

魔法にかかったみたい Wie verhext!

Andreas Pelikan 作

3～5 人用 9 歳以上 所要時間約 45 分

概要

プレイヤーは魔法使い、魔女、ドルイド僧の役を引き受けて、勝利点を得るため最も価値ある薬の調合を行おうとします。その上、プレイヤーはオオカミの血、ヘビの毒、植物の汁、金塊などを得ようとしています。

適切な戦略と多少の運は、プレイヤーを勝利へと導きます!

ゲームは、何ラウンドかプレイされます。ラウンド毎にプレイヤーは利用可能な 12 枚のカードの中から 5 枚の役割カードを選びます。

これらのカードがプレイされるたび、役割の完全なアクションを行うために唯一の 1 人になるように争うか、役割の支持を受け入れるかを選びます。支持はあまり恩恵がありません。しかし、リスクも少ないです。役割の完全なアクションを要求する場合は、他のプレイヤーにその役割を取られてしまうかもしれません。

そのため、プレイヤーはその役割を行うリスクに価値があるのか、他の役割の完全なアクションを行うか、支持を受け入れるかを決定しなければなりません。

ゲーム終了時に最も多くの勝利点を得たプレイヤーが勝者です!

内容物

99 枚のカード:

- 60 枚の役割カード(1 人 12 枚)
- 31 枚の薬カード(7 枚の大釜 3 セット、5 枚の棚 2 セット)
- 8 枚の呪文書

60 個の材料(それぞれ 20 個の赤、緑、白のしずく)

1 枚の型抜きされたシート:

- 45 個の薬用小瓶
- 24 枚の金塊

ゲームの準備

全てのプレイヤーは色を選択し、以下の用具を受け取ります。

- 12 枚の役割カード(裏面にプレイヤーの担当する色が示されています)
- 3 つの材料(赤、緑、白のしずくをそれぞれ 1 つずつ)
- 2 つの金塊

各プレイヤーは、材料と金塊を自分のプレイエリアに並べます。これらのアイテムはゲーム中、全プレイヤーに見える様にしなければなりません。役割カードは手に持って隠して良いです。

#訳注: 獲得した薬用小瓶は隠して良い。

残ったしずく、金塊、45 個の薬用小瓶を分けて、テーブルの中央に置きます。

21 の大釜を 3 つのグループ(銅、銀、鉄の大釜それぞれ 7 枚)に分けて置きます。それぞれのグループ内で、最も価値の低いカードを上にもっと価値の高いカードを下になるように(カードの右下にガラスの球で示されています。)並べ替えます。その後、3 グループの大釜を全て表向きにして、テーブルの中央に置きます。

また、10 の薬用棚を 2 つのグループ(それぞれのカードの表面に材料と金塊の 2 つのシンボルが書かれています)に分けます。大釜と同様に、最も価値の低いカードを上にもっと価値の高いカードを下になるように並べ替えます。その後、2 グループの薬用棚を全て表向きにして、テーブルの中央に置きます。

8 枚の呪文書をよく混ぜて表向きにして、テーブルの中央に置きます。

適当な方法でスタートプレイヤーを決めます。

ゲームの進行

ゲームは何ラウンドかプレイされます。全てのラウンド毎に、まず始めにこのラウンドで使用したい役割カードを 5 枚選択します。プレイヤーは、それぞれ異なる役割の完全なアクションを主張するか、もしくは支持を行います。

全ての役割がプレイされた(少なくとも 5 枚、最大で 12 枚)ならラウンドは終了し、次ラウンドに移ります。

役割カードの選択

全てのプレイヤーは、同時に今回のラウンドで使用する 12 枚の役割カードのうち 5 枚を選択します。選択した 5 枚のカードを(ひそかに)自分の手札として保持し、自分のプレイエリアに重ねて 7 枚のカードを裏向きに置きます。

全ての役割カードは 2 つの可能なアクションを意味します。

カードの上部は、完全なアクションを意味します。そして、カードの下部は支持を意味します。

調合コンテストの始まりです!

