

## Materia Prima サマリー

### ● 目的

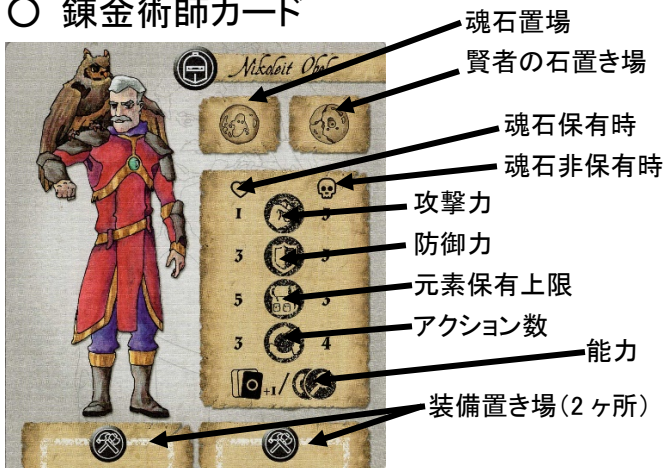
錬金術師として元素を集めて賢者の石を作ったりクエストを達成したりしてポイントを稼ぐ。

### ● 準備

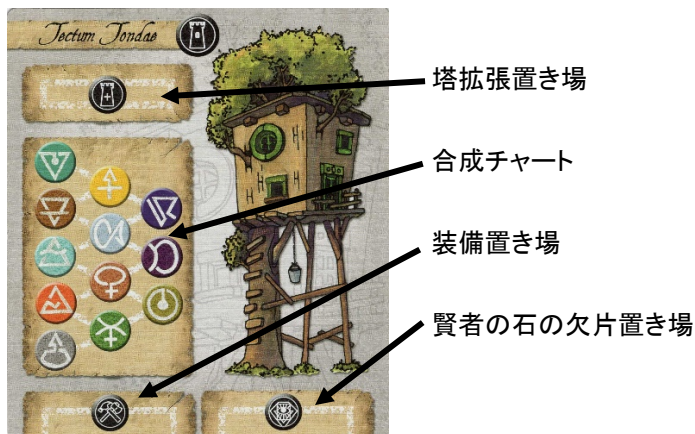
1. ゲームボード(六角形)7枚を、元素アイコン(色付きの丸シンボル)が多い方の面を表にしてランダムな順で六角に並べ、3つの都市(Gravit Muri、Rudus Figor、Troquesia)の近くのボード外に対応する都市カードを、左下のアイコンが2つある方を表にして置く。
2. 塔拡張マーカー(細長い長方形)を裏向きにシャッフルし、各都市カードの下の部分に1枚ずつ表向きに置く。
3. 各プレイヤーは錬金術師と塔を選び、対応するフィギュアとカードを確保する。さらに各プレイヤーは色を1色選んでその色のプラスチック制スタンドを受け取り、錬金術師と塔を挿して準備しておく。
4. 各プレイヤーは魂石(緑丸に幽霊)を1つ受け取り、錬金術師カードに置く(上中央)。
5. 各プレイヤーはクエストカード(大判巻物)をシャッフルして2枚ずつ引き、その内1枚を選んで裏向きに自分の前に置き、もう1枚を戻す。クエストカードは現在のプレイヤー数に対応したカードのみを使うこと。
6. 配合カード3種類(顔:ホムンクルス、斧:装備品、宝石:賢者の石)から知恵(カード左上数値)が1のカードを抜き出し、種類別にシャッフルして各プレイヤーに1枚ずつ(合計3枚)裏向きに配る。
7. 残りの配合カードは余った知恵1のカードと合わせて種類別にシャッフルし、ゲームボードの脇に裏向きに置く。
8. 開始プレイヤーを決める。
9. 開始プレイヤーから時計回りに、各プレイヤーはボード上のヘクス(六角形マス)を1つ選び、そこに自分の錬金術師と塔を置く。ただし、元素シンボル(丸にシンボル)のあるヘクス、都市ヘクス、他のプレイヤーの塔のあるヘクスには置けない。
10. 開始プレイヤーのターンでゲームを開始する。

