

# Key Celeste

Sebastian  
Bleasdale  
& Richard  
Breese

## Key Celeste キーセレスト

「Keyflower キーフラワー」が無いと遊べません。

このタイルをゲームに入れる際は、プレイヤー全員の合意を得てください。

漂流しているところを発見され、浜辺に引き揚げられたキー・セレスト号は、無人で打ち棄てられたようです。船倉は手つかずで、船員と旅客の所有物はそこにしまわれたままでした。何が船員に船を棄てさせたのか。じきに恐るべき真実が明らかになります。キー・セレスト号は幽霊船になっていたのです。

R&D  
GAMES

Published and © 2013:  
R&D Games, 6 Denne Close,  
Stratford upon Avon,  
CV37 6XL, United Kingdom  
rqbrees@gmail.com



Some components not  
suitable for children  
under 3 years old.

& friends  
HUCH!

Co-producer:  
Hutter Trade GmbH + Co KG,  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5,  
D-89312 Günzburg, Germany  
www.huchandfriends.de

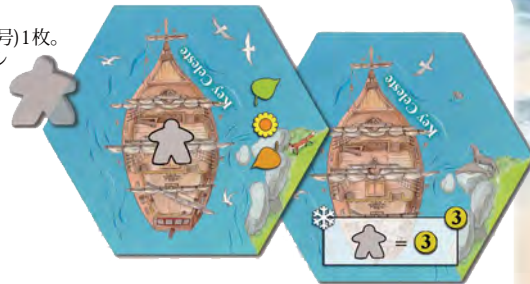
POWERED BY  
GAMESALUTE

US co-producer:  
Game Salute LLC,  
10 Tinker Avenue,  
Londonderry, NH 03053, USA  
www.GameSalute.com



## 内容物

六角タイル(キー・セレスト号)1枚。  
大型で灰色の幽霊キーブル  
(以降「幽霊駒」)1個。  
ルールシート1枚。



## 準備

キー・セレスト号は最も大きい番号の手番順タイルの先に、春夏秋冬の面を向けて置きます。幽霊駒はキー・セレスト号タイルに載せます。

冬になったら、キー・セレスト号タイルは冬の面を向けます。

## キー・セレスト号および幽霊の競り

キー・セレスト号をめぐる競りは、手番順タイルをめぐる競りと全く同様に行います。

春・夏・秋においては、キー・セレスト号の落札者はキー・セレスト号に載った幽霊駒を取って、自分のついたての内側にしまします。キー・セレスト号タイル自体は取りません。

冬には、落札者はキー・セレスト号タイル自体を取り、自分の村に配置します。

## 幽霊

夏・秋・冬には、幽霊駒を獲得したプレイヤーは手番の行動としてこれを使用できます。幽霊駒は単独で使用します。競りにかけられているタイルのうち他のプレイヤーが最高値をつけているタイルから1枚選んで置き、そこの労働者を脅かして追い出し、代わりに幽霊自身がその場所に居座ります。手番プレイヤーが最高値をつけているタイルには幽霊駒を使ってはいけません。

幽霊駒を使う際は、(自分自身の辺ではなく)選んだタイルにおいて最高値をつけているプレイヤーの辺に置きます。そしてそこの辺にいる、最高値を形成している(他プレイヤーの)労働者駒を全て取って、自分(幽霊駒を出したプレイヤー)のついたての内側にしまします。この誘拐してきた労働者駒は、以降は誘拐したプレイヤーが通常のルールで使用できます。

幽霊駒は常に、そのタイルにおいて最高の競り値という扱いになります。ここに労働者をつけて幽霊駒より高い値を宣言することはできません。幽霊駒に競り負けているプレイヤーがそこに競り値として置いていた労働者駒については、通常のように所有者の手番に移動させたり、置いたままにして季節の終わりに回収したりして構いません(従って、幽霊駒を使うというのは、相手がそのタイルを落札するのを確定させる、ということでもあります)。

幽霊駒が来たタイルの上には、以降は労働者を載せられなくなります。幽霊はそれだけ怖いのです。ですが、幽霊が来る前に載せた労働者については、そのタイル上に留まりまします。季節の終わりには、このタイルの載った労働者は、通常と同じく、タイルを競り落とした

(つまり幽霊に自分の労働者を誘拐された)プレイヤーのものになります。

幽霊駒は労働者ではないので、その用途に使ってはいけません。例えば、酒場 Tavern の使用時に、幽霊駒を供出して労働者を獲得したりはできないのです。

## 季節の終わり

夏と秋においては、幽霊駒は季節の終わりにキー・セレスト号タイルの上に戻っていきまします。

キー・セレスト号は最後に解決されるタイル(つまり村タイルと手番順タイルの後)という扱いになります。幽霊駒が使用されている場合、この幽霊駒は、その使われた先のタイルの競りの処理が終わってからキー・セレスト号に戻ります。幽霊駒を獲得したプレイヤーがこれをついたての内側にしまったまま使わなかった場合は、キー・セレスト号タイルの処理の直前に、ついたてからキー・セレスト号に戻されます。

幽霊駒は決して袋に入りません。このことを忘れないように、幽霊駒は他の労働者駒とは違うサイズで作ってあります。

混乱を避けるため、夏と秋の終わりの処理は以下の順序で行うことを推奨します。第一に、競り負けた全ての駒を持ち主の手元に戻します。続けて、スタートプレイヤーが競り落とした全てのタイルを取り集めます。他のプレイヤーも全員、時計回りの順番でこの処理を行います。最高値をつけたプレイヤーがその競りで使った労働者については、(キー・セレスト号に戻される幽霊駒という例外を除いて)全て袋に入れます。第二に、手番順タイルの処理を順番に行います。第三に、稀なケースですが幽霊駒が使用されなかった場合、この幽霊駒をキー・セレスト号タイル上に戻します。最後に、キー・セレスト号タイルの処理を行います。この順で処理すれば、キー・セレスト号タイルを処理するタイミングでは幽霊駒が必ずキー・セレスト号に戻ってきていることになります。

冬の終わりには、幽霊駒がタイルの辺に置かれていたら、タイルの処理が終わった後にこれをゲームから取り除きます。幽霊駒が使われていなかったら、所有者のついたての内側にしまったままにしておきます。ただ、幽霊駒を持ったままにしている、これが得点になるのはこのプレイヤーがキー・セレスト号タイルも獲得した場合だけです。

## ゲーム終了時の得点計算

キー・セレスト号タイルを冬に落札したプレイヤーは、これを自身の村に配置し、ゲーム終了時に3点を獲得します。このプレイヤーが幽霊駒も持っており、ついたての内側にしまったままにしていた場合は、キー・セレスト号タイルに書いてある通り、さらに3点を獲得します。スタートプレイヤーマーカーは、この目的において幽霊駒の代わりとみなすことができます(さらに幽霊駒も持っていた場合はもう3点入ることになります)。

キー・セレスト号タイルも、船「シー・ブリーズ号」による得点計算の際には船タイルの一枚としてカウントされます。ただし、シー・ブリーズ号で獲得できる最大の点数が32点ということに変わりはありません。

幽霊駒は労働者ではないので、ゲーム終了時の得点計算において、労働者が必要などころ(菜屋 Apothecary や会館 Village Hallなど)で幽霊駒によって得点することはできません。