

# Keltis Das Orakel

## ケルト・スパイラル

2～4人用 10歳以上

プレイヤーはゴールを目指して石の道を自分の駒を進めるようにカードをプレイします。勝利点は駒がどれだけ進んだかによってゲームの終了時に記録されます。各色のカードは決まった順番でプレイされなくてはなりません。プレイヤーは追加の点を得るために、途中で願いの石を拾うこともできます。もし、十分に進められないと、点が不利になります。プレイヤーはボーナス点を得るために、ゴブリンと巫女の助けを得ることもできます。最も勝利点を得たプレイヤーが勝者です。

### ゲームの内容物



巫女の駒 1



ゲームボード 1



プレイヤー駒 12 (4色各3個)



得点用駒 4



道のタイル 39  
願いの石9, 鏡3, 螺旋3, ゴブリン3,  
色つきクローバー5, 得点タイル16



クローバータイル 大4

カード 110  
(5色, 0～10  
まで2セットずつ)



### ゲームの準備

- ・最初のゲームの前に、注意深く枠からパーツを取り外します。
- ・各プレイヤーは、色を決め、**3個の駒と得点用駒、大きいクローバータイル**を持ちます。
- ・4人未満でプレイするときは、使わないものは箱に戻します。
- ・プレイヤーは螺旋コースの最初の大きな石のところに駒を置きます。
- ・得点用駒は得点トラックの最初の場所に置きます。
- ・各プレイヤーは自分の色がわかるように、大きいクローバータイルをテーブルに置きます。
- ・**巫女の駒**を最初の大きな石（スタート場所）に置きます。
- ・**9枚の願いの石**をコースの印が付いた大きな石の上に置きます。  
(補足：コース最後の中央の石には1個のみ置かれます。)
- ・**30枚の道のタイル**を裏向きにしてよく混ぜ、石のマークを隠さないようにして。コースの印の上に置きます。そして表向きにします。

- ・カードはよく混ぜ、各プレイヤー、8枚を手札として持ちます。残りのカードは裏向きに山札として置きます。カードは5色で、それぞれ0～10まであります。各カードには巫女が動くことができる最大の数が記された緑の数字も書かれています。

**補足：2人ゲームの時は、山札から30枚のカードを抜き、表を見ないで箱に戻します。**

## ゲームボード

- ・ボードには長い螺旋の道がかかれています。コースは大きな”スタート場所”で始まり、ボード中央の大きな石で終わります。道の途中の各場所は色の目印（赤茶、黄、桃、緑、青）がついており、カードも同様です。プレイヤーの駒は、スタート場所から始まります。カードの色はプレイヤーがどのスペースに駒の1つを進めたらよいかを示しています。
- ・コース上の場所には、そこに来ると獲得することができる得点も書かれています。最初の方はマイナス点になっています。
- ・最後の7つの場所はゴール地域（聖域）で、赤で6、7、10点の点が書かれています。一人のプレイヤーがこの地域に3個目の駒を入れるか、プレイヤーに関わらず5つ目の駒が聖域に入ったら直ちにゲーム終了です。
- ・コース上の小さな石の場所はランダムに道のタイルが置かれるので、ゲーム毎に変わります。
- ・ボードに書かれている2つの得点表は願いの石を集めてゲーム終了時に獲得する得点を示しています。
- ・得点トラックはボードの周囲を囲んでいます。



## ゲームの進め方

最も最近アイルランドに行った人から始めます、なければ、最年長のプレイヤーから始めます。プレイヤーは自分の手番では、(A) 自分の前にカードを出し、自分の駒か巫女を進めなくてはなりません。もし、できなかつたり、カードをプレイしたくない場合は、(B) 使わないカードを1枚捨て、どの駒も動かしません。手番の最後にカードを1枚引きます。そして次のプレイヤーの手番となります。

### Aーカードをプレイする

手番のプレイヤーは手札からカードを選び、自分の前に置きます。色ごとに昇順か降順に出さなくてはなりません。

- ・ある色で最初のカードをプレイしたら、その色のカードの並びが始まります。その色のカー

ドがすでに出されていたら、新しいカードは全てのカードの数字がよく見えるように並べて置いていきます。新しいカードは**昇順**か**降順**にのみ置くことができますーその並びの2番目か3番目のカードが今後の並び順を決定します。

- ・ **昇順**ー同じ数字かより大きい数字でのみ (0, 1, 2, 2, 5, など)
- ・ **降順**ー同じ数字かより小さい数字でのみ (9, 9, 7, 6, 4, など)
- ・ カードの並びに間が空いても良いです。
- ・ 各色1列の5つのカードの列を作ることができます。

