

Witches Whisk

ウィッチズ ウィスク

ジェレミア魔法学校の訓練法

説明書



魔法学校の生徒たちが空を舞う。
まだ箒を乗りこなせずくるくと
回るその姿は、まるで下手くそな
ワルツを踊っているように見え、
人々はいつしか彼女たちの訓練を
こう呼ぶようになった。





Witches Whisk

ゲームデザイン：鳥石ザクロ

イラストレーター：くららマスク

DTP/ 世界観設定：alan

魔物イラスト：punike



目次

ストーリー	P5
コンポーネント	P6
初期配置例	P8
ルールを選択	P10
ゲームの流れ	P11
対戦ルール	P12
協力ルール	P16
魔術発動フェーズ	P21
移動について	P23
攻撃について	P24
プレイヤースキル	P26
魔術詠唱フェーズ	P28
カード効果	P29
ソロプレイ	P31

Witches Whisk は、アクションプロット式ダイスロール&タクティクスフィールドバトルゲームです。

ダイスを振って魔術回路を組立てて、箒で飛び進みながら相手に魔術を当てる。望む行動をとりたくても、魔女見習いかつちょっぴり落ちこぼれの4人組ですから、ダイス運という箒に振り回されて最初は上手くいかないかもしれません。

ですが慣れてくれば徐々に得意な戦術が生まれてくることでしょう。対戦ルールと協力ルールの2つご用意してますので、どうぞお好きなルールでお楽しみください。



通告

次の生徒は成績不良にて夏季休暇を認めず
代わりに校内に残り補習を受けるものとする

クラスワンド ガーベラ

クラスカリス ロコ

クラスペンタクル ムーラン

クラスソード ネリネ

「どうして……、どうしてこんなことに……」
ムーランはロープを深くかぶり直しました。
その頭上をすっとんきょうな声を上げて飛んで
ゆく影。

「止まらなああああああああ、いっ!？」
箒につかまって、ガーベラがぐるぐると回りな
がら落下していきます。

「ちょ、こっちこないでよ!」

ネリネがあわててシールドを張りなおしている
と、そのシールドを光線が貫きました。

「ポイント、いただき〜」

宙に浮かぶ岩に仁王立ちしたロコが不敵に笑い
ます。肩のハリネズミまで闘志むき出しです。

どうしてこんなことになってしまったのか。
一週間前、私たちは掲示板に張り出された紙に
くぎ付けになりました。今までどんな成績不良
者であろうが、課題が山ほど課されることは
あっても、休暇が取り消しになるなんて聞いた
ことがありません。

私たちのことを気にかけてロータスが勉強会を
開いてくれたものの、けっきょく私たちはがら
んどうになった学校に、補習を受けるため居残
ることになったのです。

「そこで今日は皆さんに、ちょっと戦闘訓練を
してもらいます」

と、補習を他の先生に任せっぱなしにしていた
学長が切り出したのは今朝のことでした。

「は?」「意味わからない〜」

「だまらっしゃい、あなた方が救済策を求め
るから用意したのですよ」

今年着任したばかりのルカ学長の丸眼鏡が光り
ます。

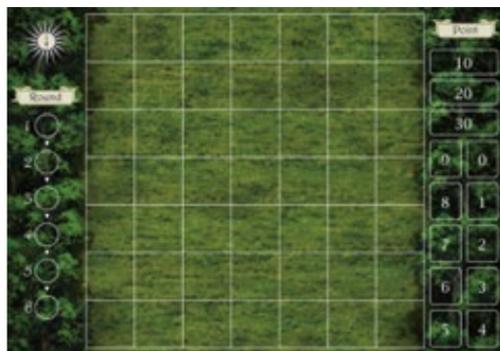
「戦闘で勝った者には休暇を与えましょう。た
だし、与えるのはひとりです」

柔和な学長の顔が、そのとき歪んで見えたのは
きっと私の気のせいでしょう。

「あなたたちには社会の役に立つ人になって
もらわないといけませんからね」



コンポーネント



ボード
B5 サイズ 2つ折り
1 枚



魔術回路カード
44mm × 63mm
6 枚 × 4 セット



魔術カード
44mm × 63mm
59 枚



表



裏

障害物 /Lv1 魔物チップ
28 枚



表



裏

Lv2/Lv3 魔物チップ
27 枚



シールドチップ
5 枚



ラウンドマーカー
1 個



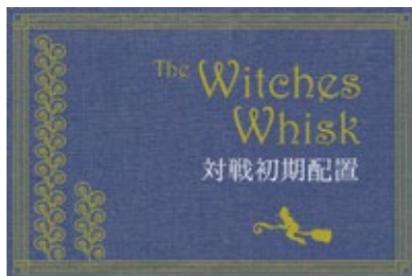
クリスタルトークン
1 個



ダイス
19 個



生徒カード
120mm × 79mm 5 枚



対戦初期配置カード / 協力シナリオ / 出現カード
148 × 100mm 13 枚



プレイヤー駒 ボス駒
5種類 1種類

駒は組み立てが必要です。
台座と本体の切り欠きを十字になるように組み合わせて差し込んでください。このときプレイヤー駒は台座のほうきの柄が正面になるように差し込みます。

