



エクスタロット ルールブック

エクスタロットの遊び方コンテスト参加作品
016 そのアルカナは欲しくない

ゆうり

エクスタロットの遊び方コンテスト参加作品

ゲーム名：そのアルカナは欲しくない

バージョン： v1.00

考案者：ゆうり

受付日：2018年 2月 24日

概要 競売で大アルカナを首尾良く集めるゲーム

プレイ人数 3人から5人

使うカード 104枚（5人のとき）

参照ルール ブリッジなどのトリックテーキングゲーム

はじめに

あなたは、特別な力を持った大アルカナという護符を集めるために、競売会場に来ました。競売には入札用のカードが使われます。そのカードでいちばん高い入札をした人が、大アルカナの護符（これからは単に護符といいます）を手に入れられるのです。護符は全部で24枚、入札の回数は最大16回です。でも、欲張ると痛い目に遭いますよ。

ゲームの目的

護符は24枚あって、左肩に0から23までの数字がついています。競売に出された護符を、落札して集めることが、このゲームの大まかな目的になります。ところが、1桁目の数字が同じ（たとえば3と13と23の）護符は相性が悪く、同時に持つと逆効果になります。そういう組合せはできるだけ避けながら、護符を集めないといけません。

準備

最初に、セットから護符24枚を分けておきます。護符以外の残りのカードは、入札用のカードとして使いますが、人数に応じて枚数を調整します。競技者が5人のときはM, Fを抜いて80枚にします。4人のときは更にC, W, L, Nを抜いて64枚にします。3人のときは更にB, E, R, Aも抜いて48枚にします（通常のトランプからJOKERとAを抜いた状態）。

24枚の護符はよく切って裏返しの山札にします。これが競売品になります。護符以外のカードもよく切ってから、各競技者に16枚ずつ配ります。これが入札用のカードになります。そして、じゃんけん等で最初の親を決めます。

カードの強さ

入札に使われるカードの強さは、強い順に $K > Q > C > J > W(15) > L(14) > B(13) > E(12) > R(11) > 10 > \dots > 2 > A(1) > N(0)$ です。カードの左下に書いてある番号の右側の数字が強さなので、分からないときはそこを確かめるとよいでしょう。

プレイ方法

親は、山札の上から護符を1枚取り、表向きにしてテーブルに置きます。これが競売品になります。まだ山札があるときは、更にもう1枚を取って競売品に追加することもできますし、やめておくこともできます。ところで、持っている入札用のカードがあと1枚になったときは、競売が最終ラウンドです。このときは特別に、山札の護符が何枚残っていようと全部を競売品にします。要約すると、親は、山札の護符を、通常であれば1枚か2枚を、入札の最終回は全部を、競売品として陳列します。

そうして競売品の陳列ができたなら、親は、持っている入札用のカード1枚を表か裏のどちらかにしてテーブルの上に出します。ここで、表向きの場合と裏向きの場合では、入札の規則が違ってきます。

表向きに出した場合

親が出したカードを台札(だいふだ)といいます。ほかの競技者は親を起点にして時計回りに順次、台札とスート（スペードとかハートなどのマーク）が同じ入札用のカード1枚を表向きに出します。スートが同じカードを持っていないときは、どれでも好きなカード1枚を表向きに出します。パスはできません。

競技者全員がカードを出し終わったらカードの強さを比較します。同じ強さのカード（たとえばKとK、3と3、など）が出たときは、それらのカードは無効とします。有効なカードのなかで、台札とスートが同じカードのうち、いちばん強いカードを出した競技者が、そのラウンドの勝者となります。誰も有効なカードを出していないときは、親が勝者となります。

裏向きに出した場合

ほかの競技者も入札用のカード1枚を裏向きに出します。全員が出してから一斉に表向きに戻します。そしてカードの強さを比較します。同じ強さのカードがあるときは、そのカードは無効とします。有効なカードのなかで、いちばん強いカードを出した競技者が、そのラウンドの勝者となります。親が表向きに出した場合との違いは、親のカードが台札にならないことです。誰も有効なカードを出していないとき

は、親が勝者となります。

ラウンドの勝者は競売品の護符を全部獲得します。その護符は、勝者の手前のテーブル上に表向きで並べます。これで競売の1ラウンドが終わります。護符の山札がまだあるときは、ラウンドの勝者が次の親になり「プレイ方法」の最初に戻って競売を続けます。そうでなければ、競売は終了です。たとえ入札用のカードが残っていても護符がすべて落札されたら終了です。

点数計算と勝者の決定

競売の全ラウンドが終了したら、競技者はそれぞれ獲得した護符を調べて点数計算をします。このとき、護符の相性を検査します。もし、護符のなかに1桁目の数字が同じものがあるときは、それを裏返します。1桁目の数字が同じものが3枚あるときは、その3枚とも裏返します。

相性の検査が終わったら、得点は、獲得した護符のうち表向きを+2点、裏向きを-1点として、それらを合計します。裏向きが多いと得点がマイナスになることもあります。順位は得点の高さで決まります。いちばん得点の高かった競技者がゲームの勝者です。同点のときは、そのなかでいちばん数字の大きい表向きの護符を持っているほうの競技者が真の勝者です。

バリエーションルール

4人の場合、向かい合った2人がチームを組んで2対2の勝負にすることもできます。得点はチームの合計点になります。

以上

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。

そのアルカナは欲しくない

著者 ゆうり

2018年 2月26日発行 v1.00

発行者 有限会社銀河企画 (GPI.JP)

©2018 ゆうり／有限会社銀河企画