

## 内容物

33 枚のスペルカード、4 枚のプレイヤートークン、4 枚のプレイヤーボード、7 枚のサマリーカード、62 個のダイス(42 個のパワーダイス[各 6 色]、20 個の白ダイス)

## ゲームの目的

年に 1 度開かれる魔術師の集会であなたの力を示してください。魔法の生物たちの助けを借りながら、あなたに与えられる異なる能力のダイスを使ってください。価値あるスペルカードを用いて勝利への道を見つけ出してください、あなたの作品[最高傑作]を作ってこの上ない実績を勝ち取ってください。しかし、ダイスの力を過小評価しないでください。

各ラウンドにおいて、勝利ポイント(以下、VP)を得るためにスペルカードの 1 つを手持ちのダイスを組み合わせて作り出そうとします。異なる面を持つ色々なダイスは、あなたを手助けします。スペルを得たあと、通常は手持ちのダイスの総数を減らす必要があるため、次のラウンドの前に計画を立てる事が重要となります。ゲーム終了時に、最も高い VP を獲得しているプレイヤーが勝ちます!

## ゲームの準備

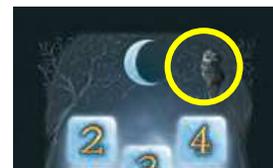
周到的な準備はしばしばコンテストがスムーズに開催されるための成功の鍵です。ゲームのプレイ前に、少なくとも一回は注意深く次の指示を読んでください。

各プレイヤーは、プレイヤーボードを 1 枚取り、それを自分の前に置いてください。それと共に、同じ色のプレイヤートークンと 5 つの白ダイスを取ります。未使用のプレイヤーボード、トークン、白ダイスは箱に戻します。



各プレイヤーが簡単に手に届くようなテーブルの中央へ色付きのパワーダイスを全て置きます。これを、サブライと呼びます。補助用にサマリーカードを置いてください。これらは、各色のダイスの全ての面を示しています。

スペルカードの背面の(A-D)に従って、それぞれを種類ごとに分けます。初めてのゲームかショートゲームならば、全ての B と C のフクロウカード(右上に描かれています)をゲームから取り除いてください。そして、(A,B,C)ごとに分けてそれぞれのグループをよく混ぜます。



4 人より少ない人数ならば、ゲームから以下に従ってカードをランダムにゲームから取り除きます。

	2 人プレイ	3 人プレイ	4 人プレイ
ノーマルゲーム	4A、4B、4C カード	2A、2B、2C カード	-
ショートゲーム	4A、2B、2C カード	2A、1B、1C カード	-

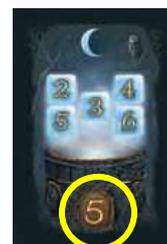
1 枚の D カードをテーブルに裏向きに置き、その上に C カードを裏向きに重ねて、その上に B カードを裏向きに重ねて山札とします。A カードはテーブルに表向きで 2 行にして置きます。山札と同じ行の"上の行"とその下の行は"下の行"とします。(訳注: 人数+1 の列が 2 行できます。例えば、4 人ならば 5 列で 2 行、3 人ならば 4 列で 2 行...)



最も良い手を導くのはあなた次第です。手番が来たら、ダイスを使ってスペルカードの要求を満たすようにします。成功の機会が無いように思えるならば、次の手番時にあなたの機会を向上させるため、色付きダイスを使います。

魔法と唱えるのに成功したか、魔法を見た事のある最後のプレイヤーからコンテストは開始します。

手番が来たら、4つのフェイズに従います。その後、手番は左隣に移ります。全てのスペルカードのVPは、カードの下部に示されています。



## 1. 何のためにこのトークンを使いますか?

先見性は価値ある贈り物です。あなたのトークンをスペルカードの上に置いてあなたの所有物であることを示すか、あなたの対戦相手が獲得することを望まないスペルカードを取り除きます。

ダイスを振る前に、表向きになったカードの1つにトークンを置くか、ゲームから表向きになったスペルカードを1枚除外のどちらかができます。これらのアクションは強制ではありません。これらのアクションをパスしたいなら、フェイズ2へ移行してください。

