

ARGENT

THE CONSORTIUM

DESIGNED BY TREY CHAMBERS

ART BY NOKOMENTO
& JENNIFER EASLEY



LEVEL 99
games

GAME RULES

WORLD OF
INDINES

ARGENT THE CONSORTIUM

アージェント大学のノストロス・カラハーン総長は本日を持ってちょうど一週間後に隠居するという衝撃的な発表をしました。大学内の有力な職員の一人であるあなたにとってはまさに千載一遇の好機です。次期総長を選出すべく、秘密の評議会が形成され、世界各地から選挙人が集められました。あなたはこの1週間の間にできるだけ自分の影響力を広げ、より多くの選挙人の投票条件を満たそうとします。

しかし、同じ野望を抱く者はあなただけではありません。他にもこのチャンスを虎視眈々と狙っている者は少なくありません。その中で最も影響力を広げ、己の地位を確立した者だけが秘密の評議会に選ばれ、アージェントの次期総長—インダインズ界の最も権力のある魔術師となるでしょう。

ディレクター

Trey Chambers

キャラクター & アイテムイラスト

Eunice Tiu (Nokomento)

背景イラスト

Jennifer Easley

ロゴデザイン

Fábio Fontes

グラフィックデザイン

D. Brad Talton Jr.

Presented by

LEVEL 99
GAMES

Argent: The Consortium, World of Indines, all characters, logos, designs, and names are
© 2017 by Level 99 Games LLC. All rights reserved.

フレイテスター&校正

Taylor Chambers, Charles Washington, Will Ghomi, Jeremy Dilbeck, Mark Bohenic, Eric Reuss, Astro Evora, Mike Waleke, Tori Waleke, Rodney Acevedo, David Diaz, Wes Hilton, Michael Morley, Trent Hamm, Aaron Mandible, Peter Bemis, Jeff Hathorn, John Kirk, Ty Arnold, Kier Arnold, John Celino, Jesse Rexroad, Joshua Van Laningham, Christopher Smith, Ben May-Day, Samuel Tapper, Michael Robles, Lou Lessing, Will Case, Steve Hajducko, Chris Fernandez aka Slynkers, A. Mandible, Wes Hilton, Michael Denman, Jason Swafford, Jeffrey Drozek-Fitzwater, Sasha Jones, Daniel Kester, Kevin Walsh, Ori Avtalion, and Jacob Kam.

スペシャルサンクス

Sarah Statham, Trent Chambers, Dustin Young, Star Chacko, and everyone else who played the prototypes at conventions and elsewhere!

Learn more about Argent by visiting
www.level99games.com/games/argent

日本語版翻訳
チェスター・リー

日本語版DTP
カミラ ミコ

お問い合わせ board_game@asobition.com



ルールを読まずに、チュートリアル動画を見よう!

ルールブックを読むのがいや?

「エージェント:ザ・コンソーシウム」の遊び方を紹介する動画がオンラインで視聴できます!

このQRコードをスキャンするか、または下のリンクにアクセスし、ものの数分間でゲームのセットアップと遊び方が確認できます!

www.level99games.com/games/argent

コンポーネント

- 大きいサイズの呪文カード 36枚
- 候補者の初期呪文カード 6枚
- 呪文カード(Spell) 25枚
- 伝説の呪文カード
(Legendary Spell) 5枚
- 通常サイズのカード 108枚
- 支持者カード(Supporter) 36枚
- 財宝カード(Vault) 38枚
- 選挙人カード(Consortium) 18枚
- 鐘楼カード(Bell Tower) 5枚
- ラウンドカード 6枚
- 魔術師能力のサマリーカード 5枚



魔術師コマ35個、ゲーム中ではそれぞれの帽子のアイコンで表されています。上記の左から、

大魔術師の弟子 1個

一般の魔術師 4個

時空術師 6個

神聖術師 6個

神秘術師 6個

自然術師 6個

妖術士 6個



両面の大学の部屋タイル
15枚



両面の候補者シート
6枚



評議会ボードと影響力トラック



プラスチック製のコイン 40枚
銀のコイン(1ゴールド) 30枚
金のコイン(5ゴールド) 10枚



プラスチックのマナクリスタル 50個
ゲーム中ではポーションの
アイコンで表します。



知識トークン
27枚



勲章トークン
15枚



叡智トークン
27個



忠誠紋章 42個、6色で各色7個ずつ



密約トークン 60個、6色各色10個ずつ



天文塔マーカー
1個



スタートプレイヤー
マーカー 1個



部屋封鎖
マーカー 4個



影響力マーカー 6個

エージェント:ザ・コンソーシウムはインダインズ界の世界観に基づいたゲームです。

インダインズ界は成長し続けているファンタジーの世界で、特徴的なキャラクターが多く登場しています。エージェント:ザ・コンソーシウムに登場しているキャラクターはこのシリーズの他のゲームにも登場しています。

BattleCONでパイロン・クレーンと戦ったり、Pixel Tacticsでライ・カルにあなたの軍隊を率いたりすることもできます! インダインズ界の詳細については www.worldofindines.com で確認してください!



ゲームの概念

このゲームにはいくつか大きな概念があります。
ゲームを始める前に、まずはこれらの概念を確認しましょう。

ゲームの概要

このゲームの目的は選挙人から最も多くの票を獲得することです。5ラウンド目の終了時に、すべての選挙人はそれぞれの投票基準(最も多くのマナ、最も多くのゴールド、最も多くの呪文研究など)に従って投票をします。

ゲームの最中に、あなたは自分の魔術師を派遣し、それぞれの選挙人の投票基準を探り、その投票基準を満たすことができるように尽力します。最も多くの票を獲得したプレイヤーはゲームに勝利します!

秘密の選挙人

ゲームの終了時に、評議会はアーjent大学の次期総長を決めるための投票が行われます。

最も多くの票を獲得したプレイヤーはゲームに勝利します。複数のプレイヤーが同じ票を獲得出来る場合、その選挙人と密約(📜)を交わしたプレイヤーが票を獲得します。複数のプレイヤーが密約を交わしている場合、より多くの影響点(👤)を持つプレイヤーがその票を獲得します。

しかし、評議会に参加している選挙人は公開されていません。よって、あなたは呪文や魔術師で選挙人の正体を探り、選挙人たちの投票基準を確認し、他のプレイヤーを出し抜かなければなりません。

魔術師

この情報戦の中で他のプレイヤーを出し抜くには、あなたは忠実な魔術師を派遣し、任務を遂行してもらうのが一番の近道です。しかし、任務を遂行できるスロットの数は限られているため、あなたは他のプレイヤーとこのスロットを奪い合わなければなりません。あなたの手番中に最も多く実行するアクションは魔術師を派遣するアクションでしょう。

それぞれの種類の魔術師は異なる能力を持ち、プレイヤーの特性と関係なく、どの種類の魔術師でも陣営に入れることができます。

呪文と財宝と支持者

このゲームには呪文と財宝と支持者の3種類のカードがあります。それぞれのカードの入手方法は異なりますが、それぞれのカードは他のプレイヤーを出し抜く能力を持っています。

不確定のラウンド数

あなたは各ターンに任意のアクションを実行できます。その中には大学ボードの横にある鐘楼カードを取るアクションもあります。最後の鐘楼カードが取られた場合、現在のラウンドが終了し、すべての魔術師がそれぞれの任務を遂行します。

個人の捨て札

ゲーム中に、各プレイヤーはそれぞれの捨て札を持っています。一部のカードは使用した後あなたの捨て札に置かれ、ゲームの終了時に影響をもたらします。



大学の部屋タイル

大学にあるそれぞれの部屋には異なる使い方がありますが、その多くには魔術師が任務を遂行できるスロットが存在します。任務を遂行していくと、あなたは評議会の選挙人たちの票を獲得でき、次期総長になれるかもしれません!

1. **名前**-この部屋の名前です。即座アイコン(👤)がある部屋の効果は即座に発動します。
2. **任務スロット**-それぞれのスロットには1体の魔術師しか配置できず、ラウンドの終了時にその魔術師が配置されたスロットの任務を遂行します。
3. **シャドウ任務スロット**-これらのスロットには特殊効果によって派遣できるシャドウ魔術師を1体だけ配置できます。
4. **任務の効果**-各任務スロットの遂行時の効果です。
5. **A面/B面**-各部屋は両面になっています。基本的にはA面のほうがB面よりも単純です。

大学の中心部

大学の部屋に白枠の部屋が3部屋(評議会室、図書館、保健室)あります。この3部屋はすべてのゲームに必ず使用されます。他の部屋はゲームごとにランダムに選ばれます。他の部屋を選ぶときに、すべての部屋タイルをシャッフルし、その中から必要な部屋タイルの枚数を取り出すといいでしょう。

A面とB面

すべての大学の部屋タイルは両面になっています。ゲームを初めてプレイする場合、または簡単にプレイしたい場合、A面だけを使用しましょう。このゲームに慣れてきた場合、部屋タイルを選ぶときに使用する面もランダムに決めても構いません。なお、A面とB面を混ぜても構いません。もし好みの組み合わせがあれば、その組み合わせを使用することもできます。



候補者シート

候補者シートには各プレイヤー自身、つまりそれぞれの候補者の情報が書かれています。

1. **名前** - 候補者の名前と現在の大学内の役職。
2. **初期アイテム** - あなたはここに書かれているゴールド、マナ、ステータスと魔術師駒の数を持った状態でゲームを始めます。
3. **プレイヤーエイド** - ここにラウンドの進行とターン内のできるアクションが書かれています。
4. **学部アイコン** - このアイコンはあなたの候補者が所属している学部を表します。
5. **個人の捨て札** - 使用した消耗品の財宝カードと支持者カードはここに置かれます。捨て札にカードを捨てる場合、そのカードを裏向きのままに捨て、他のプレイヤーはそれらを確認できません。あなたは任意のタイミングで自分の捨て札を確認しても構いません。
6. **魔術師の待機エリア** - ボードに配置されていない魔術師駒はここに置かれます。これは他のプレイヤーの残りの魔術師駒の数を簡単に確認できるようにするためのシステムです。

