



# エクスタロット ルールブック

006 セイバー・メソッド

鈴木一也

ゲーム名：セイバー・メソッド

バージョン：v1.00

考案者（著者）：鈴木一也

受付日：2016年 5月 31日

概要：友達と一緒に運命を切り拓くゲーム感覚のタロット占い

人数：2人～5人

使用カード：すべて

プレイ：占者、シーカー、セイバー1～3人

占者はシーカー又はセイバーを兼ねても良い

専用のスプレッドにカード配置してロールプレイする

参照ルール：タロット占い

-----

## エクスタロット セイバー・メソッド

鈴木一也

このメソッドは、2人～4人の友達と、一緒に運命を切り拓くゲーム感覚のタロウ占術です。占う本人であるシーカーと、それを助けるセイバーが協力してより良い運命を導き出します。

プレイヤー：占われる人、シーカー1名、それを助ける人、セイバー1～3名、カードの持ち主である占者は、シーカーか、セイバーと兼ねても良いが、占者として独立していても構いません。

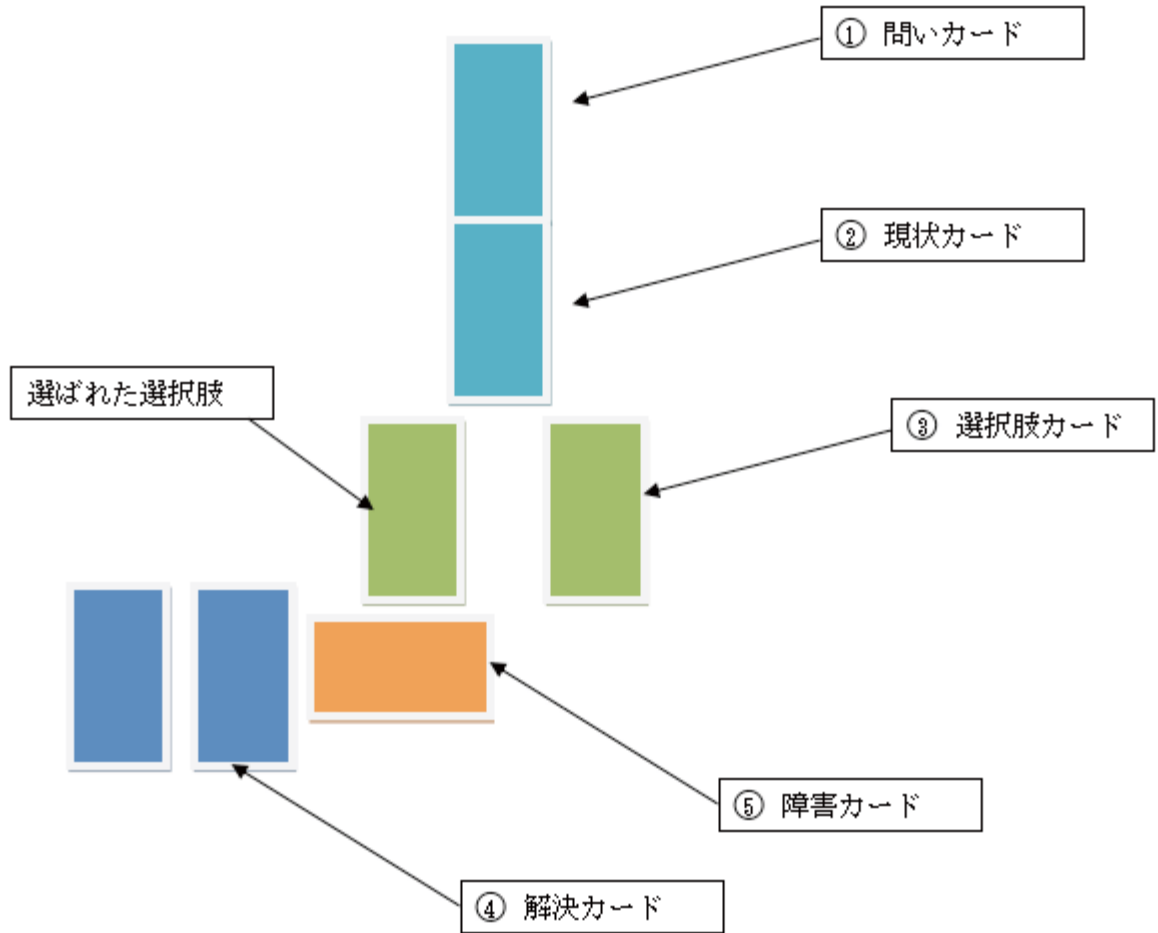
使用カード：全部のエクスタロットカード

1. シーカーは占う内容を心に刻み、セイバーにその内容を告げます。
2. カードの持ち主がカードを良くシャッフルしたカードパイルを置き、シーカーが左手でパイルを二分割します。下あったパイルを上にあったパイルに乗せ、一番上のカードをめくり、シーカー正面の上方に置きます。  
正位置はシーカーを基準にします。カードは逆位置も加味して考えられます。このカードは、シーカーの求める問いとなるものです。もし、占者がシーカーの問いとかけ離れたカードだと判断した場合、1からの手順を繰り返します。
