

シーシュポスの岩

~ THE STONE OF SISYPHUS ~
by BAMYS LLC

・2-4人 ・10歳以上 ・20-30分

内容物

- ・数字カード34枚
(1~4各8枚ずつ、ゼウスカード2枚)
- ・山カード4枚
- ・シーシュポスカード4枚
- ・得点カード4枚
- ・マーカーカード4枚
- ・説明カード4枚

-1-

ゲーム概要

「シーシュポスは、神々を欺いた罪で罰を受けることになった。巨大な岩を山頂まで押し上げるという罰だ。しかし、あと一歩で山頂という所で岩は麓まで転がり落ちてしまう。何度岩を押し上げても麓まで転がり落ちてしまう。永遠の苦行が繰り返されるのだ。」

これはギリシア神話に登場するシーシュポスという人物を題材にしたゲームです。各プレイヤーは手札を減らしていき、ラウンド終了時に得点を得ます。プレイヤー数に応じてラウンドを行い、より多くの点を得たプレイヤーが勝者となります。2~4人でプレイできます。

-2-

ゲームの準備

- ・各プレイヤーに山カード、シーシュポスカード、得点カード、マーカーカードを1枚ずつ配ります。
- ・山カードの1の目盛に重なるようにシーシュポスカードを置きます。
- ・ゲーム中はシーシュポスカードを動かすことで、山の何合目にいるかを表します。
- ・数字カードをよく切り、プレイヤー数に応じて以下のように配ります。
 - ・2人—各プレイヤー10枚
 - ・3人—各プレイヤー7枚
 - ・4人—各プレイヤー5枚
- ・余った数字カードは、テーブル中央に数字が見えないように置き、山札とします。
- ・スタートプレイヤーを決めます。最近最も罪深いことをしたプレイヤーが第1ラウンドのスタートプレイヤーとなります。

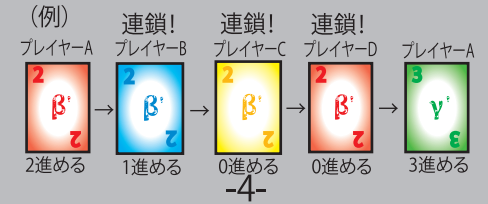
山カード
シーシュポスカード



-3-

ラウンドの進め方

- ①自分の手番になったら、手札からカードを1枚出します。出したカードに書かれている数だけ、自分の山カードに重ねてあるシーシュポスカードを山の上部へ進めます。これで手番は終了し、手番は左隣のプレイヤーへと移ります。
(例)プレイヤーAは4のカードを出した。→「1」の目盛にあるシーシュポスカードを4つ進めて、「5」の目盛まで動かす。
- ②以降のプレイヤーには、「連鎖」と「縛り」が適用されます。
 - ・「連鎖」—直前のプレイヤーと同じ数字の書かれたカードを出したプレイヤーは、直前のプレイヤーより「1」少ない数シーシュポスカードを進めます。これを「連鎖」と言います。連鎖は累積します。ただし、0未満にはなりません。

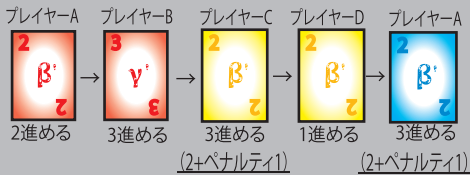


-4-

・「縛り」—同じ色のカードが連続で出された場合、「縛り」の状態になります。「縛り」状態の時に、

- 同じ色のカードを出す場合
→そのままラウンドが進みます。
- 違う色のカードを出す場合
→連鎖は解除され、ペナルティとして、「出したカードの数より1大きい数」シーシュポスカードを進めます。その後、縛りは解除されます。

(例) 縛り 縛り解除 縛り 連鎖解除
連鎖! 縛り解除



-5-

③山カードの目盛が「7」を超す場合、シーシュポスカードは「1」の目盛まで滑り落ち、そこから残りの数字分進めます。滑り落ちた場合、山札からカードを1枚引いて手札に加えます。

(例)山カードの「5」の地点にいるプレイヤーAが、目盛を4つ進める時、5→6→7→1→2と2の地点に進むことになります。滑り落ちたので、山札からカードを1枚引いて手札に加えます。

④ゼウスカード—ゼウスカードは自分の手番で、連鎖・縛りの影響を受けずに出すことができます。全てのプレイヤーのシーシュポスカードの位置を以下のように反転させます。ゼウスカードを使用した時、その時にかかっている連鎖・縛りはリセットされます。

シーシュポスの位置	1	2	3	4	5	6	7
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
ゼウスカード使用后	7	6	5	4	3	2	1

-6-

ラウンドの終了

- ・プレイヤーの誰かの手札が0の状態(最後の手札の処理後、新たにカードが手札に加わらなかった状態)になった時
- ・山札のカードが全て引かれた時

上記のどちらかの条件を満たした時、ラウンドは終了します。各プレイヤーは自分の残りの手札を1枚1段と換算して、シーシュポスカードを今いる目盛から滑り落とします。最終的に留まった目盛の数が、そのラウンドの獲得ポイントとなります。(最低1点~最高7点) 得点カードとマーカーカードで、合計得点を表します。

(例)ラウンド終了時5の目盛のところにて、手札が2枚余った
→ 5から2目盛分滑り落ちて、獲得ポイントは3
・ラウンド終了時2の目盛のところにて、手札が3枚余った
→ 2から一番下まで滑り落ちて、獲得ポイントは1



-7-

ゲームの終了

- ・2人プレイ時: 4ラウンド
 - ・3人プレイ時: 3ラウンド
 - ・4人プレイ時: 4ラウンド
- を行い、合計得点をより多く獲得したプレイヤーがゲームの勝者となり、神に赦されます。

-8-

BAMYS

Boardgames Always Make You Smile



販売: BAMYS合同会社
〒366-0042
埼玉県深谷市東方町1-7-12
Sales: BAMYS LLC

1-7-12 Higashigata-cho Fukaya-shi
Saitama, JAPAN

https://bamys.org/

©2019 BAMYS LLC

