

# トッタロット

# tottarot

## INSTRUCTIONS

～製作者の手記～ある国でタロット占いをしたときに、あまりにひどい運勢が出たことがあった。私は思った。運命とは他人には決められず、自らの意志で切り開いていくものではないかと。そこで私は「トッタロット」という、あたらしいカードゲームを考案した。幸運を引いた者も、悪運を引いた者も、自分自身の意志と相手との駆け引きにより運命を変えていくこととなる。私の運命を決めるのは私自身である。

### どんなゲーム？

トッタロットは配られた運命カードのポイントで勝敗が決まるカードゲームです。マイナスポイントの運命カードでも意志の強さによってそのカードを捨て、相手からカードを奪うことができます。

一人一枚配られる運命カードがあなたの運命です



最も強い意志を表明したプレイヤーは運命を変えることができます



弱い意志

強い意志

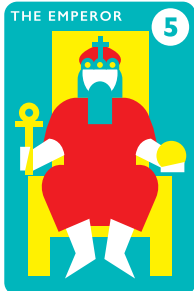
運命を変えるプレイヤーは他人のカードを奪うことができます



意志の強さから相手のカードを予想します

### 運命をめぐる心理戦が繰り広げられます

良い運命



意志が弱いと奪われやすい  
逆に意志が強すぎても  
変えなければならなくなる

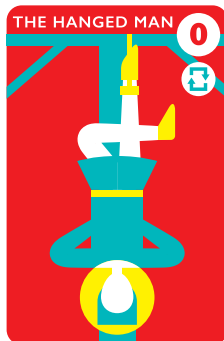
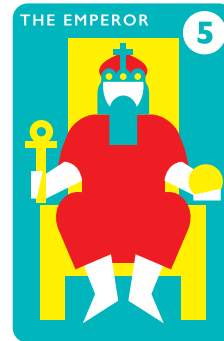
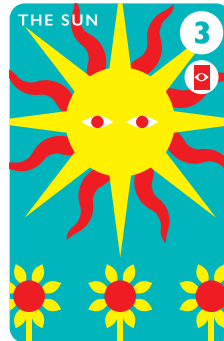
強い意志で変えたいが  
あえて弱い意志で相手に  
取らせることもできる

悪い運命



### 内容物

運命カード 21 枚 (7 種類 × 3)



意志トークン 30 個  
(0~4×6)



基本ルールで使用するのは  
0~3 までです

スタートプレイヤー  
マーカー 1 個



勝利点トークン 8 個



# ゲームの流れ

## ゲームの準備

全ての運命カードをよく混ぜ裏向きで積み、山札とします。  
各プレイヤー 0~3 までの 4 つの意志トークンを受け取り、手元に数字の面を裏にして置きます。  
最初のラウンドのみスタートプレイヤーを決め、スタートプレイヤーマーカーを受け取ります。

## 運命の宣告

スタートプレイヤーから順番に山札の運命カードを各プレイヤー 1 枚ずつ引き、内容を確認した上で**宣告された運命**として手元に裏向きで伏せます。宣告された運命カードは他のプレイヤーに内容が分からないようにしてください。

運命カードの右上に表示されている数字がそのカードのポイントで、より高いポイントを目指します。

## 意志の表明

自分の宣告された運命を考慮し、各プレイヤーは手元にある意志トークンを一つ選択します。  
選択した意志トークンを中央に裏向きのまま配置します。  
全プレイヤーが意志トークンを配置し終わった段階でその意志トークンを一斉に表向きにします。

## 運命の奪取

出した意志トークンの数値が最も大きかったプレイヤーは運命を変えます。自分の宣告された運命カードを捨て机置き場に表向きで捨てます。その後、①他のプレイヤーの宣告された運命を(カードの内容を確認せずに)奪って自分のものとする、あるいは②誰からもカードを奪わず、このターンは±0ポイントとする、のいずれかを行います。他のプレイヤーから奪った運命カードはこの段階ではまだ公開せず、新たな宣告された運命として奪ったプレイヤーの手元に裏向きで伏せ、自分だけが確認できます。宣告された運命を奪われたプレイヤーはこのターンは±0ポイントとなります。