スタートプレイヤーは手札の 5 枚から 1 枚選んで、自分のプレイエリアに表向きに置きます。その後、選択したカードのタイトル(訳注:「アクション!」でも良い)を宣言します。

例として、“私は魔女です!” と宣言します。このようにして、スタートプレイヤーは今回のターンで魔女の役割を選択したことを示します。

そして、時計回りにその他のプレイヤーは以下の様にカードのプレイを行います。

1) 手札にプレイできるカード(スタートプレイヤーと同一のカード)が無い場合は、何もせず”パス”を宣言します。

2) 手札にプレイできるカード(スタートプレイヤーと同一のカード)がある場合は、自分のプレイエリアに表向きにカードを置き、以下のどちらかを選択します。

2a) カードの上部に記載された役職を言うことによって、前のプレイヤーの役割を引き継ぐ事を宣言します。

例として、“私は魔女です!” と宣言し、自分のプレイエリアに表向きに役割カードを置きます。前にプレイされた役割カード(自分より前にプレイされた同一の役割カード)はそのプレイヤーのカードの置き場へ裏向きに置きます。

訳注:役割カードが表向きにプレイされるのは役割ごとに 1 枚のみになります。

2b) “支持します”と言い、前にプレイされた役割のアクションを受けます。そして、そのプレイヤーは、カードの下部に記載された支持アクションを実行します。このアクションを実行する気がない、もしくは出来ない場合は、単に”支持します”と宣言するのみでアクションの実行は行いません。その後、自分のカードの置き場へ裏向きに置きます。

数名のプレイヤーは、支持を選ぶと思います。支持は、完全なアクションより弱いですが、複数のプレイヤーで選択出来ますし、必ずしも悪い選択ではありません。

このターンで全てのプレイヤーが自分の手番でアクションを行った後、自分のプレイエリアに表向きに役割カードが残っているなら、役割カードの上部に記載された完全なアクションを実行する事が出来ます。

5 ページから役割カードの詳細が記載されています。

完全なアクションを実施したプレイヤーは、使用したカードを自分のカードの置き場へ裏向きに置きます。その後、そのプレイヤーが手札からカードを選択し、自分のプレイエリアに表向きに置き”私は...です!”と宣言し、次のターンを開始します。

非常に重要なルール

- ・ 完全なアクションを実行する権利を得たプレイヤーは、カード上部に示された効果を実施しなければなりません。下部の効果は選択できません。
- ・ プレイヤーは余裕が無い場合や、その他の理由によって完全なアクションを選択したくない場合に役割カードをプレイし支持することを常に選ぶことができます。
- ・ 前回のターンで完全なアクションを実施する権利を得たプレイヤーは、たとえ役割カードが無い場合でも、次のターンではスタートプレイヤーになります。
- ・ 手札にカードが無い状態で新しいターンを開始する場合は、自身はパスをし、左隣のプレイヤーがプレイ(その他のプレイヤーがまだ手札が残っているなら)を行います。
- ・ あるプレイヤーが既に前のターンでプレイされた役割カードをプレイしてしまった場合(そのタイミングでプレイする事を“忘れてしまった”場合です!)は、即座にそのカードを裏向きに伏せ、次のカードをプレイ(プレイできるならば)します。プレイし忘れた事による罰則は特にありません。
- ・ プレイヤーは常に他のプレイヤーの手札の残り枚数を確認出来ます。
- ・ 全ての中で最も重要なルールとして、自分の手番より前に手札の特定の役割カードを持っていることを示唆したりヒントを言ったりすることは出来ません。手番が来たときには以下の適切なアクションだけを宣言できます。
”パス”、”私は...です(アクション)”、”支持します”

次のラウンド

全てのプレイヤーが手札の5枚を全てプレイし終わったらそのラウンドは終了します。1人のプレイヤーがただ1人で数ターン残った手札をプレイする事は起こりえます。1人だけでプレイを行うときは、常に完全アクションのみを選択し、支持を選択することは出来ません。次のラウンドは、各プレイヤーは再び12枚の役職カードから5枚を選択します。同じ役割カードを選んでも良いですし、異なるカードを選んでも良いです。前回のラウンドで最後に役割カードの完全アクションを実施したプレイヤーが、次のラウンドのスタートプレイヤーになります。

