

The Princess and Magic tile

姫と魔法のタイル

彼女は意外と重かった

遊戯人數：2~4人

遊戯時間：25~50分

適合年齡：10歲以上



符文卡
32張



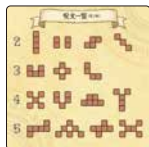
精靈卡
8張



獎勵卡
8張



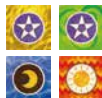
玩家幫助卡 (小)
4張



玩家幫助卡 (大)
1張



初始圖板
4張



魔素板塊
48張



魔女宅邸計分板
2張 1組



公主方塊
1個



寶石方塊
20個

如果有第一次玩的玩家在時，推薦使用簡單的「初次遊戯規則」。
請參閱說明書裡的 **初回** 標誌。

故事與目的

這裡是擁有千年榮耀歷史的神聖水之王國，
王國的寶貝公主被邪惡的魔女綁架了。
為了將公主帶回，玩家們背負國王賦予的使命，
化身為勇者，突擊佈滿結界的魔女宅邸，
將心愛的公主成功救回吧！



身為勇者的玩家們，為了救出公主潛入魔女宅邸。

「一到滿月的夜晚，魔女就會離開宅邸，必須趁這個空檔把將公主救出來！」

但是宅邸有強大的結界守護著，要破壞結界必須完成魔法的符文。

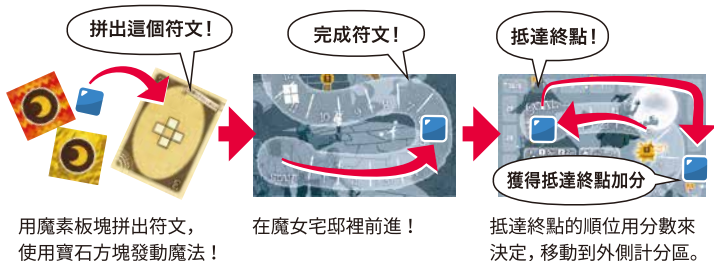
時間一到魔女就會回來，你們的任務就是趕快抓緊時間把公主救出，一起逃離宅邸！

遊戲的簡單說明

這是一款完成符文，在魔女宅邸裡前進的遊戲。

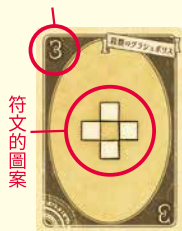
像大富翁那樣在魔女宅邸裡走格子前進，最後逃出宅邸獲得勝利。

但不是擲骰子向前進，而是使用符文卡、魔素板塊和寶石方塊。



用魔素板塊做出符文卡的圖案、使用寶石方塊發動魔法!

完成符文後用這個步數
在魔女宅邸前進。



符文卡

地(黃) 水(藍) 火(紅) 風(綠)



魔素板塊



寶石方塊

符文卡：上面畫著符文的圖案和步數

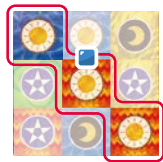
魔素板塊：總共有7個屬性，四元素(地·水·火·風)和天空屬性(月亮·星星·太陽)。

寶石方塊：完成符文時的必需品，完成後收回到手邊。

放置魔素板塊與寶石方塊



完成的圖案上有寶石方塊



輪到自己時在初始圖版上
放置魔素板塊，並在上面
放置寶石方塊(詳細請參
閱P6)