## ● カードの情報

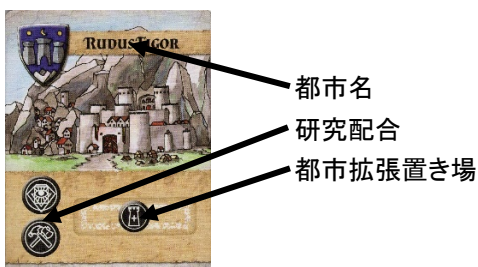
### ○ 錬金術師カード



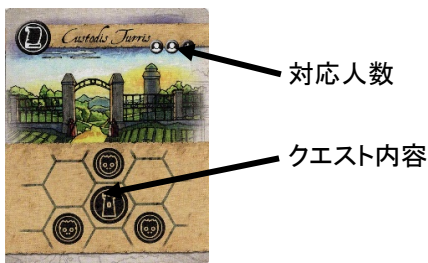
### ○ 塔カード



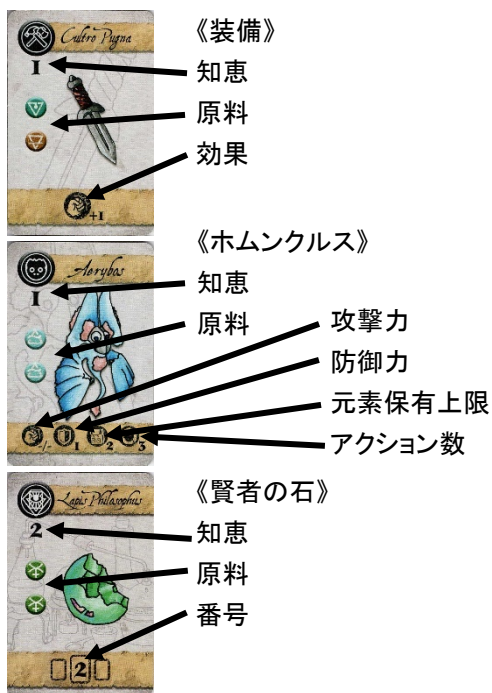
### ○ 都市カード



### ○ 秘密クエストカード



### ○ 配合カード



## ● ゲーム進行

ゲームはプレイヤーのターン基準で進行する。各ターンではプレイヤーは自分の錬金術師のアクション数までアクションを行うことができる。アクションは任意の順で行い、同じアクションを複数回行ってよい。

### ○ アクション: 移動

移動アクションを行うことで、錬金術師を隣接するヘクスに移動する。他のプレイヤーの錬金術師やホームクルスのいるヘクスや他のプレイヤーの塔のヘクスには入れない。自分の錬金術師とホームクルスは同じヘクスに入ってよい。

### ○ アクション: 採集

錬金術師が元素を採集できる(丸にシンボルのある)ヘクスにいる、または元素トークンが置かれているヘクスにいる場合、採集アクションでそのシンボルに対応する元素トークン1つかそのヘクスにある元素1つを獲得する。採集した元素トークンは錬金術師に置く。

錬金術師は自分の元素保有上限までしか元素を持ってない。その数を超えて採集することはできない。

#### ○ アクション:放棄

錬金術師に置かれている元素トークンや魂石を望む数まで、現在いるヘクスに置く。

#### ○ アクション:攻撃

錬金術師は隣接するヘクスにいる他のプレイヤーの錬金術師 1 人やホムンクルス 1 体を攻撃する。攻撃する錬金術師は自身の攻撃力に等しい数のダイスをふり、防御側は自身の防御力に等しい数のダイスをふる。攻撃側の○の合計が防御側の○の合計以下である場合、攻撃は失敗で何も起こらない。攻撃側の○の合計が防御側の○の合計を超えた場合、攻撃は成功で以下の処理を行う。

防御側がホムンクルスの場合、そのホムンクルスのカードを捨て、フィギュアはスタンドを外して除外する。その後、カードに置かれている元素をそのホムンクルスのいたヘクスに置く。

防御側が錬金術師の場合、その錬金術師は自身の塔に戻り、保有していた魂石 1 つと元素すべてを自身がいたヘクスに置く。

どちらの場合も、攻撃側はヘクスに置かれた中から望む数の元素(保有上限は守る)と、攻撃側が錬金術師の場合はヘクスに置かれた魂石を得る(あれば強制)。

#### ○ 錬金術師と魂石

錬金術師が最後の魂石を失った場合、次のターンから錬金術師カードの髑髏側の数値を使用する。その後なんらかの方法で魂石を取り戻した場合、次のターンから錬金術師カードのハート側の数値を使用する。