### トークンを使う場合:

トークンが置かれていないカードならば、好きなカードにトークンを置く事ができます。自分のトークンが既にカードに置かれているのであれば、(トークンの置かれていない)別のカードへ移動する事ができます。トークンが置かれているカードはトークンの所持者のものである事を示すので、他のプレイヤーはゲームから取り除く事(上の行)は出来ませんし、獲得する事(下の行)も出来ません。



### カードを取り除く場合:

上の行からカードを1枚選び、ゲームから取り除きます。ただし、トークンが置かれているカードは選択できません。上の行の取り除かれたカードの位置へ山札から新しいカードを引いて代わりに置きます。



## 2. ダイスを今振っても良いですか?

あなたの忍耐は今報われます: 手持ちのダイスを掴んで、賢く使ってください。並べられているスペルカードに注意しつつ、あなたの挑戦を極めるためにちょうど良いタイミングでパワーダイスとあなたの白ダイスを入れ替えてください。

まず最初に、手持ちのダイスを全て振ります。ダイスを振った後、ダイスはアクティブなダイスとなります。この意味はダイスのアクションで変更するか、プレイヤーボードのダイストレイエリアに移動して取り置くという事を意味します。

ダイストレイにある一度取り置いたダイスは、変更する事はできません。ダイスを振る事をやめる(フェイズ3)か、他のダイスと交換する(フェイズ4)の後にスペルカードを得るためだけに、ダイストレイエリアにあるダイスを使う事ができます。



3つのダイスのアクションを使って自分のダイスの変更ができます。



**ダイスの入れ替え:** サプライにある好きなダイス1つとこの目が出たダイスとの入れ替えができます。新しいダイスは、今は**アクティブなダイスではありません**。そのダイスを振り直す事ですぐにアクティブなダイスになります。もしくは、“面を合わせる”アクションのために新しいダイスの面を合わせる事もできます。



**ダイスの振り直し:** (ダイストレイエリアにない)1つのダイスを振り直す事ができます。この目が出たダイス自身を振り直す事もできます。アクティブでないダイスを振り直す時は、それはアクティブなダイスになります。振り直した新しい面がダイスアクションであれば、そのダイスアクションを使う事ができます。



**面を合わせる:** (ダイストレイエリアにない)1つのダイスを好きな面にするためにこのダイスを脇によけてください。このダイス自身の面を好きな面にする事もできます。アクティブでないダイスの面を好きな面にする場合は、そのダイスはアクティブになります。新しい面がダイスアクションであれば、そのダイスアクションを使う事ができます。

**注意:** このアクションを実行した後は、ダイストレイへ“面を合わせる”アイコンを上にして使用済みダイスとして移動して取り置かなくてはなりません。他のダイスではなくこのダイス自身を好きな面にした場合、新しい面は、“入れ替え”も“振り直し”も“面を合わせる”事もできません。

好きな順番でダイスアクションを実行できます。ダイスの面にこれらのアイコンが表示されるたびにこれらのアクションを実行できます。

### それらの場所へダイスを置いてください!

望むだけダイスアクションを行った後、ダイストレイエリアへ**アクティブなダイス**を脇によける時間となりました。



**ドクロ:** ダイストレイエリアへ現在ドクロで示された全てのアクティブなダイスを置かなくてはなりません。

**他のアクティブなダイス:** ダイストレイエリアへそれらのうち好きなだけ置く事ができます。



**2個1変換:** ダイストレイエリアへこのアイコンで示されたダイスを置くのであれば、後の(フェイズ4にて)次のラウンドに備えるためにサプライから他の2つのダイスとこのダイスを交換する事ができます。

繰り返しになりますが....

ダイストレイに置かれていないダイスをまだ持っているのであれば、上のステップを繰り返してください。残っている全てのダイスを振り直して、ダイスアクションを実行します。(訳注: **ダイスの入れ替え**で交換した新しいダイスはダイストレイに置かれていないダイスとなるので、残っている全てのダイスと一緒に合わせてダイスを振り直してください。)そして、ダイストレイにいくつかを置いていきます。

**重要:** いかなる時でも、残っている全てのダイスを振り直す前に、最低**1個**はダイストレイエリアへ置くか、少なくとも1回は“ダイスの入れ替え”アクションを行う**必要があります**。

## 3. スペルを唱える事に成功していますか?

そして今、我々はあなたが成功しているかどうかを確認します。あなたがスペルカードを得るために全てのダイスをダイストレイエリアに使います。1つも得る事が出来ない場合は、1個ダイスを取ります。それは、次の試みであなたを助ける事となるでしょう。

