



【mana抽出】による特典

manaには2種類の特典があり、manaトラックで「」と「」と記載されている場所ごとにその特典を受け取れます。

「」勝利点の獲得

記載されている数字の勝利点を獲得します。先に進むごとに数字が大きくなり、最後に到達した数字が自分の獲得しているmanaによる勝利点となります。

「」アミュレットチップの獲得

アミュレットチップ1枚を受け取ります。ストックにある裏向きになっているアミュレットチップを適当に選び、自分の手元に置きます。3種類のうち1つの効果がアイコンで表記されているので、それらを任意のタイミングで表向きにして使用することができます。

※各プレイヤーは、アミュレットチップを「12÷プレイヤー数」の数まで獲得することができます。



自分のターンの「魔法の森の散歩」中に1回、【魔具作成】を行なえます。使い切りです。



自分のターンの「魔法の森の散歩」中に1回、使い魔トークンを2つ配置します（通常の配置とは別に配置ができる）。使い切りです。



1勝利点です。常に有効です。



ローラの散歩

・ローラマーカーを時計回りに1つ進め、ターンマーカーを左隣のプレイヤーに渡します。

ローラマーカーを進めた結果、そのエリアが調達上限になった場合、通常通りそこに配置されていた使い魔トークンは各プレイヤーが持っている倉庫に移動します（エリアと同じ色の部分に配置する）。

※ローラマーカーはそのまましておきます。

★「ローラの散歩」までを終えたら、ターンを譲ります。



魔具カードの効果説明

効果を持っているカードの効果を紹介します。

【甘い香りの誘い薬】 / 【目には見えない罠り糸】 / 【魅惑の笛笛】 / 【活ガシャークー】

▽使い魔+1
使い魔トークンの配置数+1。

※ターンに配置できる使い魔トークンは2つなのですが、これらの効果が発揮されると、その数に+1することができます。

※同様の効果を持つ魔具カードを獲得している場合、その枚数だけ配置できる使い魔トークンが+1されます。

《炉主の杖》

▽mana抽出+1
【mana抽出】をするとき、得られるmanaの数+1。

※【mana抽出】を行なえば必ずmanaを+1します。たとえ、抽出したmanaが0だったとしても+1されて、manaトークンを1つ進ませられます。

《希望と絶望の万筆鏡》

▽アミュレットチップの選択
アミュレットチップを獲得するとき、2枚引いて内容を見て1枚選ぶ。残りはストックに戻して混ぜる。

※ストックの残りが1枚の場合は2枚引くことはできません。そのまま残りの1枚を獲得してください。

《追い立てる罿》

▽ローラの移動+1
【ローラの散歩】において、ローラマーカーを進めるとき、1つではなく2つ先に進ませることができる。

※「進ませることができる」とは任意の意味です。

※この効果を発揮するのは、この魔具カードを獲得しているプレイヤーのターンのみです。

《獣の付け耳》

▽ローラとの契約
【魔具作成】をするとき、ローラマーカーのあるエリアの資源1つを軽減することができる。



設備の紹介

●基本設備

《屋根裏のカルドロン》

アクション：【魔具作成】 or 【mana抽出】

※【魔具カード】を獲得する【魔具作成】が、manaを獲得する【mana抽出】を行ないます。

●変動設備（4種類の館カードが存在します）

《小人の家》

アクション：好きな資源1つを軽減して【魔具作成】

※コストとして必要な資源を1つだけ発生させずに【魔具作成】を行ないます。

《お喋り工作台》

アクション：ローラマーカー1つ進めるが戻して、その後【魔具作成】

※ローラマーカーを1つ進めるが戻すかをしてから【魔具作成】を行ないます。

必ず進めるが戻すかをしてください。この際に《追い立てる罿》の効果は発揮されません。また、ローラマーカーを進めるが戻すかした後は、エリアの調達上限の確認を行ってください。

