



## 7人の賢者

### 役職

ドイツ語	日本語
heilerin	治療者(ヒーラー)
druide	ドルイド僧
seher	予言者
priesterin	尼僧
hexe	魔女
alchemist	錬金術師
magier	魔法使い

### 魔法カード訳

#### **Volensia!**

プレイされているフクロウカード1枚を手札に加える。

#### **Moventi!**

儀式タイル上に置かれている2つのクリスタルを入れ替える。

#### **Anulensa!**

プレイされている任意のパワーカードを捨て札にする。

#### **Potentia!**

パワーカードを山札から3枚引く。

#### **Absentus!**

全てのプレイヤーが降りるまで、パスする事が出来る。

*注意:*

同じ戦闘で2枚目の“Absentus!”がプレイされると、最初にプレイされた分は捨て札(無効)になる。

#### **Mutantus!**

同盟中の他のプレイヤー1人と大きな賢者タイルを交換できる。

*注意:*

既に降りたプレイヤーに使っても、そのプレイヤーは復帰しない。

#### **Binensus!**

2つ目の役割のパワーカードをプレイできる。

*注意:*

戦闘後は、2つ目の役割は特に意味を持たない。

## ルールサマリー

### 1. 役割選択

直前の戦闘で、最も階級の低いプレイヤーから役割を決める。

### 2. 同盟交渉

5人プレイの時は、最初の同盟に3人目のプレイヤーが加わる事が出来る。

複数いた場合は、階級の高い人に優先権がある。

その後、同盟を組んだプレイヤー間でカードのやり取りをする事が出来る。

### 3. 戦闘

#### (A) 戦闘の開始

最も階級の高いプレイヤーから時計回りで1枚ずつカードをプレイする。

注意:

自分の役割のカードしかプレイできない。(フクロウは可能)

2枚目の「1」をプレイした場合はそのカードは10として計算。

魔法カードは、1回の戦闘に1枚まで。

#### (B) 降りる

最初に降りたプレイヤーは山札から5枚引く。

次に降りるプレイヤーのために、全ての手札から3枚のパワーカードを裏向きにして用意しておく。

2番目に降りたプレイヤーは、1番目に降りたプレイヤーから3枚もらい、山札から2枚引く。

.....

最後に降りたプレイヤーは、先に降りたプレイヤーから3枚もらい、山札から2枚引く。

その後、最後に降りたプレイヤーは、3枚捨て札にする。

### 4. 得点配分

勝利した同盟は、階級に従って、1つずつ現在の儀式タイルからクリスタルを受け取る。

余ったクリスタルは捨てる。

敗北した同盟は、階級に従って魔法カードを1枚ずつ引く。

魔法カードが捨て札にもない場合は、そのプレイヤーは受け取る事が出来ない。

#### 引き分け

同盟に関係無く、階級に従って現在の儀式タイルからクリスタルを1つずつ受け取る。

クリスタルを獲得できないプレイヤーは魔法カードを受け取る。

注意:

一方の同盟が25ポイント以上になったら、その瞬間その同盟の勝利。

まだ降りていないプレイヤーは、座り順に従って降りたときの処理をしていく。

### 5. 次の儀式タイル

最も階級の低いプレイヤーはコマを2つの儀式タイルのどちらかに進める。

その後、山から儀式タイルをめくり、その上にクリスタルを置く。

## ゲームの終了

終了タイル「Finitum」がめくられたら、戦闘が終了したばかりの儀式タイルの上に重ねる。

それ以降は儀式タイルをめくる事が出来ない。

次の移動先で戦闘が終了したら、終了タイルに移動するか最後の戦闘を行うか決める事が出来る。

最後の戦闘後もカードの補充は行う。

## 得点計算

終了後、手札の役割カードを比較する。(フクロウも役割と見なす)

各役割について最もポイントの高い人は1のクリスタルを受け取る。

注意:

このときも、1のカードが2枚あるなら合計は11として計算。

魔法カードは意味がない。