

A decorative floral pattern consisting of several concentric circles of small, stylized flowers and leaves, rendered in a light gold or yellow color. The pattern is centered on the page and partially overlaps the main title text.

# エクスタロット ルールブック

003 夢の捕獲

バージョン v1.00

草場 純

ゲーム名：夢の捕獲

バージョン： v1.00

考案者（著者）：草場 純

受付日：2016年 4月 1日

概要：伝統的なルールに則ったトリックテイキングゲーム

人数：6人 1人おきの3人が組むチーム戦

使用カード：108枚

プレー：15トリック6ディール

参照ルール：伝統的なトリックテイキング

-----

## 夢の捕獲

概要：伝統的なルールに則ったトリックテイキングゲームです。マストフォローですが、フォローできないときはマストラフです。

使用カード：108枚

人数：6人 一人おきの3人が組む、3人对3人のチーム戦です。

ゲーム：6ディールやって、合計得点の多いチームの勝ちです。

ランク：カードの強さは、大アルカナが切り札です。切り札の強さは0(愚者)が最強で、次が23(希望)、22(夢)、21(世界)、…、となっていて1(魔術師/パガット)が最弱の切り札です。

小アルカナはどのスートも、∞、K、Q、C、J、15、14、…、2、1、0の順です。A(1)は強くないので注意。

ポイント：カードの点数は、愚者が-5点(マイナスのカードはこれのみです)、希望・夢・世界・魔術師は、それぞれ5点です。それ以外の切り札は1枚1点です。小アルカナは、∞は5点、Kは4点、Qは3点、Cは2点、Jは1点で、数字札は6枚で1点です。(1枚6分の1点ということ。)

ディール：最初のディーラーは適当に決め、あとはディールごとに反時計回りに交代していきます。ディーラーは全部のカードをよくシャッフルし、左隣にカットしてもらってから反時計回りに1枚ずつ全てのカードを配ります。手札は1人18枚となるはずです。

ディスカード：各自は、手札から3枚を選んで伏せて捨てます。このとき5点の札は捨てられません。(-5点も) 捨てられたカードはチームごとに纏めておいて、最後に相手チームの獲得したカードに加えられます。自分のチームのものにならないことに注意！

役札の公開：プレーに先立って、愚者・希望・夢・世界・魔術師を持っている人はそれを表にして、みんなに見せます。見せたらまた手札に戻します。

プレー：最初のリードはディーラーの右隣です。プレーも反時計回りに進

むので、注意。

リードする人は何を出しても構いません。しかし残りの人は、リードされたスートを出さなければなりません。もしリードが♠なら、必ず♠を出すということです。ない場合は切り札(大アルカナ)を必ず出します。それもない場合は何をだしても構いません。

一巡したら誰が勝ったか判定します。勝つのは切り札が出ていれば出された中で最も強い切り札です。切り札が出ていなければ、リードされたスートで一番強いカードです。

勝った人がその出されたカードを全て獲得して(手札には入れない)次のリードをします。獲得したカードは、チームごとに纏めておくとよいでしょう。(相手チームの捨て札も一緒に入れていいです。)

こうして15トリックのプレーをします。最後のトリックに勝つと1点獲得します。

得点：獲得したカードの点とラストトリックの1点が得点になります。この点が40点以上になったチームには更に10点が与えられます。稀に両チームともこのゲームボーナスがつくこともあります。逆に両チームともゲームボーナスなしもあり得ます。

数札は6枚で1点です。半端は切り捨てます。あるチームが40枚の数札を取ったら6点になるわけです。

捕獲：敵の「希望」が出ているときに「愚者」で勝つことを「希望の捕獲」と言います。愚者を出したチームに15点が与えられます。味方同士ではこのボーナスは発生しません。同じく敵の「夢」を「希望」で取れば、「夢の捕獲」で15点になります。同じく敵の「世界」を「夢」で取れば、「世界の捕獲」で15点になります。敵の「魔術師」を「女教皇」で取れば「魔術師の捕獲」で15点になります。カードの出される順番は関係ありません。

同じトリックで複数の捕獲が起こった場合は、より上の捕獲だけが成立します。例えばAチームが「夢」、Bチームが「希望」、Aチームが「愚者」と出したら、「希望の捕獲」でAチームに15点が与えられます。しかし、Aチームが「夢」、Bチームが「希望」、Bチームが「愚者」と出したら、ボーナスは発生しません。愚者が味方の「夢の捕獲」を消してしまった結果になります。と言う訳で、「魔術師の捕獲」はなかなか難しいです。

魔法：最後のトリックに魔術師を出して勝てばボーナスとして10点を得ます。これを「魔法の成功」と言います。しかし最後のトリックに「魔術師」を出したのに、敵に勝たれてしまったら、「魔法の失敗」で、敵が10点を得ます。（「魔法の失敗」と「魔術師の捕獲」が同時に起ることもあり得ます。）

最後のトリックに魔術師を出したのに、味方に勝たれてしまった場合を「魔法の消滅」と言い、ボーナスは発生しません。

捕獲のボーナスも魔法のボーナスも、ゲームボーナスとは別だてです。ゲームボーナスの10点は、カードの点(とラストトリック)の点だけで40点以上になるとつくものです。

-----

## ルール募集

エクスタロットを使ったゲームのルールを募集しています。応募のあったルールは、エクスタロットのプレイに適しているか審査され、考案者の氏名、受付の日付とともに pdf で公開されます。考案者は、すでに掲載されたルールを修正・改良することもできます。ルールの申請方法は、エクスタロット・ゲーム情報サイト(<http://xtarot.jp/>)をご覧ください。

エクスタロットは、友達とプレイしながら、ルールを面白く改良していくことを目標にしています。そのため、ハード（カード）とソフト（ルール）を分けています。エクスタロット・ゲーム情報サイトでは、最新のルールやカードの情報を紹介しています。

## 夢の捕獲

著者 草場 純

2016年 6月 1日発行

発行者 有限会社銀河企画

©2016 草場純 有限会社銀河企画