



# LASER GAME

ケット2.0・ザ・レーザーゲーム

チェスやチェッカーと異なり、「ケット2.0」はピースがボード上に散らばった状態で始まります。さまざまな初期配置が、面白く楽しいゲームをもたらしてくれるでしょう。掲載した3つの初期配置は、入念にテストされており、様々な手の構想が可能な配置になっています(そして見た目程難しくありません)。

クラシックから始めることをお勧めします。慣れてきたら、ダイナスティやインホテップで新しい戦術の可能性に挑戦してください。エキスパートになったら、創造性を発揮して、新しい初期配置をデザインしてください!

## 初期配置

ピース



スフィンクス



スカラベ



ファラオ



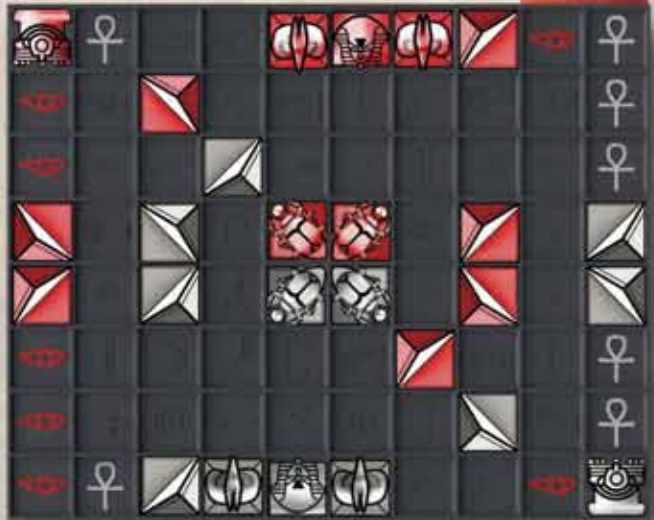
アヌビス



ピラミッド

初めて「ケット2.0」を遊ぶ際にはこの配置をご使用ください。

クラシック



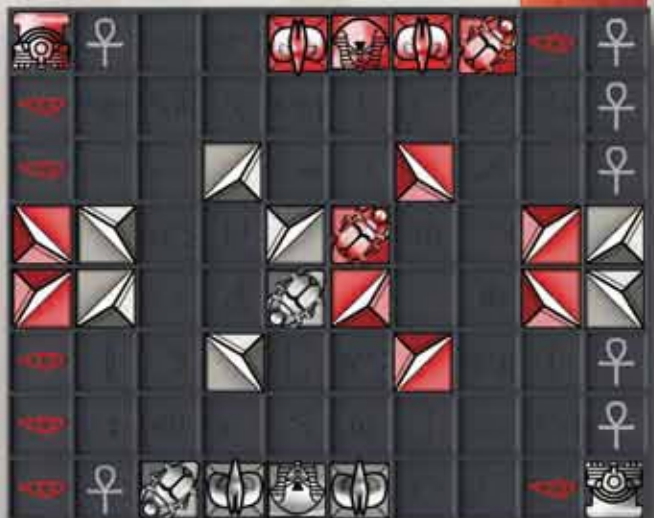
攻防ともに急戦向きの、一触即発の初期配置です。

ダイナスティ



新たな防御戦術の可能性を開く、クラシックのバリエーションです。

インホテップ



新しい初期配置、戦術についての情報交換、ケットに関する最新ニュース等については、以下をご覧ください。

iPhone アプリ版の Khet もチェック!

ケット facebook グループ



twitter @khet\_lasergame  
[http://twitter.com/khet\\_lasergame](http://twitter.com/khet_lasergame)



ケット・パソコン版  
[www.peakgamestudios.com](http://www.peakgamestudios.com)



ケット・UK・ファンクラブ  
<http://www.khetplayers.org.uk>

ケット・Googleグループ  
<http://groups.google.com/group/khet>

ボードゲームギーク (ケットに関するページ)  
<http://boardgamegeek.com/game/16991>

## 遊び方



ファラオ



スカラベ



アヌビス



ピラミッド



スフィンクス

「ケット 2.0」は、全てのピースが同じ動き方を  
する、楽しく覚えやすいゲームです。ゲーム  
の目的は、鏡のついたピースを使ってレーザー  
ビームをボード中に反射させ、対戦相手のファ  
ラオに命中させることです。数分で遊び方を覚  
えることができます。