ハート型のマーカーは6色あります。
黒のマーカー2個はボスの体力の記録に。
それ以外の各色は生徒の勝利点、またはリロールポイントとしてボード上に配置します。
マーカーは色によって次の生徒に紐づきます。

ガーベラ…赤色

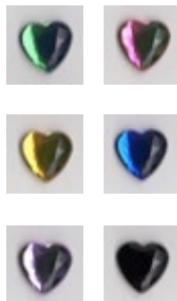
ロコ…青色

ムーラン…黄色

ネリネ…緑色

スクルド…紫色

ハート型マーカー
6種類×2セット



スタートプレイヤーマーカー
1本



箱にはミニほうきが1本入っています。
これがスタートプレイヤーマーカーとなります。

共有

【対戦ルール】他の生徒に攻撃を当てたポイントを記録します
 【協力ルール】ボスの体力と、リロールポイントを記録します



ゲームのラウンド
進行を記録します



対戦初期配置カード / 協力シナリオカードの
指示にしたがって、フィールドに駒やチップ、
クリスタルトークンを配置します

個別

自分の使いたい生徒カードを選びます



秘術の魔術カードは手元
に置いておきます
魔術詠唱フェーズで自分
だけが入手できます



魔術カードを種類ごとに山にして並べてカード売場を作ります
 魔術詠唱フェーズでスピリットを払うことでカードを入手できます



3枚

3枚

3枚

3枚

3枚

2枚



7枚

4枚

4枚

4枚

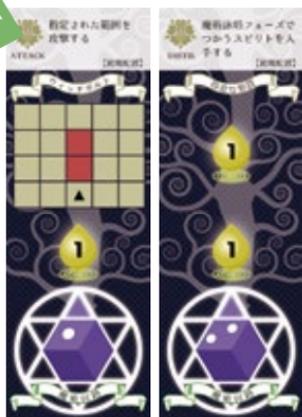
6枚

4枚



【対戦ルール】 対戦初期配置カードを1枚伏せておきます

【協力ルール】 協力シナリオカードの下にラウンドごとの出現カードを3枚重ねておきます



生徒カードのセットアップに記載された魔術回路に「ウィッチボルト」「得意な形質」の初期配置魔術カードをつなげます

1 から 6 までのダイスが描かれた魔術回路カードを並べて置きます





遊び方を選ぶ

プレイヤーはジェレミア魔法学校の生徒となってゲームを遊びます。ゲームには2種類の遊び方があります。遊び方によって勝利条件・ラウンドの内容・使用するダイスの数などが変わります。まずは遊びたいルールを選んでください。

対戦ルール

他のプレイヤーを攻撃して得点を稼ぎ、6ラウンド終了時に最も勝利点が高いプレイヤーになることを目指します。

プレイ人数 2-4人



対戦ルールと共通ルールのセクションを読んでゲームに臨んでください。
(P8-P15,P21-P30)

