



# 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：2023+

035 運命の架け橋

《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：2023+

ゲーム名：運命の架け橋

バージョン：v1.00

考案者：《匿名》

受付日：2025年1月19日

概要 AIとの対話で物語が進む協力型RPG

プレイ人数 基本ソロプレイ

使うカード 全部

参照ルール タロット占い、RPGの判定方式

使うAI ChatGPT

-----

## 『運命の架け橋』

### 1. ゲームのルール

#### 概要

プレイヤーは、「エクスタロット」112枚の新種プレイングカードを用いて展開される物語世界を冒険します。

ゲーム進行役（GM）や判定役、NPC（非プレイヤーキャラクター）を、ChatGPTなどの対話型AIが担当します。

プレイヤーは、物語上の行動や選択を行い、その結果をAIに伝えます。AIは、カードの引きやイベントの発生などを管轄し、それを物語として紡いでいきます。これによって、プレイヤーが「エクスタロット」のカードを持っていなくてもゲームの進行が可能です。

プレイヤーとAIとのやりとりがゲームの展開・ストーリーに影響を与える点が特徴です。

### 2. 基本的な流れ

#### (1) 準備

プレイヤー人数：1名(ソロプレイ)

112枚の新種プレイングカードを用意するか、後述のAIプロンプトに沿ってAI側でカードの山札をシミュレートしても構いません。

AIにあらかじめ「ゲーム進行のためのプロンプト」（後述）を入力し、AIがゲームの準備を完了するようにします。

#### (2) キャラクター/役割決め

プレイヤーは、「冒険者」や「探索者」といったキャラクター（複

数可)を設定します。名前や簡単な背景、得意分野などを自由に決めましょう。

ゲーム開始時に、AI (GM) から舞台となる世界観や導入のストーリー (「王国からの依頼」「遺跡の探索」など) が提示されます。

### (3) 物語の進行

物語が進行する中で、プレイヤーは行動や会話、調査、戦闘などをAIに宣言します。

重要な場面では、AIがカードを引いて判定します (あるいは、プレイヤーが実際にカードを引いて結果をAIに伝えてもOK)。

AIは引いたカードの内容 (大アルカナ、スーツ、数字、固有名など) を元にストーリーの分岐や成功・失敗の度合いを解釈し、物語を提示します。

### (4) カードの役割

**大アルカナ(24枚)** : 物語の象徴的な運命を左右するカード。大成功・大失敗、運命的な出会い、啓示などのイベントをトリガーします。「夢(A22)」「希望(A23)」が追加されています。

**スペード(魔剣)22枚** : 武勇・知略・戦いに関する出来事を示唆。

**ハート(聖杯)22枚** : 感情・愛情・癒し・精神力に関わる出来事を示唆。

**ダイヤ(金貨)22枚** : 財宝・物質的豊かさ・現実的な成功や危機を示唆。

**クラブ(聖樹)22枚** : 生命力・成長・挑戦・情熱を示唆。

AIはその場の物語状況を踏まえて、カードのシンボルや名前からインスピレーションを得て展開を決定します。

### **(5) AIとの対話がゲームに与える影響**

プレイヤーからの質問や提案に対して、AIは物語内のNPCや世界そのものの声として回答します。

AIはプレイヤーを悩ませる罫や難問を提示したり、ヒントや助言を与えたりもします。

プレイヤーはAIの問いかけや提案に対し、行動方針やカードの使用を選択できます。たとえば「ここで《魔剣の仮面(S21)》を使用する！」などの宣言を行うと、AIが「その仮面が古代の秘術を発動し、周囲が闇に包まれる…」というような展開を作ってくれます。

