

## 架空伝統ゲーム「ケセリマ」

ケセリマは、2人のプレイヤーがそれぞれ光の神(パモンケセ)と闇の神(パモリマ)になり、眷属(サンガパモ)を操り覇権を握る争いである。











### 盤(ナハスタ)

5x5の25個のマス(セモナハスタ)に分けられている。中心のマスおよびその周りの4マスは水色に塗られており、「水(イエカ)」と呼ばれる。

### カード/駒(サンガパモ)

「丸」「十字」「バツ」「丸と十字とバツ」のカード/駒がある。カードの色には「ケセ」「リマ」「船(ソハンダ)」の三種がある。ケセはパモンケセが動かし、リマはパモリマが動かす。「船」は両方共用。ケセ・リマは水にとどまることができず、船は水から出ることができない。

以下の48枚を用いる。

山札枚数+盤上枚数	「ケセ」	「リマ」	「船」
「丸」	6+2 ハステ 	6+2 マホスマ 	0+0
「バツ」	6+1 ディレツォ 	6+1 サメゴ 	0+1 ピヤ 
「十字」	6+1 モホンタ 	6+1 ハヨンティ 	0+1 セミゴハ 
「丸と十字とバツ」	0+1 オンマフィ 	0+1 ミラ 	0+0

<div> <div> <div>+</div> <div>○</div> <div>⊗</div> <div>○</div> <div>×</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div> <div></div> <div>+</div> <div></div> <div>×</div> <div></div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div> <div>+</div> <div>○</div> <div>⊗</div> <div>○</div> <div>×</div> </div> </div>				
<p>ゲーム開始前の初期配置の例。十字とバツの配置はそれぞれの行について交換可能であり、ゲーム開始前にランダムに決める。</p>				

カード/駒の取り扱い

各々は、「山札」「手札」「牢」「墓場」の4つを分けて管理する必要がある。

山札	自分のカード	裏	シャッフルされた状態で出番を待っている
手札	自分のカード	表	山札から補充することによって得られるものであり、最大で3枚。常に自分にも相手にもよく見えるようにする必要がある。
牢	相手のカード	表	捕獲した相手のカードを保管しておく。牢に「丸」「十字」「バツ」の三要素が揃ったらその瞬間に勝ち(丸・十字・バツを1枚ずつ集めてもいいし、「丸と十字とバツ」を1枚捕獲してもいい)。船はカードを捕獲することができないし、捕獲されることもない。
墓場	自分のカード	表でも裏でも構わない	手札から処分されたカードはここに行き、帰ってくることはない。船は墓場に行かない。

各ターンですること

- 移動対象を一枚指定する。これは「手札の一枚」「盤上の自分のカード一枚」「船一枚」のどれかである。
  - 「手札の一枚」を指定したとき:手札の一枚を、盤上の水ではないマスに配置する。ターンエンド。
  - 「盤上の自分のカード一枚」を指定したとき

- i. まず、そのカードはそのカード固有の動きをする。固有の動きとは、「丸」に関しては「動かないこと」、「十字」に関しては「上下左右に1マス動くこと」、「バツ」に関しては「斜めに1マス動くこと」であり、「丸と十字とバツ」に関しては「動かないか、上下左右に1マス動くか、斜めに1マス動くこと」である。
  - ii. 次に、手札から0枚以上のカードを捨てることで、移動対象に追加コマンドを送る。移動中には、船のない水のマスに入ることはいできない。船には自由に乗り降りできるが、船から降りた状態でコマンド終了としなければならない。
    - 「十字」を捨てる、移動対象は追加で上下左右に1マス動く。
    - 「バツ」を捨てる、移動対象は追加で斜めに1マス動く。
    - 移動対象カードが自分または相手のカードを踏んでいる場合、「丸」を捨ててから「十字」を捨てることで「踏んだ後に上下左右に1マス動く」というコマンドを送ることができる。または、「丸」を捨ててから「バツ」を捨てることで「踏んだ後に斜めに1マス動く」というコマンドを送ることができる。移動対象カードが船を踏んでいる場合には「丸」の処分は発生しない。
  - iii. コマンドを送り終わった段階で相手のカードを踏んでいたら、その駒を取って、牢に送る。牢に「丸」「十字」「バツ」の三要素が揃ったらその瞬間に勝ち（丸・十字・バツを1枚ずつ集めてもいいし、「丸と十字とバツ」を1枚捕獲してもいい）。「コマンドを送り終わった段階で自分のカードとか船を踏んでいる」はダメ。
  - iv. ターン終了を宣言。手札が尽きていたら山札から手札を3枚補充。
- c. 「船一枚」を指定したとき
- i. まず、そのカードはそのカード固有の動きをする。固有の動きとは、「十字」に関しては「上下左右に1マス動くこと」、「バツ」に関しては「斜めに1マス動くこと」である。
  - ii. 次に、手札から0枚以上のカードを捨てることで、移動対象に追加コマンドを送る。船は、移動中であっても水を出ることはできない。
    - 「十字」を捨てる、移動対象は追加で上下左右に1マス動く。
    - 「バツ」を捨てる、移動対象は追加で斜めに1マス動く。
    - 移動対象カードが船を踏んでいる場合、「丸」を捨ててから「十字」を捨てることで「踏んだ後に上下左右に1マス動く」というコマンドを送ることができる。または、「丸」を捨ててから「バツ」を捨てることで「踏んだ後に斜めに1マス動く」というコマンドを送ることができる。
  - iii. ターン終了を宣言。手札が尽きていたら山札から手札を3枚補充。

## ゲーム進行

- ①ダイスを振って「先攻後攻」「それぞれの丸とバツの左右」を決め、盤面を並べる。
- ②両者の手札に「丸」を一枚ずつ用意する。
- ③両者が山札から手札へと2枚引き、手札を3枚にする。

④先攻がターンを行い、後攻がターンを行い、.....を繰り返す。先に勝利条件を満たした方が勝ち。両者がパス(ターン開始時とターン終了時に一切の変化がないことをいう。具体的には、移動対象に「丸」を指定し、固有の動き「動かない」を行い、ターン終了を宣言することで実現される)したらゲームは引き分け。