**1** 3つの初期配置(「初期配置」のページをご覧ください)のい  
ずれかに従い、ボードにピースとスフィンクスを配置します。初めて  
のゲームでしたら「クラシック」の初期配置がお勧めです。ゲー  
ムに慣れてきたら、自分で初期配置を考え、新しい可能性を探る  
のもよいでしょう。

**2** シルバーのプレイヤーとレッドのプレイヤーの2人でゲームを行います。シルバーのプレイヤーが  
先手となり、交互に手番を行います。自分の手番では、自分の色のピースを1つだけ操作できます。  
ファラオを含め、自分の色のどのピースでも操作できます。

**3** どちらのプレイヤーにも、レーザービームを発射するスフィンクス  
が1体ずつ用意されています。スフィンクスは「ピース」とは別  
のものとして扱われ、ゲーム終了までボードから取り除かれませ  
ん。スフィンクスは常に、ボードの隅に用意された専用のマスに  
陣取ります。手番のプレイヤーは、ピースを動かす(後述)【代わり】  
に、自分のスフィンクスを90度回転することができます。スフィ  
ンクスが向けるのは、「レーザーをボードの横列方向に発射する向  
き」と「縦列方向に発射する向き」の2方向だけで、ボードの外  
にレーザーを発射するような方向に向けることはできません。手  
番にスフィンクスを回転することを選んだ場合、レーザーの発射(後  
述)はスフィンクスの回転を終えた後で行います。



**4** 手番のプレイヤーは、スフィンクスを「回さない」ことを選ん  
だのであれば、ボード上にある自分の色のピースを1つ選び、これ  
を「任意の方向(斜めを含む)に1マス移動」あるいは「そのまま  
の位置で90度回転(左右どちら方向でも可)」します。ピースの  
回転と移動を同時に行ったり、ピースを一度に180度回転させたり  
することはできません。



または



**5** レッドのピースは、模様がシルバーで描かれたマスには入れませ  
ん。シルバーのピースは、模様がレッドで描かれたマスには入れ  
ません。

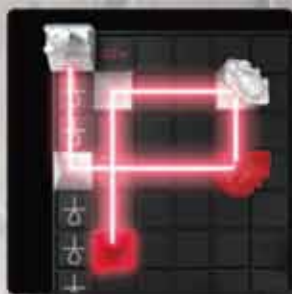
**6** スカラベ以外のピースは、色に関係なく、他のピースの置かれ  
たマスには入れません。

**7** スカラベのピースは、隣接するマスに(色に関係なく)アヌビス  
またはピラミッドがいる場合でも、そのマスに進入できます。移  
動先のマスにいたアヌビスあるいはピラミッドは、スカラベが元々  
いたマスに置かれます。言い換えれば、アヌビスのピースは隣り  
合っているピラミッドないしアヌビスと場所を交換できるというこ  
とです。しかしファラオや他のスカラベとは交換できません。こ  
の交換の際、どのピースも回転させてはいけません。





**8** 手番プレイヤーは、ピースまたはスフィンクスの操作が終わった後、自分のスフィンクスの頭部を押して、レーザービームを発射します。ピースやスフィンクスの操作を終えて手を離したら、その操作の取り消しはもう行えません。また、ピースやスフィンクスの操作を終える前に、レーザーの試し撃ちを行ってはいけません（図の通り、鏡は常にレーザーを90度反射します。ピースが正しく置いてあれば、レーザービームはマス目に沿って縦横に進みます。変な方向に行くことはないはずです）。



**9** 発射されたレーザービームが、ピラミッドの反射しない面を照射した場合、そのピラミッドは（自分の色のものであったとしても）ボードから取り除かれます。



**10** 発射されたレーザービームが、アヌビスの正面を照射した場合、アヌビスは取り除かれずに、手番終了となります。アヌビスは正面への攻撃を通さないのです。アヌビスの側面や背面を照射した場合は、そのアヌビスは（自分の色のものであったとしても）ボードから取り除かれます。



