

The Princess and Magic tile

姫と魔法のタイル

彼女は意外と重かった

プレイ人数：2～4名
プレイ時間：25～50分
対象年齢：10歳以上



呪文カード
32枚



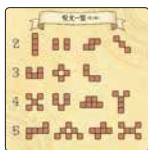
精霊カード
8枚



ボーナスカード
8枚



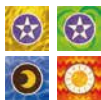
サマリーカード小
4枚



サマリーカード大
1枚



初期配置カード
4枚



魔素タイル
48枚



魔女の館ボード
2枚1組



姫キューブ
1個



宝石キューブ
20個

このゲームを初めて楽しむ方がいる時は、シンプルな「初回プレイルール」をおすすめします。文中にある **初回** のマークを参照してください。

物語と目的

千年の栄華を誇りし、聖なる水の王国。

その至宝たる姫が、悪しき魔女に連れさられてしまいました。

あなたたちは、姫を取り戻す使命を王より与えられしトレジャーハンターです。

結界の張り巡らされた魔女の館へと突入し、

愛しき姫を見事その手に奪還するのです！



プレイヤーはトレジャーハンターとして、**姫を取り戻すために魔女の館に潜入**します。

「満月の夜なら魔女は館を離れる。その隙に救い出すんだ！」

しかし館は強力な結界に護られています。**結界を破壊**するためには**魔法の呪文**が必要です。時間が経つと魔女は館に戻ってきてしまいます。一刻も早く**姫を救出**し、**館を脱出**することがあなたたちの使命です！

ゲームの簡単な説明

呪文を完成させて魔女の館を進むゲーム

このゲームは“すごろく”のように魔女の館ボードを進み、脱出して勝利点を得ます。しかし進むにはダイスではなく、呪文カードと魔素タイル、宝石キューブを使います。



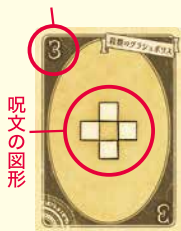
呪文をタイルで作
キューブで発動さ
せる！

魔女の館を進む！

ゴール順で点数が
決まり、勝利点
トラックに移動す
る。

呪文カードの形をタイルで作り、キューブで発動!

呪文が完成したら、この歩数分、魔女の館を進む



呪文の図形

呪文カード



月

星

太陽

魔素タイル



宝石キューブ

呪文カード：呪文の図形と歩数が描かれている。

魔素タイル：四元素（地・水・火・風）と天空（月・星・太陽）の7属性がある。

宝石キューブ：呪文の完成に必要。完成した後は手元に戻る。

タイルとキューブを置く



図形の中にキューブがある



呪文カードと同じ図形

手番では各自の初期配置カードにタイルを配置し、その上にキューブを置く（詳細はP6参照）。

1種類の魔素で呪文カードと同じ形ができて、図形の中にキューブがあれば呪文が完成。上は「火」で完成。

月・星・太陽でも完成できる。上は「太陽」で完成。

誰かがゴールしたら終了

いずれかのプレイヤーがゴールした後、他のプレイヤーも1手番ずつ行ってゲームが終了します。もしゴールする前に場のタイルを全て使い切ったら、魔女が館に帰還し、姫の救出が失敗します（詳細はP10参照）。

準備

トレジャーハンターのみなさま！姫さまを救出された暁には、あなたがたは王国の勇者として、その栄光を讃えられます。見事、使命を達成されますよう、魔女の館へ突入する前に、必要な準備を整えてください。



初回 初回プレイルールでは、呪文カードの「タイルを奪う」を抜いてください。

- ① 「いちばん最近に魔女を見た人」がスタートプレイヤーです。
- ② 各プレイヤーは好きな色のキューブ5個1セットと、ランダムで初期配置カードを受け取ります。どちらの面を使うか自由です。余りは箱に戻します。
- ③ 各プレイヤーはキューブ1個を魔女の館ボードの「START」に置きます。
- ④ 姫キューブを魔女の館ボードの「13」に置きます（姫が閉じ込められている部屋です）。

