

## ● 目的

魔法学院の生徒となって、様々な呪文を組み立ててポイントを争う。

## ● 準備

1. ダイスをすべて袋に入れて、全員の手の届く場所に置く。
2. 各プレイヤーにプレイヤーボードを配る。各自は左上のキャラに対応する信望トークン(キャラクターイラスト入り)4個を手元に置く。さらに各自は元素ディスク(輪)を1つずつ受け取ってプレイヤーボードの円盤にはめ、緑が上になるように回す。
3. 功績カード(巻物)をシャッフルし、裏向きの功績デッキとする。
4. 基本ルーンカード(縁が銀色)をシャッフルし、裏向きのルーンデッキとする。ルーンデッキからカードを{プレイヤー数+1}枚引き、表向きにデッキの脇に並べる。
5. 4枚の熟達ルーン(縁が金色)を表向きに基本ルーンの下側に並べる。
6. 4枚の教授カード(大判)をテーブル中央に並べる。
7. 点数トークン(数字)はひとまとめにして置く。
8. 最近本を読み終えたプレイヤーがイニシアチブトークン(木製羽猫)を受け取り、ゲームを開始する。

## ● ゲーム進行

ゲームはラウンド単位で進行する。各ラウンドでは「ダイスのドラフト」と「各プレイヤーのターン」を実行する。

### ○ ステップ 1:ダイスのドラフト

**ドロウ:** イニシアチブトークンを持っているプレイヤーは袋から{プレイヤー数×4}個のダイスを引いてテーブル中央に置く(この時点ではふらない)。

**ドラフト:** イニシアチブトークンを持っているプレイヤーから時計回り順に、各プレイヤーはダイスを1個選んで自分のボードのダイス置き場(ボード左上の四角)に置く。これをすべてのダイスが選ばれるまで繰り返す。

### ○ ステップ 2:各プレイヤーのターン

イニシアチブトークンを持っているプレイヤーから時計回り順に、各プレイヤーは自分のターンを1回ずつ実行する。

各プレイヤーのターンは以下の順に実行する。

**ロール:** 自分のダイス置き場のダイスをすべてふる。その後、自分のダイス置き場のダイスを1つ捨てる(袋に戻す)ことで、ダイス置き場の1個以上の任意の数のダイスをふり直してよい(ダイスを捨てて1個もふり直さないことは認められない)。これは望む回数繰り返せる。解決に進んだらふり直しは不可。

**解決:**ダイス置き場のダイスを1個ずつすべて解決する。ダイスの解決方法は、それぞれの目によって異なる。

- ◆ 得点(1): 呪文グリッド(ボード右側)のダイスの色に対応する辺から押し込む(後述)。
- ◆ 魔力(ハチ): 呪文グリッド(ボード右側)のダイスの色に対応する辺から押し込む(後述)か、対応する教授の信望を得る(後述)。
  - ダイスの押し込み: ダイスを自分の呪文グリッドに押し込む場合、呪文グリッドの4辺のうち、元素グリッドのダイスの色に対応する辺の4つあるスペースのいずれかから垂直方向にダイスを押し込む。すでにそのスペースにダイスがある場合、そのダイスをその先のスペースに(さらに先のダイスがあれば連鎖的に)押すことになる。ダイスが空きスペースに押されたら、それ以上先には押さない。ダイスがグリッド外に押し出された場合、そのダイスは捨てる。
  - 教授の信望: 教授カードのうち、魔力ボックス(左下)が空いているものは、対応する魔力のダイスを置くことで信望を得ることができる。その際、その教授に自分の信望トークンが置かれていない場合、そこにトークンを置く。その後、その教授の能力を使用する(強制)。
    - シムザ(Simza: 風): 自分の呪文グリッド上のダイス1個を隣のスペースに押す。これにより他のダイスを押してもよい。
    - エインフーン(Ainfean: 火): 自分の呪文グリッド上のダイス1個を捨てる。捨てたダイスの目が1なら1点得る。
    - エカム(Ekamu: 土): 自分の元素サークルを任意の方向に向ける。
    - コ=バタール(Ko' bataan: 水): 袋からダイスを2個引いてふり、ダイス置き場に加える。
- ◆ 回転(◇): このダイスを捨てて、元素ディスクを時計回りに90度回す。
- ◆ 炎(炎): 赤ダイスにのみある。「自分の呪文グリッドから赤で内ダイスを1個捨てる。その後、炎のダイスを得点の面に変えて、捨てたダイスの場所に置く」または「自分の呪文グリッドの赤のダイスをすべて捨て、その後この炎のダイスを捨てる」のどちらかを実行する。