ダイスを振る行為が終わったのであれば、ダイストレイエリアにあるダイスを確認します。相手のトークンがない**下の行**のスペルカードのダイスと合致するダイスがあれば、そのカードを獲得します。そして、そのカードを自分の手元に表向きに置きます。

**メモ:** 各ターン、1枚のスペルカード**だけ**を獲得する事ができます。

### どうやってスペルカードを得るのか?



**ダイス上面の数字があるカード:**

カードに示されたダイスとダイストレイエリアにあるダイスが全て合致する必要があります。



**“+”の表示のある数字カード:**

ダイストレイエリアのダイスの合計値がこのカードに書かれた値と同じかそれ以上の値であることが必要です。



#### “=”の表示のある数字カード:

少なくともカードに示された数のダイス分、ダイストレイエリアにあるダイスの数字が**等しい状態**である必要があります。

メモ: “=”のカードの完成のみ、対応する数字としてドクロの面も使用する事が出来ます。

スペルカードを獲得した時は、上の行のスペルカードを選択してそれを下の行に移動します。そのカードの上にトークンが置かれていても良いです。上の行の空いた位置へ山札からスペルカードを補充します。自分が所有するトークンが置かれているスペルカードを獲得したのであれば、そのトークンを次のラウンドで再利用する事ができます。**手持ちのダイスを 5 個だけにするように**選択をして、余剰分のダイスをサプライに戻してください。

#### 失敗した時は?

スペルカードを獲得できないか、スペルカードを獲得する事を選択したくないのであれば、全てのダイスを保持できます。また、埋め合わせとしてサプライから追加で**好きなダイスを 1 個獲得する**事ができます。この獲得したダイスを自分のダイストレイエリアに入れしないでください。

#### 4. 次のプレイヤーの手番になる前に他に何かやることはありますか?

*あなたの手番はまだ終了していません。あなたはまだいくつかやる事が残っています。次のラウンドのためにあなたのダイスプールを増やす事を見越して考えていますか? 次のラウンドに“2 個 1 変換”をより多く行うためにカラーダイスと白ダイスを交換する事を考えてください。*

手番を終了する前に、ダイスを何個か交換する事ができます。



“2 個 1 変換”の面で示されたダイスが**ダイストレイにあれば**、その各々をサプライから(訳注: 元の色と)異なる色の 2 つダイスと交換する事ができます。この 2 つのダイスは同じ色のダイスでも良いし、異なる色のダイスでも良いです。

また、プレイヤーの望むだけ色付きダイスを**白いダイス**へと交換する事もできます。

#### その入れ替えの可能性は無制限ではありません!

手番終了時に、下記の 2 つの制限について確認しなくてはなりません。

- ・白ダイスは最大 5 個までであること
- ・他の色のダイスはそれぞれ最大 4 個までであること

余剰分のダイスに関しては、サプライに戻します。

そして、左隣のプレイヤーが手番を開始します。

#### 最終ラウンドとゲームの終了

コンテストは終わりに近づいています。びっくりしないようにしてください。ゲーム終了のためにあなたの最終手番の準備をしてください。また、王冠を持つ人は 1 人ですが、その人がいつも勝つとは限らないのです。

最後の C カードをめくる時にゲームの終了条件が開始されます。**次に**スペルカードを獲得したプレイヤーは、そのスペルカードと追加で(最高傑作である)D カードも**追加で**獲得する事ができます。**その他のプレイヤー**は一回だけそれぞれプレイできます。

最終手番の間、次の 2 点が通常と異なります:

1. フェイズ 1 を飛ばします。いずれのトークンを置く事もできませんし、ゲームからいかなるカードも除外する事はできません。
2. テーブル上にあるどの(他のプレイヤーのトークンが置かれていない)スペルカードでも(つまり上の行も下の行も)獲得することができます。

#### 誰がコンテストに勝ちますか?

最後のプレイヤーの最終手番が終わった後、獲得したスペルカードの VP を合計します。最も沢山 VP を稼いだプレイヤーがゲームの勝者です。同率の場合は、その中で最もダイスを多く持つプレイヤーが勝者です。それでもまだ同率であれば、その複数のプレイヤーは勝利を分かち合います。