協カルール

大量に出現する魔物を、他のプレイヤーと協力して倒します。6ラウンド終了時にマップ上の全ての敵を撃破していれば勝利。1体でも残ると敗北となります。

プレイ人数 1-4人

ソロプレイも協カルールの勝利条件に準じます



協カルールと共通ルールのセクションを読んでゲームに臨んでください。
(P8-P11,P16-P30) ソロプレイの場合は P31 も参照してください。



ゲームの流れ

ゲームは協カルール・対戦ルールにかかわらず、6ラウンド行われます。ラウンド開始時にダイスロールを行い、そのダイスを使ってプレイヤーの手番を進めます。

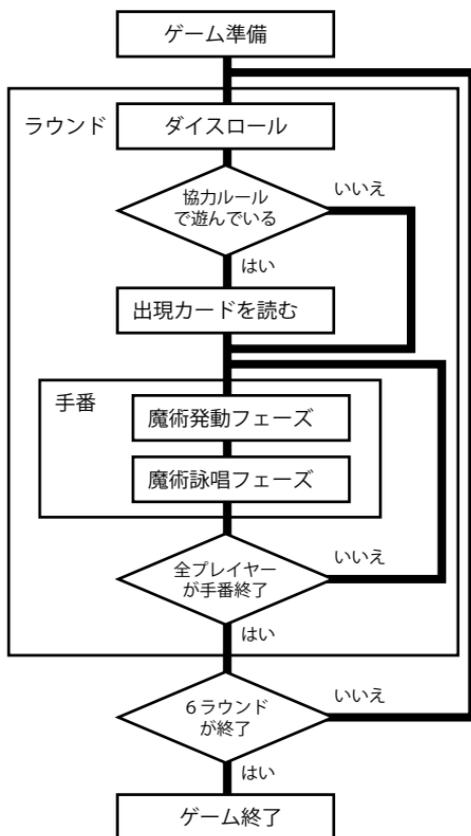
手番は「魔術発動フェーズ」と「魔術詠唱フェーズ」で構成されています。

①移動や攻撃、スキルなどの効果を発動する「魔術発動フェーズ」

②新たな魔術カードを入手する「魔術詠唱フェーズ」

の順番で手番を行い、次のプレイヤーに手番が移動します。

全プレイヤーが手番を終了したら次のラウンドがはじまります。





ゲームの準備（対戦ルール）

①各プレイヤーは以下の物を1セットずつ受け取ります。

魔術回路カード：ダイス 1-6 の 6 種 1 枚ずつ

生徒カード：1 枚

魔術カード「ウィッチボルト」：1 枚

魔術カード「得意な形質」：1 枚

6 面ダイス：4 個

2人プレイの場合は、生徒2名を操作することになりますので、プレイヤー1人につき2セットを受け取ってください。

②魔術回路カードと生徒カードを各自の手元に並べます。

③生徒カードに記載されているセットアップに従い、魔術カード「ウィッチボルト」と「得意な形質」を魔術回路カードの上に配置します。

④自分の担当する生徒のアイコンが記載された秘術の魔術カードを各自受け取り、生徒カード横に置きます。魔術詠唱フェーズにてこのカードを購入するまでは所持していない物として扱います。