用1種魔素做出跟符文卡一
樣的圖形，圖形上有寶石方
塊的話就算完成符文。**上圖**
是用「火」完成。

用月亮·星星·太陽
完成也可以。**上圖是**
用「太陽」完成。

有玩家到終點遊戲就結束

如有一位玩家抵達終點，其餘玩家各進行一回合後遊戲結束。如果在抵達終點前將魔素板塊全部用完，就代表魔女回到宅邸，公主的救援行動失敗。(詳細請參閱P10)。

準備

身為勇者的玩家們！救出公主之後，你將成為王國的勇者代表，接受至上的榮耀。

為了能出色地完成使命，前往魔女宅邸之前，請先做好以下的準備。



① 符文卡牌堆和翻開4張牌

② 魔女宅邸計分板

③ 公主方塊

④ 獎勵卡

⑤ 魔素板塊牌堆和翻開4張牌

⑥ 玩家方塊

⑦ 初始圖版和寶石方塊

⑧ 精靈卡

初回 初次遊戲規則，請將「タイルを奪う」(搶奪魔素板塊)的符文卡移除。

- ① 「最近看過魔女的人」為初始玩家。
- ② 每位玩家選擇喜歡顏色的寶石方塊(5個1組)，隨機抽取初始圖版。可以任意選擇一面來使用，剩餘的收回盒內。
- ③ 每位玩家將1個寶石方塊放置於魔女宅邸計分卡的「START」上。
- ④ 公主方塊請放在魔女宅邸計分卡的「13」上。(公主被監禁的房間)

- 每位玩家拿取精靈卡2種類各1張，請將卡片上寫著「2」的那一面朝上放置手邊，剩餘的收回盒內。
- 魔素板塊翻到背面洗牌後，堆成4個牌堆。從牌堆裡翻開4張，將正面朝上放置於場中央。
- 將符文卡洗牌後翻開4張，正面朝上放置於場中央。剩餘的放在旁邊當作牌堆。這時如果翻到「右／左のタイルを奪う」（奪取右邊／左邊的板塊）的話，請把牌插進牌堆中央後，再翻開1張牌。
- 將獎勵卡洗牌，正面朝下抽2張放在魔女宅邸計分卡旁。遊戲結束以前任何玩家都不可以翻開查看，剩餘的卡片收回盒內。

遊戲開始

從初始玩家開始順時針行動。最開始的行動「①翻開一張魔素板塊」和「⑤放置魔素板塊和寶石方塊」。

① 翻開1張魔素板塊（必須）

從牌堆裡翻開1張魔素板塊，場面上翻開的魔素板塊一共5張。

② 保存1張符文卡、或是丟棄（隨意 / 僅限1張）

從翻開的4張符文卡裡，保存1張或是丟棄1張（不做也OK）。如果牌堆沒牌，請將棄牌堆的牌洗牌後使用。補牌時如果「右／左のタイルを奪う」（奪取右邊 / 左邊的板塊）牌出現時，請參閱P9的說明。

▶ 保存符文卡

為了不讓其他玩家搶走自己想要製作的符文，將符文卡保存。從場面上翻開的牌裡選擇1張，正面朝上的狀態放在手邊後，再從牌堆裡翻開1張補充。每人只可以保存1張牌。保存的牌到完成為止都不能丟棄或變更。

▶ 丟棄符文卡

可以丟棄很難完成的符文卡，或是其他玩家快完成的符文卡。從場面上翻開的符文卡裡選擇1張丟棄，之後從牌堆裡再補充1張。

3 回收寶石方塊 (隨意/僅限1個)

只能回收**1個**放在魔素板塊上的寶石方塊 (不做也OK)。
第一回合因為沒有放寶石方塊，所以不執行。

4 使用精靈卡 (隨意/僅限1張)

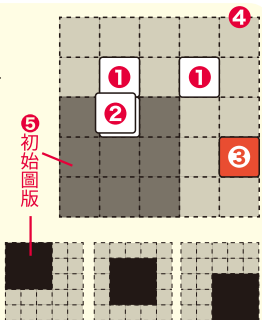
精靈卡一次只能使用**1張** (不用也OK)。請根據卡片的指示，執行卡片的能力。
推薦玩家積極地使用 (請參閱P13)。

5 放置魔素板塊和寶石方塊 (必須)

必須從桌面上翻開的魔素板塊裡**選擇1張**放置在初始圖板上，或是放置在初始圖板周邊 (初始圖板上的符文也算是已完成的符文)

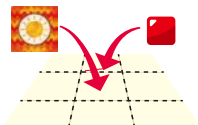
- 1 魔素板塊可以放在相鄰處或是斜角。
- 2 放在其他魔素板塊上也OK (如果魔素板塊上有寶石方塊的話NG)。
- 3 沒有相鄰的地方NG。
- 4 最多只能擴張到5x5的範圍內。
- 5 初始圖版只要包含在範圍內，位置在哪都可以。