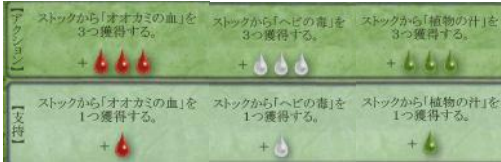
ゲームの終了

カラスのある薬/棚カードが4枚獲得された時に、そのラウンドの終了時にゲームは終了します。各プレイヤーは薬/棚カードの右下に書かれたガラス球や薬用小瓶の数を計算し勝利ポイントを計算します。最も多く勝利点を持つプレイヤーが勝者です。勝利ポイントが同率の場合は、そのプレイヤー間で材料と金塊が最も多く余っているプレイヤーが勝者です。それでもまだ同率の場合は、共同勝利します。

#訳注: 各薬/棚カードの右下の点数+薬用小瓶(1勝利点)が得点です。

役割カード

新しい材料を得るために3枚の**緑色**のカードを使います。



・**狼飼い、蛇捕り、薬草捕り** - 完全アクションの場合は、赤のしずく(オオカミの血)x3、白のしずく(へビの毒)x3、緑のしずく(植物の汁)x3 をテーブルの中央から受け取り、自分のプレイエリアに置きます。支持の場合は、赤のしずく(オオカミの血)x1、白のしずく(へビの毒)x1、緑のしずく(植物の汁)x1 をテーブルの中央から受け取り、自分のプレイエリアに置きます。

金塊を得たり、使ったりするために3枚の**黄色**のカードを使います。金塊は、主に水色のカードの支持を行う場合に必要になります。



・**錬金術師** - 完全アクションの場合は、任意の1個の材料をストックに戻し5つの金塊を受け取ります。支持の場合は、任意の1個の材料をストックに戻し2つの金塊を受け取ります。



・**占い師** - 完全アクションの場合は、金塊1個をストックに戻し2つの薬用小瓶を受け取ります。(薬用小瓶は獲得した薬カードの下に隠して良いです。)支持の場合は、金塊1個をストックに戻し1つの薬用小瓶を受け取ります。



・**助手** - 完全アクションの場合は、金塊1個をストックに戻し任意の材料を3つ受け取ります。支持の場合は、金塊1個をストックに戻し任意の材料を1つ受け取ります。

薬の調合を行い、大釜を獲得するために3枚の**水色**のカードを使います。これらの3枚の役割カードは、特定の大釜を獲得する事が出来ます。ドルイド僧は銀の大釜で調合を行う事が出来ます。魔女は鉄の大釜で調合を行う事が出来ます。魔法使いは銅の大釜で調合を行う事が出来ます。



・**ドルイド僧、魔女、魔法使い** - 完全アクションの場合は、対応する種類の大釜カードの一番上に示された全ての材料を自分のプレイエリアからテーブルの中央に戻します。その後、一番上の大釜カードを受け

取り、自分のプレイエリアに置きます。もし獲得した大釜にカラスが描かれているならば、表向きに(ゲームがいつ終了するか分かる様にするためです)自分のプレイエリアに置きます。そうでないならば、裏向きにして自分のプレイエリアに置きます。支持の場合は、金塊を2つと対応する種類の大釜カードの一番上に示された全ての材料を自分のプレイエリアからテーブルの中央に戻します。獲得したカードの扱いは、完全アクションの場合と一緒にです。

プレイヤーが大釜を獲得した(完全アクションか支持かは関係ありません)場合、追加で1つの材料をテーブルの中央に戻す事が出来ます。そうした場合、薬用小瓶を1つ受け取る事が出来ます。受け取った薬用小瓶は、自分のプレイエリアに置きます。(前述の通り、隠して良いです。)

メモ: 支持を選ぶプレイヤーの方が完全アクションより先に大釜を獲得するために、完全アクションを選択するプレイヤーは十分な材料を持っていない事が起こりえます。その為に、各プレイヤーはいつでも大釜のカードの並びを確認することが出来ます。(ただし、並び順を変えてはいけません。)