⑤好きな方法でスタートプレイヤーを決めます。スタートプレイヤーはスタートプレイヤーマーカーとダイスを3個受け取ります。

2人プレイの場合、スタートプレイヤーはスタートプレイヤーマーカーだけ受け取り、任意の生徒に配置します。

⑥対戦初期配置カードを1枚選んで、裏向きに配置します。選び方は自由です。裏向きにシャッフルして選んでも構いませんし、相談して好きな配置を選んでも構いません。

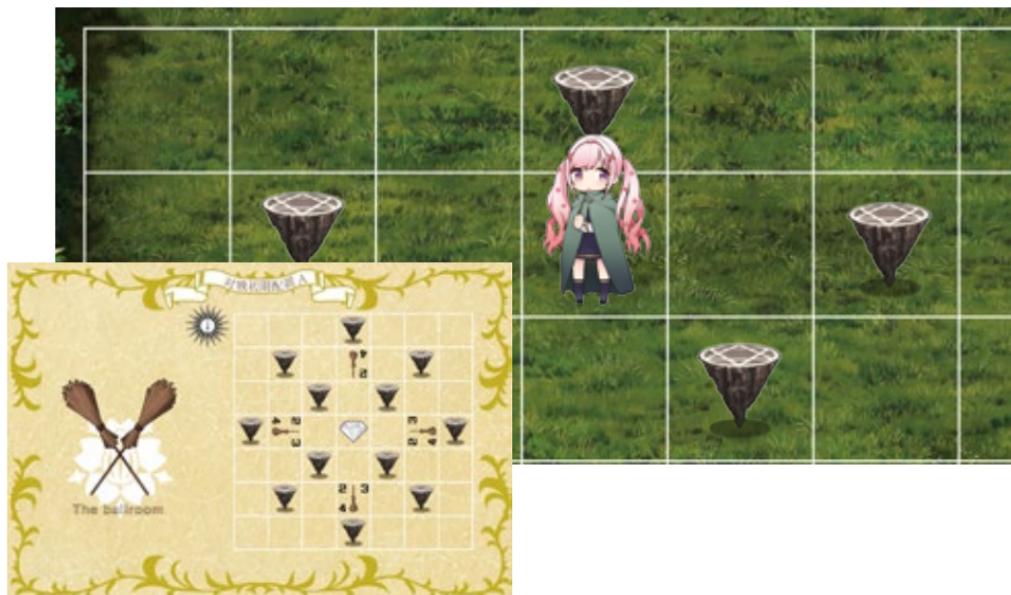
⑦ボードのラウンドトラックの1にラウンドマーカーを配置します。

⑧ボードのポイントトラックの0に、各プレイヤーの受け持つ生徒のク



ラスの色に合ったハート型の得点マーカーを配置します。

⑨対戦初期配置カードを表にして、ボードに初期配置を行います。



障害物が描かれているマスに障害物チップを1枚ずつ、クリスタルのマスにクリスタルトークンを1個、ボード上に配置します。

ほうきアイコンは、プレイヤー数に応じた初期位置を表します。

2人プレイの時は2の数字があるマスに、3人プレイの時は3の数字があるマスに、4人プレイの時は4の数字があるマスにプレイヤー駒を配置できます。

スタートプレイヤーから順番に、プレイヤー駒の土台に描かれたほうきの向きを合わせて、マスに自分の駒を配置します。

2人プレイの場合、スタートプレイヤーから交互に1名ずつ生徒を初期位置に配置してください。



ラウンドの流れ

■ 3-4人プレイの場合

- ①各プレイヤーは一斉に自身のもつ4個のダイスを振ります。(スタートプレイヤーだけ共有ダイスも含めた7個を振ります)
- ②スタートプレイヤーは自身が振ったダイスから3つ選び、マップボード横に置きます。これを共有ダイスとします。
- ③スタートプレイヤーから時計回りに手番を行います。
- ④全てのプレイヤーが手番を終えたらクリスタルトークンを所持しているプレイヤーが次ラウンドのスタートプレイヤーになり、スタートプレイヤーマーカーと共有ダイス3個を受け取ります。
- ⑤ラウンドマーカーを一つ進めて次のラウンドに入ります。6ラウンド目の手番が全て終わったら、ゲーム終了の処理を行います。

■ 2人プレイの場合

- ①各プレイヤーは一斉に自身のもつ8個のダイスを振ります。2人プレイの場合は共有ダイスがありません。
- ②自分の操作する生徒2名にダイスを同数、4個ずつ振り分けます。
- ③スタートプレイヤーマーカーを置いた生徒から交互に手番を行います。
- ③フェーズが一周したらクリスタルトークンを所持している生徒のプレイヤーが次ラウンドのスタートプレイヤーになり、スタートプレイヤーマーカーを受け取ります。
- ④ラウンドマーカーを一つ進めて次のラウンドに入ります。6ラウンド目の手番が全て終わったら、ゲーム終了の処理を行います。



ゲーム終了時の処理

■ゲーム終了時

6 ラウンド目の最後手番終了時に、得点計算を行います。

以下の点数を足して一番勝利点が高いプレイヤーが勝者となります。

- ・ポイントトラックの数 (1point = 1 勝利点)
- ・魔術カードの得点 (クリスタルアイコンに書かれた数字 = 勝利点)
- ・クリスタルトークンの所持 (3 勝利点)

2人プレイの場合は、自分が担当した2人の生徒がもつ勝利点を合算し、プレイヤーの勝利点とします。



28point



4point



3point

複数のプレイヤーの勝利点が同点だった場合、

- ・カード購入枚数が多い方
- ・クリスタルトークンを持っている方
- ・裏返した魔術回路カードが少ない方

の順番で勝者を決めます。



ゲームの準備（協カールール）

①各プレイヤーは以下の物を1セット受け取ります。

魔術回路カード：ダイス1-6の6種1枚ずつ

生徒カード：1枚

魔術カード「ウィッチボルト」：1枚

魔術カード「得意な形質」：1枚

2人プレイの場合は、生徒2名を操作することになりますので、プレイヤー1人につき2セットを受け取ってください。

②各プレイヤーはダイスを以下の個数受け取ります。

▶ 4人プレイの場合は4個

▶ 3人プレイの場合は5個

▶ 2人プレイの場合は8個

③余ったダイスを振りボードの横に置きます。これを共有ダイスとします。

▶ 2人プレイ・4人プレイの場合は3個

▶ 3人プレイの場合は4個

④魔術回路カードと生徒カードを各自の手元に並べます。

⑤生徒カードに記載されているセットアップに従い、魔術カード「ウィッチボルト」と「得意な形質」を魔術回路カードの上に配置します。

⑥生徒カードに記載されている秘術の魔術カードを各自受け取り、生徒カード横に置きます。ゲーム中にこのカードを購入するまでは所持していない物として扱います。

⑦好きな方法でスタートプレイヤーを決めます。スタートプレイヤーはスタートプレイヤーマーカーを受け取ります。

⑧各プレイヤーの色に合ったハート型の得点マーカーをボードのポイントトラックの2に配置します。これはダイスリロールポイントになります。



- ⑨ボードのラウンドトラックの1にラウンドマーカーを配置します。
- ⑩協力シナリオカードの下に、同じタイトルの出現カード3枚をラウンド順に重ねて配置します。協力ルールのクリアのための難易度はシナリオによって変わります。最初は初級から挑戦することをおすすめします。