- ⑤ 各プレイヤーは精霊カード2種類を1枚ずつ受け取り、下に「2」と書かれた面を上にして手元に置きます。余りは箱に戻します。
- ⑥ 魔素タイルはウラ面を上にしてシャッフルし、4つの山札にします。タイル山札から4枚引き、オモテ面を上にして場に置きます。
- ⑦ 呪文カードをシャッフルして4枚引き、オモテ面を上にして場に置きます。これらを「場札」と呼びます。残りは山札にします。この時に「右／左のタイルを奪う」が出たら、山札の中央に戻して、その後もう1枚引きます。
- ⑧ ボーナスクードをシャッフルし、2枚引いて魔女の館ボードの近くに伏せます。ゲーム終了時の点数計算まで誰も見てはいけません。残りは箱に戻します。

ゲーム開始

スタートプレイヤーからアクションを順番に行います。最初の手番では「①タイル1枚をオープン」と「⑤タイルと宝石キューブを配置」だけやってみましょう。

① タイルを1枚オープン (必須)

タイル山札から1枚オープンして、場に置きます。場のタイルは5枚になります。

② 呪文カードをキープ、または破棄 (任意 / 1枚のみ)

場札 (中央に公開された4枚の呪文カード) から1枚をキープ、または破棄ができます (しなくてもOK)。山札が無くなったら、捨て札をシャッフルして山札にしてください。補充した時に「右／左のタイルを奪う」が出たら、P9を参照してください。

▶ 呪文カードをキープ

作りたい呪文を、他のプレイヤーに取られないように保持できます。場札から1枚取ってオモテのまま手元に置き、山札から1枚補充します。キープできるのは1枚のみです。キープしたら完成させるまで捨てたり変更はできません。

▶ 呪文カードを破棄

今はまだ作るのが難しいものや、他のプレイヤーが完成しそうなものを破棄できます。場札から1枚を捨て、その後山札から1枚を補充します。

③ 宝石キューブを回収 (任意 / 1個のみ)

タイルの上に置かれたキューブを**1個だけ**回収できます (しなくてもOK)。
初回の手番ではキューブが置かれていないので行えません。

④ 精霊カードを使う (任意 / 1枚のみ)

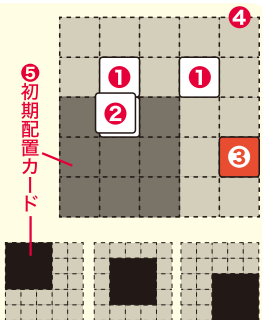
精霊カードを**1枚だけ**使えます (使わなくてもOK)。カードの指示に従い、能力を実行してください。積極的に使うことをおすすめします (P13参照)。

⑤ タイルと宝石キューブを配置 (必須)

場に公開されているタイルから**必ず1枚**を、配置済みタイルの上、または周辺に配置してください (初期配置カードも配置済みタイルに含まれます)。

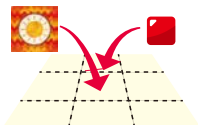
- ① 配置済みタイルの隣接、斜めはOK。
- ② 配置済みタイルの上もOK (宝石キューブが乗っているタイルの上はNG)。
- ③ 離れた場所は**NG**。
- ④ 5x5の枠内に収める。
- ⑤ 初期配置カードは枠内ならどこでも良い。

隣接する魔素は自由ですが、**同じ魔素が隣接したほうが呪文が完成しやすいです**。



タイルの上にキューブを配置 (任意)

宝石キューブを1つ、**今配置したタイルの上**に置けます (置かなくてもOK)。**宝石キューブが無いと呪文は完成できません**。



コンボ (連続して呪文を完成すること) でボーナス点が貰えます。今完成しなくても、呪文が完成しそうな場所へ先にキューブを置いておくのも有効な戦略です。

まず任意のタイルを置き**【必須】**、そのタイルの上
にキューブを置く**【任意】**。

⑥ 呪文の完成判定 (任意)