《暴れん坊蒸留器》

アクション：エリアの使い魔トークン1つを他のエリアに移動させて、その後【mana抽出】

※移動させる使い魔トークンは、自分のものでも他のプレイヤーのものでも構いません。移動させた後、エリアの調達上限を確認してください。

《濁った水槽》

アクション：manaトークンを2つ進める。

有限会社ワンドロー

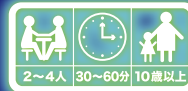
〒352-0001
埼玉県新城市東北2-34-15
ホワイトハイツ小峰303

URL : <http://one-draw.jp/>
Email : mail@one-draw.jp

制作：ワンドロー
ゲームデザイン：笠輪 弘樹
パッケージイラスト：GOO
グラフィックデザイン：TANSAN&Co.
マニュアルデザイン：小宮山 佳太
制作補佐：黒猫 メロ / 川井 岳史
スペシャルサンクス：イリクンデ / 汐月みと
翻訳：シモン・林川
総指揮：木風儀 準一

黒猫ローラと魔法の森

Rola in the Magic Forest



ゲームデザイン：笠輪弘樹
グラフィックデザイン：TANSAN & Co.



ゲーム内容

あなた方は見習い魔法使いです。

従者の“使い魔”を操り、さまざまな資源を森から調達しましょう。

そうして、“魔具”と呼ばれる魔法の道具を作成したり、自然のエネルギーである“mana”の抽出を行なうのです。

さて、誰が最も優秀な成績を収めることができるでしょうか……

いえ、待ってください。

実はこの森には勝手気ままな“ローラ”という

黒猫が住み着いています。

くわぐれも資源調達の邪魔をされないように

気をつけてくださいね……



セット内容

●カード X23 枚（魔具カード X15 枚 / 館カード X4 枚 / 倉庫カード X4 枚）

●使い魔トークン X40 個（4色 X10 個）

●チップ X19 個（ローラマーカー X1 個 / アミュレットチップ X12 個 / 森チップ X5 個 / ターンマーカー X1 個）

●魔法の森プレイシート X1部

●ルールマニュアル X1部

●魔具カード

魔法の力が認められた道具をあらわしたカードです。



- 1 **カード名**：この魔具の名前です。
- 2 **コスト**：この魔具を作成するために必要な資源です。
- 3 **勝利点**：この魔具の勝利点です。勝敗に影響します。
- 4 **効果**：このカードの特殊効果です。効果がない魔具もあります。

●館カード

魔具作成などをするための館の設備をあらわしたカードです。



- 1 **カード名**：この設備の名前です。
- 2 **アクション**：この設備を利用したときに行なえる特殊な行動です。

●倉庫カード

調達してきた資源を保管しておく場所です。



●チップ



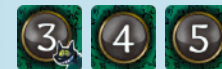
・ローラマーカー

黒猫ローラをあらわします。



・アミュレットチップ

魔法のお守りをあらわします。3種類の特殊な効果に分かれています。



・森チップ

魔法の森に配置され、調達エリアの調達上限を設定します（数字の振り分けは、3・4・4・4・5）



・ターンマーカー

ターンを行なっているプレイヤー、つまりターンプレイヤーをあらわします。

●魔法の森プレイシート



① 調達エリア：

使い魔トークンを配置している間、その資源を得ることができる場所です。



調達上限：エリアに配置できる使い魔トークンの上限です。この値は森チップによってランダムに決められます。

② 館：

プレイヤーが使い魔トークンを配置することで、特別な行動を行なえる場所です。

基本設備：【魔具作成】、もしくは【mana抽出】という基本的な行動（屋根裏のカルドロン）を行なえます。

変動設備①・②：様々な行動を行なえます。ただし、何が行なえるかはそこに配置される館カード次第です。配置される館カードはゲームの進行中に変化します。

③ manaトラック：

manaを記録する場所です。manaをためると、勝利点やアミュレットチップを獲得できます。

ゲームの準備

① ターンプレイヤー決定

黒猫を飼っているプレイヤーが最初のターンプレイヤーになります（複数いる場合は、飼育年数の長いほう）。もしくは、ジャンケンなどで決めます。そのプレイヤーは「ターンマーカー」を受け取ります。また、各プレイヤーは「倉庫カード」1枚と、「使い魔トークン」を同色 10 個を受け取ってください。それぞれ各プレイヤーの手に置きま（置いた倉庫カードは倉庫と呼びます）。