3. 問いのカードが正しいと認められたら、カードの持ち主が、パイルの上からセイバーにカードを配ります。  
セイバーが1人のときは、5枚  
セイバーが2人のときは、4枚  
セイバーが3人のときは、3枚ずつ配ります。  
セイバーはこのカードを用いて、占術の結果をより良いものに導きます。  
しかし、セイバーのカードに「死神」「悪魔」「塔」があったとき、セイバーは闇堕ちし、ダークセイバーとして占術の悲劇を演出しようとしてくださ

い。ダークセイバーは、いつでも正体を現わし、闇落ち宣言しても構いません。

4. パイルの上から7枚目を、問いカードの下に配します。  
以降、パイルから7枚目のカードを置いていきます。  
このカードは、問いに関する現在の現状を表わします。占者はカードから判断し、現状を告げます。
5. パイルから1枚、現状カードの左下に配します。  
さらに1枚のカードを現状カードの右下に配します。  
これらのカードはシーカーの取り得る選択肢になります。占者はカードから選択肢の内容を告げ、シーカーはどちらかの選択肢を選びます。
6. さらにパイルからカードを引き、選んだカードの下に横向きに置きます。正逆位置は考慮しませんが、このカードは選択肢を選んだ時の障害を意味しますので、逆位置のイメージが強くなります。  
逆でも良いカードの場合、善意や幸運が却って妨害をすることになります。占者は妨害の内容を告げます。

7. セイバーは、自分の手札から1枚を切り、障害カードに対してそれを取り除くように障害カードの横に起きます。セイバーが置けるのは、ひとつの障害につき1枚のカードのみです。正逆どちらで置いても構いません。これが、問題の解決方法になります。全セイバーが解決カードを置きます。