初級：魔物の森
中級：森の守護者
上級：謎の魔術師



もちろん、異なるシナリオのラウンドのカードを自由に組み合わせて遊ぶこともできます。その場合、プレイヤーテキストは無視してください。

- ⑪準備が終わったら、まずシナリオを開きましょう。
カードをめくったら、本の見開きページのように、裏返して山の隣に置きます。すると、プロローグとRound1が見える状態になります。プロローグを読み終わったら、ラウンド1の出現カードの処理に進みます。





出現カードの処理

出現カードにはボードと同じ7×7マスのグリッドが描かれています。ここに障害物の配置、魔物の出現位置、ボス駒の配置が表記されているので、表記に従いチップとボス駒をボード上に配置します。チップが足りず出現カードの指示を満たせない場合、プレイヤーはゲームに敗北します。



ラウンド1のみ、下記の処理を行います。

- ①セットアップに書かれたボスの体力の値に合わせて、ボードのポイントトラックに黒いハート型のボスの体力マーカーを、2桁と1桁に分けて2個配置します。
- ②スタートプレイヤーから時計回りで順番に自分のプレイヤー駒を向きも合わせて配置します。

2人プレイの場合、使用する生徒の手番の順番を交互になるよう決め、スタートプレイヤーから順に自分のプレイヤー駒を配置します。



ラウンドの処理

- ①ラウンドが始まったら、出現カードを読み進め、処理を実行します。ラウンド2、ラウンド4にはカードをめくる操作が発生し、ラウンド3、ラウンド5では出現カードの処理が発生します。最終ラウンドとなるラウンド6では出現カードをめくらず、ゲームをクリアしてからラウンド6のプレーヤーテキストを読み進めてください。
- ②各プレイヤーは一斉に自身の所持しているダイスを全て振ります。
- ③スタートプレイヤーから順番に手番を行います。

2人プレイの場合、振ったダイス8個を生徒ごとに4個ずつに分けて、スタートプレイヤーから交互に手番を行います。

- ④手番が一周したら、ラウンドマーカーを一つ進めて次のラウンドに入ります。5ラウンド目以降で魔物とボスを全て倒すか、6ラウンド目の最終手番の魔法発動フェーズの終了をもって、ゲームが終了します。(スタートプレイヤーはゲーム中変わりません)

■敵の出現とボススキルについて

ボス駒の移動先や敵チップの出現先にプレイヤー駒があった場合、そのプレイヤーはダメージとしてそのラウンドで使うダイスを破棄します。この時シールドを1枚取り除くと、破棄するダイスの数を1個軽減できます。

- ▶ Lv1 魔物のチップが配置された場合→ダイスを1個破棄します
- ▶ Lv2 魔物のチップが配置された場合→ダイスを2個破棄します
- ▶ Lv3 魔物のチップが配置された場合→ダイスを3個破棄します
- ▶ ボス駒が配置された場合→ダイスを4個破棄します

プレイヤー駒のマスに魔物のチップが配置された場合、当該の魔物のチッ



プは除去されます。ボス駒が配置された際は、盤面の何も配置されていない任意のマスにプレイヤー駒を移動させてください。

ラウンド終了時に破棄したダイスをそのプレイヤーに戻します。

■ボスのスキルについて

ラウンド3からラウンド5まで出現カードに記載されているスキルの効果がラウンド毎に発動します。スキル効果の累積はしません。ボスの体力が0になったらボス駒を取り除いてください。このときスキルの効果は即時に無くなります。3ラウンド目、5ラウンド目開始時点でボスの体力が0になっている場合はボスの移動の処理も発生しません。

■魔物の出現指定マスに別のコンポーネントが置かれている場合

魔物の出現の処理中、指定のマスに他のチップが配置済みの場合、配置されたチップの上に魔物チップ重ねて置いてください。

配置先にボス駒がある場合、先にボス駒をカードに指定されているマスに移動させてからそのチップを配置してください。（ボス駒がチップの下に配置されることはありません）

■障害物の指定のマスに別のコンポーネントが置かれている場合

障害物チップの配置先のマスに魔物チップがある場合、魔物チップを取り除き、かわりに障害物チップを置きます。

配置先にボス駒がある場合、先にボス駒をカードに指定されているマスに移動させてからそのチップを配置してください。（ボス駒がチップの下に配置されることはありません）

指定のマスにプレイヤー駒がある場合、障害物チップをそのマスに置いてプレイヤー駒をそのチップの上に乗せてください。

障害物は出現後、ゲームが終了するまで盤面に残り続けます。



魔術発動フェーズ

アクションに使用していない未確定ダイスから1つを選び、カード上に配置して行動します。配置できる場所は3カ所あり、実行できるアクションが異なります。これを所持しているダイスの数だけ繰り返します。すべてのダイスが使用済みになったら魔術詠唱フェーズに移行します。