※2〜3人プレイ時は余った倉庫カードと使い魔トークンは、箱に戻してください。

② 場の準備：チップ・トークンなど

「魔法の森プレシット（以降、プレシット）」を各プレイヤーの手の届く位置に広げて配置します。

▶各プレイヤーは持っている使い魔トークン1個を、マナトラックに配置します。最初のターンプレイヤーは“0”の位置に、時計回りに2番、3番のプレイヤーは“1”の位置に、4番目のプレイヤーは“2”の位置に配置します（配置した使い魔トークンをマナトークンと呼びます）。

▶「森チップ」全てを裏向きにランダムに混ぜて、プレシットにある5箇所「調達上限」に1個ずつ適当に配置して、全てを表向けます。

▶「アミュレットチップ」全てを裏向きにランダムに混ぜて、プレシットの外の適当な場所に配置します（ここをストックと呼びます）。

③ 場の準備：カードなど

「魔具カード」と「館カード」全てをそれぞれ裏向きにシャッフルします（順に魔具山札、館山札と呼びます）。

▶魔具山札はプレシットの外の適当な場所に配置します（ここをストックと呼びます）。その後、上から3枚を引いて表向きに一列に並べます。

▶館山札はプレシットの「変動設備①」の位置に配置します。その後、1枚を引いて表向きに「変動設備②」の位置に配置し、もう1枚を引いて表向きに館山札の上に重ねます。



★「ローラマーカー」を、プレシットの調達上限が「3」のエリアに配置してゲームを開始します。

ゲームの流れ

○ ゲームの流れ

各プレイヤーがターンという流れを、誰かがゲームの終了条件を満たすまで繰り返して行ないます。

★ ターンの流れ

魔法の森の散策

ターンプレイヤーが2つの使い魔トークンを配置します。

館設備の利用

設備3箇所全てに使い魔トークンが配置されている場合、設備の処理を行ないます。

ローラの散歩

ローラマーカーを時計回りに1つ進めます。

「ローラの散歩」までを終えたら、ターンプレイヤーはターンマーカーを左隣のプレイヤーに渡し、ターンを譲ります。

ゲームの終了条件

下記のどちらかを、1人のプレイヤーが満たした時点で、ゲームは終了となり、その満たしたプレイヤーの勝利となります。

① 勝利点の合計が10以上になる。

※勝利点は、魔具カードとマナトラックとアミュレットチップで得ることができます。合計とはそれらを全部足したものを指します。

② 「マナを単独トップで持つ」「魔具カード《魔導書》を獲得する」このふたつの条件を同時に満たす。

条件が満たされた時点で終了し、誰が勝者なのかを判定します。ターンの途中で満たされた場合でも、最後までターンは行ないません。

ゲームの流れ（詳細）

魔法の森の散策

・ターンプレイヤーが2つの使い魔トークンを配置します。

2つの使い魔トークンを森の“エリア”か、館の“設備”に配置してください。この処理は必ず行ってください。

※どこにある使い魔トークンでも、“エリア”か“設備”に配置できます。（たとえば、エリアの使い魔トークンを同じエリアに配置する、ということも可能です）

※「2つの使い魔トークン」とは、それぞれ異なる場所に配置しても、同じ場所に配置しても構いません。

【森のエリアに配置】

森は、《果樹の林》《蜘蛛の住処》《苔の群生地》《蜥蜴の縄張》《卓怯な洞窟》という5種類のエリアに分けられます。

各エリアにはそれぞれ調達上限まで使い魔トークンを配置することができます。2つ配置後、調達上限まで使い魔トークン（ローラマーカーも含む）が配置されたとき、そこに配置されていた使い魔トークンは各プレイヤーが持っている倉庫に移動します（エリアと同じ色の部分に配置する）。

【館の設備に配置】

館には【基本設備】【変動設備①】【変動設備②】と3つの設備があります。それぞれの設備には使い魔トークンは1つまでしか配置できません。また、基本設備は固定で、変動設備は館カードを無作為に配置するため、①と②の内容がいつも同じということにはなりません。

