



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

028 精霊のしっぽ

シュタイン

エクスタロットの遊び方コンテスト参加作品

テーマ：神器と精霊

ゲーム名：精霊のしっぽ

バージョン：v1.00

考案者：《匿名》

受付日：2020年12月23日

概要 途中で手札を増減させて終わったときに少ない者が勝ち

プレイ人数 2～6

使うカード 各スート、神器Nと精霊AからKまでの、計56枚。

プレイの流れ 順番にカードを出していき、数字かマークが一致したらカードの山を引き取る。終わった瞬間に手札が少ないようにする。

参照ルール ぶたのしっぽ

概要 途中で手札を増減させて終わったときに少ない者が勝ち

プレイ人数 2人から6人

使うカード 各スート、神器Nと精霊AからKまでの、計56枚。

プレイ方法

テーブルの上に、全部のカードをよく切って裏返しのままドーナツ状に広げ、どれでもつまめるようにしておきます。これを場のカードといいます。

適当な方法で親を決めて、親から時計まわりに順番がきます。

親は、最初、手札がないので、場のカードから1枚をとり、それをテーブルの真ん中に表向きで置きます。これを中央のカードといいます。

以降は、手札がある場合は、そこから1枚を選び、手札が無い場合は、場のカードから1枚を取って、まわりの人に見せます。

このとき、既に中央のカードが出ているときは、いちばん上の中央のカードと比べて、数字（ランク）かマークのどちらかが同じなら、中央のカードを全部もらって手札にします。そうでなければ、中央のカードの上に表にして重ねます。中央のカードが無いなら、そのカードが1枚目の中央のカードになります。

ただし、出したカードが精霊のときは、中央のカードがあるならそれを全部もらいます。これを「精霊のしっぽ」といいます。出したカードが神器のときは、いちばん上の中央のカードが何であっても、中央のカードはもらいませ

ん。

こうして、最後の場のカードを取った人が、そのカードを出して、その処理が終わったとき、ゲームは終わります。

それぞれの手札の枚数を数え、手札のいちばん少ない人が勝ちます。順位は、手札の少ない順になります。

注意点

このルールは昔から知られている「ぶたのしっぽ」の変形です。ただし、「ぶたのしっぽ」のルールには幾つかあって、スピード対決のものがありますが、「精霊のしっぽ」は、スピードを競うものではありません。

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。

精霊のしっぽ

著者 シュタイン

2020年12月24日発行 v1.00

発行者 有限会社銀河企画 (GPI.JP)

©2020 《匿名》 / 有限会社銀河企画