

# WIZARDRY to the power of three

6+

2-6

3人の魔法使い パワーオブスリー

20-30 min

人数:2~6人 年齢:6才から 時間:約20~30分

セット内容:ゲームボードx1枚/魔法学校と階段x1(5パーツ)/学校の生徒x6体(6色)  
おばけのヴィリー先生x1体/おばけ時計x1ヶ/道しるべカードx18枚(灯り16枚・おばけ2枚)  
サイコロx3ヶ/マジックポーション3枚/マジックダイス3枚

空飛ぶほうきに、おしゃべりなネコ、深夜の秘密の魔法市場には楽しいことがいっぱい。でも、そこにはもちろん大人の魔法使いしか入ってはいけません！でも、よく見るとそこにいるのは、魔法学校2年生のアンディ、アンナ、アミールじゃない？もうとっくに寝ていないといけなのに！彼らは夜更かししてこっそりと学校を抜け出し森を抜けて、魔法市場に潜り込んだようです。でも、事は重大です。夜回りおばけのヴィリー先生はとっくに生徒達の足跡に気がついて誰が抜け出したのか捕まえようと追いかけて来ています。夜の森を抜けて急いで学校に戻らないとこっぴどく怒られてしまいます。真っ暗な森を迷わずに進むには、魔法の世界の灯りと呼ばれる道しるべを正しく選ばなければなりません。先生に見つかる前に、みんなで学校に戻ろう！

## ものがたり

### ゲームの準備



※次の頁の対応した番号を参考に準備してください。

- 1 ゲームボードをおきます。
- 2 魔法学校と階段を組み立てます。
- 3 18枚の道しるべカードを森側に上にして、ゲームボードの丸い枠に並べます。
- 4 プレイヤーは好きな色の生徒を1つ選んでスタート地点の魔法市場におきます。
- 5 おばけのヴィリー先生を森の一番奥に配置します。
- 6 サイコロ3つとおばけ時計を準備します。
- 7 ゲームの難易度に応じたマジックポーションとマジックダイスを準備します。



ゲームを始める前にプレイヤーはそれぞれ自分だけ、道しるべカードを1枚めくって見ましょう。2人だけで遊ぶ場合は、1人2枚ずつのカードを見ましょう。カードの灯りを覚えたら、再びもとの位置にカードを裏返して戻します。ただし、この時点でおばけカードを選んじたら、みんなに見せてから、ヴィリーを1マス進めてカードを元の位置に戻します。

このゲームの目的は、道しるべカードの灯りをしっかり覚えて、ヴィリー先生に捕まる前に学校にたどり着くことです。

時計回りの順番でゲームを進めます。1番最近森を訪れた人からゲームを始めましょう。スタートプレイヤーは1周順番が回ったことを忘れないように、おばけ時計を手元に置いておきます。このゲームでは1周する度に時間が経過しておばけが動きます。それでは、サイコロを3つ振ってゲームを始めましょう。

### あそびかた



### 灯りをもとめて

学校への夜道は真っ暗です！早く学校に戻る為には魔法の灯りの助けが必要です。でも、そのとっても小さな灯火を見つけ出すことは容易ではありません。灯りたちは、好んで木の中に隠れます。サイコロはプレイヤー達が見つけ出すべき灯りを教えてくれます。サイコロの示す灯りを探し出しましょう。このゲームはみんなで協力するゲームです。他のプレイヤーと相談してカードをめくることができます。



#### A) 探している灯りを見つけ出しましたか？

正解！続けて次の道しるべカードをめくりましょう。カードを間違えるか(ポイントB参照)、3つ全て正解するまでめくることができます。正解した数だけ、自分のコマを前へ進めることができます。続いて開いた道しるべカードを全て裏返して次のプレイヤーと交代です。



#### B) 間違った灯りをめくってしまったら？

残念、失敗です。この時点であなたの順番は終了です。間違えるまでに正しく見つけた灯りの数だけ、自分のコマを前に進めてから開いた道しるべカードを全て裏返して次のプレイヤーと交代です。



#### C) おばけのヴィリーをめくってしまったら？

わっ！ヴィリー先生の罠にひっかかってしまいました。この時点であなたの順番は終了です。まず、正しく見つけた灯りの数だけ、自分のコマを前に進めます。続いて、ヴィリー先生を1マス前に進めます。開いた道しるべカードを全て裏返して次のプレイヤーと交代です。

サイコロでスペシャルシンボルを出しましたか？

その場合は道しるべカードをめくる代わりに次のアクションを行います。

#### マジックポーション:

アイテムのマジックポーションを使用することなく、どれでも好きな生徒のコマを1マス進められます。

#### おばけのヴィリー:

自分の順番が終わったときにヴィリー先生を1マス進めます。

### マジックポーションとマジックダイス

ヴィリー先生が近づいてきて危険を感じたときは、どんなときでもマジックポーションとマジックダイスを使うことができます。みんなで相談してアイテムを使うかどうか決めましょう。

#### マジックポーション:

どれでも好きな生徒のコマを1マス進められます。使用したマジックポーションはゲームからなくなります。

#### マジックダイス:

サイコロを振りなおせます。使用したマジックダイスはゲームから外れます。

### 1 ターン終了時

スタートプレイヤーの順番に戻ってきた時点で時間が経過します。ヴィリー先生を、立っている足元にするされた矢印と同じ数だけ前に進めましょう。それから、次のターンのサイコロを振ることができます。

注意: 足元の矢印の数の通り動くの時間が経過した時だけです。サイコロや道しるべでヴィリーが出たときは1マス前に進むだけです。また、生徒達は常に1マスしか前に進みませんので、足元の矢印は関係ありません。



### 階段の上

再び学校へ潜り込む時はとくに静かにしなければなりません。学校手前の階段に足を踏み入れた時点で、自分一人で灯りを見つけ出さなければなりません。だれにも相談せずに、道しるべカードを選びましょう。階段の上でもマジックポーション・マジックダイスを使うことはできます。

### 魔法学校の中

学校に戻ってしまえば、ヴィリー先生に見つかることはありません。自分の順番が回ってきてもなにもせずに次の人と交代です。ただし、他のプレイヤーが灯りを探するのは、階段にたどり着くまで続けましょう。このゲームは連帯責任です。誰か1人でも先生に見つかる、みんなが怒られてしまいます。

### ゲーム終了



このゲームの終わり方は次の2つのパターンがあります。1.ヴィリー先生に見つかることなく全員が学校にたどり着いた場合。大成功です、みんなの勝ちです。

2.ヴィリー先生がだれか1人でも生徒いるマスに追いついた場合。残念です、みんなまとめてこっぴどく叱られてしまい、みんなの負けとなります。もう一度最初から挑戦してみましょう。

アイデア: Lukas Zach & Michael Palm イラスト: Anne Pätzka  
© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Germany, www.pegasus.de.  
All rights reserved. Exclusive distribution of the Japanese edition by  
Br.Jordan & Co.,Ltd., Japan, www.brjordan.com.  
Reprinting and publishing of game rules, game components,  
or illustrations without the license holder's permission is prohibited.



輸入販売元: 株式会社ブラザー・ジョルダン社

〒544-0032 大阪市生野区中川西2-24-36 TEL:06-6731-4048