呪文の完成判定は手番の最後に行います。コンボを狙うなら、あえて宣言しないのも良い考えです。その後、時計回りで隣のプレイヤーに手番が移ります。

呪文の完成判定

呪文が完成すれば魔女の館ボードを進めます。

▶呪文の完成条件

- ① 呪文カードは場札、キープした札どちらで宣言しても良い。
- ② カードは回転させても良い。
- ③ カードに描かれた形と同じ配置が1種類の魔素 (地・水・火・風・月・星・太陽のいずれか1種類) で作られている。
- ④ 配置の中に宝石キューブが置いてある。
呪文1つにつきキューブ1つが必要。

▶2つの数字が書かれた呪文カード

難易度の高い呪文カードには2つの数字が書かれています。

▶大きい数字

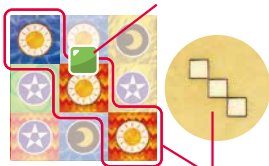
1種類の魔素で完成した歩数 (通常はコレ)。

▶小さい数字

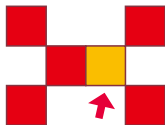
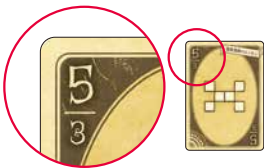
他の魔素が1枚混ざった状態で完成した歩数。

つまり難易度が下がる代わりに、歩数も減ります。「他の魔素が混ざった状態」ですので、**タイルが無い状態では完成できません。**

④ 図形の中にキューブがある



- ③ 「太陽」を使ってカードと同じ形を完成させた。



1枚だけ違う魔素が混ざった状態。

呪文完成の手順

呪文が複数完成してても、処理は1枚ずつ行ってください。

- 1 完成した呪文の上のキューブ1個を回収し、完成した呪文カードに乗せます。
- 2 完成したのが場札なら、山札から1枚引いて場札に補充します。
「右/左のタイルを奪う」が出たら、P9を参照してください。
- 3 完成した呪文が他にもあれば1に戻り、なければ4に進みます。

- 4 歩数計算をします。

歩数 = カードの歩数合計 + (完成枚数 - 1)

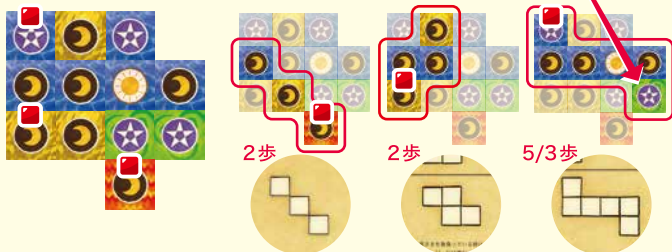
13マス目以降は、姫さまによる減点があります。詳細はP9「姫さまが意外と重いルール」を参照してください。

- 5 魔女の館ボードにある、自分のキューブを進めます。
- 6 完成した呪文カードを捨て札にし、使用したキューブを手元に回収します。

呪文の発動に使用しなかったキューブは、タイルの上に残しておきます。

下は3コンボの例です。一番右は「水」で完成ですが、1枚だけ「風」が混ざっているの、小さい数字の歩数「3歩」進みます。

合計歩数は $2 + 2 + 3 + (3 - 1) = 9$ 歩です。



右／左のタイルを奪うカード

カード補充時に「タイルを奪う」を引いたら、もう1枚引いて補充し、直前の処理を続行してください（呪文完成の途中なら、先に完成の処理）。その後**手番の最後に**、カードを引いたプレイヤーから順に、全員が下記の処理を行います（完成処理の後）。

カードに書かれた方向のプレイヤーから、好きなタイルを1枚選んで取ります。取ったタイルはまだ配置しません。全員が行ったら各自の場にタイルを配置します。**キューブは配置できません**。呪文の形が完成しても**完成処理は行いません**。その後、呪文カードの捨て札に送ります。



