



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
対象コンテスト：2021+

034 スパイラル・フェイト

《匿名》

エクスタロットの遊び方コンテスト参加作品

対象コンテスト：2021+

ゲーム名：スパイラル・フェイト

バージョン：v1.00

考案者：《匿名》

受付日：2024年12月10日

概要 大アルカナを四元素の組で取得する対戦ゲーム

プレイ人数 2~5人

使うカード 全部

参照ルール なし

ゲームの目的

大アルカナを四元素の組で取得する

プレイ人数

2～5人

使用するカード

全て使用（112枚）

ゲームのルール

準備：

大アルカナ24枚をシャッフルし、裏向き山札「運命の泉」を作る。

上から5枚を表向きに並べ、これを「運命」とする。

残る88枚をシャッフルし、各プレイヤーに7枚配る。

残りは裏向き山札「元素」とする。

ゲーム進行

開始プレイヤーを決め、時計回りで手番進行

手番プレイヤーは以下の1から4を行う。

1. ドロー：「元素」から1枚を引く。

2. 獲得（任意）：手札から2枚を自分の場へ表向きに出せる。自分の場に出したカードの組み合わせが、「運命」の大アルカナ1枚が要求する「元素条件」（別表）を満たせば、その大アルカナを獲得する。獲得した大アルカナは自分の得点エリアへ置く。「元素条件」を満たさない出し方はできない。場に出したカードは「捨て札」の山に移行する。「元素」から1枚引く。これを好きなだけ繰り返す。パスが可能。

3. 交換（任意）：手札1枚を「捨て札」の山に移行し、「元素」から1枚引く。ここで2に戻っても良い。パスが可能。

4. 補充：大アルカナを獲得したなら、その分だけ「運命の泉」から「運命」が5枚になるよう補充する（山札がある限り）。

終了条件：最後の「運命」が誰かに取られるか、「元素」が1枚も無くなるか、または全員がパスをしたらゲーム終了。

得点計算：獲得した大アルカナの枚数を数える。最終的に枚数が最も多い者が勝者。同点の場合には、獲得した大アルカナを比べ最大の数字を持つ者が勝者。

別表 大アルカナの「元素条件」

- 愚者(A0)：「聖杯」数字と「奥義」
魔術師(A1)：「聖樹」数字と「智恵」
女教皇(A2)：「聖杯」数字と「女王」
女帝(A3)：「金貨」数字と「女王」
皇帝(A4)：「魔剣」数字と「王」
法王(A5)：「聖樹」数字と「王」
恋人(A6)：「聖杯」数字と「青年」
戦車(A7)：「魔剣」数字と「騎士」
正義(A8)：「聖樹」数字と「騎士」
隠者(A9)：「聖樹」数字と「休息」
運命の輪(A10)：「金貨」数字と「幸運」
力(A11)：「魔剣」数字と「仮面」
吊し人(A12)：「聖杯」数字と「智恵」
死神(A13)：「魔剣」数字と「彼方」
節制(A14)：「金貨」数字と「勇気」
悪魔(A15)：「金貨」数字と「仮面」
塔(A16)：「魔剣」数字と「休息」
星(A17)：「金貨」数字と「彼方」
月(A18)：「聖樹」数字と「至宝」
太陽(A19)：「聖杯」数字と「至宝」
審判(A20)：「魔剣」数字と「勇気」
世界(A21)：「金貨」数字と「青年」
夢(A22)：「聖樹」数字と「奥義」
希望(A23)：「聖杯」数字と「幸運」

数字は1から10までの10種類、「至宝」はNを意味する。

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。

スパイラル・フェイト

著者 《匿名》

2024年12月16日発行 v1.00

発行者 有限会社銀河企画 (GPI.JP)

©2024 《匿名》 / 有限会社銀河企画