候補者ごとの初期呪文

各候補者はゲームの開始時から初期呪文を所持しています。この呪文は普通の呪文と同じく使用できますが、ゲームの終了時の選挙人の投票基準には含まれません。そして、この呪文はいかなる方法でも失うことはありません。



オフショナル: 捨て札を公開する

すべてのプレイヤーの合意があれば、捨て札を公開したままでゲームをプレイしても構いません。しかし、この場合でも裏向きのままで獲得したカード(秘密の支持者など、詳しくは後述を確認してください)は必ず裏向きのままに捨てなければなりません。このルールを適用する場合、あなたは他のプレイヤーの捨て札にある表向きのカードを確認できます。



鐘楼の恩恵

鐘楼カードは大学から得られる恩恵を示します。プレイヤーは自分のターンに呪文を詠唱するか魔術師を派遣する代わりに、残っている鐘楼カードを1枚取ることができます。最後の鐘楼カードが取られ、すべての鐘楼カードがなくなった場合、すべてのプレイヤーはこのラウンドではこれ以上アクションを実行できません。直ちに次のフェイズに移行し、魔術師は任務を遂行します。

1. **恩恵の名前** - その鐘楼カードで得られる恩恵の名前
2. **効果** - 鐘楼カードを取ると、この効果が発動します。

ラウンドカード

現在のラウンド数を示すためのカードで、特に意味はありません。これらのカードはあくまで現在のラウンド数を確認するためのカードであり、いずれかのプレイヤーのものではありません。

各ラウンドの開始時に、新しいラウンドカードを公開します。5ラウンド目の終了時に、ゲームが終了します。



魔術師能力カード

これらのカードはどの魔術師がどんな能力を持っているのかを示すためのカードで、プレイヤーは必要な時に参照できます。これらのカードはあくまで魔術師の能力を確認するためのカードであり、いずれかのプレイヤーのものではありません。

このカードは両面になっており、プレイする際に使用する面を表にします。





選挙人カード

ゲームの終了時に、評議会の選挙人が投票し、アーエージェント大学の次期総長を投票で決めます。すべての選挙人には異なる投票基準があります。事前にそれらの投票基準を探り、その基準に満たすことが勝利への鍵となります。

密約は特殊なリソースで、それを使用すると選挙人を事前に確認できます。 密約を獲得したら、それをいずれかの選挙人カードの上に置き、そのカードを自分だけで確認します。あなたは自分の密約トークンが置かれている選挙人カードをいつでも確認できます。



1. **名前** - 投票基準の名前です。
2. **投票基準** - その選挙人の投票基準が書かれています。

白枠の選挙人はすべてのゲームに必ず使用されますので、これらのカードはゲームの開始時に表向きで評議会ボードに置きます。残りの選挙人はゲームごとにランダムで決められ、ゲーム内に登場しない選挙人もいます。



呪文カード

呪文カードを使用すると呪文を詠唱できます。呪文を詠唱することによって、あなたはゲームをより有利に進行できます。

各呪文には3つの異なるレベルがあり、レベルが上がると呪文が強くなります。

1. **知識/叡智スロット** - このスロットに適切なトークンを配置すると、この呪文を習得、または改良できます。「研究」をすることでトークンを配置できます。
2. **呪文レベルの名前** - この呪文の名前です。その名前の前に(👁️)アイコンがある場合はその呪文が対抗呪文で、(🔥)アイコンがあればその呪文は即効呪文であることを示します(詳しくはページ11を参照)。
3. **マナコスト** - この呪文を詠唱するために、この数値分のマナを支払わなければなりません。
4. **効果** - 呪文を詠唱したときに発生する効果です。
5. **学部アイコン** - この呪文がアーエージェント大学のどの魔術学部に属しているのかを示します。呪文を習得したり、改良したりすると、その学部への影響力が大きくなります。

プレイヤーは研究をすることで呪文の習得と改良を実行できます。

基本的には大学の部屋の効果と支持者の効果によって研究アクションを実行できます。(詳しくはページ17を参照)



ゲームの開始時に、伝説の呪文カードは呪文デッキに入れません。伝説の呪文カードの裏は他の呪文カードと異なります。

いったん場にプレイしたら、伝説の呪文は他の呪文と同じ様に使用できます。

財宝カードの中にある「封印されし巻物」の効果によって伝説の呪文カードを手に入れることができます。





財宝カード

プレイヤーは魔術師を派遣し、大学の宝物庫にある財宝を回収したり、大学の購買部から財宝カードを購入したりできます。

財宝カードは強力な効果や報酬をもたらすことがあります。その中には権力に駆られて冷静さをなくしている教授たちから守るために大事に封印されている呪文もあります…

- 名前** - この財宝カードの名前です。
- 種類** - 財宝カードは秘宝(🔮)と消耗品(💧)の2種類に分けられています。消耗品は1回しか使用できません。秘宝は場に残り、各ラウンドに1度だけ使用できます。使用した秘宝は消費されますが、捨て札にせず、場に残ります。
- 効果** - この財宝カードが使用された時の効果を示します。
- ゴールドコスト** - このカードを購入するために必要な金額です。
- タイミングアイコン** - もしこの財宝カードが対抗(👊)か即効(⚡)として使用できる場合、ここに対応するアイコンが表示されます。



支持者カード

多くの選挙人は影響力のある学生と教員が誰を支持しているかによって投票します。これらの支持者のカードを獲得すると、彼らをあなたの傘下に迎えます。

- 名前** - この支持者の名前と役職です。
- 効果** - この支持者を使用した時の効果です。支持者カードを使用したら、このカードはあなたの捨て札に置かれます。
- 学部** - すべての支持者カードの左上に所属している学部を示すアイコンがあります。学部に対する影響力を基に投票をする選挙人も多くいます。

忠誠紋章

忠誠紋章はどの魔術師がどのプレイヤーの陣営に属しているのかを判別するためのものです。魔術師を派遣する際に、その魔術師駒の土台にあなたの色の忠誠紋章をはめてから配置します。解決フェイズ時に、任務の遂行が終わった後にその魔術師をあなたの執務室に戻し、その任務を遂行した報酬を受け取ります。



技能章

任務の遂行や大学の部屋の効果で影響力を獲得できます。最も影響力があるプレイヤーに投票をする選挙人の票を獲得するのはもちろん、累積で7影響力を獲得するたびに技能章を1個獲得します。

一部の大学の部屋の任務スロットに魔術師を配置するためにこの技能章が追加コストとして必要となる場合があります(詳しくはページ12を参照)。



ゲームのセットアップ。

次のように順を追ってセットアップをします。

1. フレイヤーの執務室をセットアップ。

一番最近に実際の大学の授業に参加したプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、そのプレイヤーから手番を始めます。スタートプレイヤーに鍵が書かれているスタートプレイヤーマーカーを渡し、スタートプレイヤーであることを示します。

- プレイヤーは手番順(時計回り)で使用する候補者の候補者シートを選びます(ランダムで配っても構いません)。各プレイヤーはそれぞれの色の密約トークンと忠誠紋章をすべて取ります。
 - 候補者シートのどの面を使用するかを選びます(はじめてプレイする場合はA面をオススメします)。
そして、あなたの候補者に該当する初期呪文カードを取ります。
 - あなたの候補者の学部(候補者シートを参照)の魔術師駒を2個取ります。
 - 6ゴールドを取ります。
 - マナトークンを2個取ります。
 - 知識トークンを2枚取ります。
 - 叡智トークンを2枚取ります。
 - 候補者が学生(👤)の場合、追加で技能章を1枚取ります。学生の候補者は初心者にオススメしません。
-
-
-
-

2. 評議会ボードのセットアップ。

影響力トラックの「5」のマスにすべてのプレイヤーの影響力マーカーを重ねます。影響力マーカーを重ねる際に、手番順に上から並べます。つまり、スタートプレイヤーのマーカーが一番上、最後のプレイヤーが一番下になります。

2枚の白枠の選挙人(最多支持者数と最多影響力に投票する選挙人)を取り、評議会ボードの上の所定の位置に置きます。残りの選挙人カードを裏向きにしてシャッフルし、裏向きのままで評議会ボードの上に10枚置きます。

3. 大学のセッティング。

全てのゲームにおいて、大学の中心部を表す3枚の白枠の部屋タイル(保健室、評議会室と図書館)は必ず大学の一部に含まれます。他の部屋ボードはプレイヤー人数に応じてランダムに追加されます。詳しくはページ10にある図を参照してセットアップをします。

このゲームを初めてプレイする場合、推奨される部屋のセットアップがあります。これらの部屋の効果は複雑すぎず、初めてプレイする際にちょうどいい組み合わせです。

4. 魔術師能力のサマリーカード

魔術師能力のサマリーカードをボードの近くに置きます。これらのカードはゲーム中に使用されませんが、それぞれの魔術師の効果を確認するときに参照できる便利なカードです。