### 意志トークンの数値が最も大きかったプレイヤーが複数いた場合

同数のプレイヤー内で優先度の高いプレイヤーから順番に上記の処理を行います。  
優先度はスタートプレイヤーが最も高く、次いでその左隣から順番に高いです。  
奪う対象には意志が同数で、このあと運命を変化させる予定のプレイヤーも選択可能で、その結果自分の運命カードを捨てるタイミングですでに運命カードが奪われてしまっていたプレイヤーは「運命の奪取」を行えません。また、先に「運命の奪取」を行なったプレイヤーが他のプレイヤーから奪ったカードを、さらに別のプレイヤーが奪うことも可能です。

## 運命の決定

宣告された運命を持っているプレイヤーは全員そのカードを公開し、自分の手元に**決定された運命**として表向きで配置します。決定された運命は今後他のプレイヤーに奪われることはありません。このターンに使用した意志トークンは手元に戻さず中央に裏向きにしてとどめておきます。(このラウンド中は同じ数値の意志トークンを再使用できません)

「運命の宣告」~「運命の決定」までを 1 ターンとしてこれを 3 ターン繰り返していきます。  
3 ターンが終了した時点で 1 ラウンドが終了し、手元にある決定された運命カードの合計ポイント数が最も大きいプレイヤーは勝利点トークンを 1 つ受け取ります。合計ポイント数が同じ場合は使っていない意志トークンの数値の合計がより大きいプレイヤーが勝利点トークンを得ます。それも同数の場合はそれぞれが勝利点トークンを得ます。  
ラウンドが終了した時点でスタートプレイヤーマーカーを左隣のプレイヤーに渡し、次のラウンドとして新たに「ゲームの準備」から繰り返します。

ゲームの準備

運命の宣告

意志の表明

運命の奪取

運命の決定

1 ターン × 3

1 ラウンド

(勝利点トークンの獲得、スタートプレイヤーマーカーの移動)

## ゲームの終了

最も早く勝利点トークンを 2 つ獲得したプレイヤーが勝利となりゲームが終了します。  
ゲームを遊ぶ人数や時間に合わせて勝利に必要な勝利点トークンの数を変更しても構いません。

# カードに表示されるアイコン

運命カードにはアイコンが表示されているものもあります。決定された運命カードにアイコンが表示されている場合は以下の処理を記載されているタイミングで行なってください。

複数のプレイヤーがアイコンの処理をする場合はスタートプレイヤーから時計回りの順番で行います。アイコンの効果はラウンドをまたぎません。(例:3 ターン目に決定された♥の効果は無効となります)



このカードが決定されたプレイヤーは次のターンの「運命の宣告」後に任意のプレイヤーを選び、そのプレイヤーと**お互いに宣告された運命カードを見せ合う**。



このカードが決定されたプレイヤーは次のターンの「運命の宣告」後に任意のプレイヤーを選び、そのプレイヤーの**宣告された運命カードを見る**。



このカードが決定されたプレイヤーは次のターンの「運命の宣告」後に宣告された運命カードを**他の全プレイヤーに公開する**。



このカードが決定されたプレイヤーは、このラウンド中このカードのひとつ前に決定された運命カードがあれば、そのカードを**上下逆さまに置き直す**。  
逆さまに配置されたカードのポイントは + と - が逆転する。  
(例: THE SUN は -3 ポイントに、THE DEVIL は 5 ポイントになる)

## ゲームのアレンジ

プレイヤー間の同意があれば意志トークンを 0~4 まで使用する、1 ラウンドのターン数を変更する等のアレンジをして構いません。基本ルールとは違った展開が楽しめます。