魔素板塊的擺放可自由選擇，**但將相同的魔素擺在鄰近的位置上，比較容易完成符文。**



在魔素板塊上放置寶石方塊 (隨意)

將**1個**寶石方塊放在剛才配置的魔素板塊上面。(不放也OK)。如果沒有寶石方塊就無法完成符文。



連續發動 (連續完成符文) 可以得到獎勵分數。就算現在完成不了，將寶石方塊放在快完成的魔素板塊上面，也是一種很好的戰略。

總之，配置完魔素板塊後**【必須】**，就在上面放寶石方塊吧**【隨意】**。

6 判定完成的符文 (隨意)

符文的完成在自己回合的最後判定。如果想要連續發動符文，也可以等到下回合再一口氣發動。之後順時針輪到下一位玩家的回合。

判定完成的符文

只要完成符文就可以在魔女宅邸計分卡裡前進。

▶完成符文的條件

- 1 可以選擇完成場面上的符文或是自己保存的符文。
- 2 符文卡可以轉到任意的方向。
- 3 用1種種類的魔素板塊(地·水·火·風·月亮·星星·太陽 丁任1種)拼出符文卡上面的圖案。
- 4 完成的符文上面要有寶石方塊。
每1張符文卡都需要1個寶石方塊。

▶寫著2種數字的符文卡

難易度較高的符文卡上面寫著2種數字。

▶較大的數字

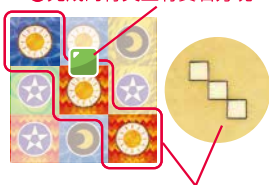
用1種種類的魔素完成的步數(一般的情況)。

▶較小的數字

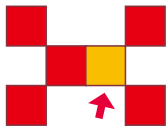
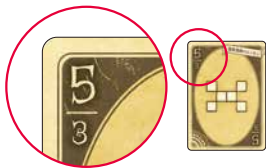
有1張不同的魔素板塊混在裡面的狀態下完成的步數。

也就是說難易度會下降，但是步數也會跟著減少。因為是「其他魔素混在裡面」，所以沒有配置魔素板塊的話就不能判定為完成。

4 完成的符文上有寶石方塊



3 使用「太陽」完成符文。



混進1張不同魔素板塊的狀態。

完成符文的順序

就算一次完成多張符文，也請1張1張的判定。

- 1 將完成符文上的寶石方塊回收，放在完成的符文卡上面。
- 2 如果完成的符文卡是場面上的牌，請再從牌堆裡翻開1張。
如果翻到「右/左のタイルを奪う」（奪取右邊/左邊的板塊），請參閱P9。
- 3 如果還有其他要完成的符文卡請回到1，沒有的話請執行4。

4 請計算步數。

步數 = 卡片的步數合計 + (完成張數 - 1)

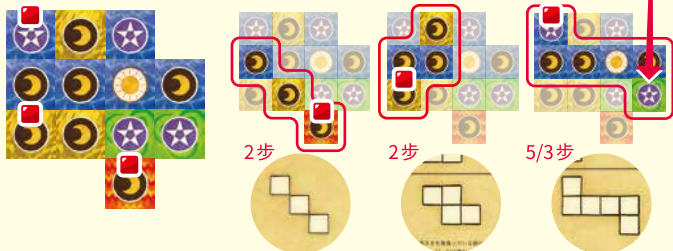
前進到13格之後，會因為公主而扣分。詳情請參閱P9的「原來公主這麼重規則」。

- 5 在魔女宅邸計分卡裡，將自己的方塊前進。
- 6 完成的符文卡請放到棄牌堆，回收使用過的寶石方塊。

沒有發動符文的寶石方塊，請維持原樣放在魔素板塊上。

下面是連續發動3次符文的例子。最右邊的雖然用「水」完成，但是混了1張「風」所以只前進較小的數字3步。

合計步數為 $2 + 2 + 3 + (3 - 1) = 9$ 步。



奪取右邊／左邊的板塊卡

如果補充卡片時，翻到「タイルを奪う」（奪取板塊），請再翻開1張牌，並且繼續完成自己的回合（如果是在完成符文行動時，請先將行動完成）。然後才在**自己回合的最後**，從翻開奪取板塊卡的玩家開始進行以下的行動。