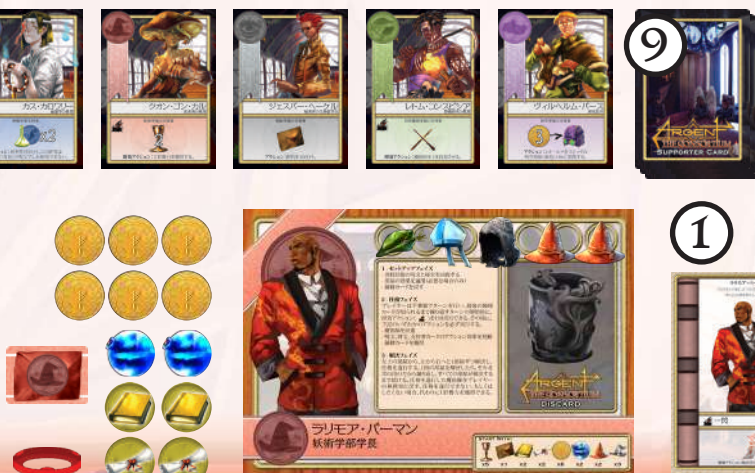
ゴールド、技能章、マナと他の
トークンをボードの横に置きます。
これをストックとします。



5. 鐘楼のセットアップ。

プレイヤー人数に応じて、使用する鐘楼カードを評議会ボードの下に並べます。

例:3人でプレイする場合、2+と書かれている鐘楼カードは使用しますが、4+と5+と書かれているカードは使用されません。



6. ラウンドカードのセットアップ。

1から5までのラウンドカードを取り、上が1になるよう上から順に並べて、1つの束にし、評議会ボードの近くに置きます。6のラウンドカードはエピックのバリエーションルールでしか使用されません(詳しくはページ18を参照)。

7, 8, 9. デッキとディスプレイのセットアップ。

このゲームには3種類のカードが使用されます。呪文カード(7)、財宝カード(8)と支持者カード(9)の3種類です。

それぞれのカードを種類ごとに分けて、1つのデッキとして裏向きでシャッフルします。そして、それぞれのデッキをゲームエリア内に置きます。(呪文カードの中に裏面が異なる伝説の呪文カードがありますが、それらはデッキに混ぜません。) それぞれのデッキから特定数のカードを公開し、それをデッキの横に並べます。これをディスプレイと言います。効果でカードをドラフトしたり、カードを引いたりすることがあります。**カードを引く場合はデッキからカードを1枚取ります。カードをドラフトする場合はディスプレイからカードを1枚取ります。**

呪文カードと財宝カードはそれぞれ3枚ずつ公開し、ディスプレイとします。支持者カードは5枚を公開し、ディスプレイとします。

呪文か財宝のディスプレイからカードをドラフトした場合、即座にそのデッキからカードを1枚取り、ディスプレイに補充します。しかし、支持者のディスプレイはラウンドの開始時にのみ補充されます。

10. 魔術師のドラフト

残りの魔術師駒をすべてテーブルの中央に置きます。手番が最後のプレイヤーからはじめ、反時計回り(手番順と反対)に魔術師駒を1体ずつドラフトします。

基本的にはどの学部も魔術師をドラフトしても構いませんが、同じ学部の魔術師がすでに2体所持している場合、その学部の魔術師をドラフトできません。

1週目のドラフトが終わったら、今度はスタートプレイヤーから時計回りに1体ずつドラフトし、そして最後のプレイヤーからもう一度反時計周りの順にドラフトします。これで各プレイヤーは魔術師駒を5体ずつ所持していることになります。このゲーム中に、これらの魔術師はあなたの陣営に属します。

これらの魔術師駒の土台にあなたの色の忠誠紋章を装着して、あなたの魔術師であることを示します。

11. 初期の密約マーカ

各プレイヤーは手番順で裏向きの選挙人カードを1枚選び、その選挙人カードの上に自分の密約マーカーを置きます。セットアップ中に、すでに他のプレイヤーの密約マーカーが置かれていた選挙人に密約マーカーを置いてはいけません。

各プレイヤーは各自の密約マーカが置かれている選挙人を確認できます。これであなたが票を獲得するための道標が見定められます。

それでは、ゲームを開始しましょう!

初プレイ時に推奨される部屋のセットアップ。

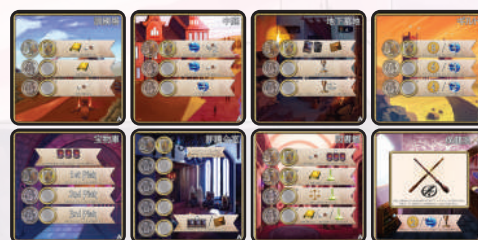
※注:このセットアップの例はすべてがA面のみを使います。初めてプレイする場合、3人か4人でプレイすることをお勧めします。



2人プレイのセットアップについてはページ18の「その他」をご参照ください。

2人でプレイする場合、両プレイヤーともこのゲームの経験者であることが望ましいです。

- ・訓練場
- ・中庭
- ・地下墓地
- ・ギルド
- ・宝物庫
- ・評議会室
- ・図書館
- ・保健室



3人プレイの場合 - 8部屋

- ・訓練場
- ・中庭
- ・礼拝堂
- ・地下墓地
- ・ギルド
- ・宝物庫
- ・購買部
- ・評議会室
- ・図書館
- ・保健室



- ・訓練場
- ・中庭
- ・礼拝堂
- ・地下墓地
- ・ギルド
- ・探索
- ・宝物庫
- ・購買部
- ・評議会室
- ・天文塔
- ・図書館
- ・保健室



4人プレイの場合 - 10部屋

5人プレイの場合 - 12部屋

2回目以降にプレイする場合、この標準のセットアップを使用することもできますが、好みに合わせてもうちょっと複雑な組み合わせを作ることができます。大学の部屋の並べ方については特に制限がありませんが、一部の呪文や効果は隣接する部屋にも影響することがあるので注意しましょう。

プレイヤーの執務室のセットアップ。

あなたが所持するすべてのリソースはあなたの執務室に置かれます。ゲーム開始の前にあなたの執務室をこのように並べて、ゲームが始められるようにセットアップしましょう。



あなたの忠誠紋章、密約、ゴールド、マナ、知識と叡智トークンのストック。



あなたの候補者シート、その右半分にはあなたの個人の捨て札があります。

あなたの待機中の魔術師を候補者シートの上に乗せます。



あなたの初期呪文。

ゲームの最中に獲得する呪文、財宝と支持者カードはあなたの候補者シートの隣に置きます。

ゲームの流れ

このゲームは5ラウンドにかけてプレイし、そのあとに次期総長を決める投票が始まります。5ラウンド目の終了後に、すべての選挙人が公開され、その投票基準に合った候補者がその票を獲得し、合計で最も多くの票を獲得した候補者がゲームに勝利します。
つまり、ゲーム中の進行中に何が起こっても、ゲームの終了時に最も多くの票を獲得すればそれでいいのです。

ゲームの最中に、あなたはできるだけ多くの選挙人の投票基準を満たすように行動するべきです。それを達成するには、あなたは自分の陣営の魔術師を派遣し、任務を遂行してもらいます。

任務に派遣した魔術師はラウンドの終了時にその任務を遂行し、その報酬を持ってあなたの執務室に戻ります。報酬は様々なものがあります。例えば、大学内の影響力、呪文の研究、宝物庫の財宝、職員や学生の支持者、ゴールドやマナと様々な報酬があります。

そして、あなたは手番に魔術師を派遣するかわりに、あなたの手元にある呪文を詠唱したり、財宝を使用したり、以前のラウンドに獲得した支持者の効果を発動したりして、他のプレイヤーを出し抜いたり、他のプレイヤーを邪魔したりできます。

他にやるべきことがない、もしくはやりたくない場合、あなたは鐘楼カードを取ることもできます。

すべての鐘楼カードが取られた場合、現在のラウンドは即座に終了します。

1つのラウンドは3つのステップに分けられています。

1. 準備フェイズ
2. 任務フェイズ
3. 解決フェイズ

1 - 準備フェイズ

各ラウンドの開始時に、次のように新しいラウンドの準備をします。(1ラウンド目はセットアップ時に既に準備されているため、このフェイズをスキップします)

1. 消耗状態の呪文カードと財宝カードを回復(縦向き)します。使用した技能章を表向きにします。
2. すべてのディスプレイにあるカードをそれぞれのデッキの下にランダムに戻します。呪文カードと財宝カードは3枚ずつ、支持者カードは5枚公開し、新しいディスプレイとします。すべての鐘楼カードを元の場所に戻します。
3. 大学の部屋タイルに準備フェイズ時に発動する効果があれば、それらを解決します。

2 - 任務フェイズ

このフェイズは1ラウンドのほとんどを占めます。スタートプレイヤーから始め、各プレイヤーは時計回りの順番で手番を行います。各プレイヤーは手番時に即効アクションを1回まで発動できます。そして、次のいずれかのアクションを実行しなければなりません。

(次のページにてアクションの説明をします)

1. 魔術師を派遣
2. 呪文を詠唱
3. 財宝を使用
4. 支持者を使用
5. 鐘楼カードを獲得

いずれかのプレイヤーが最後の鐘楼カードを取った場合、任務フェイズが直ちに終了します。最後の鐘楼カードを取ると、任務フェイズが終了すると同時にあなたのターンも終了するため、呪文の効果による追加アクションなどの効果もすべて終了します。

即効アクション

任務フェイズ中に、あなたのターンになると、あなたは自分のターンを消費せずに即効アクションを実行できます。あなたは通常アクションを実行する前に即効アクションを1回まで実行できます。

しかし、通常アクションを実行した後に即効アクションを実行できません。なお、即効アクションを実行しても、それを通常アクションとして見なしません。そして、即効アクションは1ターンに1回までしか実行できません。

ほとんどの即効アクションは次のページに書かれている通常アクションと同じように解決します。即効アクションが使える呪文、財宝、魔術師と支持者カードには即効アイコン(🚀)が付いており、その上に効果のテキストには「アクション:」の代わりに「**即効アクション:**」から始まります。

対抗

対抗は他のプレイヤーがあなた、もしくはあなたの魔術師に対してなんらかの効果を発動した時に対応して発動できる効果です。対抗の効果はそれを誘発させた効果が解決し終わった後に発動できます。各プレイヤーは1つの効果に対して1回までしか対抗を使用できず、複数のプレイヤーが対抗を使用する場合、現在の手番プレイヤーから順番に解決します。**対抗の効果に対しては対抗を使用できません。**

