## 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（イェカ）」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 |

|  |
| --- |
|  |
| 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。 |

## 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

1. 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。
   1. 「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。
   2. 「盤上の自分のカード一枚」を指定したとき
      1. 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。
      2. 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」を捨てると、移動対象は追加で上下左右に1マス動く。
         * 「バツ」を捨てると、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。
      3. 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。
      4. 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。
   3. 「船一枚」を指定したとき
      1. 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。
      2. 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」を捨てると、移動対象は追加で上下左右に1マス動く。
         * 「バツ」を捨てると、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。
      3. 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。船移動のターンが6連続で続いたらゲームは引き分け。