補足：ルール最後に、カードをプレイする例の詳細があります。

## 駒の移動

カードをプレイした後、手番のプレイヤーは2つの選択肢があります。a) 自分の駒の1つを移動するまたは、b) 巫女の駒を移動する。

### a) 自分の駒の移動

- ・ 手番のプレイヤーは自分の駒のうち1つを、プレイしたカードと同じ色の次のマスに進めます。カードの数字は関係ありません。
- ・ 同じマスにいくつかの駒が置かれてもかまいません。
- ・ 後でより多くのカードをプレイすることで、駒を螺旋の道のより遠くに進めます。
- ・ プレイヤーは自分の全ての駒を使っても良いですが、必ず使う必要はありません。ゲーム終了時に、マイナスのマスに駒があるとポイントが減ってしまいます。

補足：ルール最後に駒の動かし方の詳細があります。

### b) 巫女の移動とボーナスの獲得

- ・ プレイヤーはカードに示された数のマスだけ巫女の駒を動かすことができます。

例：9のカードをプレイしたら、巫女の駒を1～4だけ動かせます

(カードの巫女の絵の上に数字があります)

- ・ もし巫女の駒が手番プレイヤーの駒がある場所に移動したら、手番プレイヤーは5ポイントのボーナス点を得ます。得点駒をこのボーナス分移動します。
- ・ そのマスにいくつかの自分の駒があっても、得るのは5ポイントのみです。
- ・ 自分の駒がないところで巫女の駒の移動が終わったら何も起きません。
- ・ そのマスに他のプレイヤーの駒があってもポイントはありませぬ。
- ・ 自分の駒の1つを巫女のいるマスに移動してもポイントはありませぬ。
- ・ 巫女は前にのみ動きます。後ろへは戻りませぬ。巫女が道の最後のマスに到達したらゲーム中それ以上の移動はできません。



## Bカードを捨てる

もしプレイしたいカードがなかったり、どのカードも使えない場合、代わりに手札から1枚カードを捨てなくてはなりません。このカードは使われなくて、その色の捨て札置き場に置かれます。各色それぞれ捨て札置き場を作ります。各捨て札の一番上のカードのみ見えるようにします。

## カードを引く

カードをプレイするかカードを捨てたら、手札が8枚になるように補充します。カードは山札から引くか、捨てカードの山の一番上のカードを引くかできます。もし、ゴブリンのタイルを使ったら、2枚のカードを引くこともできます(後述)。

次のプレイヤーが自分のターンを行い、ゲームを続けます。

## 道のタイル

**緑の道**のタイルがある場所に駒を移動したプレイヤーは以下の特典があります(タイルは取り除きません)：



**得点タイル**：プレイヤーは直ちに書かれている分の得点を得ます。



**四つ葉のクローバー**：次にある四つ葉のクローバーの色の石まで、さらに駒を移動させることができます。この石にさらにタイルがあった場合はそのアクションを続けることもできます。



**螺旋**：任意の石まで自分の駒を戻すことができます。

**例外**：移動する前にいた石に戻ることはできません。新たな石にあるどのタイルもまたそのアクションを行えます。



**ゴブリン**：直ちに自分のカードの1枚を適切な捨て札置き場の上に捨てます。これは、自分の手札からでも並べたカードの一番最後のものでもかまいません。このターンプレイしたカードを捨てることも認められます。



**ゴブリンの得点**：ゲーム中に一度だけ、特別なゴブリン得点をもらえます。もし、3つの違うゴブリンのマスに**自分の3つの駒**が別々に置かれたら15ポイント獲得します。もし**自分の3つの駒**が2つのゴブリンのマスに置かれたら10ポイント、**3つの駒**がすべて1つのゴブリンのマスに置かれたら5ポイントです。ゴブリンの得点を獲得した印に、クローバータイルをゴブリンの面にひっくり返しておきます。

## オレンジの道のタイルを集めたら：

オレンジのタイルの上に駒を移動したら、このタイルを取り、自分の前に表を向けて置いておきます。



願いの石：ゲーム終了時、ゲームボードに書かれているように集めた石に応じて得点を得ます。



鏡：ゲーム終了時、鏡それぞれについて、願いの石の得点を再び数えます。

## ゲームの終了

2つのうち1つの条件でゲームは終了します：

- ・1人のプレイヤーの3つ目の駒か、だれのものでもよいので5つ目の駒が、螺旋の道の赤い巫女のエリアに入ったら、ゲーム終了です。ゲームは直ちに終了となり、どの緑のタイルもアクションは起こしませんし、どのオレンジのタイルも取れません。
- ・または、最後のカードが山札から引かれたら終了です。

## 得点

螺旋の道の各駒はその石に書かれている得点を得ます。得点はスコアトラックに示します。もし80ポイントを超えたら、80を足して1から続けてください。もし、マイナス点のところにあれば、それらの点を引きます。スタート位置にある駒に得点はありません。

さらに、ゲーム中に獲得した願いの石の点を得ます。得点はゲームボードに記されています。獲得した鏡それぞれについて、願いの石の得点を再び入れます。これはマイナス点になる場合もあてはまります。