呪文の効果に対して対抗を発動できる場合、まずはその呪文の効果が完全に解決した後に、発動できる対抗を使用するかどうかを決めます。もし神秘魔術師のA面の能力を発動したい場合、すべての対抗の効果が解決した後に発動できます。

3 - 解決フェイズ

このフェイズでは大学内の各部屋タイルに派遣されている魔術師を部屋ごとに解決します。部屋を解決する順番は上の段から下の段、1つの段では左から右へと解決していきます。解決するにはまず派遣した魔術師を部屋の任務スロットから外し、その報酬を獲得します。

何らかの理由で魔術師が任務を遂行できない(技能章が足りないなど)、もしくは任務を遂行したくない場合、その任務を遂行する代わりに1影響力を獲得できます。

最後に、解決したすべての魔術師を属しているプレイヤーの執務室に戻します。

次のラウンド

これが第5ラウンドの終了時の場合、ページ15の「ゲームの終了」に進みます。そうでなければ、次のラウンドカードを公開し、準備フェイズから新しいラウンドを開始します。

1. 魔術師を派遣

大学の部屋タイルには魔術師を派遣できる任務スロットが複数存在します。魔術師を任務に派遣するには、自分の執務室から魔術師駒を1つ取り、まだ魔術師駒が置かれていない空白のスロットに魔術師駒を配置します。

アイコンや色が異なる6つの学部の魔術師はそれぞれ異なる特殊能力を持っています。

魔術師の能力は両面になっており、ここではA面の能力だけを説明します。より複雑なゲームを楽しみたいプレイヤーはB面の能力をご使用ください(詳しくはページ18を参照)。



白色(一般の魔術師) - 白色の一般の魔術師はまだどの学部にも属していない魔術師です。彼らは特殊能力を持っていませんが、頂点を目指すのであれば猫の手でもこき使うかありません!



赤色(妖術師) - 赤色の魔術師は妖術学部の魔術師であり、破壊呪文を得意とします。妖術師を派遣する際に、あなたは1マナを支払い、魔術師1体を負傷させ、その魔術師を保健室に送りつつ、その魔術師が派遣されていたスロットを奪うことができます。



灰色(神秘術士) - 灰色の魔術師は神秘学部の魔術師であり、召喚呪文を得意とします。任務フェイズ中に、あなたが呪文を詠唱するたびに、その呪文が解決した後に神秘術師を1体派遣することができます。
この能力は通常呪文を詠唱した時のみ発動できます。つまり、即効呪文と対抗呪文の後に神秘術師を派遣できません。



緑色(自然術師) - 緑色の魔術師は自然魔術学部の魔術師であり、体力強化魔法を得意とする自然魔術師です。自然術師を負傷させることはできず、重要なスロットに派遣するのに最適です。



紫色(時空術師) - 紫色の魔術師は時空学部の魔術師であり、時間と空間を操る呪文を得意とします。時空術師は即効アクションとして派遣できるので、強力な任務スロットを抑えたい時や、最後の鐘楼カードが取られそうになった時に滑り込みで派遣できます。



青色(神聖術師) - 青色の魔術師は神聖術学部の魔術師であり、防御魔法を得意とします。神聖術師は他のプレイヤーの呪文の影響を受けません(しかし、妖術師と財宝と支持者の効果は受けます)。

任務の種類

通常任務 - 通常任務はラウンドの終了直前の解決フェイズ時に解決します。

即時任務 - 即時任務はあなたの魔術師を派遣した直後に解決します(対抗の効果が発動できる場合、この効果の終了後に発動できます)。

即時任務は解決フェイズ時に解決されません。また、部屋間の移動、部屋内の移動をしても解決しません。

即時任務のある部屋タイルの名前の横に アイコンで記されています。

同情ボーナス - この効果は保健室にしか存在しません。あなたの魔術師が他のプレイヤーの効果によって負傷した場合、この同情ボーナスの効果を得られます。

任務スロットの種類

通常スロット - このスロットには制約がなく、通常通りに魔術師を派遣できます。

技能スロット - 最も強い効果を持つ任務スロットですが、この効果を発動するには技能章が必要です。そのスロットの報酬を獲得するには、追加コストとしてあなたが所持している技能章を1枚使用し、裏返さなければなりません。もしあなたは技能章を使用したくない、または技能章を持っていない場合、このスロットの報酬を得る代わりに1影響力を獲得します。

シャドウスロット - これらのスロットはシャドウ状態の魔術師のみを派遣できます。

魔術師をシャドウ状態にするには、呪文や財宝、または支持者の効果が必要です。

シャドウスロットの効果はその隣の通常スロットの効果が発動したあとに発動します。

シャドウ技能スロット - これらのスロットはシャドウスロットと技能スロットをあわせたスロットです。つまり、シャドウ状態の魔術師しか派遣できず、その報酬を得るには技能章を使用しなければなりません。シャドウ技能スロットの効果はその隣の技能スロットの効果が発動したあとに発動します。

負傷スロット - これらのスロットはB面の保健室にしかありません。あなたの魔術師が他のプレイヤーによって負傷し、保健室に移動した場合、通常の効果の代わりにこのスロットの効果が発動することができます。



ジェンは空白のスロットに青色の魔術師を派遣しました。
解決フェイズ時に、ジェンの魔術師はまだそのスロットにいる場合、
ジェンは6ゴールドを得るか、3マナを得るかを選びます。



トレイは赤色の魔術師を派遣しようとして、その妖術師の効果を発動しました。
トレイは1マナを支払い、ジェンの青色の魔術師が派遣されているスロットに
自分の妖術師を派遣し、元々そのスロットにいたジェンの神聖魔術師を負傷させます。
ジェンの神聖魔術師は負傷したため、保健室に移動します。
トレイの妖術師はそのスロットを横取りできました。

2. 呪文を詠唱

呪文を詠唱するには、まずあなたの執務室からその呪文を詠唱するのに
必要なマナコストを支払い、その後にその呪文を90度回転し、消耗状態に
します。

消耗状態の呪文はそのラウンド中にはそれ以上使用できません。
しかし、他の効果によって回復した場合、その呪文カードを縦向きにし、
このラウンド中にはもう一度使用できます。

プレイヤーはその呪文の研究済みのどのレベルの呪文も詠唱でき
ますが、そのいずれを詠唱した場合、その呪文カード全体が消耗状態に
なります。

呪文を詠唱した後に、その呪文カードに書かれた通りの効果を解決します。
多くの呪文の効果はページ15の「一般効果」にて説明されます。



トレイは「風波」を詠唱しました。トレイはその呪文カードを
消耗状態(横向き)にし、必要なマナコストを支払い、その後に
その呪文の効果(他のプレイヤーの魔術師を1体追放)を
発動します。その呪文カードの他のレベルの呪文はまだ研究
されていないため、「風波」以外は詠唱できませんでした。

3. 財宝を使用

財宝カードのテキストにはその財宝カードを使用できるタイミングや、
アクションの消費の必要性などが書かれています。

もしその財宝カードが消耗品の場合、そのカードの能力を発動した
後に、そのカードをあなたの個人の捨て札に置きます。

もしその財宝カードが秘宝の場合、そのカードの能力を発動した
後に、そのカードを使用した呪文カードと同じように90度回転し、
消耗状態にします。

各ターンのセットアップフェイズ時に、消耗状態の秘宝は回復し、
また使用できるようになります。

財宝の効果は基本的に呪文と同じように発動できます。



ブラッドは「魔法剣」を使用し、魔術師を1体負傷させ、
その魔術師がいたスロットに自分の魔術師を1体配置
しました。このアイテムは秘宝のため、ブラッドはこのカードを
横向きにし、消耗状態であることを示します。
もし使用した財宝カードが消耗品の場合、そのカードを消耗状態に
する代わりに、そのアイテムを個人の捨て札に捨てます。

4. 支持者カードを使用

獲得した支持者カードはあなたの執務室に配置されます。それぞれの支持者には効果があります。これらの効果は呪文カードと財宝カードと同じように使用できます。

使用した支持者はあなたの個人の捨て札に置かれます。これらのカードはゲームの終了時の最多支持者や各部門の影響力などの投票基準に含まれます。

支持者の効果は基本的に呪文と同じように発動できます。



ユーニスはアクションとして支持者「アルミス」を使用しました。ユーニスは2人の選挙人に密約マーカ―を置き、その後にアルミスを裏向き状態であなたの捨て札に置きます。ユーニスはもうアルミスの効果を発動できませんが、ゲームの終了時にアルミスはユーニスの支持者と計算します。

5. 鐘楼カードを獲得

鐘楼カードを獲得すると、ラウンドの終了が早まり、その他にささやかな報酬ももらえます。獲得した鐘楼カードを表向きであなたの執務室に置きます。あなたはその鐘楼カードに書かれたボーナスを獲得します。各ラウンドの開始時に、すべての鐘楼カードを戻さなければなりません。

鐘楼カードを獲得すると、何らかの効果によって追加アクションができるとしても、あなたのターンは即座に終了します。

あなたは1ターンに鐘楼カードを1枚しか獲得できず、対抗アクションの効果で鐘楼カードを獲得できません。

鐘楼カードを獲得した状態でも、あなたは次のターンでアクションを実行できます。もちろん、追加の鐘楼カードを獲得することも可能です。



トレイは「人気」の鐘楼カードを獲得し、即座にその効果、1影響力を獲得します。もしこの鐘楼カードが最後の1枚の鐘楼カードの場合、このラウンドは即時に終了します。

解決フェイズ

最後の鐘楼カードが獲得された場合、ラウンドは即座に終了します。このフェイズではすべての部屋の任務スロットを解決していきます。まずは左上の部屋から右に向かって1部屋ずつ、部屋内は上から下に効果を解決していきます。

