

## アブラカ…なんだっけ？

プレイ人数：2～5人

所要時間：30分

年齢対象：7歳以上

デザイナー：ゲリー・キム

アートワーク：マリー・カルドゥワ

### ストーリー

伝説の大魔術師の塔の麓に、貪欲な魔術師たちが一堂に会した。

彼らはその塔に残っている伝説の魔法書を手に入れるために集ったオオカミたちだ。

他の競争者を蹴り落とすために、それぞれの魔術師は大魔法を繰り出し、呪文を唱えて…

あれ？火の玉が消えて行き、吹雪はただの小雨になっているのではないか？

どうやら私利私欲に目を眩ませた魔術師たちは魔法の力を失った！

いや、これはこの呪われた塔の力なのかもしれない？

どのみち、今は集中して、自分の力を取り戻すことが最優先だ！

冷静になり、ゆっくりと呪文を1つずつ唱えて、塔の上まで登りましょう！

### コンポーネント

36 魔石

30 ライフトークン

5 得点マーカー

1 ダイス

1 ゲームボード

5 リファレンス

1 ルールブック

### ゲーム概要

各プレイヤーは手札に 5 枚の魔石を持っていますが、自分の魔石を見ることができず、他のプレイヤーの魔石しか見られません。

プレイヤーたちは自分が唱えたい魔法の呪文を叫び、もしその魔石を持っているのであれば、その魔法が発動します。

しかし、その魔石を持っていない場合、ダメージを受けてライフが失われます。

呪文を成功しやすくするためには自分が持っているであろう魔石を推理するべきです。

それぞれの呪文の魔石の数が決まっている上に、あなたは他のプレイヤーの魔石を見ることができません。

誰かが全ての魔石を使い切る、またはいずれかの魔術師が倒れるまでゲームを続けます。ラウンドが終了する際に、それぞれのプレイヤーは自分の達成度に応じて階段を登り、最初に塔の頂上に着いたプレイヤーが勝ちます。

### ゲームの準備

1. ゲームボードをテーブルの中央に置きます。
2. 各プレイヤーは1つの色を選び、その色のライフトークン、得点マーカーとリファレンスを1枚受け取ります。使用されなかったライフトークン、得点マーカーとリファレンスは使用しないため、箱に戻します。
3. 各プレイヤーはゲームボードの1のスペースの下に自分の得点マーカーに置きます。
4. ライフトークンは残っているライフを表します。
5. 魔石を裏向きでシャッフルし、各プレイヤーに5つずつを配ります。その5つを手札とし、それらの魔石を自分の前に並べ、表の面がテーブルの中央に向くように立てます。あなたは自分の手札を見てはいけません。
6. テーブルの中央に残っている魔石からランダムで4つを選び、それらを見ずにゲームから除外し、秘密の魔石とします
7. 残りの魔石を裏向きでテーブルの中央に残します。
  - ・2人プレイの場合：テーブルの中央にある魔石を12枚表向きにし、ゲームボードの対応したスペースに置きます。
  - ・3人プレイの場合：テーブルの中央にある魔石を6枚表向きにし、ゲームボードの対応したスペースに置きます。
8. ダイスを裏向きになっている魔石の横に置きます。
9. 最も年上のプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。スタートプレイヤーを得ると引き換えに、このプレイヤーは呪文を唱えられた魔石をゲームボードに置いたり、得点マーカーを上げたりしなければなりません。

### ターンの流れ

あなたのターンになると、あなたが唱えたい呪文の名前を叫びます。

他のプレイヤーがあなたはその魔石を持っているかどうかをチェックします。

A) あなたはその呪文の魔石を持っていない場合、あなたは1ライフを失い、ターンを終了します。

**\*注：**1の呪文で失敗した場合、ダイスを振って、出目のライフを失います。

B) あなたはその呪文の魔石を持っている場合、あなたの右隣のプレイヤーはあなたが所持しているその種類の魔石から 1 つだけ取り上げ、それを公開してゲームボードに置きます。そして、その呪文の効果を発動します。  
魔法の効果はライフを回復したり、他のプレイヤーに攻撃したり、秘密の魔石を見たりと様々です。