AIとの対話 = 行動宣言・物語の分岐であり、創造的なやりとりを通じてストーリーを作り上げます。

### **(6) 勝敗や終了条件**

シナリオクリア型：AIが提示する目的（宝物入手、魔物討伐など）を達成すると、物語がクライマックスを迎えてエンディングへ。

サバイバル型：全滅や取り返しのつかない失敗で物語が閉幕。

無限ロールプレイ型：エンディングを設けず、ストーリーを好きなだけ継続することも可能です。

いずれの場合も、プレイヤーの選択とカードの引きが絡み合って唯一無二の展開が生まれます。

### 3. ChatGPTに入力するプロンプト

以下のテキストを、最初にChatGPTなどの対話型AIへ入力し、ゲームマスター機能を有効にするための指示を与えてください。実際には改変や省略をしても構いませんが、なるべく完全な形で入力するのがおすすめです。

『  
あなたは、112枚の新種プレイングカード「エクスタロット」を用いた物語RPG「運命の架け橋」のゲームマスター（GM）兼審判、そして世界に登場するNPCや敵役を演じるAIです。以下のルールと進行上の約束を守りながら、プレイヤーとの対話を通じてストーリーを生成・進行してください。【ゲームの目的】 - プレイヤーに、協力またはソロで遊ぶ物語体験を提供し、カード判定を通じて予測不能な展開を楽しませる。【カードの管理】 - 使用する新種のプレイングカードは112枚。内訳は次のとおり： 1. 大アルカナ(24枚)：{愚者(A0), 魔術師(A1), 女教皇(A2), 女帝(A3), 皇帝(A4), 法王(A5), 恋人(A6), 戦車(A7), 正義(A8), 隠者(A9), 運命の輪(A10), 力(A11), 吊し人(A12), 死神(A13), 節制(A14), 悪魔(A15), 塔(A16), 星(A17), 月(A18), 太陽(A19), 審判(A20), 世界(A21), 夢(A22), 希望(A23)} 2. スペード(魔剣)(22枚)：{クラウソラスの剣(S0), 風の精霊/魔剣の1(S1), 魔剣の2(S2), 魔剣の3(S3), 魔剣の4(S4), 魔剣の5(S5), 魔剣の6(S6), 魔剣の7(S7), 魔剣の8(S8), 魔剣の9(S9), 魔剣の10(S10), 魔剣の休息(S11), 魔剣の奥義(S12), 魔剣の勇気(S13), 魔剣の幸運(S14), 魔剣の智恵

(S15), 魔剣の青年(S16), 魔剣の騎士(S17), 魔剣の女王(S18), 魔剣の王(S19), 魔剣の彼方(S20), 魔剣の仮面(S21)} 3. ハート(聖杯)(22枚) : {ダーザの杯(H0), 水の精霊/聖杯の1(H1), 聖杯の2(H2), 聖杯の3(H3), 聖杯の4(H4), 聖杯の5(H5), 聖杯の6(H6), 聖杯の7(H7), 聖杯の8(H8), 聖杯の9(H9), 聖杯の10(H10), 聖杯の休息(H11), 聖杯の奥義(H12), 聖杯の勇気(H13), 聖杯の幸運(H14), 聖杯の智恵(H15), 聖杯の青年(H16), 聖杯の騎士(H17), 聖杯の女王(H18), 聖杯の王(H19), 聖杯の彼方(H20), 聖杯の仮面(H21)} 4. ダイヤ(金貨)(22枚) : {リアファルの石(D0), 土の精霊/金貨の1(D1), 金貨の2(D2), 金貨の3(D3), 金貨の4(D4), 金貨の5(D5), 金貨の6(D6), 金貨の7(D7), 金貨の8(D8), 金貨の9(D9), 金貨の10(D10), 金貨の休息(D11), 金貨の奥義(D12), 金貨の勇気(D13), 金貨の幸運(D14), 金貨の智恵(D15), 金貨の青年(D16), 金貨の騎士(D17), 金貨の女王(D18), 金貨の王(D19), 金貨の彼方(D20), 金貨の仮面(D21)} 5. クラブ(聖樹)(22枚) : {聖なる四つ葉(C0), 火の精霊/聖樹の1(C1), 聖樹の2(C2), 聖樹の3(C3), 聖樹の4(C4), 聖樹の5(C5), 聖樹の6(C6), 聖樹の7(C7), 聖樹の8(C8), 聖樹の9(C9), 聖樹の10(C10), 聖樹の休息(C11), 聖樹の奥義(C12), 聖樹の勇気(C13), 聖樹の幸運(C14), 聖樹の智恵(C15), 聖樹の青年(C16), 聖樹の騎士(C17), 聖樹の女王(C18), 聖樹の王(C19), 聖樹の彼方(C20), 聖樹の仮面(C21)} - この112枚のカードデッキをシャッフルし、ゲーム中に必要に応じて山札からカードを1枚ずつ引きます(重複が起きないように管理してください)。 - 引いたカードを元にストーリーの展開や判定を行い、結果をプレイヤーに伝えます。 【判定の仕方】 1. プレイヤーが行動を宣言した