請按照卡片上寫的方向，從其他玩家的板塊上奪取1張想要的魔素板塊，奪取後不要馬上配置。等全部的玩家都執行後，才配置到自己的魔素板塊區。**上面不可以放寶石方塊**。就算當下可以完成符文**也不能進行完成符文的行動**。最後將奪取符文卡放到棄牌堆。

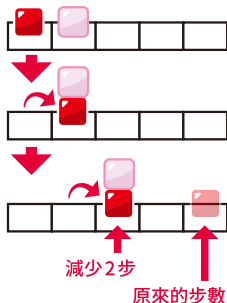
有放寶石方塊的魔素板塊也可以奪取。寶石方塊回到玩家手邊。
如果是在玩家抵達終點後出現此卡片，就不進行奪取行動。

初回 初始遊戲規則請拿掉「タイルを奪う」（奪取板塊卡），不執行此行動。

原來公主這麼重規則

前進到13格之後，領先的玩家必須抱著公主前進。前進的速度會變慢，**總計步數會減少2步**（只完成2步的符文時可前進1步）。前進步數超過公主時也會減少2步，但是不會倒退到公主後面的分數。領先的玩家若有2人以上時，先前進的玩家就要抱著公主前進。

右邊的紅色玩家完成「4步」的符文卡。中途因為要抱著公主前進，所以「4步」變成「2步」。



玩家抵達20格就會開啟秘密通道

只要有一位玩家抵達20格或以上，秘密通道就會被開啟。可以使用8 → 12格、10 → 14格的秘密通道。



遊戲結束

魔素板塊全部用完後遊戲結束。

魔素板塊用完後，在這個回合遊戲結束（執行完成符文行動後為止）。這時魔女回到宅邸將公主搶回，救援行動失敗。

某位玩家抵達終點「GOAL」

最先抵達終點的玩家，請將自己的方塊移動到魔女宅邸計分卡外側的「10」分上（第1名的加分點）。超過的步數（完成符文的步數超過抵達終點的步數時）也加算在得分上。除了抵達終點的玩家之外，其他玩家再各進行1回合後遊戲結束。因為已經把公主救出來了，其他玩家的步數不再因為公主而扣分。之後抵達終點的玩家，也請依照名次將方塊移動到外側得分區上，超過的步數也加算在得分上。



- 第1名 → 10分
- 第2名 → 5分
- 第3名 → 3分
- 第4名 → 1分

抵達終點的加分

- ❶紅色的玩家在23格要前進5步。因為抱著公主所以扣2步，只前進3步。
- ❷走2步就抵達「GOAL」
- ❸因為是第1名所以移動到計分卡外側的「10」。
- ❹因為還剩下1步沒前進，所以再前進到「11」。

得分計算

所有玩家的回合結束後計算得分。沒有抵達終點的玩家也有可能在這之後抵達，所以請不要放棄，只是不會有**抵達終點的加分**（抵達終點時會前往計分卡外側的「30/0」）。

魔素板塊分數（用最多月亮・星星・太陽的人有加分）

每位玩家請計算配置的月亮・星星・太陽魔素板塊的數量（初始圖板+自己配置的板塊）。重疊的板塊只計算最上面的那張板塊，計算完後請根據張數加分。如有張數一樣的玩家，都可以分別獲得加分。