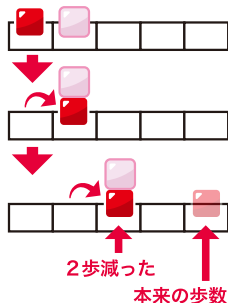
宝石キューブが置かれたタイルも奪えます。キューブは手元に戻ります。誰かがゴールした後にこのカードが出てきたら、処理は行いません。

初回 初回プレイルールでは、「タイルを奪う」カードを抜くので、この処理は発生しません。

姫さまが意外と重いルール

13マス目以降、先頭プレイヤーは姫さまを背負います。歩みが遅くなり、**合計歩数が2歩減ります**（2歩の呪文の時は1歩だけ進めます）。姫さまを追いつく時**も2歩減ります**。ただし、姫さまがいた場所より後ろには戻りません。先頭が複数人なら、先に移動したほうが姫さまを背負います。

赤のプレイヤーは「4歩」の呪文を完成させました。途中で姫さまを背負い、「4歩」が「2歩」に減りました。



20マス目に到達したら隠し通路開放

いずれかのプレイヤーが20マス以上に到達したら、隠し通路が通れるようになります。8→12マス目、10→14マス目への隠し通路が開きます。



ゲームの終了

タイルがなくなったら終了

タイルを使い切ったら、その手番でゲームは終了します（呪文の完成までは行えません）。魔女が館に帰還し、姫を奪い返されてしまいました。姫の救出失敗です。

いずれかのプレイヤーが「GOAL」に着いた

最初にゴールしたプレイヤーは、魔女の館ボード外側の点数トラック「10」に自分のキューブを移動します（1位の順位点）。オーバーラン（呪文完成の歩数がゴールまでの歩数より多いこと）も勝利点に加算されます。

ゴールしたプレイヤー以外が1手番ずつ行ってゲーム終了になります。姫さまは既に脱出しているのです。これ以降は姫さまによる減点はありません。2番目以降にゴールした人も、順位に応じた点数マスに移動させ、オーバーラン分を加算します。



- 1位 → 10点
- 2位 → 5点
- 3位 → 3点
- 4位 → 1点

ゴール順位点

①赤のプレイヤーは23マス目で5歩獲得した。姫さまによる減点で2歩減り、3歩進む。②2歩めで「GOAL」に到着。③1位なので点数トラックの「10」に移動。④まだ1歩残ってるので、さらに「11」に進む。

勝利点の計算

全員の手番が終了したら点数計算を行います。ゴールできなかったプレイヤーもゴールできる可能性があるので諦めないでください。ただし**順位点はもらえません**(ゴールに到着したら点数トラックの「30/0」に移動します)。

魔素タイル点 (月・星・太陽を多く使っていると加点)

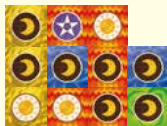
各プレイヤーは、配置済みタイル(初期配置カード+自分で置いたタイル)にある月・星・太陽の枚数を数えます。重なっているタイルは一番上のみ数えます。その後、枚数に応じて加点します。同じ枚数が複数人いたら、それぞれに加点します。

初回 初回プレイルールには「魔素タイル点」はありません。

- ▶ 1番多いプレイヤー：5点
 - ▶ 2番目に多いプレイヤー：2点
- [2人プレイ] 1番のプレイヤーのみ：3点**

月・星・太陽
それぞれ加点

暁美さんは「月」が7枚あり、**全員の中で最も多かったので5点**得ました。星は3番目なので点数はありません。「太陽」は2番目に多いですが巴さんと同じ枚数なので、**2人とも2点ずつ**得ます。



暁美さん
月：7枚
星：1枚
太陽：3枚

鹿目さん
月：3枚
星：7枚
太陽：4枚

巴さん
月：5枚
星：6枚
太陽：3枚

精霊カード点

精霊カードの残り回数(カード下部の数字)の2倍の点数を得ます。一度も使っていなければ4点を得ます。

ボーナスカードの条件クリア点

最後にボーナスカードを2枚ともオープンします。書かれた条件をクリアしたプレイヤーは点数を得ます。

以上でゲームは終了し、点数の最も多いプレイヤーが勝者となります。

点数計算の例

鹿目、暁美の同着1位!