※自分、および他のプレイヤーがすでに使い魔トークンを配置している場合、その設備にあらたに使い魔トークンを配置することはできません。

手元に使い魔トークンが無い場合、使い魔トークン2つを配置せずに、設備に配置している自分の使い魔トークン1つを手元に戻して、その設備のアクションを行なうことができます。

※館カードの設備については後述します。

館設備の利用

・状況によって下記のどちらかを行ないます。

△設備3箇所全てに使い魔トークンが配置されていない

▶何も行ないません。そのまま「ローラの散歩」に進行します。

▲設備3箇所全てに使い魔トークンが配置されている

▶館の設備の処理を上から行ないます。この行動を行なえるのは、設備に使い魔トークンを配置しているプレイヤーのため、必ずしもターンプレイヤーだけではありません。

館の設備の処理は、上から【基本設備】→【変動設備①】→【変動設備②】の順で行なっていきます。この順序通りに各設備のアクションを行なっていきます。処理を行なったら、そこに配置していた使い魔トークンを手元に戻します。

全ての設備のアクションを行なったら、“変動設備の調整”を行ないます。変動設備①の表向きの館カードを変動設備②に重ね、新たに館山札のカード1枚を引いて表向きに館山札の上に重ねます。このとき、館山札が無く引けない場合、すべての館カードを集めてシャッフルし、ゲーム開始時の「ゲームの準備」のように元に戻します。

ヴァリエントルール【狼ローラ編】

「ローラマーカー」を裏返すと「おおかみローラマーカー」になります。この面を使うことで、通常のゲームとは異なった遊び方が可能になります。

魔法の森の散策

ターンプレイヤーが2つの使い魔トークンを配置します。

通常ルールでは、どの使い魔トークンも森の“エリア”と、館の“設備”に配置することができました。しかし、このルールにおいては「ローラマーカーのあるエリアには配置できない」となります。



【魔具作成】について

・アクションで「魔具作成」を行なう場合、魔具カードを獲得することが出来ます。

ストックに並べられた魔具カードから1枚を選び、その「コスト」に記された資源を発生させ、自分の手元に獲得してください。

資源について

各エリアおよび倉庫では下記の通り、それぞれ特有の資源が発生します。

《果樹の林》	⇒	🔥 熱わたリンゴ
《蜘蛛の住処》	⇒	🕷️ クモの糸
《苔の群生地》	⇒	💡 光るキノコ
《蜥蜴の縄張》	⇒	🦎 トカゲの尻尾
《卓怯な洞窟》	⇒	🦷 コウモリの牙

▶ エリアから資源の発生

エリアに配置された使い魔トークンは自動で資源を発生させます。配置した使い魔トークン1つにつき、そのエリアの資源が1つ発生します。

▶ 倉庫から資源の発生

倉庫に配置された使い魔トークンは、そこから手元に戻すことで資源を発生させます。戻した使い魔トークン1つにつき、その色に対応したエリアの資源が1つ発生します。

魔具カードを獲得した結果、ストックに表向きに並べられる魔具カードが3枚に満たない場合、即座に魔具山札の上から1枚引いて表向きに列に追加します（魔具山札が無ければ、追加はしません）。

※資源はエリアに配置した使い魔トークンからでも、倉庫から手元に戻した使い魔トークンからでも発生させることができます。どちらか一方でも、両方を合わせてでも、どちらで発生させても構いません。

※魔具カードを獲得したくない場合、獲得しなくても構いません。

【マナ抽出】について

・アクションで「マナ抽出」を行なう場合、マナをためることができます。

自分の倉庫にある使い魔トークンを好きなだけ手元に戻します。その戻した使い魔トークン1つにつき、マナトラックに配置しているマナトークンを1つ進ませます。

※この「マナ抽出」で使い魔トークンを手元に戻した場合、資源は発生しません。

※森のエリア・館の設備に配置したトークンを手元に戻すことはできません。

【「マナ抽出」による特典】については次ページへ▶