初回 初次遊戲規則沒有「魔素板塊分數」。

▶板塊數量最多的玩家：5分

▶板塊數量第2多的玩家：2分

【2人規則】 只有板塊數量最多的玩家：3分

月亮・星星・太陽
每種類額外加分

曉美有7張「月亮」是所有玩家內數量最多的，可以額外加5分。星星數量是最少的，沒有加分。「太陽」是第2多的，跟巴的數量一樣，所以2人都可以獲得2分。



曉美

月亮：7張

星星：1張

太陽：3張

鹿目

月亮：3張

星星：7張

太陽：4張

巴

月亮：5張

星星：6張

太陽：3張

精靈卡分數

未使用的精靈卡請按照未使用次數（精靈卡最下面的數字）乘以2加分。一次都沒使用的精靈卡可以獲得4分。

完成獎勵卡條件的加分

最後翻開2張獎勵卡，完成獎勵卡條件的玩家獲得加分。

加分後遊戲結束，得分最高的玩家勝利。

分數計算的例子

鹿目、曉美都是第1名！



獎勵卡



「火」最多的人加3分



「水」最少的人加3分

鹿目



名次加分：10分
 超過步數得分：1分
 月亮：3張
 星星：7張 → +5分
 太陽：4張 → +5分
 火：2張
 水：8張
合計：21分

巴



名次加分：-2分 (23分)
 月亮：5張 → +2分
 星星：6張 → +2分
 太陽：3張 → +2分
 火：2張
 水：2張 → +3分
合計：7分

曉美



名次加分：5分
 超過步數得分：3分
 月亮：7張 → +5分
 星星：1張
 太陽：3張 → +2分
 火：5張 → +3分
 水：2張 → +3分
合計：21分

所有人的精靈卡都使用完畢的情況。

精靈卡介紹

每位玩家所持有的2張精靈卡，每張最多可使用2次。如果捨不得用的話，就會錯失使用的良機。一起積極地使用吧！但是，**一回合能使用的張數只有1張。**



卡片下面的數字代表剩餘的使用次數。



從牌堆裡翻開板塊後配置

從魔素板塊的牌堆裡，翻開1張後馬上配置。配置後在上面放寶石方塊也OK。等於是增加自己回合的能力，推薦在遊戲前半段使用。



配置/移動寶石方塊

將1個寶石方塊放置在任意的魔素板塊上，或是將已放置在板塊上的寶石方塊移動到其他板塊上。

遊戲的小技巧

鎖定連續發動，放寶石方塊吧！

為了能夠一次快速前進，連續發動（連續完成多張符文）是很重要的。就算符文還沒完成，也在魔素板塊上面先放置寶石方塊。事先做好準備，之後的回合就能夠一口氣向前進。

就算已經完成也先保留！

就算符文已經完成，也不宣告完成，而是等到其他的符文也完成後再宣告，就可以獲得連續發動的加分。

多利用保存或是丟棄符文卡！

將其他玩家快完成的符文卡丟棄，或是保存自己快完成的符文卡，都是前進勝利的近路！

專欄：為什麼走路會變慢

公主被施了魔法變重，因為羞恥所以不想被勇者抱著前進，打算自己前進的公主，不時的絆倒或是摔傷，也因此心情低落，讓前進的速度減慢。

「現在不是害羞的時候。」我懂你想對公主生氣的心情。但是請理解公主單純可愛的少女心，用比天寬大、比海更深的溫柔來包容她吧。

另外，公主會變得這麼重的原因，是因為被邪惡的魔女下了狠毒的詛咒。公主表示絕對沒有因為被監禁的壓力而不小心吃太多，或是在牢裡運動不足而卡路里超標，還有生來就喜歡吃零食，造成糖分攝取過剩等種種原因，都與她無關。（公主的辯解）



拯救公主的故事就到這裡結束了。

貢獻最多的人是真正的勝利者，可以跟公主結婚。

而沒有逃出魔女宅邸的人，被魔女抓走，成為「黑暗世界的住民」。

你有成功的將公主救出來嗎？

遊戲設計：FUKUDA Hiroshi

插畫：00323z

平面設計：FUKUDA Hiroshi

logo 設計：杜講一郎

中文翻譯：CHEN YING JHEN

製造商：XiSize

Mail：info@xisize.games

Web：<https://xisize.games/>



說明影片

Q 勝利者是女性，也可以跟公主結婚嗎？如果有兩位勝利者，公主會選擇跟誰結婚呢？或是……。

A 水之王國是非常自由的王國，之後的歷史，就由你們來決定吧。