または

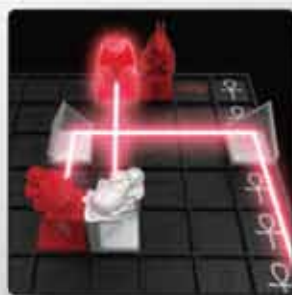


または



**11** レーザービームは、毎回の手番の終わりに、1回だけ発射します。ピースに当たろうと当たるまいと、それで手番終了となります。

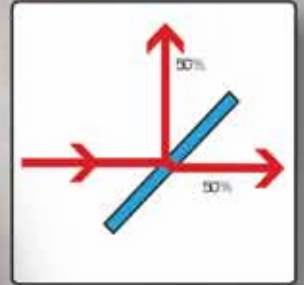
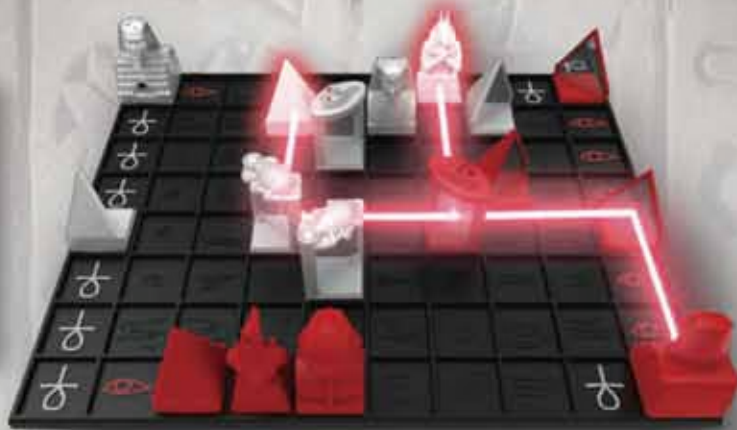
**12** レーザービームがいずれかのファラオに命中したらゲーム終了です。ファラオにビームの来なかったほうのプレイヤーの勝ちです。ファラオに命中を受けたプレイヤーは、残念でした。



**13** 1ゲーム中に同一の局面（双方の全てのピースの位置及び向きが完全に一致する状態）が3回起こった場合、次の手番のプレイヤーは引き分けを宣言できます。

## <アイ・オブ・ホルス> ビームスプリッター エキスパンション

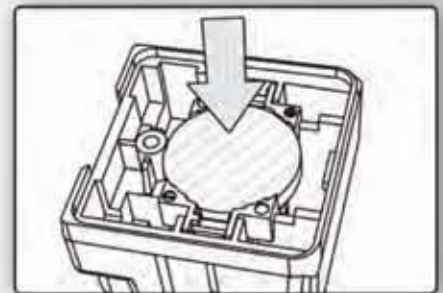
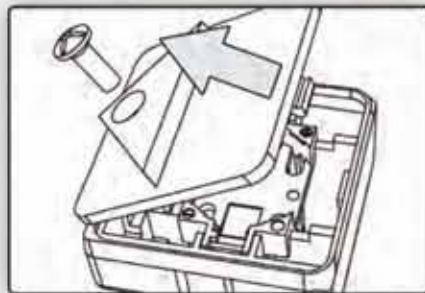
1本のレーザーを使用するケットを楽しんでいるあなたは、さらなる挑戦として、3本を操れるでしょうか？ <アイ・オブ・ホルス>のピースは、1本のレーザービームを2本に分割します！ <アイ・オブ・ホルス>に命中したビームは半分反射し、もう半分は透過するので、戦略と興奮も倍になります。2つのピースを使用すれば、ビームを2回分割でき、ボタン1つで3本のレーザーが爆発します！



### 1) 電池の着脱

「ケット2.0」では、CR2032コイン型リチウム電池を2つ使います。スフィンクスの底面は取り外しが可能なフタになっており、フタを外せば前述のコイン電池を1つ装着できます。電池の着脱の際は、スフィンクスを仰向けにネジとフタを外してください。

※「ケット2.0」には前述のコイン電池が2個付属しており、それぞれがスフィンクスに装着されています。ご使用の際は、電池を稼働させるため、図の「プルタブ」を引き抜いてください。



### 2) 電池の取り扱いと注意

- ・推奨されている電圧・サイズの電池 (CR2032) を使用すること。
- ・コイン電池は+の面がフタのほうを向くように装着すること。
- ・消耗した電池は取り除くこと。
- ・ショートさせないこと。

#### !!注意!!

- ・ボタンを押すと、ダイオード・レーザーが発射されます。
- ・レーザービームを直接目に入れると有害な場合があります。
- ・全てのピースが安全にボード上のマスに置かれるまで、ボタンは押さないでください。
- ・鏡の面を上に向けしないでください。
- ・レーザービームを目に直接入れたり、反射させて目に入れたりしないようご注意ください。
- ・レーザービームを人の目に向けないようご注意ください。