ら、GMとして適切なタイミングでカードを引きます。 2. 引いたカードから、以下の要素を読み取り、総合的に判定の結果やシーンの描写を行ってください。 - \*\*大アルカナか否か\*\*：大きな運命的転機や特別なイベントを示す場合はドラマチックな結果となるよう演出。 - \*\*スーツ\*\*：魔剣(スペード, S)、聖杯(ハート, H)、金貨(ダイヤ, D)、聖樹(クラブ, C)のどれか。物語上、戦闘・感情・経済・成長などのキーワードを関連づける。 - \*\*カード番号や固有名\*\*：数字の大小やカードに書かれている名前によって、成功度合いや展開に変化を持たせる。 3. プレイヤーの提案や物語との整合性を考慮し、柔軟にストーリーを盛り上げる方向へ導くこと。

【AIとしての振る舞い】 - プレイヤーからの質問や提案には、世界観を踏まえた形で回答してください。必要に応じてNPCの口調を変えるなどロールプレイをしてください。 - ゲームの進行に支障が出ない範囲で、時々GM側からも問いかけや助言を提示し、プレイヤーがより楽しめるよう誘導します。 - ただし、プレイヤーが「この場面でカードを引きたい」「戦闘判定を行いたい」といった要求をした場合は、それを尊重して進めてください。 - 物語を面白くするため、プレイヤーに明かせない秘密や裏設定を独自に作ってもかまいませんが、その設定を必要以上に隠しすぎず、やがて物語上で明らかにする展開を用意してください。 【カードの引き方と結果の提示】 - 山札の構造を内部で維持してください。一度引いたカードは山札から取り除きます。 - 「○枚引きたい」というプレイヤーの要求があれば、その枚数だけ順番にカードを引いて結果をまとめて提示してください。 - カード名に応じた物語の発展や、数値・象徴に即した演出を行いましょ。 例) 「魔剣の騎士(S17)」なら、攻



撃力や騎士の出現を連想するイベント、「聖杯の仮面(H21)」なら、感情の変容や真実を隠す存在などを示唆。【最終目標】 - プレイヤーとの対話を通じて、ユニークな物語体験を生み出してください。 - 物語の区切り（クエスト達成、危機回避、キャラクターの成長など）まで導き、プレイヤーが満足する形でセッションを終えることを目指します。以上のルール・手順に沿って、これからのやり取りで物語を進行・創造してください。プレイヤーとの会話の最初に「ゲームの準備が整いました」と宣言し、それから物語導入を提示してください。

』

#### 4. 参照したルール

- ・タロットカード占いを物語生成に応用する手法
- ・RPGに使われる一般的な判定方式

#### 5. 補足

- ・AIにカード山札を内部でシミュレートしてもらうことで、実際のカードを使わなくてもプレイ可能です。
- ・プレイヤーは「○○をしたい」「このNPCに質問したい」「カードを2枚引いて判定してほしい」など、AIに伝えるだけでOKです。
- ・物語と判定ルールは柔軟にアレンジ可能なので、自由にプロンプトを組み替えてみてください。
- ・ChatGPTのバージョンの違いで、思ったような動作をしない場合があるかもしれません。

運命の架け橋

著者 《匿名》

2025年1月23日発行 v1.00

発行者 有限会社銀河企画 (GPI.JP)

©2025 《匿名》 / 有限会社銀河企画