**\*注 1:** 魔石を取り上げるのは常に右のプレイヤーだけにしてください。これは余計な混乱や挙動によるヒントを与えないためです。

**\*注 2:** ゲームボードに魔石を並べると、残っている魔石が明らかとなっていきます。ゲーム内に 1 の魔石は 1 つ、2 の魔石は 2 つのようにその魔石の数はその数字の数だけありますので、あなたはその情報に基づき、自分の魔石を推理することは可能です。また、数字が小さければ小さいほど強力な魔法が唱えられるが、持っている可能性も低いので、小さい数字の呪文を唱えるのがとてもリスクです。

**\*注 3:** 他のプレイヤーが唱えようとする呪文に注目すると、ヒントを得られることもあります。他のプレイヤーが唱えようとしない呪文はあなたの手札にあるかもしれません。

もしあなたは無事に呪文を唱え、成功した場合、あなたはターンを終了するか、もう一度呪文を唱えるかを選べます。

しかし、もう一度呪文を唱える際に、先程成功した呪文の数字以上の呪文しか唱えられません。

もし間違っって成功した呪文よりも数字が小さい呪文を唱えて、それが他のプレイヤーにバレしまった場合、あなたは 1 ライフを失い、ターンを直ちに終了しなければなりません。

### 【例】

ゲリー、マリーとトニーの 3 人が遊んでいます。今はゲリーのターンです。

ゲリーは「3! おやすみなさい!」と叫びました。

トニーはゲリーが 3 を持っていることに言及し、右隣のマリーがゲリーの 3 の魔石を取り上げ、ゲームボード上に置きます。

ゲリーは 3 の呪文を唱えることに成功し、ダイスを振りました。

ダイスの出目が 3 でしたが、ゲリーのライフは残り 4 のため、最大の 6 ライフになるようにライフトークンを 2 つ取ります。

### 【例の続き】

ゲリーは次の呪文を唱えようとして、「5！おやすみなさい！」と叫びました。

ゲリーは5の魔石を持っているため、マリーは5の魔石を取り上げ、それをゲームボードに置きます。

そして、両隣に座っているマリーとトニーは1ライフずつを失います。

調子に乗ったゲリーは「4！夜の歌い手！」と叫びました。

ゲリーは4の魔石を持っているが、既により数字が大きい呪文を唱えているため、このアクションは反則です。

ゆえに、ゲリーは4の魔石を持っているかどうかの判定をされないまま1ライフを失い、ターンを終了します。

次はトニーのターンとなります。トニーが呪文を唱え、それに成功した場合、ゲリーがその魔石を取り上げ、ゲームボードに置きます。

### ライフトークンについて

呪文の成功や失敗により、あなたはライフを回復したり失ったりします。

あなたが1ライフを失う度に、あなたの手前に置かれているライフトークンを1つテーブルの中央に戻します。

あなたが1ライフを回復する度に、あなたはテーブルの中央からライフトークンを1つ取り、自分の手前に置きます。

あなたは常に残りライフを全てのプレイヤーが見えるように公開しなければなりません。

\*注：いかなる時も、あなたのライフが6を超えることができません。6を超えるライフを回復した際に、ライフを6にします。

### ターンの終了

あなたは呪文を唱え、それに成功した後に、ターンを終了しても構いません。

また、あなたは呪文に失敗した場合、あなたのターンは強制的に終了します。

ターンを終了する際に、もしあなたは魔石を持っていない場合、あなたはこのラウンドに勝利します。

そうでなければ、あなたはテーブルの中央に置かれている裏向きの未使用の魔石を取り、自分の手札の魔石が5つになるように補充します。

もしテーブルの中央に魔石が足りない、またはなくなった場合、あなたはできるだけ魔石を補充し、それ以降の全てのプレイヤーは魔石の補充を行いません。

あなたのターンはこれで終了します。あなたの左隣のプレイヤーが手番を行います。

## ラウンドの終了

いずれかのプレイヤーが全ての魔石を使い切った、またはいずれかのプレイヤーのライフが0以下になった場合、現在のラウンドが直ちに終了します。

