

通常ルール

イグゾースト EXHAUST

プレイ人数：1～5人
プレイ時間：15～30分
対象年齢：8歳以上

ゲームの概要

ここでは火・水・風・土の4大元素からなる魔法世界。とある魔術学校の卒業試験、試験官から出された課題は、魔力が尽きるまで魔法を唱えつづけること。先に魔力が尽き、魔法が唱えられなくなった1人だけが落第となります。様々なコンボに合わせて魔法を唱え、ときには時間魔法で時を稼いで、なるべく消耗を抑えて生き残りましょう！

内容物

- スペルカード 64枚
 - 数字カード 60枚
 - 赤、青、黄、緑の4色
 - 各色の数字：1～15 各1枚
 - コピーカード 4枚
- 時間魔法カード 16枚
- コンボカード 13枚
- 枯渴カード 6枚
- NPCカード 1枚
- 説明書 2枚

ゲームの準備

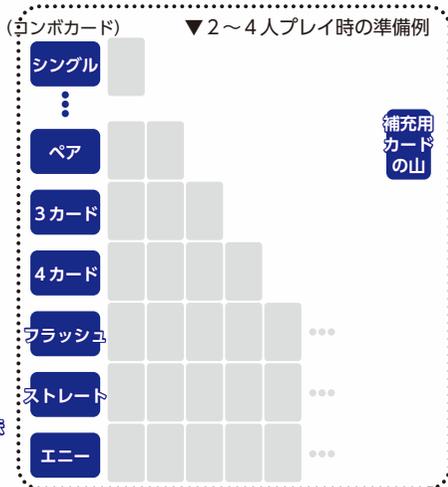
ここでは、プレイ人数2～5人の【通常ルール】での準備を説明します。1人でプレイする場合は、後述する【ソロルール】に【通常ルール】との差分が書かれておりますので、合わせてお読みください。

1. コンボカードをテーブルの上に1枚ずつ縦に並べて置き、その右側にカードを置けるスペースを十分に確保します。この時、「シングル」のカードはプレイ人数に応じて使うカードや枚数が変わります。
(4～5人：4枚、3人：2枚、2人：1枚。「シングル」のカードの右上にプレイ人数アイコンで示されています。)
プレイ人数によっては、使用しない「シングル」のコンボカードが存在します。それらは使用しませんので、箱に戻します。
2. 時間魔法カードを全てたばねてテーブルの上に置いておきます。これを【時間魔法カードの山】と呼びます。
3. スペルカードを全てウラ向きにしてよく混ぜ、各プレイヤーに同じ枚数を配ります。配る枚数はプレイ人数で変わります。
2～4人：1人15枚ずつ
5人：1人12枚ずつ



各プレイヤーの手に
スペルカードは
15枚ずつ
(5人プレイ時は
12枚ずつ)

時間魔法
カードの
山



ゲームの流れ

イグゾーストは1人の敗北者を決めるゲームです。スタートプレイヤーから時計回りで進行して、誰か1人が敗北するまで続けます。手番になったら次の【手番の流れ】に従います。

手番の流れ

手番になったら以下の2つのアクションのうち、どちらかを1つ行います。

- A. スペルカードを1枚以上出す。
- B. 時間魔法カードを1枚出す。

A.、B. のどちらかのアクションを行ったら手番終了です。左隣のプレイヤーの手番になります。もし、A. と B. のどちらのアクションも行えない場合、直ちに敗北となり、ゲームは終了となります。

各アクションの説明

A. スペルカードを1枚以上出す。

テーブルに置かれているコンボカードから1つを選び、そのコンボカードのルールに従って、手札からスペルカードを1枚以上選んで出します。出したスペルカードは、選んだコンボカードの右側のスペースに、1枚ずつ並べておきます。すでにそのコンボカードに対するスペルカードが出されている場合、今出したカードをその上に重ねます。コンボカードにはそれぞれアイコンで制限ルールが表記されているので、それに従ってスペルカードを出します。一部のコンボカードには報酬がもらえるものがあります。その報酬を貰ってください。コンボカードのルールの詳細は、コンボカードの一覧を参照してください。



制限ルール

数字制限：シングル、ペア、3カード、4カードでは、出すスペルカードの数字に制限があります。すでにそのコンボに出されたスペルカードより数字を1以上大きくしなければなりません。