呪文書カード(詳しくは7ページからの呪文書を読んでください)に書かれた呪文を唱えるために灰色のカードを使います。



・ウォーロック - 完全アクションの場合は、一番上の呪文書カードに示された呪文を唱える事が出来ます。支持の場合は、金塊1個を受け取ります。

メモ: 全てのラウンドの最後に一番上で表向きになっている呪文書カードを一番下に置きます。このラウンド中に全く使われなかった呪文書の場合でも、上記を適用します。ウォーロックが大釜を獲得する呪文書を唱える時に、追加の材料を支払って薬用小瓶を受け取る事は出来ません。

他のプレイヤーの費用で金/材料棚を獲得するために2枚の赤色のカードを使います。



・すり - 完全アクションの場合は、それぞれのプレイヤーの金塊の1/3(端数切り捨て)を一番上の金の棚の上に置きます。もし必要分に足りない場合は、自分の金塊を追加しても構いません。十分な量の金塊が置かれたなら、金の棚を受け取り、自分のプレイエリアに置きます。もし獲得した金の棚にカラスが描かれているならば、表向きに(ゲームがいつ終了するか分かる様にするためです)自分のプレイエリアに置きます。そうでないならば、裏向きにして自分のプレイエリアに置きます。置かれた金塊が、金の棚に書かれた金塊より足りない場合は、次のすりかやってくるまでカードの上に金塊は置かれたままとなります。支持の場合は、このターン(誰かが完全アクションを行うはずです)で支払う金塊が1減ります。



・物乞い僧 - この役割は、すりと良く似ています。完全アクションの場合は、それぞれのプレイヤーの材料の 1/4(端数切り捨て)を一番上の材料の棚の上に置きます。もし必要分に足りない場合は、自分の材料を追加しても構いません。十分な量の材料が置かれたなら、材料の棚を受け取り、自分のプレイエリアに置きます。獲得した/出来なかったカードの扱いは、すりの場合と一緒です。支持の場合は、このターン(誰かが完全アクションを行うはずで)で支払う材料が 1 減ります。

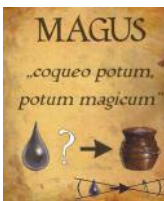
バリエーションルール(3, 4人プレイヤー向け)

どのプレイヤーにも使用されていない役割カードを取り、よく混ぜます。そして、テーブルの中央に裏向きに置きます。各ラウンドの開始時に、(3人プレイ時は)一番上から 2 枚、(4人プレイ時は)一番上から 1 枚めくりまします。そして、テーブルの中央に裏向きに置きます。このラウンドでは、各プレイヤーは手札 5 枚の中からは、既に表向きになったこれらのカードをプレイする事は出来ません。

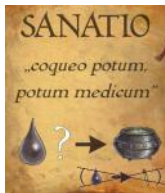
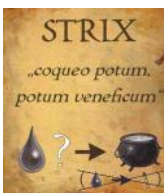
呪文書



COLPA: ウォーロックがこの呪文を唱えることによって、自分のプレイエリアに好きな種類の 3 つの材料を獲得できます。



MAGUS: ウォーロックがこの呪文を唱えることによって、銅の大釜の薬を任意の材料で調合することが出来ます。(必要な材料の数は変更出来ません/材料の追加で薬用小瓶を追加で得る事は出来ません)



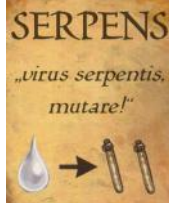
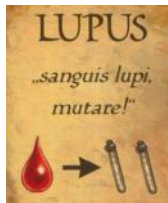
STRIX, SANATIO: MAGUS とほぼ同一の効果となります。鉄と銀の大釜の薬を調合することが出来ます。



OPTIO: ウォーロックがこの呪文を唱えることによって、3種類の大釜から 1 つを選び、薬を調合することが出来ます。(大釜カードに記載された材料を支払う事/材料の追加で薬用小瓶を追加で得る事は出来ません)



HERBA: ウォーロックがこの呪文を唱えることによって、緑のしずく(植物の汁)を1つストックに戻し、薬用小瓶を2つ獲得します。



LUPUS、SERPENS: HERBA とほぼ同一の効果となります。赤のしずく(オオカミの血)か、白のしずく(ヘビの毒)を1つストックに戻し、薬用小瓶を2つ獲得します。