1段すべての部屋を解決したら、その下の段を同じく左から右へと解決していきます。これをすべての部屋が解決するまで続けます。任務を遂行した魔術師は部屋から取り除き、所属しているプレイヤーの執務室に戻します。

すべての部屋を解決したら、次のラウンドに進みます。もしこれが第5ラウンドの場合、これでゲームが終了します。

即時効果の部屋や保健室にいる魔術師は既に任務を遂行しているため、解決フェイズ時に何もせず、そのまま各自のプレイヤーの執務室に戻します。これらの効果はもう一度発動することはありません。

任務の遂行

即時効果の部屋と保健室以外の部屋の効果はラウンドの終了時に効果を解決します。

任務を遂行するには、まずはその任務を遂行するのに必要なコスト(技能章など)を支払います。そして、そのスロットの効果を発動したり、書かれたリソースを獲得したりして、最後にそのスロットにいる魔術師駒を取り、あなたの執務室に戻します。

多くの任務の効果はページ15とページ16の「一般効果」で解説されています。多くの任務でリソースを受け取る事ができます。(詳しくはページ17を参照)。

また、スロットの通常効果を解決せずに、コスト(技能賞など)を無視して1影響力を獲得できます。これはコストが支払えないスロットに移動されたり、最多影響力を目指したかったりする場合にとっても有効な一手です。

これで解決フェイズが終了し、次のラウンドに進みましょう!

ゲームの終了

5ラウンド目の終了時に、ゲームが終了します。ここで選挙人を1人ずつ公開していきます。その際に、それぞれの選挙人はどの候補者に投票したのかを確認します。

複数のプレイヤーが投票基準に満たした場合、その選挙人カードは自分に密約マーカを置いたプレイヤーに投票します。もしそれでも複数人いた場合、選挙人はより影響力が高い候補者に投票します。影響力も同数の場合、先に今の影響力を獲得した候補者(つまり、影響力マーカが下にいるプレイヤー)に投票します。すべてのプレイヤーが選挙人の投票基準を満たさなかった場合、その選挙人は誰にも投票しません。

最も多くの票を獲得したプレイヤーがゲームに勝利します！票数が同数の候補者がいた場合、より影響力が高いプレイヤーが勝利します。

選挙人の投票基準は大きく5種類に分別できます。

リソースごとの最多

最多影響力、最多マナ、最多ゴールド、などとそれぞれの種類のリソースを最も所持している候補者に投票する選挙人です。これはあくまでゲームの終了時、つまり5回目の解決フェイズの終了後の所持数を比べます。

最多知識と最多叡智は所持している未使用のリソースに加え、呪文の研究に使用したトークン(呪文カード上のトークン)も計算します。

最多密約は評議会ボード上の選挙人カードにより多くの密約マーカを置いたプレイヤーに投票します。

カード種類ごとの最多

最多消耗品、最多秘宝と最多支持者の3種類のカードごとに最も所持している候補者に投票する選挙人です。このカードの数を計算する際に、あなたの執務室とあなたの捨て札にあるカードの枚数を合算します。つまり、捨て札にある使用済みのカードも計算されます。

学部ごとの最多

最多時空魔術、最多妖術、最多自然魔術などと学部ごとに最も影響力が高い候補者に投票する選挙人です。この部門ごとの影響力は各プレイヤーが所持している支持者カードと呪文カードに書かれた学部のアイコンの数を合計したものです。すべての支持者には所属している学部のアイコンが示されています。呪文は研究レベルによって、その呪文のアイコンの数が変わります。レベル3まで研究した呪文は3個のアイコンとして計算し、レベル1の呪文は1個のアイコンとして計算します。

あなたの個人の捨て札にある支持者カードにあるアイコンも計算されます。

あなたの魔術師、候補者と初期呪文にも学部のアイコンはありますが、これらのアイコンは学部の影響に計算されません。学部の影響力を計算する場合、あくまで支持者カードと習得した呪文にあるアイコンのみを計算します。

最多研究

最多研究の選挙人は各候補者が習得したすべての呪文のレベルの合計値を見て、最も高い候補者に投票します。つまり、レベル3の呪文が2枚、レベル2とレベル1の呪文が1枚ずつある場合、そのプレイヤーの合計値は9となります。

最多様性

最多様性の選挙人は支持者のアイコンの種類と呪文のアイコンの種類の合計値を見て、最も多様性が高い候補者に投票します。

個人の捨て札にあるカードのアイコンも計算されます。

支持者と呪文が共に5部門ずつ所持している場合、この多様性の最大値である10得点が獲得できます。

一般効果

多くの呪文、財宝と支持者カードは共通の用語や能力を使用しています。ここで効果の用語などについて詳しく説明します。

移動



魔術師を移動する場合、大学の部屋タイルのスロットに配置されている魔術師を他のスロットに移すことを示します。呪文や効果によって、同じ部屋内でしか移動できない、または他の部屋に移動しなければならないなどと効果によって異なります。

もしいずれかの部屋タイルのすべてのスロットに既に魔術師が配置されている場合、その部屋にはそれ以上魔術師を移動できません。他のプレイヤーは技能章を所持していない時に、そのプレイヤーの魔術師を技能スロットに移動すると、そのプレイヤーはそのスロットの任務を遂行できなくなるため、とても強い一手です。

即時効果のスロットに魔術師を移動してもその効果は発動しません。即時効果のスロットは通常の配置時にしか効果が発動しません。



負傷

負傷した魔術師は即座に保健室に送られます。保健室にいる魔術師はなんらかの効果で治療、または追放しない限り、その魔術師はラウンドの終了時まで保健室から移動できません。

魔術師が保健室に送られた場合、その魔術師が属しているプレイヤーは同情ボーナスを即座に受け取ります。しかし、自分の魔術師を保健室に送った場合、同情ボーナスは受け取れません。



追放

追放された魔術師は所属している候補者の執務室に戻されます。追放された魔術師はこのラウンドでまだ配置できるため、負傷ほどのダメージはありません。とはいえ、魔術師が追放されても同情ボーナスはありません。

一般効果(続き)



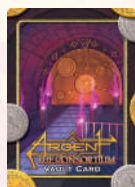
魔術師を派遣

呪文などの効果によって魔術師を派遣できる場合があります。これは魔術師を通常のように派遣するのと変わりませんが、**派遣する時に発動できる効果(赤の魔術師の派遣時の効果など)を発動できません。**



購入

購入する効果がある場合、プレイヤーは執務室から必要分のゴールドを支払い、財宝カードのディスプレイにあるカードを1枚だけ購入できます。購入した財宝カードはあなたの執務室に置かれ、すぐにでも発動できます。財宝カードが購入された場合、直ちにディスプレイを補充します。



カードを引く

いずれかの種類のカードを引く際に、その種類のデッキの上からカードを1枚取り、そのカードを表向きであなたの執務室に置きます。呪文カードを引いた場合、その呪文を即時に研究することができます。もし引いた呪文を研究しない、または研究できない場合、その呪文を即座に呪文デッキの下に戻します。



封鎖

封鎖をする場合、大学の部屋タイルを1個選び、その部屋を封鎖します。封鎖した部屋に封鎖トークンを置きます。その部屋にいる魔術師は移動できず、他の魔術師もその部屋に移動できません。

また、封鎖されている部屋とその部屋に配置されている魔術師は効果と呪文の影響を受けません(封鎖を解除する効果を除く)。

解決フェイズ時に、封鎖された部屋は通常通りに解決し、解決フェイズの終了時にその部屋の封鎖を解除します。



治療

保健室にいる魔術師を治療すると、その魔術師をあなたの執務室に戻します。治療効果は保健室にいる魔術師にしか使用できません。



カードを捨てる

カードを捨てる場合、捨てたカードをそのカード種類のデッキの下に戻します。**カードを捨てるのとカードを使用するのは全く異なることです。**

使用したカード(消耗品と支持者)は個人の捨て札に置かれます。しかし、カードを捨てるときは個人の捨て札に置かれず、それぞれのデッキの下に置かれます。



秘密の支持者を獲得

秘密の支持者を獲得した場合、支持者デッキからカードを1枚引き、そのカードを裏向きのままあなたの捨て札に置きます。

秘密の支持者はゲーム中に全く役に立ちませんが、投票を決めるときには計算されます。



シャドウ状態

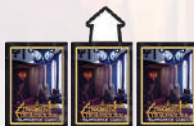
時空呪文を始め、他の魔術師をシャドウ状態にする呪文が多くあります。

シャドウ状態の魔術は仮想次元に旅立ち、通常スロットの後に解決されるシャドウスロットに派遣や移動できるようになります。

シャドウについては次のようにいくつかのルールがあります。

- シャドウスロットの魔術師は通常スロットが解決した後に解決します。技能シャドウスロットの場合、技能章を使用する必要があります。
- シャドウスロットの魔術師は移動されず、効果の影響を受けません(シャドウ状態の魔術師を対象とする呪文と財宝カードを除く)。
- シャドウ状態の魔術師は魔術師の固有能力を失います。つまり、シャドウ状態で赤色の魔術師を派遣しても他の魔術師を負傷できず、シャドウ状態の青色の魔術師は呪文の影響を受けません。
- 効果に記述がない限り、あなたの魔術師がいるスロット、または空白スロットをシャドウ状態にできません。つまり、他のプレイヤーの魔術師がいるスロットにのみシャドウ状態にできます。
- 呪文の影響を受けない魔術師(青色の魔術師など)にシャドウ状態にする呪文を使うことができません。

カードをドラフト



いずれかの種類のカードをドラフトする際に、その種類のディスプレイからカードを1枚選び、そのカードを表向きであなたの執務室に置きます。財宝カードか呪文カードをドラフトした場合、即座にディスプレイにカードを補充します。支持者カードはラウンドの開始時にのみ補充されます。