錬金術師は複数の魂石を持つことができる。ホムンクルスは魂石を持ってない。

自分の錬金術師が魂石を持っていない場合、ゲームに勝利できない。

#### ○ 塔

自身の塔にいる錬金術師やホムンクルスは攻撃されない。

塔にいる錬金術師はアクションとして以下の塔アクションが実行できる。

#### ○ 塔アクション:装備

塔に置いてある元素や装備と錬金術師の元素や装備を任意の数受け渡す。各錬金術師は装備を 2 つしか持てない点に注意。

#### ○ 塔アクション:変換

元素トークンを変換する。変換は塔カードのチャートに従って行われ、縦に 2 つ並んだ元素を消費することで、その 2 つから線で繋がった元素 1 つを得る。消費する元素は塔や錬金術師のどちらからでもよく、得た元素も塔や錬金術師のどちらに置いてもよい。アクション 1 回で、変換を 1 回実行できる。

## ○ 塔アクション: 錬成

アクション 1 回で、プレイヤーが持つ配合カード 1 枚を錬成する。錬成のためには、その配合カードの左側に湿されている元素や魂石を、塔や錬金術師のカードから捨てる必要がある。

装備(☉): ただちに錬金術師の装備枠(カード下)に置くか、塔カードに置く。魂石(Lapis Anima)の場合、そのカードを捨てて魂石トークンを錬金術師に置く。

賢者の石(☉): 塔カードに置く。

ホムンクルス(☉): 錬金術師カードの脇に置き、対応するホムンクルスのフィギュアをスタンドに立てて塔のヘクスに置く。

## ○ 都市

都市ヘクス(盾と都市名のある城塞ヘクス)に錬金術師がいる場合、以下の都市アクションを実行できる。

### ○ 都市アクション: 研究

都市ではその都市カードの左下のアイコンで示された配合カードを入手できる。1 アクションで、錬金術師のいる都市のいずれか 1 つのアイコンに対応するデッキからカードを 2 枚引き、そのうち 1 枚を手元に残してもう 1 枚を捨てる。プレイヤーが持てる錬成前の配合カードの上限は 3 枚。それを超える場合、多い分を捨てる。

配合デッキが切れた場合、対応する捨て札をシャッフルして新たなデッキとする。

### ○ 都市アクション: 購入

都市に置かれている塔の拡張を購入できる。1 アクションで、錬金術師のいる都市の都市拡張を、錬金術師から左側の茶色部分のシンボルに対応する元素を消費し、その塔の拡張を自分の塔に置く。その拡張は次のターンから使用できる。空いた都市のスペースには新たに塔の拡張を引いて表向きに置く。

塔には任意の数の拡張を置けるが、各ターンにつき使用できる拡張はそのうち 1 つのみ。塔拡張の効果のうち、「(A)~(B)」は、変換において A と B の元素を同じものとして扱ってよいことを意味し、「+(X)」は、ターンの開始時に元素 X を塔に加えることを意味する。

## ● ホムンクルス

ホムンクルスを錬成した場合、ホムンクルスのフィギュアを塔に置き、カードを錬金術師の脇に置く。各錬金術師はホムンクルスを 3 体までしか保有できない。4 体目を錬成したらいずれか 1 体を捨てる。

錬金術師とホムンクルスで保有する元素の受け渡しはできない。一方が放棄してもう一方が採集で拾うことはできる。

各ホムンクルスは錬金術師と同様に(錬金術師のアクションに追加して)アクションを実行できる。ただし、「錬成」「研究」「購入」の各アクションは行えない。ホムンクルスは装備を持ってない。

攻撃力が「-」のホムンクルスは攻撃が行えない。

## ● 装備

錬金術師は装備を2つまで持てる(魂石は装備に含まない)。塔に置ける装備には上限は内。各装備は効果を持ち、錬金術師に適用される。錬金術師が新たに得た装備は、次のターンから効果を適用する。

## ● 賢者の石

錬金術師は賢者の石の欠片を、各カード番号(カード下)につき1つまで錬成できる。塔に賢者の石の欠片が3つ(各カード番号1枚ずつ)揃ったら、錬金術師のカードに賢者の石トークン(青い丸)を置く。賢者の石は攻撃を受けても失わない。

