



エクスタロット ルールブック

009 フェアリーファイブハンドレット

Kay

ゲーム名：フェアリーファイブハンドレッド

バージョン：v1.00

考案者（著者）：Kay

受付日：2016年9月12日

概要：いくつかのゲームを融合したトリックテイキングゲーム

人数：3人～8人

使用カード：34～84枚

プレー：10トリック

参照ルール：ファイブハンドレッドをベースに

スカート、ナポレオン、コントラクトブリッジ

フェアリーファイブハンドレッド

使用カード：プレー人数により変わる

3人：34枚

聖杯と金貨の7、全スートの8-10、J、C、Q、K、F

4人：44枚

全スートの5-10、J、C、Q、K、F

5人：54枚

聖杯と金貨の2、全スートの3-10、J、C、Q、K、F

6人：64枚

全スートの2-12、J、C、Q、K、F

7人：74枚

全スートの2-14、聖杯と金貨の15、J、C、Q、K、F

8人：84枚

全スートの0-15、J、C、Q、K、F

ディーラー：

一人に10枚ずつ配り、残りの4枚（キティ）は場の中央に伏せる。

ビッド：ディーラーの左隣から始める。前の人より低い基本点のビッドはできない。一人を除いて全員がパスした時点で宣言が成立し、最後のビッドをしたプレイヤーがデクレアラーとなる。但し誰もビッドせずにパスだけで1巡してしまった場合は全員が全敗を目指す特殊ルール「ラムシュ」となる。

基本点：

通常ゲーム

	切札魔剣	切札聖樹	切札金貨	切札聖杯	ノートランプ（切札なし）
6トリック：	40	60	80	100	120
7トリック：	140	160	180	200	220
8トリック：	240	260	280	300	320
9トリック：	340	360	380	400	420
10トリック：	440	460	480	500	520

ミゼール（全敗）宣言のゲーム

	プレー人数:3-4人 5-6人 7-8人		
ミゼール（制限なし）	250	150	50
ハンドミゼール（キティとの交換なし）	350	250	150
オープンミゼール（1トリック目に手札を公開）	450	350	250
オープンハンドミゼール（交換なしで1トリック目に手札を公開）	550	450	350

ダブルミゼール宣言：プレー時の手札に任意のFがある事を宣言した上でミゼール。基本点が2倍になる。

クレージーミゼール宣言：プレー時の手札に聖杯Fがある事を宣言した上でミゼール。基本点が10倍になる。

オープン・ハンドミゼールとダブル・クレージーミゼール宣言は複合する。

副官指名：

3人の場合は行わない。4人でも対面に座ったプレイヤーを副官とするペア戦の場合も同様。また、プレイヤー数に関係なくミゼール系でも副官指名はしない。

4-6人：

キティを取る前にデクレアラーはカードを1枚指定する。指定カードの持ち主が副官となるがこの場では名乗り出ない。もし指定カードがキティもしくは手札にある場合副官はおらず、更に得失点がハイリスク・ハイリターンになる。

7-8人：

キティを取る前にデクレアラーはカードを2枚指定する。以下同様。

キティ：

デクレアラーはプレイを始める前にキティを取り、代わりに4枚捨てる。望むのなら、副官指名札を捨てても良い（後でわかるので）ラムシュの場合は誰も取らないで死札となる。

プレイ：

デクレアラーの左隣からマストフォローのトリックテイキングを10トリック行う。

切札がある場合：

聖杯 F→金貨 F→聖樹 F→魔剣 F→切札 J→切札同色 J→切札 K→切札 Q→切札 C
→切札 15～0→台札 K→台札 Q→台札 C→台札 J→台札 15～0 の順。8人ゲーム
では A(1)が弱いことに注意すること。また、全ての F と切札同色 J は切札スー
トとしてプレイする

ノートランプの場合：

聖杯 F→金貨 F→聖樹 F→魔剣 F→台札 K→台札 Q→台札 C→台札 J→台札 15～
0 の順。

F はどのスーツにも所属しない、切札スーツとなる。

ミゼールとラムシュの場合：

台札 F（重要！）→聖杯 F→金貨 F→聖樹 F→魔剣 F→台札 K→台札 Q→台札 C
→台札 J→台札 15～0 の順。

F の所属スーツは見た目のスーツだけで変わらない。

プレイで使用したカードは集めずに、手元に勝ったトリックは縦置き、負けた
トリックは横置きで伏せて並べて示す。

通常ゲームのデクレアラーのスコア：

副官全員と合わせて宣言トリック数以上取ると成功で、基本点がプラスとな
る。オーバートリックによる追加点は一切ない。逆に満たない場合は失敗で、
基本点がマイナスとなる。もし、手札及び捨て札に副官指名札が 1 枚あると得
失点は 1.5 倍に、2 枚あると 2 倍になる。（この処理を行わず、副官のスコア
の処理をデクレアラーに対して行っても同じ結果となる。）

ボーナスポイント：

スモールスラム：9 トリックを宣言して 9 トリック以上取った場合、100 点加
算

グランドスラム：10 トリックを宣言して 10 トリック取った場合、300 点加算

副官のスコア：

ボーナスポイントも含めたデクレアラーの半分の得失点となる。

もし 2 枚あるとデクレアラーと同じ点数となる。

ディフェンダーのスコア：

1 トリック取るごとに 10 点。

ミゼール系のスコア：

全敗で成功、1 トリックでも取るかダブルミゼール、クレージーミゼールを宣言したにもかかわらずプレー時の手札に必要な F がないと失敗となる。

ボーナスマルチプライ：

F がある手札で成功した場合は以下の倍率がかかる。（キティとの交換時に捨てた場合は無効）なお、実際のプレー順に関係なく強さの昇順で判定する

- 1 枚目が聖杯 F:クレージーミゼール成立
- クレージーミゼール宣言 2 倍（実質 20 倍）
- ダブルミゼール宣言 7.5 倍（実質 15 倍）
- 宣言なし 10 倍
- 1 枚目が聖杯以外の F:ダブルミゼール成立
- ダブルミゼール宣言 1.5 倍（実質 3 倍）
- 宣言なし 2 倍
- 2 枚目:一律 2 倍

ミゼール系のディフェンダーのスコア：

デクレアラーに 1 トリック取らせるごとに 10 点。

ペア戦のパートナーもディフェンダーとして扱う。

ラムシュのスコア：

失敗した場合、1 トリック取るごとに-50 点。但し F による勝ちトリックは数えない。

成功したプレイヤーがいた場合、成功した人数により以下の点数がプラスとなる。

- 1 人 300
- 2 人 150
- 3 人 100
- 4 人 80
- 5 人 60
- 6 人以上 50

F ありの手札で成功した場合は聖杯以外 1 枚ごとに倍(ダブルラムシュ)、聖杯で 10 倍(クレージーラムシュ)。

ゲーム終了：+500 点以上または-500 点以下に達したプレイヤーが出た時点で終了となる。

クラシカルオプション：古風（謎）なルールがお好みであれば以下のオプションもある。デクレアラーが全勝した場合はコントラクトと無関係に 250 点を保証するボーナスポイントを加算する。デクレアラーはキティを見てから副官指名、見えたカードの指定を禁止され、副官は即名乗りを上げる。全員パスの場合は配り直し、または 1 トリック 10 点のゲームを行う。

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。

フェアリーファイブハンドレッド

著者 Kay

2016年 9月23日発行

発行者 有限会社銀河企画 <http://gpi.jp/>

©2016 Kay / 有限会社銀河企画