例：6のダイスを配置すると下記の組合せが実行可能となります。

- ▶移動→攻撃
- ▶攻撃→移動
- ▶移動のみ
- ▶攻撃のみ



A 魔術回路カードにダイスを置く

カードに書かれたダイス目以外のダイスを配置することはできません。ダイスを1個配置したら、その魔術回路カードと上に繋がっている全てのカードの効果を使用することができます。効果の使用順は好きなように決めることができ、任意の効果を使わないことも可能です。また、複数のダイスを同じ魔術回路カードに置くことも可能です。



B プレイヤースキルにダイスを置く
生徒カードのスキルにダイスを置き、自身のスキル効果を使用します。どの目のダイスでも置けますが、手番中に1回しか使用できません。

C 移動にダイスを置く
「魔法のほうき」にダイスを置き、そのダイス目の数だけ移動(前進・回転)を行います。複数のダイスを置くことも可能です。

■フリーアクション

手番中に以下の行動を自由なタイミングで行えます。

- 手番中に1回だけ、共有ダイスと所持している未確定ダイスを1個交換できます。既に手番に使用したダイスは交換できません。
- 1勝利点またはリロールポイントを支払うことで未確定ダイスを1つ振りなおすことができます。
- ダイスを使い切らずに魔術発動フェーズを終了しても構いません。魔術詠唱フェーズに移行してください。



移動について



前進、左に 90 度回転、右に 90 度回転、いずれも 1 コスト消費します。そのため、180 度後ろを向くには 2 コストが必要となります。また、「魔法のほうき」で得た移動コストはダイスごとに全て使い切る必要があります。

例えば「魔法のほうき」に 6 の目のダイスを配置した場合、プレイヤーは 6 回の移動をする必要があり、途中で止まることはできません。進行方向に他の駒・チップがある場合は下記のルールに従ってください。

■移動したい方向に他プレイヤーがいる
同じマスに入ることができるのは 1 人だけです。
移動時に通り抜けることは可能です。

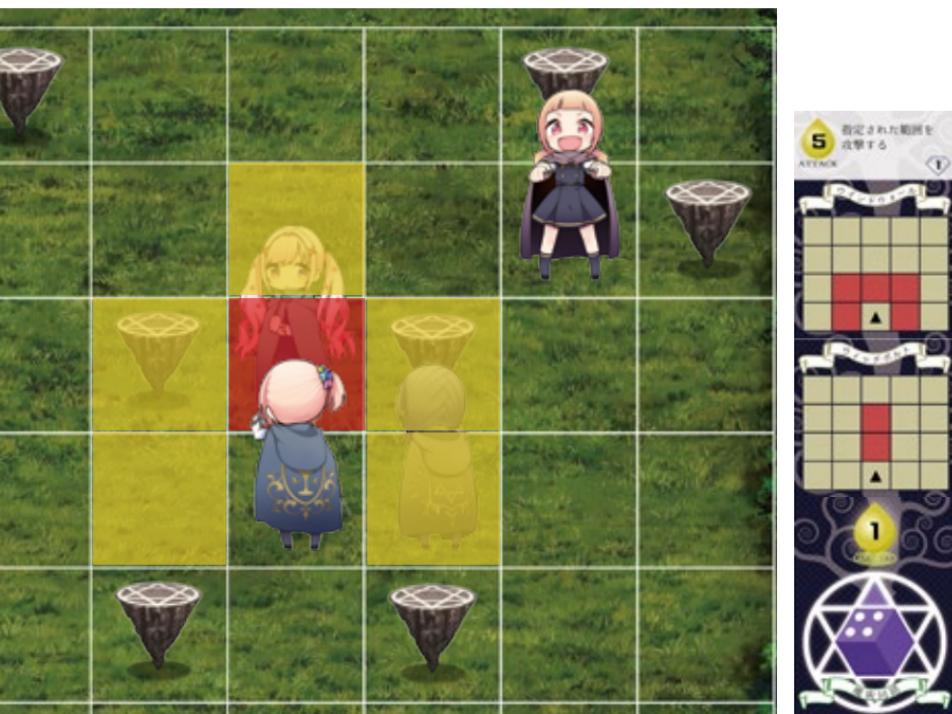
■移動したい方向に障害物チップ、敵チップ、ボス駒がある
同じマスに入ることにはできません。
移動時に通り抜けることはできません。
(ロコのプレイヤースキルを使う場合のみ、通り抜けが可能です)