## ● 秘密クエスト

- ◆ Animus Vorator(魂狩り):錬金術師が魂石を追加で2個持った状態で Troquesia の都市ヘクスに行く。
- ◆ Custo Corporis(護衛):自分の塔から最も遠い他のプレイヤーの塔に隣接するヘクスで、錬金術師が1アクションで2つの魂石を放棄する。
- ◆ Custodis Turris(衛兵):自分のホームクルス3体を自分の塔の隣の任意のヘクスに置いた状態で次の自分のターンを迎える。
- ◆ Dominus Ignis(業火の王):Troquesia の都市ヘクスで、錬金術師が1アクションで9つの火(🔥)の元素を放棄する。
- ◆ Donum Dator(消費):自分の塔から最も遠い他のプレイヤーの塔に隣接するヘクスで、錬金術師が1アクションで2つの白金(💰)の元素を放棄する。
- ◆ Magistor Arma(武器使い):装備カードを4枚錬成し、そのうち2枚を持って Gravit Muri に行く。
- ◆ Magnatus(大立て者):錬金術師が黄金(👑)の元素を3つ持った状態で Rudus Figor の都市ヘクスに行く。
- ◆ Pacis Amans(平和主義者):ゲーム中自分からは(錬金術師でもホームクルスでも)攻撃せず、錬金術師が水(💧)の元素を4つ持った状態で大気(🌫️)の元素のヘクスに移動する。
- ◆ Paganus Sacerdos(邪教徒):錬金術師と自分のホームクルス3体が全員土(🏹)の元素のヘクスにいる。
- ◆ Tropaeum Venator(賞金稼ぎ):攻撃でホームクルスを7体倒す。倒したホームクルスのフィギュアは保持する。自分のホームクルスを攻撃してもよい。
- ◆ Tyranus(暴君):自分のホームクルス3体がそれぞれの都市ヘクスに1体ずついる。



## ● ゲーム終了

いずれかの錬金術師が魂石と賢者の石を持った状態で秘密クエストを達成した場合、ゲームはただちに終了する。各プレイヤーは以下を合計する。

- ◆ 錬成したカードの知恵の値
- ◆ 最上位の元素(🔱🌙🔥)1 つにつき+2
- ◆ 賢者の石を完成していれば+5
- ◆ 魂石 1 つにつき+3
- ◆ 塔の拡張 1 つにつき+2
- ◆ 秘密クエストを達成していれば+9

合計の最も高いプレイヤーが勝利。

## ● The Alchemists Seal 拡張

新しい錬金術師はそのまま基本セットに加える。  
追加ルールとして、行動をブロックする封印石が登場する。

### ○ 準備

ホームクルスカードと装備カードはそのままそれぞれのデッキに追加する。  
封印石(Lapis Sigulum)は賢者の石デッキに追加する。

### ○ 封印石

プレイヤーが封印石を錬成した場合、自分のスタンド1つに封印石のフィギュアを立て、相手プレイヤーのフィギュアや塔のない任意のヘクスに置く。錬成したカードは捨てる。封印石のあるヘクスには自分以外のプレイヤーは入れず、そこにいるフィギュアを攻撃することもできない。

ボード上に封印石が2つある状態でさらに封印石を錬成した場合、ボード上の封印石1つを任意のヘクスに移動する(スタンドは変更しない)。

錬金術師は、封印石に隣接するヘクスで1アクション消費してレベル2の元素(硝子、硫黄、銅、水銀)を1つ捨てることで、その封印石を取り除くことができる。スタンドは外して持ち主に返す。




封印石はスタンドを使用するため、それをボード上に置いたプレイヤーは保有できるホームクルスが1体減る。



### ○ カードの効果

 | 他のプレイヤーの封印石のあるヘクスに入れる。





アクション

- 移動  | 隣接ヘクスに移動
- 採集  | 元素を獲得
- 放棄  | 元素をヘクスに置く
- 攻撃  | 隣接ヘクスに攻撃

- 変換  | 元素の変換
- 錬成  | カードの作成
- 装備  | 装備と元素を交換

- 研究  | カードの獲得
- 購入  | 塔拡張の購入


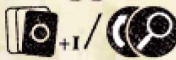
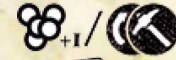

情報

-  | 攻撃時のダイス数
-  | 防御時のダイス数
-  | 保有できる元素の上限
-  | アクション数

元素



能力

-  | 追加で指定アクションが1回可。
-  | 研究時、配合を4枚引き2枚保持。
-  | 採集時、獲得元素が1つ増える。
-  | 錬成前カードの上限が1枚増える。