リソースの種類



影響力

多くのアクションから影響力を獲得できます。影響力を獲得することによって、あなたの大学内の人気が上がります。技能章を獲得したり、投票基準が同数のときに相手を出し抜いたりすることができます。影響力を獲得した場合、影響力トラックにあるあなたの影響力マーカーを獲得したマス分だけ移動します。もしその移動先にはすでに他の影響力マーカーがある場合、あとで来た影響力マーカーを上に出します。影響力の高さを比べる際に、影響力が同数の場合、影響力マーカーがより下にいるプレイヤーがより影響力が高いとみなします。



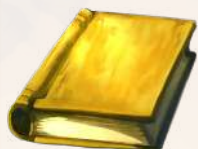
マナ

マナは呪文を詠唱するために消費します。マナを獲得すると、そのマナがあなたの執務室に置かれます。執務室に保存できるマナの上限はありません。執務室にあるマナを消費すると、あなたは呪文を詠唱したり、魔術師の効果を発動したりできます。消費したマナは共通のストックに戻します。



ゴールド

ゴールドは任務を遂行するのに使用されることが多く、大学内にある部屋の組み合わせによってその価値が大きく変動します。ゴールドを獲得すると、そのゴールドがあなたの執務室に置かれます。執務室に保存できるゴールドの上限はありません。消費したゴールドは共通のストックに戻します。



知識

知識はあなたが習得できる呪文の数を示します。知識を獲得すると、知識トークンを1枚取り、あなたの執務室に置きます。極稀に知識を失うこともありますが、執務室にある未使用の知識しか失うことができません(呪文にある知識は失われません)。



叡智

叡智はあなたが改良できる呪文のレベルの数を示します。叡智を獲得すると、叡智トークンを1枚取り、あなたの執務室に置きます。極稀に叡智を失うこともありますが、執務室にある未使用の叡智しか失うことができません(呪文にある叡智は失われません)。



密約

選挙人と密約を交わすことで、その選挙人の投票基準を事前に知ることができます。密約を獲得すると、即座に密約を行い、いずれかの選挙人にその密約マーカーを置きます。

ゲーム中に、あなたはいつでも密約を交わした選挙人を確認できます。

※注:ゴールド、マナ、知識、叡智、技能章と密約のリソースは無限にあるとみなします。つまり、もしゲーム中にいずれかのリソースが足りない場合、他の適切なマーカーを使ってそのリソースを代用します。



技能章

大学の部屋にある任務スロットには技能章を必要とするスロットがあります。これらのスロットの任務を遂行するには、あなたは所持している技能章を1枚消耗状態にしなければなりません。

影響力トラック上に技能章が書かれたマスに到達するたびに、あなたは即座に技能章を1個獲得します。事前に技能スロットに魔術師を配置し、解決フェイズまでに技能章を獲得すればその効果を発動できます。

技能章は呪文と同じ様に各ラウンドの開始時に回復するため、あなたは1ラウンド中に所持しているすべての技能章を使用できます。

技能スロットの効果は他のスロットよりも強力なものが多いです。つまり、影響力を増やしていくことによって、あなたはゲーム中でもより強力な任務を遂行できるようになります。



研究

研究を行うと、あなたは執務室にある知識トークンか叡智トークンを呪文に移動することができます。

研究を行う場合、あなたは呪文のディスプレイから新たな呪文をドラフトしてそれを習得するか、既に習得している呪文を改良するかを選びます。呪文を習得する場合、あなたは執務室から知識トークンを1個取り、その呪文の一番上の「習得」のスロットに置きます。あなたの執務室に知識トークンがない場合、あなたは呪文を習得できません。

呪文を改良する場合、あなたは執務室から叡智トークンを1個取り、あなたの執務室にあるいずれかの呪文の次の「改良」スロットに置きます。あなたの執務室に叡智トークンがない場合、あなたは呪文を改良できません。

研究を行う際に、もしあなたの執務室に知識トークンも叡智トークンもない場合、または研究をしたくない場合、その研究は失敗となり、その研究のチャンスを失います。研究によって呪文に置かれた知識トークンと叡智トークンは移動できず、失うこともできません。

研究の例:ブラッドは部屋の任務を遂行し、報酬として研究を2回行います。ブラッドは最初の研究を行い、呪文のディスプレイから呪文を1枚ドラフトし、執務室から知識トークンを1個取り、その呪文カードの上に置きました。そして、ブラッドは2回めの研究を行い、執務室から叡智トークンを1個取り、獲得したばかりの呪文の上に置きました。これでブラッドは「倦怠感」と「憑依」を詠唱できるようになりました。



その他

次期総長を決めるのは一筋縄では行きません！
ゲームに慣れてきたら、ここにあるヴァリエント・ルールを適用することができます。
各ヴァリエントには異なる戦略が必要で、簡単にはゲームに勝利できなくなります！

エピック・ヴァリエント

より長いゲームを楽しみたい場合、プレイヤーたちは6ラウンド目を適用することができます。このヴァリエントを適用するには、セットアップ時に6ラウンド目のラウンドカードをデッキに加えるだけです。しかし、ラウンド6では色々と狂い出すので、注意しましょう！

B面の部屋

大学の部屋をセットアップする際に、一部、またはすべての部屋タイルをB面にすることができます。ランダムな組み合わせを使うことによって、プレイするたびに異なる戦略が必要になります！

大学を構築

ゲームのセットアップ時に、魔術師をドラフトする前に、大学の中心部である白枠の3枚の部屋タイルを横一列にして並べます。プレイヤーは手番順に従い、大学に追加したい部屋タイルを1枚選び、それを既に配置されている部屋タイルに隣接するように配置します。プレイヤーはどの部屋タイルをどの面どこに置くのかを自由に決めます。これをプレイ人数に対応する部屋タイルが配置されるまで続けます。
いびつな形の大学が完成する可能性もありますが、解決する順番は通常のルールに従って解決します。

B面の魔術師能力

ゲームを始める前に、一部、またはすべての魔術師能力を変更することができます。変更したい魔術師能力のカードをB面にすれば、能力が変わります。もしくは各学部候補者はそれぞれの学部の魔術師をどの能力にするのかを決め、残りの魔術師をランダムで決めることもできます。

全種の魔術師

セットアップ時に、魔術師をドラフトする(ステップ10)代わりに、各プレイヤーは各種類の魔術師駒を1体ずつ取ります。部屋タイルの組み合わせによって、特定の種類の魔術師が猛威を振るう可能性がある際に適用するといいいでしょう。

2人プレイ

このゲームを2人でプレイする場合、セットアップ時にいくつかの変更点を加えなければなりません。

- 使用する大学の部屋の数9枚で、3x3の正方形にします。
- 各プレイヤーは魔術師が7体ずつになるまでドラフトします。
- A面の「大広間」と「寄宿舎」を使用してはいけません。
- 保健室を必ずB面にします。
- 「影響力2位」と「支持者2位」の選挙人は使用しません。

よくある質問

Q:選挙人カードを確認した後に、そのカードの内容を公開してもいいですか？

A:そのカードを公開しない限り、あなたは何を言っても構いません。その情報を信じるかどうかは、相手次第ということです。

ゲームの開始時に、選挙人についての話し合いを事前に禁止しても構いません。この場合はカードの内容について言及してはいけません。

Q:カードの効果をすべて実行できない場合、どうしますか？

A:この場合、その効果をできるだけ実行します。

例えば、1つの部屋の中にいるすべての魔術師を負傷させる呪文を詠唱した場合、もしその部屋に負傷されない緑色の魔術師と呪文の影響を受けない青色の魔術師がいる場合、それら以外すべての魔術師だけを負傷させます。

しかし、「Xを支払い、Yをする」や「Xをし、Yをする」の効果でXを実行できない場合、Yを実行できません。

Q:技能章を失った場合、どうなりますか？

A:もしいずれかのプレイヤーの影響力が影響力トラック上の技能章アイコンのあるマスよりも下がるたびに、そのプレイヤーは所持している技能章を1つ失います。未使用の技能章がある場合、未使用の技能章を優先的に失います。

Q:部屋の効果で魔術師を獲得した場合、既に2体所持している学部の魔術師を獲得できますか？また、魔術師を7体を超えるように魔術師を獲得できますか？

A:いいえ、できません。いかなる方法でも、1人の候補者は同じ学部の魔術師を2体までしか所持できません。また、いかなる場合でも7体以上の魔術師を所持できません。しかし、トライアス・ブラックウィンドの「分身」や大魔術師の弟子などと言った一時的な魔術師は7体の制限に含まれません。

Q:魔術師はどこからでも派遣できますか？

A:いいえ、魔術師を派遣する際に、必ず自分の執務室から派遣しなければなりません。なお、呪文や効果に記述がない限り、プレイヤーは自分の魔術師しか派遣できません。

Q:「閃き」の鐘楼カードを獲得すると、財宝カードと任務のコストが少なくなりますか？

A:いいえ、なりません。「閃き」は呪文のマナコストしか減らせません。

Q:部屋の即時スロットに魔術師を派遣した場合、その任務を遂行する代わりに1影響力を獲得してもいいですか？

A:はい、魔術師をそのスロットに配置した後に、即座にその任務の効果か、1影響力を獲得するかを選ぶことができます。

Q:呪文が複数の魔術師に影響する場合、それはどんな順番で解決されますか？

A:B面の保健室でプレイする場合、呪文の効果が複数のプレイヤーの魔術師に影響を及ぼす場合、その解決する順番がかなり重要になります。影響する魔術師は手番プレイヤーから順番に影響します。