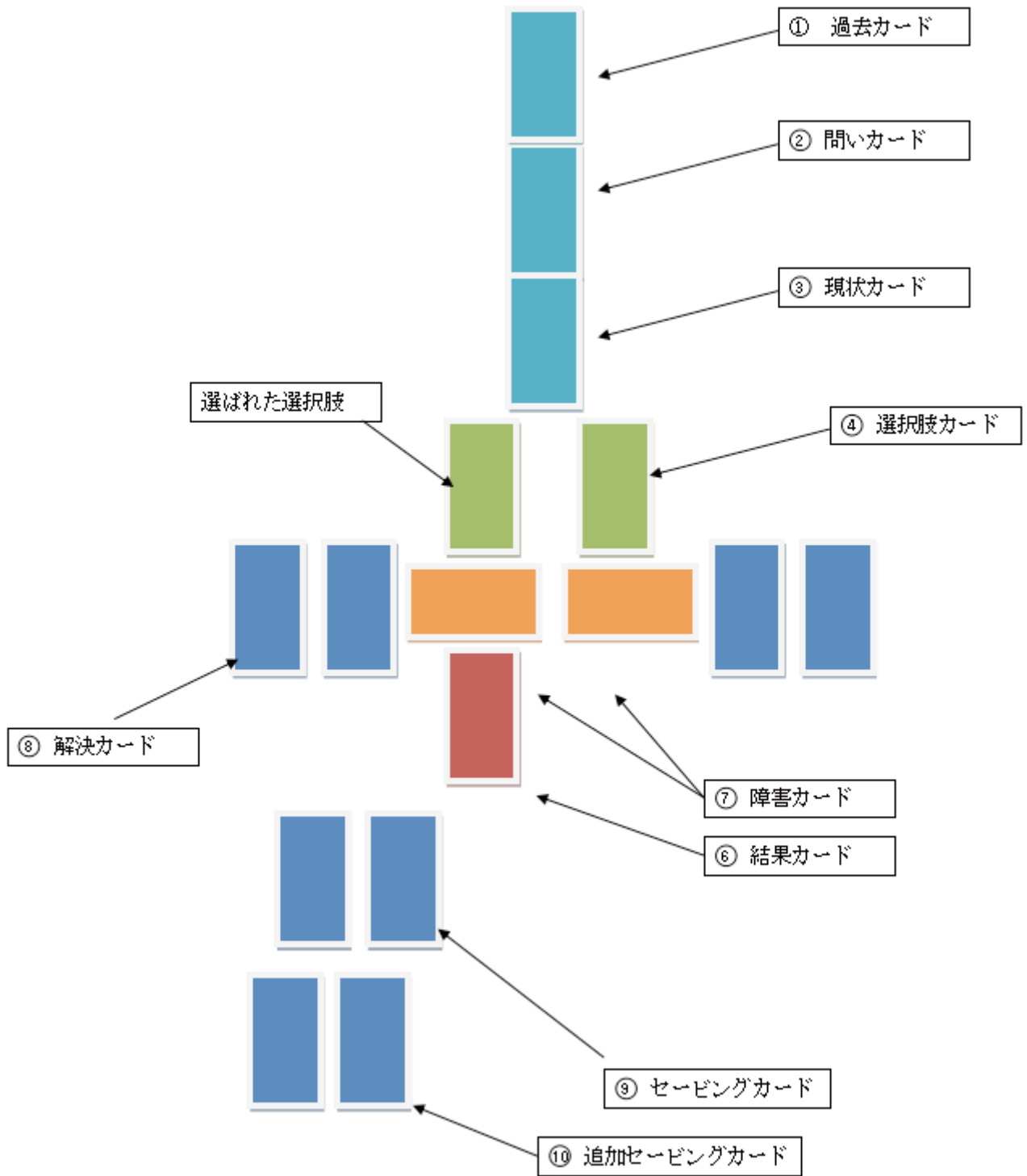


ダークセイバーは、できるだけ解決をさせないように、あるいは解決カードを打ち消すよう、カードを置くようにします。占者は、凶兆のカードは解決が困難と判断しなくてはなりません。

セイバーがカードの意味を理解していない時は、いちいち調べたりせず、その直感で置いてもらいます。

占者は置かれた解決カードを総合して判断し、シーカーに告げます。

8. シーカーは問題解決が難しいと判断したら、もうひとつの選択枝カードを選びなおす事ができます。この場合も7の手順を繰り返します。
9. プレイヤーは誰でも、現状に対して過去の原因を聞く権利を持ちます。誰かが過去を知りたいと言えば、パイルの一番下から7番目のカードを、問いカードの上に置きます。  
占者はこのカードから問いに関する現状に繋がる過去の状態や原因を告げます。
10. シーカーは最終的にどちらかの選択枝を選び、その結果カードを1枚、パイルから求めます。  
この結果カードに対して、セイバーはそれをより良くするため、ダークセイバーはそれを悪くするためにセービングカードを1枚ずつ出し合います。  
占者が要求すれば、さらにもう1枚ずつ出し合うことができます。
11. 占者は最終的に選択した結果を判断し、シーカーに告げます。  
良い結果ならば、シーカーとセイバーが目的を達したことになります。  
悪い結果なら、その目的は失敗したことになり、ダークセイバーが居る場合、その勝利になります。
12. なお、結果カードは一方の選択枝にしか出せません。両方の選択枝に出してはいけません。
13. 最後はカードを守護する精霊に皆で感謝の礼をして、カードを片付けます。



## 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。

## セイバー・メソッド

著者 鈴木一也

2016年 6月30日発行

発行者 有限会社銀河企画 <http://gpi.jp/>

©2016 鈴木一也 有限会社銀河企画