から抜き、裏向きのまま箱にしまっておきます。

(ゲームボードの説明)

ゲームボードには全て同じスタート地点から伸びる色違いの 5 本の道が描かれています。各石の隣に書いてある数字は、ゲーム終了時プレイヤー駒が置かれていた場合の得点を示しています。最初の 3 つの石はマイナスの数字が書いてあるので、ゲーム終了時に駒があると減点です。4 つ目以上の石から得点がプラスになります。

ゲームは合計 5 個のプレイヤー駒がゴールエリア（各道の最後 3 つの石（得点 6、7、10 の石）に達した時、終了します。

ボーナススタイルの配置はゲームをするたびに変わります。従って、各道はいつも違う展開をみせます。右下の表は幸福の石の得点計算を示しています。

外周は得点集計用です。ゲーム中、ボーナススタイルを獲得した時の得点計算に使用します。

(ゲームの遊び方)

最近アイルランドを訪れたプレイヤーからゲームを始めます。アイルランドを訪れたプレイヤーが居ない場合は年長者からゲームを始めます。その後の手番は時計回りに進めます。手番では、カードを一枚プレイし、一枚カードを引きます。

1. カードのプレイ

カードのプレイには 2 通りあります。

- ① いらぬカードを捨てる。この場合、カードを表向きして 5 色の色ごとにわけて捨て山を作ります。
- ② 道を進むのにカードを使用する。この場合、カードを表向きにして自分の前に色分けして並べます。(1 つの色のカードを複数の並びにすることは出来ません。各プレイヤーの前に並べられるカードは最大 5 列です！)

もしも、自分の前に並べたカードがその道を進むための最初のカードである場合は、自分のプレイヤー駒を道の最初の石（得点-4）に進めます。もしも、既に進んでいるプレイヤー駒をさらに進めるためにカードをプレイした場合は、以前のカードの数字が見えるようにカードを少しずらして重ねて置き、プレイヤー駒を 1 つ進めます。

道を進むためにカードをプレイする場合には以下のようなルールに従わなければなりません。

-数字が増える方向に使用する場合：プレイするカードは直前に置いたカードと同じ数字かそれよりも大きい数字でなければなりません。

(例) あなたは 3→3→6→7→7 という順番にカードをプレイすることが出来ます。

-数字が減る方向に使用する場合：プレイするカードは直前に置いたカードと同じ数字かそれよりも小さい数字でなければなりません。

(例) あなたは 9→8→8→5→3 という順番にカードをプレイすることが出来ます。

プレイヤーが自分の各カードの列に2つめの（最初とは異なる）数字のカードをプレイした瞬間にその列の数字が増える方向か数字が減る方向かが決定されます。

注意：もしも、自分の駒が道の終点（得点10の石）まで到達した場合、それ以降、その列のカードをプレイすることにより、その道の駒を進める代わりに、別の道の自分の駒を一つ進めることができます。

2. ボーナスタイル

プレイヤーがボーナスタイルのある石に駒を進めた時、プレイヤーはボーナスタイルの効果を適用しなければなりません。

-数字タイル：プレイヤーはボーナスタイルに書いてある数字の分だけ得点を得ます。効果適用後、数字タイルはそのまま置いておきます。

-クローバータイル：プレイヤーは道の上にある自分の駒を1つ、1マスだけ自由に動かすことができます（クローバータイルの上に進めた駒自身でも、新たに出発させる駒でもかまいません）。動かした駒がボーナスタイルのある石に到達した場合は、さらにそのボーナスタイルの効果を適用します。効果適用後、クローバータイルはそのまま置いておきます。

-幸福の石：プレイヤーはタイルを取り、自分の前に並べます。新たに補充はしません。

3. カードを引く

プレイヤーが2つのうちどちらかの方法でカードを引くと、手番が終了します。

① 山札から一番上のカードを一枚引く。

② 捨て札の一番上のカードを一枚引く。

カードを引くことにより、プレイヤーの手札はゲーム中いつも8枚です。カードを引いたプレイヤーの手番は終了し、時計回りに次のプレイヤーの手番となります。

4. ゲームの終了

ゲームは2つの条件のうちどちらかが成立すると終了します。

① ゴールエリア（各道の得点10・7・6の石）に合計5つの駒が進入した場合、直ちにゲームは終了します。5つ目の駒がボーナスタイルのある石に進んだ場合も直ちにゲームは終了し、ボーナスタイルの効果は適用されません。

② 山札が無くなった場合。

5. 得点計算

各プレイヤーは自分の駒が到達している石の得点を合計します。得点駒大の場合は得点を2倍にします。プレイヤーの得点が50点を超えた場合、外周得点表の1を51として2周目に入ります。

もしも、駒がマイナス得点の石の上であれば、その分だけ減点です。得点駒大の場合はマイナス得点も2倍になります。

スタート地点に留まっている駒は加点も減点もされません。

最後に幸福の石の得点をゲームボード右下に書かれた表の通り集計し、プレイヤーの得点に加えます。

最も高得点のプレイヤーが勝者です！同点の場合は複数の勝者が存在します（ヴァリエーションルール：同点の場合、幸福の石を多く持っているプレイヤーが勝利します）。