Q:プレイヤーがゲームの途中で抜けることができますか？

A:人生で何が起きるかわかりません。急用でゲームを抜けなければならないときはどうしても生じます。ゲームを抜けるプレイヤーは大学から白枠以外の部屋を2枚選びます。このラウンドの終了時に、その2枚のタイルをゲームから除外します。現在進行中のラウンドはそのまま継続し、ゲームを抜けたプレイヤーの手番をスキップします。大学の部屋を除外した後に、必要に応じてボードを小さくしても構いません。

Q: 選挙人の投票基準やその他の効果で知識トークンと叡智トークンを参照する場合、呪文カードの上に乗っているトークンは計算されますか？

A: はい。
あなたの所持している知識トークンと叡智トークンを計算する場合、呪文カードの上に乗っているものもすべて計算します。

Q: セットアップ中に魔術師をドラフトする場合、一般の魔術師をドラフトできますか？

A: はい、できますが、メリットはありません。ゲームに慣れている人が初心者にハンデをつけたい場合ならいいと思います。

Q: セットアップ中に魔術師をドラフトする場合、大魔術師の弟子をドラフトできますか？そして、大魔術師の研究室以外で大魔術師の弟子を獲得できますか？

A: いいえ、できません。しかし、その発想は嫌いではありませんよ。

Q: 自分の魔術師を負傷させたり、追放したりできますか？

A: 効果に「他のプレイヤーの魔術師」と書かれていない限り、可能です。

Q: 他のプレイヤーの魔術師を治療できますか？

A: 特に問題はありません。政治的な理由ならやむ得ません。

Q: 天文塔で天文塔マーカーを進めたい場合、ゴールドかマナを支払わないといけないですか？

A: はい、そうです。

天文塔マーカーを進めなければ、そのマスの報酬を獲得できません。しかし、B面の天文塔で天文塔マーカーを最後のマスまで進めた場合、そのラウンド中にはそれ以上進めません。よって、天文塔マーカーが既に最後のマスにある場合、何も支払わずにその報酬を獲得できます。

Q: 一般の魔術師は3体以上所持できますか？

A: はい、できます。一般の魔術師には効果がないため、何体でも所持できますが、かなり稀なケースです（学生の候補者が一般の魔術師を購入するなど）。

Q: 支持者カードの効果によって色付きの魔術師を獲得できますが、その色の魔術師を既に2体所持している場合、どうなりますか？

A: あなたはそのかわりに一般の魔術師駒を獲得します。
獲得できる一般の魔術師駒が残っていない場合、あなたは魔術師駒を獲得できません。

Q: 自分のシャドウスロットの魔術師を移動したり、追放したり、負傷させたりできますか？

A: シャドウスロットの魔術師を対象にできる効果でない場合、そのいずれもできません。シャドウスロットの魔術師を対象とする効果ならそのいずれも実行できます。

Q: 回復能力を持つカードを使って、そのカード自身を回復できますか？

A: いいえ、できません。

Q: 最多影響力と最多支持者が複数人いる場合、影響力2位と支持者2位の支持者はどのプレイヤーに投票しますか？

A: 最多の投票基準に満したプレイヤーを除いて、残りのプレイヤーのうちの最多が2位の支持者の票を獲得します。

Q: 「隣接」は斜めを含みますか？

A: いいえ、上下左右の4方向のみが当てはまります。

Q: もし負傷した魔術師を何らかの方法で保健室に送らずに済ませた場合、保健室の同情ボーナスを獲得できますか？

A: いいえ、できません。

保健室に移動していないため、保健室の効果は発動しません。

Q: 神秘術師のB面の効果で呪文の詠唱コストを1にした場合、他の効果と合わせて、その呪文の詠唱コストを0にできますか？

A: はい、できます。
神秘術師以外の効果であれば、呪文の詠唱コストを0まで下げることができます。

Q: 一時的に所属する魔術師を永続にできますか？またはその反対も可能ですか？

A: いいえ、一時的に所属する魔術師は一時的に所属し、永続に所属している魔術師は永続的に所属します。魔術師の色を変更することはありますが、魔術師の所属状態を変更する方法はありません。

Q: 使用できない、もしくは使用したくない鐘楼カードを取った場合、そのカードの効果を発動しなくてもいいですか？

A: はい、いいです。しかし、それでもラウンドの終了条件は近づきます。鐘楼カードの効果は強制ではありませんが、発動しておいて損はありません。

Q: 他のプレイヤーが大魔術師の弟子を所持している場合、大魔術師の弟子を盗めますか？

A: いいえ、大魔術師の弟子はラウンドの終了時まで所属するプレイヤーを変更しません。

Q: 他のプレイヤーの捨て札にあるカードを確認できますか？

A: ページ5に書かれている捨て札公開ルールを適用していない限り、捨て札を確認できません。捨て札公開ルールを適用したとしても、他のプレイヤーがゲーム中に獲得した秘密の支持者を確認してはいけません。

しかし、いずれのルールにせよ、自分の捨て札にある秘密の支持者は確認できます。

Q: 既に改良した「闇の掌握」で「繰り返す呪い」を使った場合、乗っている叡智トークンはどうなりますか？

A: 「繰り返す呪い」を詠唱したプレイヤーは「闇の掌握」の呪文の上に乗っている叡智トークンを執務室に戻します。つまり、その分の研究を失います。

Q: 追放や負傷する代わりに、その魔術師をシャドウスロットに移動する効果を発動した時に、もしシャドウスロットは空白でない場合、どうなりますか？

A: あなたの魔術師はシャドウスロットに移動できないため、もとの効果（追放や負傷など）の影響をそのまま受けます。

シャドウスロットの魔術師を押し出すことはできません。

Q: もし7体の魔術師を所持している時に新たな魔術師を獲得した場合、新しく獲得した魔術師を所持している魔術師と入れ替えることができますか？

A: はい、できます。しかし、各種の魔術師は2体までしか所持できない制限を守らなければなりません。

Q: 有益な効果を受けたくない場合、それを拒否できますか？

A: 呪文、支持者、財宝と鐘楼カードによる有益な効果は拒否することができます。例えば、カードの効果によって「1マナを獲得し、研究を1回行う」効果を発動した場合、あなたは1マナだけ獲得し、研究を行わなくても構いません。有益な効果は強制ではないが、負の効果は強制です。

Q: 最多影響力の投票基準を決める際に、複数のプレイヤーの影響力が同数の場合、どうしますか？

A: より高い影響力を参照する際にいずれかのプレイヤーの影響力が同数の場合、影響力マーカーがより下にいるプレイヤーがより影響力が高いとみなします。

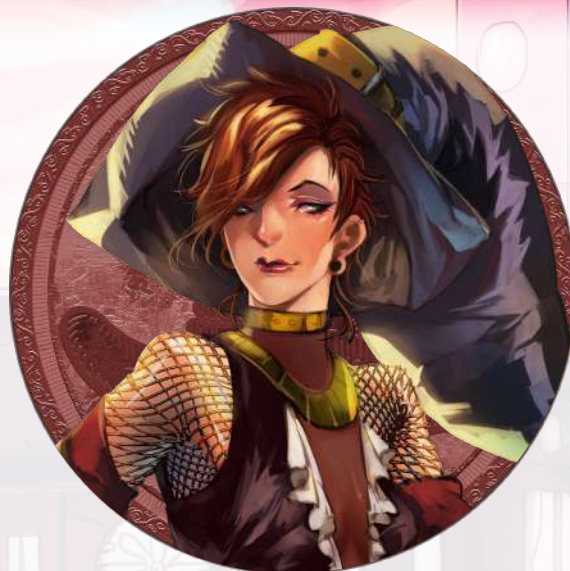


ラリモア・バーマン

妖術学部学長

古代の戦争にも使用されている攻撃魔法について教鞭をとるバーマンは人間の姿をしていますが、実は英雄たちとの戦いから引退したドラゴンです。

バーマンの呪文の破壊力はとても凄まじく、彼の指導下にいる魔術師たちはバーマンの命令があれば、遠慮なく呪文を披露してくれるでしょう。



リキ・カンナーメ

応用魔術の第一人者

生徒の間に不人気なリキは自分の研究に没頭するために教壇を後にしました。彼女の研究に協力した生徒には恐ろしい未来が待っていることが多いです。

授業についていけない学生に「リキの研究所に編入させる」と伝えるのが最も強力な励ましの言葉だと言われていたり言われなかったり…。



エクスファーン・ル・マリグラス

自然魔術学部学長

エクスファーンはこの大学の構内の中心部にある大樹のドライアドで、実は千年以上この大学を見守っていました。

大樹は数百年ごとに脱皮し、その都度にエクスファーンも新たな肉体に転生します。

彼女の古代から伝わる自然魔法はとても強力で、そのおかげで彼女の指導下の魔術師たちは多くの妖術から身を護ることができます。



マンハイム・ワイルダン

大学開発の理事

半生以上をアージェント大学に捧げた老ドルイドは大学のさらなる発展を目指しています。

アージェント大学を更に大きくし、年齢にかかわらず、より多くの人に魔法の勉強をするチャンスを与えたいという夢を実現するために、マンハイムは総長に立候補しました。

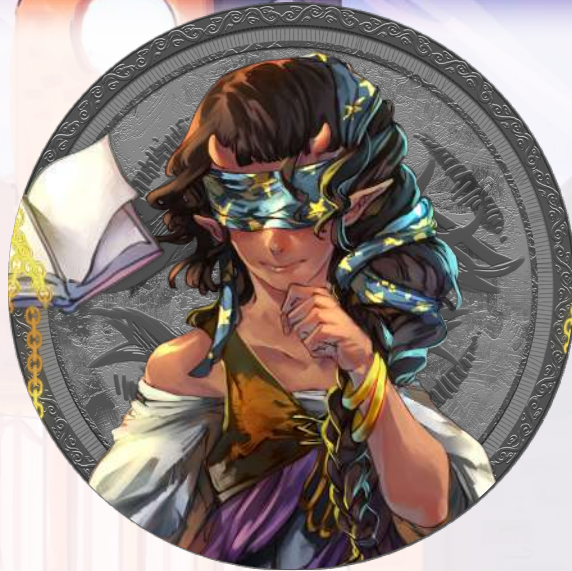


バイロン・クレーン

神秘学部副学長

不死の身体を得た古代の魔術師バイロンは数百年もの時を生き抜き、その間に幾度も世界征服を試みたが、すべてが失敗に終わってしまいました。

バイロンは魔術への造詣がとても深く、理解能力もかなり優れています。バイロンはその才能を最大限に活かし、彼の野望を叶えるために日々研究室で危険な呪文を研究しています。



