



トウィンクルトリックスピリット  
廻旋遊戯 TWINKLE TRICK SPIRIT

- 精霊カード×15枚(火5・水5・木5)
- 親カード×1枚 手番サマリー×2枚
- 対応人数:3~5人 適正人数:4人
- 年齢:8歳以上 所要:15分~

# 遊び方

製作 武田商店 2015,3  
 ゲームデザイン(スガ)アートワーク(武田空 @takedasora)  
<http://plaza.rakuten.co.jp/takedasyouten/>  
 協力 菜々亭、ほきゅう、たか(猛禽類)、HF

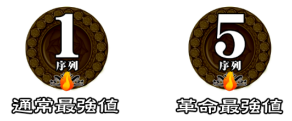
## カードの強さ

火の妖精:木の妖精より強く水の妖精に弱い。  
 水の妖精:火の妖精より強く木の妖精に弱い。  
 木の妖精:水の妖精より強く火の妖精に弱い。



同属性の強さは、序列数字で決定します。  
 序列順は親によって革命を起こされていた場合、反転します。

- [通常]最強 No.1-No.2-No.3-No.4-No.5 最弱
- [革命]最強 No.5-No.4-No.3-No.2-No.1 最弱
- ※序列は同属性の間でのみ有効です。



### バトルロワイヤルの場合

3属性が出揃ったら最多数属性の序列最強妖精が勝利します。  
 数が均衡した場合、バトルロワイヤルを挑んだ人を覗いて確認します。

例) 5人プレイ時 火 水 木 の場合。  
 最多数属性が均衡した為、バトルロワイヤルを挑んだ人の属性が外されます。

2属性の場合、強さで勝る属性の序列最強妖精が勝者です。  
 革命中のバトルロワイヤルは、序列数字のみ影響を受けます。

### ワイルドカードの場合

このカードで<バトル>が発生した場合、ランダムに捨て札からカードを1枚引き交換してから<バトル>となります。  
 但し次の場合は、各属性のNo.3として扱います。

- ・バトルロワイヤル時。
- ・捨て札から出て来た時。
- ・捨て札が無い時。



## ゲーム準備

火 水 木 を1枚ずつランダムに手札として配ります。  
 余ったカードは妖精が見えないように捨て札とします。



手札から2枚を、前衛・後衛の縦配置、裏面で並べます。  
 手札が1枚しか無い場合は後衛カードは配置しません。  
 自分のカードはゲーム中いつでも確認できます。

全員のカード配置が完了したら、親は通常/革命どちらにするか親カードで意思表示します。  
 親の意思表示が完了したら、親から手番を開始します。



## ゲームの進め方

各自手番で出来ることは、以下から1つのみです。

**I.<チェンジリング>**  
 自分の前衛カードと他人の前衛カードを入れ替える。

**II.<エスケープ>**  
 自分の前衛カードを手札に戻し後衛カードを前衛カードに昇格。※新たに後衛カードは配置できない。

**III.<コンファーム>**  
 後衛カードが設置されている誰か1人の前衛カードを自分だけで確認。

**IV.<バトル>**  
 1人を選び前衛カード同士のスシ勝負。  
 または全員指定で前衛カード同士のバトルロワイヤル。

<バトル>以外が選択されたら、左周りに手番が移動します。  
 また誰もバトルを挑まないまま2巡し、親が3回目の手番になった場合は、強制的に親が<バトル>することになります。

## <バトル>後の処理とゲームの勝敗

IV.<バトル>が発生したら、前衛カードの強さで勝敗を確認します。  
 勝利した前衛カードは捨て札となります。  
 それ以外のカードは、全て各自の手札に戻されます。

処理後、親は左隣に移動し、カードの配置からゲームを繰り返し、  
**最初に3枚の手札を無くした人が勝者**となります。