数字制限

枚数制限：ストレート、フラッシュ、エニーでは、出すスペルカードの枚数に制限があります。初めてそのコンボにスペルカードを出す場合、カード枚数が3枚以上である必要があります。その後、そのコンボにスペルカードを出す場合、そのコンボに対し1つ前に出されたスペルカードの4枚以上、最初3枚出され次に4枚出されたら、その次は5枚以上といった具合です。



枚数制限

報酬の種類

時間魔法カード：時間魔法カードを山から1枚獲得します。獲得した時間魔法カードは自分の前に置いておきます。

スペルカード：【補充用カードの山】からスペルカードを1枚引き、手札に加えます。

※ 時間魔法カードもスペルカードも、山に1枚もカードがない場合、その報酬は貰えません。



スペルカードがもらえる

時間魔法カードがもらえる

ここにアイコンがあるコンボは報酬が貰えます

コピーカード

コピーカードのみで出すことはできません。数字カードと一緒に出して下さい。コピーカードは、一緒に出した、いずれか1枚の数字カードと色も数字も同じになります。



色も数字も同じになるので「火7」2枚の扱い

この場合は「水7水7火7」あるいは「水7火7火7」

3カードで出す分にはいっしょ...



B. 時間魔法カードを1枚出す。

自分の前にある時間魔法カードを1枚、山に戻します。



コンボカードの一覧

シングル

アクションで出すカード枚数：1枚

ルール：コンボカードと同じ色のカードを出す。数字制限（そのコンボに出されているどのスペルカードより、数字を1以上大きくしなければならない）。

報酬：なし

「シングル」のみ人数に応じて枚数や使用するコンボカードが変わる。

カード構成（カード右上の人数アイコンを参考にしてください）：

4～5人、赤、青、黄、緑の4色1枚ずつ計4枚

3人、赤・黄両方の1枚と青・緑両方の1枚の計2枚

1～2人、赤・青・黄・緑の全部共通の1枚



ペア

アクションで出すカード枚数：2枚

ルール：同じ数字のカードを2枚出す。数字制限（そのコンボに出されているどのスペルカードより、数字を1以上大きくしなければならない）。

報酬：スペルカード1枚



3カード

アクションで出すカード枚数：3枚

ルール：同じ数字のカードを3枚出す。数字制限（そのコンボに出されているどのスペルカードより、数字を1以上大きくしなければならない）。

報酬：時間魔法カード1枚



4カード

アクションで出すカード枚数：4枚

ルール：同じ数字のカードを4枚出す。数字制限（そのコンボに出されているどのスペルカードより、数字を1以上大きくしなければならない）。

報酬：時間魔法カード2枚



ストレート

アクションで出すカード枚数：3枚以上

ルール：数字の連番を3枚以上出す。枚数制限（すでにそのコンボに1つ前に出されたカードの枚数よりも1枚以上多くしなければならない）。

報酬：時間魔法カード1枚



フラッシュ

アクションで出すカード枚数：3枚以上

ルール：同じ色のカードを3枚以上出す。枚数制限（すでにそのコンボに1つ前に出されたカードの枚数よりも1枚以上多くしなければならない）。

報酬：時間魔法カード1枚



エニー

アクションで出すカード枚数：3枚以上

ルール：好きなカードを3枚以上出す。枚数制限（すでにそのコンボに1つ前に出されたカードの枚数よりも1枚以上多くしなければならない）。

※他のコンボカードに出せるカードだとしても「エニー」に出して構いません。

報酬：時間魔法カード1枚



当 web 公開用マニュアルの、絵・文の無断転載、引用、複製などをお断りいたします。ご意見・ご感想は OKAZU (okazubrand@gmail.com) までお願いいたします。

制作：OKAZU brand (最新情報はこちらへ <http://okazubrand.seesaa.net/>)

ゲームデザイン：Hisashi Hayashi (OKAZU)