下記のルールに従い、各プレイヤーの得点マーカーを動かします。

ゲームの開始時に、全てのプレイヤーの得点マーカーは1階の下（ゲームボードの外）から始まり、先に8階に到達したプレイヤーがゲームの勝者となります。

## 得点の計算方法

1. いずれかのプレイヤーが全ての魔石を使い切った場合、そのプレイヤーのみが3階を登ります。他のプレイヤーは動きません。
2. 他のプレイヤーの攻撃により、いずれかのプレイヤーのライフが0になった場合、その攻撃を行ったプレイヤーが3階、他の生き残ったプレイヤーはそれぞれ1階だけ登ります。
3. いずれかプレイヤーが呪文を唱える際に失敗し、それによりライフが0になった場合、そのプレイヤー以外の全てのプレイヤーが1階だけ登ります。

**追加得点**：いずれかの生き残っているプレイヤーが「4:夜の歌い手」によって秘密の魔石を獲得している場合、そのプレイヤーは獲得した魔石1つにつき1階登ります。

## 次のラウンドの準備

全ての魔石（秘密の魔石を含みます）をシャッフルし、「ゲームの準備」の通りに魔石を除外し、各プレイヤーに魔石を5個配ります。

各プレイヤーはライフを6になるように回復し、ゲームを続行します。前のラウンドに最後の手番を行ったプレイヤーの次の手番プレイヤーが次のラウンドのスタートプレイヤーとなります。

## ゲームの終了

ラウンドの終了時に、いずれかのプレイヤーが塔の最上階にたどり着いたら、ゲームが終了し、そのプレイヤーが勝者となります。

複数のプレイヤーが同時に到着した場合、最後のラウンドに最も得点を取ったプレイヤーが勝ちます。

それでも同数の場合、残りライフが多い方のプレイヤーが勝ちます。

ライフの残り数も同数の場合、それぞれのプレイヤーが勝利を分かち合います。

## ルールバリエーション

### ● 簡単バージョン

呪文を唱える際に、必ずより大きい数字の呪文を唱えなければなりませんというルールを無視します。

### ● バトルロイヤル

ラウンドの終了条件は

- ・ いずれかプレイヤーが全ての魔石を使いきった場合

または

- ・ 1人以外のプレイヤーのライフが0になった場合

に変更します。

最後まで生き残った、または魔石を使い切ったプレイヤーは2勝利点を獲得し、「4:夜の歌手」によって獲得した秘密の魔石による追加得点を獲得します。

他のプレイヤーは勝利点を獲得できません。

## 呪文一覧

### 1：竜の召喚

ダイスを振る：他のすべてのプレイヤーがダイスの出目分のライフを失う。

**\*注：**竜の召喚に失敗した際に、あなたはダイスを振り、その出目分のライフを失う。

### 2：闇を彷徨うもの

他のすべてのプレイヤーが1ライフを失い、あなたは1ライフを回復する（最大6）。

### 3：おやすみなさい

ダイスを振る：あなたはダイスの出目分のライフを回復する（最大6）。

### 4：夜の歌い手

秘密の魔石を1つ取り、その魔石を自分だけ確認した後に自分の手前に裏向きで置きます。  
これを手札とみなしません。

ラウンドの終了時に、あなたはまだ生き残っている場合、あなたは獲得した秘密の魔石の数だけ得点を得ます（階段を登ります）。

**\*注：**あなたが獲得した裏向きの魔石をいつ確認しても構いませんが、その魔石の呪文を唱えることができません。

### 5：稲妻と雷鳴

あなたの両隣のプレイヤーが1ライフずつを失う。

**\*注：**2人プレイの場合、相手プレイヤーが1ライフしか失いません。

### 6：吹雪

あなたの左隣のプレイヤーが1ライフを失う。

### 7：火の玉

あなたの右隣のプレイヤーが1ライフを失う。

### 8：回復薬

1ライフを回復する（最大6）。

**\*注：**この呪文を唱えた後はこの呪文しか唱えられませんので、ご注意ください。

回復してから攻撃したい場合は2日3の呪文しかできませんが、リスクがかなり高いので、よく考えてから行動しましょう。