



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

024 聖杯を獲得せよ！

かつみ

エクスタロットの遊び方コンテスト参加作品

ゲーム名：聖杯を獲得せよ！

バージョン：v1.00

考案者：かつみ

受付日：2019年 10月 28日

概要：聖杯(ハート)のスートのカードを多く取るゲーム

プレイ人数：3～10

使うカード：100～112 枚

プレイの流れ：大アルカナを切札としてトリックテイキングを行い、聖杯(ハート)のカードを多く取ることを目標にします。

参照ルール：ハート

使用カード

3人,6人,9人: 108枚 (ハート以外の-1のカード全てと大アルカナの0(愚者)を取り除く)

4人,7人,8人: 112枚 (全て使う)

5人,10人: 100枚 (ハート以外の0,∞,-1のカードと大アルカナの0(愚者),22(夢),23(希望)を取り除く)

順番決め

大アルカナのカードを全てシャッフルして、各プレイヤーが山から1枚ずつ取ります。数字の大きい順に1番、2番と決まります。そして、使うカードを全てシャッフルして、順番で1番になった人がカードを配ります。

なお、このゲームではカードを何回かに分けて配ります。

手札と配る回数は以下の通りです。

3人: 12枚ずつ3回

4人: 14枚ずつ2回

5人: 10枚ずつ2回

6人: 9枚ずつ2回

7人: 16枚ずつ1回

8人: 14枚ずつ1回

9人: 12枚ずつ1回

10人: 10枚ずつ1回

配り終わったら順番が1番の人からカードをプレイしていきます。

カードの強さ

大アルカナ $0 < 1 < 2 < 3 \dots 23$

小アルカナ $-1 < 0 < A < 2 < 3 < 4 \dots 15 < J < C < Q < K < \infty$

Aは1として考えます。

カードのプレイ

順番が最初の人プレイしたカードをここでは「打ち出し札」と言います。

ハートのカードを打ち出しに使うことは出来ません。

しかし、1度ハートのカードがプレイされるか、手札にハート以外のカードが無い場合は打ち出しに使えます。

カードをプレイする条件

マストフォローの原則が適用されます。

1. 打ち出し札と同じスートのカードがある場合は、必ずそのスートから1枚プレイしなければなりません。
2. 1.で合うカードがなければ、次に大アルカナのカードから1枚出します。
3. 1.も2.も無ければ、自由にカードを出せます。ただし、ここで出したカードは最弱になります。3.のタイミングでハートを出すことができます。相手にハートのカードが奪われますが、これ以降ハートを打ち出すことができますようになります。

強さは

大アルカナ>打ち出し札のスート>それ以外
となります。

トリックの中にハートのカードがあった場合、取ったトリックの山とは別に、ハートのカードの束を作って公開します。トリックの勝者はプレイの順番の最初になり、また「カードのプレイ」に戻ります。

手札を使い切った時に、まだ山にカードがあれば、手札を使い切った時のトリックの勝者がカードを配り、そのプレイヤーからプレイを続けます。

手札も山札も使い切ったら、得点の計算に移ります。

得点の計算

ハート(聖杯)のカードにのみ得点が付きます。

全人数共通

A : 1点

2~15 : 数字の点数

JCQK : 20点

7人と9人以外

-1、∞：20点

7人と9人

-1、∞：26点

これにより合計で7人と9人以外では240点、7人と9人では252点になります。

基準点

3人：80点

4人：60点

5人：48点

6人：40点

7人：36点

8人：30点

9人：28点

10人：24点

各プレイヤーは獲得したハートの合計得点を計算した上で、その得点から基準点を引きます。例えば、4人プレイで80点を獲得したプレイヤーは、 $(80-60=)$ 20点を獲得します。4人プレイで40点の場合、 $(40-60=)$ -20点となります。

ハートの0は得点にはなりません。しかしハートの∞を獲得したプレイヤーがハートの0も獲得した場合、全員のこの試合での得点は2倍されます。そのため+20点が+40点となる反面、-20点が-40点になることもあります。

ハートの-1を獲得したプレイヤーがハートの0も獲得した場合、全員のこの試合での得点の符号が反転されます。そのため+20点が-20点に、-20点が+20点になります。

ハートの 0、-1、 ∞ を全て獲得した場合、複合します。

つまり符号反転した上で 2 倍されます。

+20 点の場合、-40 点

-20 点の場合、+40 点

となります。

全てのハートのカードを独占できた場合、そのプレイヤーは $200 \times (\text{人数} - 1)$ 点を獲得します。それ以外のプレイヤーは -200 点となります。

なお、この場合は得点 2 倍や符号反転はありません。例えば 4 人での場合、独占したプレイヤーは $(200 \times 3 =)$ 600 点、それ以外のプレイヤーは -200 点となります。

何試合かプレイして、合計得点の多いプレイヤーが勝利です。

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。

聖杯を獲得せよ！

著者 かつみ

2019年10月29日発行 v1.00

発行者 有限会社銀河企画 (GPI.JP)

©2019 かつみ／有限会社銀河企画