グラフィックデザイン：ryo_nyamo ライティング：HAL99

テストプレイ：いつものメンバー

バリエントルール

バリエントルール：長時間ルール

より長くこのゲームを味わいたい人向けのバリエントルールです。
ゲームを複数回行い、2回敗北したプレイヤーがゲーム全体の敗者となります。

ゲームの準備

通常ルールに従いますが、5. を以下のように変更します。

5. 枯渴カードを全てたばねてテーブルの上に置いておきます。これを【枯渴カードの山】と呼びます。NPC カードは使用しないので、箱に戻します。

ゲームの流れ

アクションが2種類⇒3種類に増えます。

C. 枯渴カードを裏返す

を追加します。
各ゲームで敗北したプレイヤーは山から枯渴カードを1枚受け取ります。
枯渴カードが2枚になったプレイヤーがいた場合、そのプレイヤーがゲーム全体の敗者です。
ほかのプレイヤー全員が勝者となります。
そうでない場合、次のゲームを開始する準備をします。

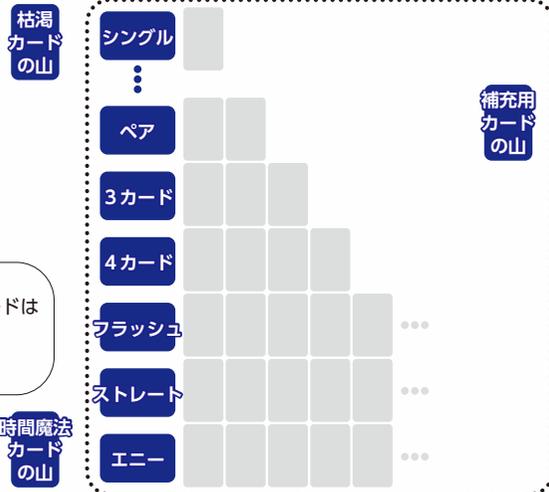
枯渴カードを持っている人に1回ずつ裏返すアクションという救済が入るわけです



オモテ ウラ



▶ 2～4人プレイ時の準備例



各プレイヤーの手元にスペルカードは15枚ずつ (5人プレイ時は12枚ずつ)



ソロルール

ソロルール

1人でプレイするルールです。NPC (ノンプレイヤーキャラクター) が登場し、その NPC との1対1の勝負となります。

ゲームの準備

通常ルールに従いますが、以下の項目が変更となります。

NPC カードを【NPC の山】の近くに置いて、NPC のゾーンであることをわかりやすくしておきます。

- コンボカードをテーブルの上に1枚ずつ縦に並べて置き、その右側にカードを置けるスペースを十分に確保します。
この時「シングル」のカードは【人数1～2】用の1枚のみを使用します。
3人用、4人以上用の「シングル」のコンボカードは使用しないので、箱に戻します。

5. 枯渴カードは【ソロルール】では、使用しませんので箱に戻します。

6. NPC カードを NPC の山の横に置きます。

7. プレイヤーがスタートプレイヤーとなります。

以上で準備が完了します。

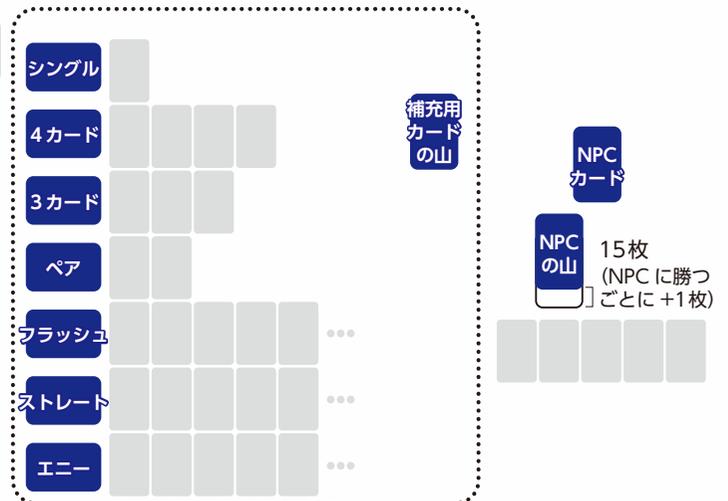
- スペルカードを全てウラ向きにしてよく混ぜ、プレイヤーに15枚配ります。
加えて、【NPC の山】を作ります。スペルカードを NPC にプレイヤーが決めた枚数配りませぬ。
ソロルールを初めてプレイする場合は、15枚、以降 NPC に勝つごとに1枚ずつ増やすとよいでしょう。
NPC に配られたスペルカードはウラ向きのまま、たばねて【NPC の山】とし、【NPC の手札スペース】をスペルカード5枚分確保しておきます。