ジェスカ・レネトーン

教務主任

アージェント大学の教務主任でありながら気まぐれなジェスカは占いや霊力、極めつけに神の力を借りて教育計画や教育過程などを決めています。

ジェスカは他の教授に意見を求めたこともないのに、なぜここまで円滑に教育計画を立てれるのか未だに学園の不思議の一つです。

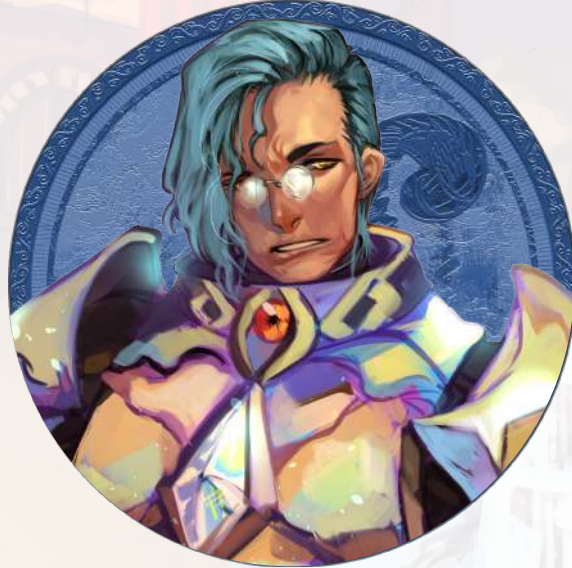


ライ・カル

神聖学部副学長

天界から降臨した神の使いであるライは冷酷で傲慢、その上に慈悲を見せることはありません。

ライはその治療魔法を使い、彼女の配下にいる魔術師を不死の軍団にして、何度でも戦場に甦らせてます。



モナド・リバーライム

大学監査役

インダインズ界の各地に旅をしたモナドはアージェント大学の監査役を受けると同時に、旅から引退することを決めました。

モナドは総長から直命を受け、生徒の身の安全を第一とし、危険な研究や教授たちの企みなど、すべての悪を取り締まることに専念しています。



ザル・エズラ

時空学研究部主任研究員

時空学部は最近できたばかりの学部にもかかわらず、その利便性と実用性が大きく買われ、学部の影響が日々大きくなっています。ザルは多次元の自身を操り、他の候補者よりも数倍の準備をしていました。

そして、ザルの魔術師は時間を操作し、瞬間移動も可能にしました。



ラヴァニナ

時空学部部長

気まぐれでこの大学で教鞭をとるラヴァニナの正体は人間の姿をした宇宙人であることを知る人は多くありません。

彼女の時空魔術はこの世の理解を完全に超えており、なので彼女はいつも全力を出しません。今回も他の候補者といひ勝負を演じるために力をちょっとだけ見せるとのことです。



トライアス・ブラックウィンド

学生会長

トライアスはアマラオ亜大陸から来た冒険者です。大洋を超え、未知なる大地を幾度も冒険したトライアスは先祖の魂を封じ込めたキタラの謎を解明するべく、生徒としてアーエージェントに入学しました。

しかし、悪に蝕まれているアーエージェント大学を目にしたトライアスは生徒の安全を守るために次期総長に立候補しました。



ジオン・エリオン

最高裁判官

法律の勉強をしているジオンは生徒のいざこざを裁く裁判所の最高裁判官です。

大学監査員の一人でもあるジオンは法律を介して生徒の安全を守りつつ、その法律で悪を裁こうと試みます。

部屋の解説

このページでは一部の複雑な部屋タイルについて詳しく説明します。



探索 (A面)

この部屋の効果で呪文カードを引いた場合、即時にその呪文を研究できます。その呪文を研究できない、もしくはしたくない場合、その呪文を呪文デッキの下に置きます。



探索 (B面)

この部屋に魔術師を派遣した場合、あなたはどの種類のカードを引くかを決めます。この部屋の効果を解決する際に、どの種類のカードをドラフトしても構いません。呪文カードを引いた場合、即座にその呪文を研究できます。その呪文を研究できない、もしくはしたくない場合、その呪文を呪文デッキの下に置きます。



大魔術師の研究室 (A面とB面)

大魔術師の弟子はすべての魔術師の能力を持つ特殊な魔術師駒です。この魔術師駒は一時的な駒であり、ラウンドの終了時に必ずストックに戻ります。



天文塔 (A面)

ゲームの開始時に、天文塔マーカーを一番左のマスから始めます。あなたは1回のアクションでマーカーを複数マス進めても、最後に止まったマスの報酬しか獲得できません。天文塔マーカーの場所はプレイヤーのアクション以外の方法で移動しません。



天文塔 (B面)

各ラウンドの開始時に、天文塔マーカーを一番左のマスに移動します。あなたは1回のアクションでマーカーを複数マス進めても、最後に止まったマスの報酬しか獲得できません。



評議会室 (B面)

上の3個のスロットで複数の報酬を獲得する場合、同じ報酬を複数回選ぶことはできません。



大広間 (A面とB面)

1回のアクションで、この部屋に魔術師を3体まで同時に派遣できます。これは通常アクションによる派遣の場合のみ適用される特殊なルールで、即効アクションや呪文、支持者、魔術師の能力などによって派遣する場合は通常通り1体しか派遣できません。



保健室 (A面とB面)

この部屋に魔術師を派遣できません。なお、この部屋を封鎖できず、この部屋にいる魔術師は負傷されません。ただし、この部屋にいる魔術師を追放することができます(方法は違うけれど、ある意味治療ですね)。



保健室 (B面)

魔術師がこの部屋に移動された場合、上の2つのスロットが空白の場合、それらのスロットに魔術師を派遣することができます。しかし、このスロットも同情ボーナスであるため、自分で負傷させた魔術師を配置しても効果を発動できません。



購買部 (B面)

複数回の購入を解決している場合、その間にはディスプレイを更新する効果を1度しか発動できません。また、更新の効果を発動しても購入は通常通りに行えます。なお、購入時に更新できる効果はこの部屋の効果によって購入を行う場合にのみ使用できます。つまり、他のカードの効果によって購入を行う場合、財宝カードのディスプレイを更新できません。技能スロットのゴールドの割引はそれぞれの購入に個別で計算します。

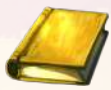
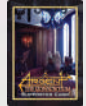


宝物庫 (A面)

解決する時に、財宝デッキからカードを3枚公開します。その中でドラフトされなかったカードはすべてデッキの下に戻します。

ARGENT

THE CONSORTIUM

リソース	アイコン	使用方法	獲得方法
影響力(IP)		• 選挙人（密約の次）や最終票数が同数の場合、より影響力が高いプレイヤーが優先 • 技能章を獲得 • 最多影響力と影響力2位の選挙人の票を獲得	• 部屋、呪文、支持者と財宝の効果 • 保健室の同情ボーナス • 任務を遂行する代わりに、1 影響力を獲得可能
マナ		• 呪文の詠唱コスト • 部屋の任務の遂行コスト • 最多マナの選挙人の票を獲得	• 部屋、呪文、支持者と財宝の効果 • 保健室の同情ボーナス
ゴールド		• 部屋の任務の遂行コスト • 支持者の効果の発動コスト • 最多ゴールドの選挙人の票を獲得	• 部屋、呪文、支持者と財宝の効果 • 保健室の同情ボーナス
研究		• 知識を使って呪文ディスプレイにある呪文を習得 • 叡智を使って呪文を改良 • 最多研究の選挙人の票を獲得	• 部屋、呪文、支持者と財宝の効果 • 図書館の任務
知識 (INT)		• 呪文の習得 • 最多知識の選挙人の票を獲得	• 部屋、呪文、支持者と財宝の効果 • 図書館の任務
叡智(WIS)		• 呪文の改良 • 最多叡智の選挙人の票を獲得	• 部屋、呪文、支持者と財宝の効果 • 図書館の任務
密約		• 選挙人の投票基準を満たしたプレイヤーが複数人いる場合、密約しているプレイヤーが優先 • 選挙人の確認 • 最多密約の選挙人の票を獲得	• 部屋、呪文、支持者と財宝の効果 • 評議会室の任務
財宝カード		• 特別な効果があり、任務フェイズ時に使用可能 • 最多秘宝の選挙人の票を獲得 • 最多消耗品の選挙人の票を獲得	• 部屋、呪文、支持者と財宝の効果 • 図書館の任務
支持者カード		• 特別な効果があり、任務フェイズ時に使用可能 • 学部ごとの最多の選挙人の票を獲得 • 最多支持者と支持者2位の選挙人の票を獲得 • 最多様性の選挙人の票を獲得	• 部屋、呪文、支持者と財宝の効果 • 評議会室の任務
呪文		• 特別な効果があり、任務フェイズ時に使用可能 • 学部ごとの最多の選挙人の票を獲得 • 最多様性の選挙人の票を獲得	• 研究を行う場合、呪文のディスプレイからカードを獲得できる。
技能章		• 技能スロットの任務を遂行するコスト	• 累積で7影響力を獲得するごとに獲得可能