**功績とルーンの獲得:**ダイスをすべて解決した後、ターンプレイヤーは功績とルーンを獲得できる。

- ◆ 功績の獲得: ターン終了時、4人の教授すべてに自分の貢献トークンが置かれている場合、それらをすべて回収して、功績デッキの一番上のカードを表向きに獲得する。
- ◆ ルーンの獲得: 公開されているルーンカードのうち、自分の呪文グリッドでルーンのパターン条件(上側の図)を満たしているものを獲得する。これは条件を満たしているかぎり何枚でも獲得できる。  
獲得したルーンカードは自分のボードの左下の場所に置き、そのパターンで使っているダイスを呪文グリッドから捨てる。その際、捨てた1の目のダイス1個につき1点を得る。  
パターンは任意の向きとして扱ってよいが、鏡像は認められない。4×4未満の大きさのパターンは、グリッド上の任意の位置であればよい。

特定の色のダイスが表記されている場合、その色のダイスでパターンができている必要がある。紫の場合、任意の1色で満たすことができる。白い空間の部分は、空間でもダイスでもよい(パターンを作っているダイスと同色でもよい)。熟達ルーン(金枠)のルーンの黒い部分は空間でもダイスでもよいが、パターンを形成しているダイスと同じ色のダイスがあってはいけない。

他人がすでに獲得した熟達ルーンのパターンを完成した場合、そのカードや能力は得ないが、そのカードの点数(左下、トークンで得る)とパターンの中の目の点数は得られる。各プレイヤーは各熟達ルーンをそれぞれ1回しか完成できない。

➤ ルーン的能力:獲得した各ルーン的能力は自分のターン中に使用できる。

◇ 持続(Continuous):常に有効。

◇ ラウンド1回(Once per round):各ラウンドにつき1回使用できる。

◇ ターン中に裏(Flip on your turn):ゲーム中1回のみ、裏返すことで使用する。裏返してもカードの点数は失われない。

整理:基本ルーンカードが取られて空いた場合、ルーンデッキからカードを引いて補充する。その際、すでに置かれているルーンと同じものが出た場合、その上に重ねて新たに補充するカードを引く。重なっているルーンを獲得する場合は、単に一番上の1枚を獲得する。

ルーンの補充が終わったら、次のプレイヤーのターンになる。

### ○ ステップ3:ラウンド終了

教授に置かれているダイスをすべて捨てる(貢献トークンはそのまま)。

終了条件(後述)が発生している場合、ゲームは終了する。そうでない場合、イニシアチブトークンを時計回りに隣のプレイヤーに渡し、新たなラウンドを開始する。

### ● ゲーム終了

以下のいずれかの条件が満たされている場合、ゲームが終了する。

- ◆ いずれかのプレイヤーが(トークン、ルーンカード(左下)、功績カード(上中央)の合計で)20点以上獲得している。
- ◆ ルーンデッキにカードが残っていない。
- ◆ 功績デッキにカードが残っていない。

最も合計点数の高いプレイヤーが勝利。

## ● 選択ルール:ルニオーン

**準備:**ルニオーン(Luniorn)の教授カードを他の教授カードの隣に並べ、その下に4色のダイスを各1個、魔力の目(🎲)を上にして置く。ルニオーンはすべての効果において教授であるとみなす。

**ルニオーンの信望:**他の教授と同様に、任意の魔力の目を置いて信望を得ることができる。そうした場合、下のダイスを1個ふって自分のダイス置き場に置く。ルニオーンには信望トークンは置かない。

**ラウンド終了:**ルニオーンの上のダイスを捨てる代わりに、それをルニオーンの下側のダイスに追加する。

## ● その他選択ルール

### ○ 同時プレイ

ターン順ではなく同時に自分のターンを実行する。教授は各ラウンド各プレイヤーが1回ずつ使用できる(誰かがダイスを置いていてもよい)。ルーンカードはラウンドの終了時にのみ獲得でき、複数のプレイヤーが獲得する場合は得点はトークンで得るが、能力は得られずカードを捨てる。

イニシアチブはドラフト順のためにのみ使用する。

### ○ 秘密ルーンとプレイヤー対抗の強化

ゲーム開始時、各プレイヤーに初期ルーン(右下に青丸)1枚、元素ルーン(色ダイス条件のルーン)1枚、熟達ルーン1枚を裏向きに配る。これらは他人には見せず、自分に配られたルーンのみ獲得できる。最初に自分の3枚のルーンを獲得したプレイヤーが勝利。このルーンの採用時、さらにプレイヤー対抗強化のルールとして、以下を採用してよい:教授の能力を使用する際、他のプレイヤー1人の呪文グリッドに対して効果を適用してよい。

### ○ クイックドラフト

最初にすべてのルーンを引く代わりに、各プレイヤーは袋からダイスを4個取り、奇数ラウンドなら反時計回りの、偶数ラウンドなら時計回りの隣のプレイヤーに、そのうち1個を秘密裏に渡す。

このルーンの採用時は、ゲームの目標は15点を推奨。

### ○ ゲーム時間の調整

長めのゲームを行う場合、30点を目標にする。

短めのゲームを行う場合、15点を目標にするか、誰かが初期ルーンを獲得するまで行う。

### ○ 魅了トークン(5人拡張)

各ラウンド、最後にターンを行うプレイヤーは魅了トークン(猫の尻尾)を得る。

自分のターン中、魅了トークンを捨てることで、教授カードの上のダイス1個を捨てる。