▼ソロプレイ時の準備例

NPC の優先順位で並べるとやりやすいよ

自分の手元にスペルカードは15枚



ゲームの流れ

基本的に通常ルールに従います。プレイヤーが先に手番を行い、NPCが後に手番を行います。NPCが手番のアクションを行えなければプレイヤーの勝利、プレイヤーが手番のアクションを行えなければプレイヤーの敗北です。

NPCの手番は以下のように行います。

NPCの手番の処理

1. 【NPCの手札スペース】が5枚になるように【NPCの山】からカードを1枚ずつ引いて並べます。
【NPCの山】が尽きた場合、それ以上は引きません。
2. NPCがアクションを行います。
NPCは **A. スペルカードを1枚以上出す** を優先して行います。【NPCの山】が尽きたうえでA.が行えない時のみ、**B. 時間魔法カードを1枚出す** を行います。

A. スペルカードを1枚以上出す

シングル>4カード>3カード>ペア>ストレート>フラッシュ>エニエの優先順位でなるべく左の役を出そうとします。同じコンボに複数パターンのスペルカードが出せる場合は、より数字の低い方からスペルカードを出します。数字も同じものが複数ある場合、プレイヤーが選んでください。【NPCの手札スペース】からスペルカードを出します。もし、【NPCの手札スペース】でいずれのコンボカードにもカードが出せない場合、1枚ずつ【NPCの山】からカードを引き、再度カードが出せるかどうか確認します。【NPCの山】が尽きたうえで、スペルカードをいずれのコンボカードにも出せない場合、**B. 時間魔法カードを1枚出す** を行います。

報酬の処理

NPCが時間魔法カードを獲得した場合、NPCカードの上に並べておきます。
NPCはスペルカードを獲得した場合、中身を見ずにNPCの山の一番上に置きます。

B. 時間魔法カードを1枚出す

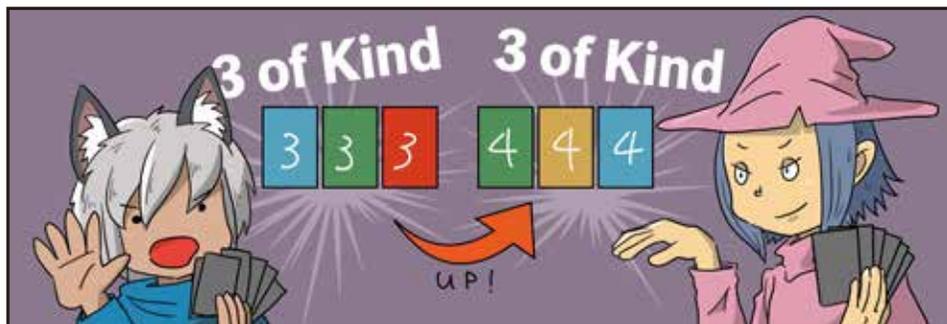
NPCカードの上にある時間魔法カードを1枚、時間魔法カードの山に戻します。

おまけ

チラシなどに掲載するために作成したイグゾーストの説明イラストです。説明書を読む前や、はじめて遊ぶ方への説明の前などに、全体の流れをつかむためにご覧ください！



プレイヤーたちは魔法学校の生徒、卒業試験に挑むところです。試験官から出された課題は、魔力が尽きるまで魔法を唱えつづけること。先に魔力が尽き、魔法が唱えられなくなった1人だけが落第となります！求められるのはなるべく消耗を抑えて生き残ること。他の生徒を超えるような様々なコンボを駆使して魔法を唱え、ときには時間魔法で時を稼いで、落第を避けましょう！



手札として火・地・風・水の4元素と数字が書いたスペルカードが配られます。テーブルには魔法の「コンボ」が指定されたカードが並んでいるので、自分の手番が来るたびに、スペルカードでコンボを作ります。しかし、前の人よりも数字を大きくしたり、枚数を多く出したりしなければならぬので、手札も減っていく中で、どんどん出し辛くなっていきます！役によっては追加のスペルカードや時間魔法カードなどの報酬をもらえるので、生き残りのために報酬も積極的に狙っていきましょう。



時間魔法カードを出すと同質1回ぶんパスができます。また「エニエ」という何を出してもよい枚数だけの役があるので逃げ場にもなりますが、誰でも簡単に出来るコンボなので、気づいたら他の人に出されてしまい、より多くの枚数が必要になります。なにもカードを出せなくなったら敗北です！