



魔法のラビリンス

作者：Dirk Baumann

対象年齢：6歳以上、2-4人用

訳者：COQ

<内容物> このゲームは、2層のゲームボードを使用して遊びます。

木製壁パーツ 24

魔法の紋章チップ 24

布製バッグ 1

サイコロ 1

魔術師駒（赤、青、黄、緑、各1つ） 4

金属ボール 4

説明書

（ 地下迷宮の台紙 1、迷宮の台紙 1 ）

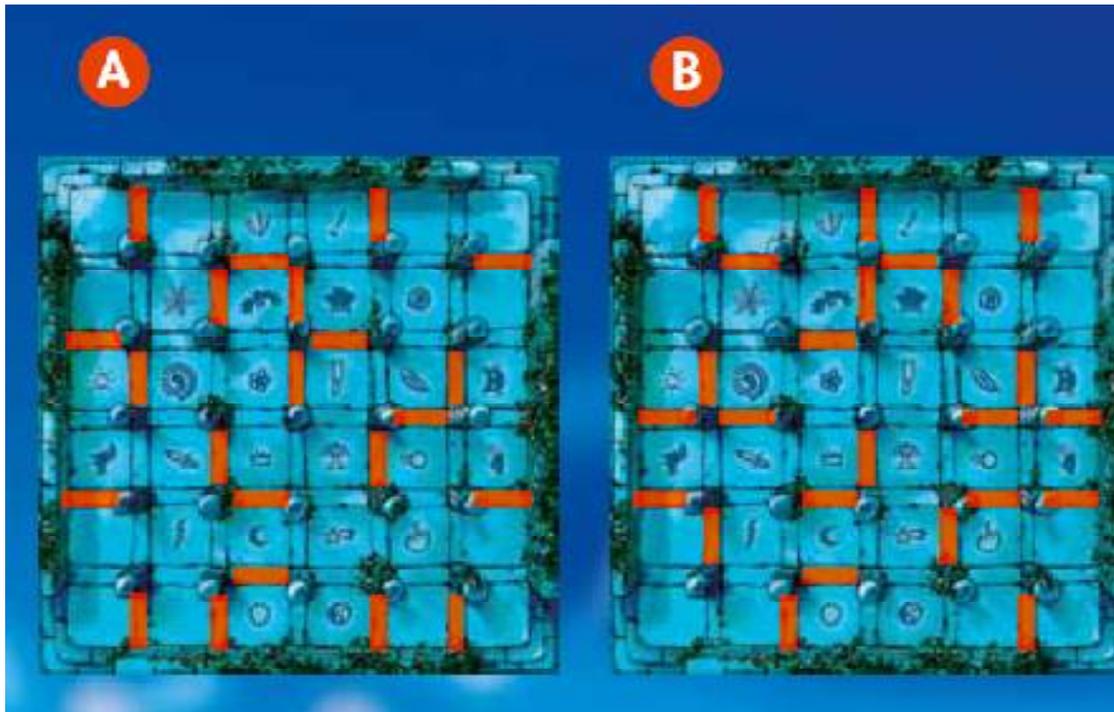
<ゲームの概要> 痛っ！小さな魔術師は驚きのあまり、目をこすりました。「こんな所に壁が？」魔術師の見習い達は恐る恐る、魔法のラビリンスの中を進んで行きます。彼らには大事な宿題があったのです。それは - 魔法の紋章を探し当てることです！熟練の魔術師の仕掛けた壁が、この宿題を難しくしているのです。魔法で閉ざされたラビリンスに抜け道を見つけるのです！

各プレイヤーは魔術師駒を使用して、魔法のラビリンスを探検します。最初に5つの魔法の紋章を集めたプレイヤーが勝利します！

<最初のゲームの前に> 最初のゲームを始める前に、地下迷宮の台紙から、魔法の紋章チップを注意深く取り外し、布製バッグに入れます。次に、地下迷宮の台紙の残りのパーツを取り外します。（取り外したパーツはゲームに使用しません）

<ゲームの準備> テーブルの中央に箱を置き、地下迷宮の台紙をセットします。次に、木製の壁パーツをセットして迷宮を作成します。イラストA（簡単な迷宮）イラストB（少し難しい迷宮）を参考にして下さい。この時、四方が囲まれた部分が無いように注意します。使用しなかった壁パーツは横に置いておきます。

迷宮の作成が終わったら、ボードに迷宮の台紙をのせます。次に、布製バッグをボードの隣に置き、布製バッグからランダムに一つ、魔法の紋章をひき、皆に見えるように公開します。最後にボードを数回回転させ、皆で呪文を唱えます。「魔法のラビリンスが回わる。壁よ無くなれ。道は必ずある！」



<魔術師駒の配置> 各プレイヤーは自分の魔術師駒を選び、金属ボールを一つとります。魔術師駒のスタート位置は四隅の角の何れかです。プレイヤーにつき、別々の角を選んで下さい。もしも、二人プレイの時は、斜向かいになるようにスタート位置を決めるとよいでしょう。

自分の魔術師駒をスタート位置に置き、迷宮の台紙の下から金属ボールを魔術師駒に近づけて、金属ボールを地下迷宮にぶら下げます。

<ゲームのプレイ> ゲームは一人ずつ手番を行うことで進みます。最近、道に迷ったプレイヤーから始めます。各プレイヤーは公開された魔法の紋章チップと同じ紋章が描かれたマスに最も早く到達することを競います。

自分の手番では：最初にサイコロを振ります。出た目の分だけ自分の魔術師駒を好きな方向に移動させることができます（出た目は使い切らなくてもかまいません）。駒は縦か横にのみ移動できます。好きな方向に曲がることはできません。

魔術師駒を移動させる時は、素早く行ってください。壁の感触を確かめながら移動してはいけません。（ヒント：他の魔術師の横を通り抜けることはできますが、同じマスに複数の魔術師が留まることはできません。）

<見えない壁>もしも、駒を移動した時に、壁に当たってしまったら、金属のボールが駒から離れて、四隅の角のどこかに戻ってきます。こうなったら、移動は失敗、残りのサイコロの目も失ってしまいます。自分の魔術師駒と金属ボールをスタート時の位置に戻して手番は終了です。（ヒント：金属のボールを回収する時に、駒のマグネットを利用すると良いでしょう。）

<魔法の紋章>もしも、公開されている魔法の紋章チップと同じ紋章のマスに到達したら、魔法の紋章チップを獲得します。残りのサイコロの目は失います。そして、次の魔法の紋章チップを布袋からランダムに取り出し、公開して手番を終了します。もしも、公開されたチップの紋章のマスに既に魔術師駒がある場合は、紋章チップをその魔術師駒の持ち主が獲得し、新たな紋章チップを布袋から公開します。

<ゲームの終了>5つの紋章を集めたプレイヤーが勝利し、ゲーム終了です！