■移動方向にクリスタルトークンがある
最初にクリスタルトークンのあるマスを通じたプレイヤーはクリスタルトークンを入手し、それを通過した生徒の生徒カードに置きます。



攻撃について

魔術発動フェーズにて、攻撃カードが繋がった魔術回路カードにダイスを配置することで攻撃を行えます。攻撃が当たるマスはプレイヤーの向きに合わせてカードに記載されている範囲になります。



▲正面に 2 ダメージ、右に 1 ダメージ、範囲外はダメージなし

当てた攻撃カード 1 枚につき 1 ダメージとなります。複数枚で同じマスに攻撃を当てればダメージは累積します。

攻撃範囲が障害物や他の生徒、魔物によって遮られることはありません。また、障害物を破壊することはできません。



■対戦ルールの場合

他プレイヤーに当たった場合、攻撃したプレイヤーが1ダメージにつき勝利点1点を獲得します。ボードのポイントトラックのハート型のマーカーを動かし、勝利点を記録してください。勝利点が2桁になった場合、マーカーを2つ置いて合計で得点を示します。クリスタルトークンをもつ生徒に攻撃が当たった場合、攻撃した生徒の生徒カードにクリスタルトークンを移動させてください。

2人プレイの場合、攻撃は相手プレイヤーの生徒にのみ当たります。

■協力ルールの場合

魔物チップは、表記されたLvの数値分の攻撃を当てることでチップを取り除くことができます。

攻撃を当たったプレイヤーの手番中に倒しきれなかった敵はダメージの持ち越しはせず、手番プレイヤーが変わったら再度Lvの数値分の攻撃を当てないと倒せません。

敵チップやボス駒の下に別の敵チップがある場合、一番上にある敵またはボスにのみダメージが発生します。撃破した後、下に居た敵が出現し同様に攻撃を当てて倒す必要があります。

1つのダイスの攻撃でLvの値やボスの残り体力よりも大きいダメージが発生し、下に敵チップがある場合は下にいた敵にもダメージが発生します。

ボスに攻撃を当たった場合は、ボスの体力（ボードのポイントトラックに置いた黒のハート型トークンの示す数）をダメージ分減らします。

ボスの体力が0になったらゲームからボス駒を取り除き、その段階からボススキルが無効となります。

ボスへのダメージはゲーム中累積していきます。



プレイヤースキル

ロコ



障害物と敵を無視して前方4マスまで直進できます。途中、進路に障害物チップがある場合は、その上に止まることもできます。障害物の上に乗った状態で他の移動アクションをした場合は通常の移動ルールに従います。

進行方向4マスまでに魔物チップ、ボス駒、他プレイヤー駒がいる場合や、端から外に出てしまう場合は、手前の空いたマス、または障害物まで進めます。前方4マスが障害物以外のチップか駒で全て埋まっていたらスキルを使うことができません。

ガーベラ



攻撃を行う前に予めプレイヤースキルにダイスを配置しておきます。その後、攻撃カードがある魔術回路カードにダイスを配置したら、プレイヤースキルに配置したダイスを振ります。ダイスを振って出た目によって魔術回路による攻撃ダメージの倍率が変わります。1個のダイスで発生する攻撃は何枚の攻撃カードがあっても1回の攻撃とみなし、その攻撃の倍率が変わります。



ネリネ

シールドと同じ効果を持ち、2スピリトを得ます。
トークンが配置されている状態でダイスを置いた場合は2スピリトだけを得ます。



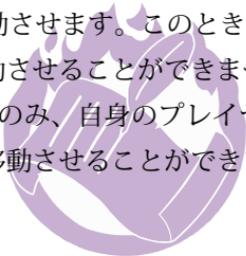
ムーラン

自身の未確定ダイスを1つ選んでダイス目を1か2増やす、または1か2減らします。
ダイス目1は1以下にはできず、ダイス目6は6以上にはできません。



スクルド

他のプレイヤー駒を1名選び、向きをそのまま、縦横1マス移動させます。このとき、他の駒やチップの上には移動させることができません。
(ソロモード時のみ、自身のプレイヤー駒を選んで上記と同様に移動させることができます)





魔術詠唱フェーズ



カードの入手に必要なスピリット

カードから入手できるスピリット
(魔法発動フェーズ中)