最も得点を得たプレイヤーが勝者です。同点の場合は勝利を分けましょう。



**例：**白い駒を前へ進めます。そして、巫女のエリアに5つの駒が入りました(黒1，茶1，灰1，白2)。ゲームは直ちに終わります。白がちょうど進んだところの3ポイントの緑のタイルは効果を発揮しません。



白：白の3つの駒の得点は $10+6-3=13$ 。白は3つの願いの石を集め3点獲得。2つの鏡それぞれについて、3ポイントずつ獲得し、6点を加えます。それで、白は $13+3+6=22$ 点です。



黒：黒の3つの駒の得点は $6+5+0=11$ 。黒は1つの願いの石を集め、-3点。鏡が1つあるので-3点をもう一度。それで、黒は $11-3-3=5$ 点です。黒はゴブリン得点がありますが、説明で示した向きにはなっていません。



茶：茶の3つの駒の得点は $7+5+3=15$ 。2つの願いの石を集め、2点。それで茶は $15+2=17$ 点です。



灰：灰の3つの駒の得点は $7+5-2=10$ 。2つの願いの石を集め、2点。それで灰は $10+2=12$ 点です。

## ヴァリアント

何回かゲームをしたら、クローバーのタイルについては以下のルールで行うこともできます。自分の駒のうち1つをクローバーのタイルに移動したら、直ちに他の駒をクローバーの色と同じ次のマスに進めることができます。その場所にタイルがあればそれも実行します。

## プレイの例

### A) カードのプレイ



白のプレイヤーは最初に”緑の0”をプレイします。その次のラウンドでは,”緑の1”をプレイし、全てのプレイヤーにプレイしたカードの数字が見えるようにするために,”緑の0”の一部が見えるように重ねて置きます。次に白は昇順（例えば、次の緑のカードは1かそれ以上の数字でなくてはなりません）でのみ緑のカードをプレイできます。



白のプレイヤーは新たな色の始まりとして”赤茶の9”をプレイします。後のラウンドで彼は、再び”赤茶の9”をプレイします。それから”赤茶の7”をプレイします。その後は白のプレイヤーは赤茶のカードは降順にプレイしなくてはなりません。



色の列は全てのプレイヤーに色と数字がよく見えるようにきちんと分けて並べます。



通常、プレイヤーは自分のターンでどれでも好きな色のカードをプレイできます。他の色をプレイする前に1つの色をプレイする必要はありません。

### a) 駒の移動

白は”緑の0”をプレイし、緑の列を始めました。彼は、螺旋の道の次の緑のマスに自分の駒の1つを移動します。(1)そしてスコアトラックを3マス進めます。この緑の場所はゲーム終了時には-4ポイントとなります。



次の彼のターン、白は別の緑のカードをプレイし、駒を次の緑のマスに移動します(2a)。彼は螺旋の道タイルのところにあたり、駒を大きなピンクの石のマスに戻しました。(2b)彼は願いの石の1つを取り、自分の前に置きます。

次のターン、彼は最初の”赤茶の5”をプレイし駒を次の赤茶のマスに移動します(3)。ゴブリンがいます。手札かプレイしたカードの1枚を捨てることができます。赤茶の列をもう一度始め直すことができるように”赤茶の5”を捨てることにします。

通常、プレイヤーは、道にそってどの駒でもプレイできます。他の駒より先に1つの駒が移動を終える必要はありません。

### b) 巫女の移動と巫女のボーナスの獲得

白は、”黄の10”をプレイし、最初の黄のマ스에駒を移動します。彼は青のクローバーのアクションは行わないことにしました。なぜなら、黄色のマ스에居た方がより有益だからです。その後彼は”黄の8”をプレイし、”黄の10”の上に置きます。彼は巫女を動かすことにします。”黄の8”のカードには、カードの巫女の絵の上に”3”があるので、巫女を3マスまで前に進めることができます。でも、彼は黄のマ스에自分の駒があるので、巫女を2マスすすめることにします。直ちに5ポイントを得、スコアトラックを5マス進めます。黒のプレイヤーはボーナス点は入りません。



このターンプレイすることができないカードがありません。手札から”緑の2”を山札の横にある緑の捨て札置き場にすてます。彼は自分の前に”緑の2”をプレイすることはできません。なぜなら、緑の列の最初のカードは”緑の3”なので、”緑の2”プレイは昇順にする条件に合わないからです。そして、持っているものでは新たな緑の列は始めることができないからです。

### B) カードを捨てる

このターンプレイすることができないカードがありません。手札から”緑の2”を山札の横にある緑の捨て札置き場にすてます。彼は自分の前に”緑の2”をプレイすることはできません。なぜなら、緑の列の最初のカードは”緑の3”なので、”緑の2”プレイは昇順にする条件に合わないからです。そして、持っているものでは新たな緑の列は始めることができないからです。

緑の捨て札置き場の横には、青と黄の捨て札もあります。