ボーナスカード



「火」が多い人は3点



「水」が少ない人は3点

鹿目さん



順位：10点
 オーバーラン：1点
 月：3枚
 星：7枚 → +5点
 太陽：4枚 → +5点
 火：2枚
 水：8枚
合計：21点

巴さん



順位：-2点 (23マス)
 月：5枚 → +2点
 星：6枚 → +2点
 太陽：3枚 → +2点
 火：2枚
 水：2枚 → +3点
合計：7点

暁美さん



順位：5点
 オーバーラン：3点
 月：7枚 → +5点
 星：1枚
 太陽：3枚 → +2点
 火：5枚 → +3点
 水：2枚 → +3点
合計：21点

全員、精霊カードは使い切ったものとします。

精霊カード紹介

各プレイヤーが所持している2枚の精霊カードは、それぞれ**2回まで**使えます。出し惜しみしていると使う**タイミングを失ってしまいます**。積極的に使っていきましょう。ただし、**一度に使えるのは1枚だけ**です。



カード下部の数字が残り回数を表す。



山札からタイルを配置

タイルの山から1枚引いて、即座に配置します。**キューブを載せてもOK**です。手番が増えるのに等しい能力なので、前半で使うことをおすすめします。



キューブを配置/移動

キューブ1個を好きなタイルの上に**配置するか**、または既に配置されているキューブを**移動**します。完成している呪文の上に置けるので、後半で確実にコンボを決めたい時に使うことをおすすめします。

プレイのコツ

コンボのためには置き石！

速く進むにはコンボ（連続して呪文を完成させること）が重要です。そのためには「置き石」です。置き石とは、**呪文が完成してなくてもキューブを置く**ことを言います。置き石をしておけば、後の手番でコンボが決まって一気に挽回できます！

完成しても見送る！

呪文が完成していても、**あえて見送る**のも時には必要です。もう1つ完成すればコンボボーナスが狙えます。

キープや破棄を活用！

他のプレイヤーが完成しそうな呪文を捨てたり、**自分がもうすぐ完成しそうな呪文をキープ**するのも、勝利への近道です！

コラム：なぜ歩くのが遅くなるのか

姫さまはたいへん重くなられているのと、重い自分を背負われることをためらう気持ちのあまり、自分で歩こうとして、つまづいたり転んだりそんな自分に落ち込んだりしてしまわれるため、進みがいちじるしく遅くなってしまいます。今はそんなことで恥じらっている場合ではないだろうとお怒りになる気持ちもわかりますが、姫さまの純情可憐な乙女心を、空よりも広く海よりも深い優しさで受け止めてあげてください。

ちなみに姫さまがすんごく重いのは、魔女がかけた邪悪で非道で陰湿な呪いのせいであり、閉じ込められたことによって生じたストレスによる食べ過ぎや、運動不足によるカロリーオーバー、生来のお菓子好きによる糖分摂取過剰など、姫さま自身が原因によるものは一切ないそうです（姫さまの弁）。



これにて姫を救う物語はおしまいです。

最も貢献した方は真の勝者となり、姫と結ばれます。

脱出できなかった方は魔女に捕らわれて「闇の世界の住人」となります。

あなたは無事姫を救うことができましたか？

ゲームデザイン：フクダヒロシ

イラスト：00323z

デザイン：フクダヒロシ

ロゴ：杜講一郎

販売元：XiSize

Mail：info@xisize.games

Web：<https://xisize.games/>



説明ムービー

- Q** 勝者が女性でも、姫と結ばれるのですか？ 勝者が複数いた場合、姫は特定の誰かを選ぶのですか？ それとも……。
- A** 水の王国は自由な王国です。その後の歴史は、みなさんと決めてください。