カード売場か、自身の秘術の魔術カードから最大2枚まで選び入手できます。ただし、1回のラウンドで同じカードは入手できません。

必要コストはカード上部に記載されており、魔法発動フェーズで得たスピリットを支払います。

スピリットは余っても次のラウンドには持ち越せません。

また4スピリットを消費して1勝利点を得ることもできます。

入手したカードは好きな魔術回路カードにつなげる形で縦に配置します。

1つの魔術回路カードに対して魔術カードは最大4枚まで配置できます。

(初期配置のカードも含む)

一度入手したカードの破棄、上書きはできません。

■魔術回路の破棄

支払いの際に自身の魔術回路カード1枚を裏返すことで即座に4スピリットを得ることができます。このとき繋がった魔術カードがあればゲームから取り除きます。

裏返した魔術回路カードはゲームが終了するまで、魔法発動フェーズにて使用することも入手したカードを置くこともできなくなります。

■協力ルールの場合

最終ラウンドとなるラウンド6の魔術詠唱フェーズは行いません。また、4スピリットを消費することで1リロールポイントを得ることができます。



カード効果

攻撃以外の魔術カードの効果について説明します。



■「得意な形質」「スピリト抽出」

スピリトマークに書かれている数字分、スピリトを得ます。スピリトは魔術詠唱フェーズ時に使用します。

スピリトは「形質転換」「ステップ」「ダブルステップ」「魔術回路」からも入手することができます。



■「形質転換」

自身の未確定ダイスを1つ選んでダイス目を1増やす、または1減らします。

ダイス目1は1以下にはできず、ダイス目6は6以上にはできません。



■「ステップ」「ダブルステップ」

ステップは移動アクションを1回、ダブルステップは移動アクションを2回まで(1回でも良い)行うことができます。

ダブルステップで1回移動した後に他の効果を使用、その後に残りの移動を行うといったことはできません。



■「シールド」

魔術回路にダイスを置いた際、カード上にシールドチップが乗っていない場合はシールドチップを乗せます。既にチップがある場合は何も起こりません。

ダメージを受けた際にシールドチップを取り除くことでダメージを軽減できます。



対戦ルールの場合、他プレイヤーから攻撃を受けるたびにシールドチップを1枚必ず取り除いてください。その攻撃が無効とし、相手が得られる得点を0にします。攻撃が無効になった場合、クリスタルトークンの移動も発生しません。1個のダイスによって発生する攻撃は何枚の攻撃カードがあっても1回の攻撃とみなします。

協力戦の場合、敵やボスの出現、ボススキルによってダイスが取り除かれる効果を軽減します。シールド1つにつき、取り除かれるダイスが1個免除されます。



■「幸運の護符」

【対戦ルールの場合】

効果はなく4勝利点のカードです。

【協力ルールの場合】

魔術発動フェーズでは効果は発動せず、ラウンドの開始時に効果を使うか選びます。

ダイスの使用コストはありません。

所持するプレイヤーがこのカードをゲームから除外することで、共有以外の全てのダイスを一回振り直すことができます。任意のダイスを振り直さないこともできます。



■「フォーチュンテラー」

スクルドの秘術です。

未確定ダイスを一つ好きな目に変更します。

このカードを配置している魔術回路カードにダイスを複数置いても効果はラウンド中1回のみしか使えません。



ソロプレイ

ソロプレイは基本的に協力ルールに沿って行ってください。ただし、下記の変更があります。

■ゲームの準備

ソロプレイでは生徒 1 人だけのセットを使用します。受け取るダイスは 10 個になります。

プレイヤーマーカーをボードのポイントトラックの 3 に配置します。これはダイスリロールポイントになります。

受け取ったダイスとは別に 6 面ダイス 3 個を振り、ボード横に置きます。これを共有ダイスとします。

■魔術詠唱フェーズ

カード売場か、未購入の自身の秘術の魔術カードから最大 3 枚までスピリトを支払って購入できます。

■スクルドのスキル

操作対象が自分のプレイヤー駒に変更されます。

【Staff】

ゲームデザイン：鳥石ザクロ
レイアウト・世界設定：alan
キャラクター・イラスト：くららマスク
魔物，ボスイラスト・宣伝漫画：Punike
校章，クラスアイコンデザイン：井上 磨
ボード背景：株式会社 CreativeFreaks

【Special Thanks】

てんぐすたん
六角えんぴつ
よこはまのボードゲーム屋さん リゴレ
桔梗屋盤遊会
テストプレイに参加してくれた方々

『Witches Whisk ～ジェレミア魔法学校の訓練法～』

2021年11月20日 初版発行

2021年11月28日 改訂

発行者 636GAMES

636games@gmail.com

落丁・乱丁はお取替えいたします