

Magical Circles マジカルサークルズ みんなで魔方阵を作っちゃおう！！

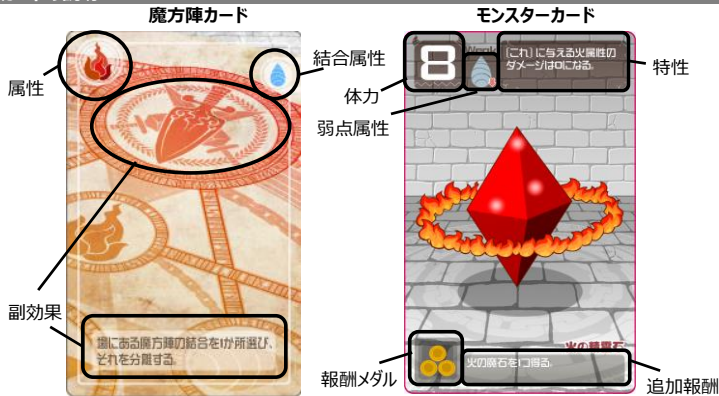
はじめに

あなたは魔法学校の名門ヴァリアヌス学校の生徒です。
魔法学校は魔力の濃い魔の森の中にひっそりと建てられ、普段は魔法の霧で隠されています。
今日は年に一度の大撃祭です。
大撃祭は魔法学校が使用する魔力の補充を目的とし、
魔の森に住むモンスターを城壁近くの罠に誘い込み、攻撃することで漏れ出した魔力を吸収します。
大撃祭は同時に一年の成果を発表する場でもあります。
各クラスは選ばれた代表のもと協力して大魔方阵を組み立て、襲来するモンスターを撃退しましょう！

ゲームの終了と勝利条件

プレイヤーの誰か一人がモンスターカードに記載される報酬メダルを10個集めた時点でゲーム終了、報酬メダルを10個集めたプレイヤーがゲームの勝者となります。

カードの説明



魔法陣カード

属性：この魔法陣の属性です。魔法陣の属性ダメージはこの属性になります。
結合属性：この魔法陣の右側に結合可能な魔法陣の属性です。
副効果：この魔法陣を配置した際に発動する効果です。

モンスターカード

体力：このモンスターの体力です。この体力以上のダメージを与える魔法陣のみ発動できます。
弱点属性：このモンスターの弱点属性です。弱点属性の魔法陣1つにつき属性ダメージが1増えます。
特性：このモンスターの特性です。討伐時に判定される効果が記載されています。
報酬メダル：討伐時に得られるメダル。これを10枚集めれば勝利です。
追加報酬：討伐時にメダル以外にこの効果を得ます。

プレイヤーカード

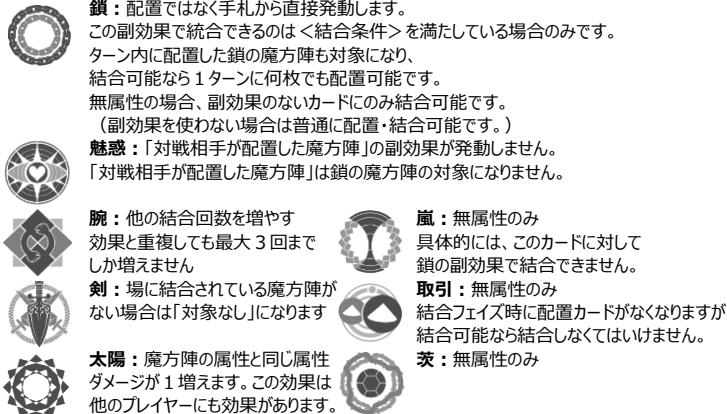
指定された数の魔石を消化することでプレイヤースキルを使用することが出来ます。
プレイヤースキルはあなたのターン中は好きなタイミングで何回でも使用可能です。

属性の説明



属性のマークは左記の通り。
無属性は結合時にどんな属性とも結合出来ませんが、属性ダメージも無属性となり、弱点属性として扱われることが無くなります。

副効果の名前と追加説明



魔石の説明

魔石にも属性があり、プレイヤースキルの一部は属性で効果対象が変わります
魔石の色と属性の関係は「赤=火」「青=水」「緑=風」「茶=土」です

ゲームの開始

ゲームを開始するにあたって以下の事を行います。

生徒（プレイヤーカード）：

- プレイヤーカードをランダムで配り、各プレイヤーはそれを表向きに配置する。
- プレイヤーカードの属性と同じ属性の魔石をプレイヤーカードの上に3つ乗せる。

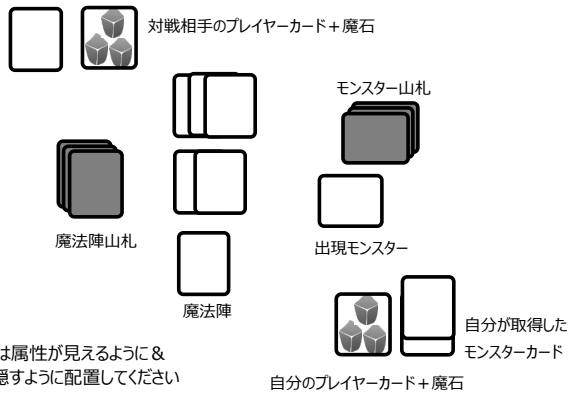
魔法陣（魔法陣カード）：

- 全ての魔法陣カードを良くシャッフルする。
- プレイヤーに手札上限分の魔法陣カードを配布する。
- ※2人プレイ時は5枚。3人プレイ時は4枚が手札上限。
- 場に3枚、魔法陣カードを表向きに配置し、残りを裏向きにして山札とする。

モンスター（モンスターカード）：

- モンスターカードは良くシャッフルし、裏向きにして山札とする。

配置例



※魔法陣は属性が見えるように＆副属性を隠すように配置してください

ゲームの進め方 ターンの流れ

スタートプレイヤーを決めて以下の内容をプレイする。
1)~4)までを1ターンとし、ターン終了後、次のプレイヤーが以下の内容をプレイする。

1) 開始フェイズ

- モンスター配置
場にモンスターカードが配置されていない場合、山札の一番上のモンスターカードを表向きに配置する。

2) 配置フェイズ

- 魔法陣の配置
手札の魔法陣を場に配置します。
手札が有る場合は必ず配置しなくてはなりません。

魔法陣の副効果の発動

配置した魔法陣の副効果はこのタイミングで発動します。
特に記載がなければ、効果は発動したプレイヤーのみ効果があります。
「鎖」の副効果は配置ではなく手札から直接発動します。
複数の副効果が発動する場合、ターンプレイヤーが発動順を選択します。

3) 結合フェイズ

- 魔法陣の結合
このフェイズでは通常2回まで結合することが可能です。
結合する対象は、このターンあなたが配置した魔法陣でなくても構いません。
場にある魔法陣（または結合された魔法陣）を1つ選び、その片側に「結合条件」を満たした魔法陣（または結合された魔法陣）を結合させる事が可能です。
結合可能な魔法陣がある場合、1ターンの結合フェイズで必ず1回は結合します。

<結合条件>

選んだ魔法陣の左に結合できるのは、結合属性が選んだ魔法陣の属性と同じものに限りです。
選んだ魔法陣の右に結合できるのは、属性が選んだ魔法陣の結合属性と同じものに限りです。
無属性の属性・結合属性はどんな属性とも結合可能です。

魔法陣を円になる様に結合すると**大魔法陣**が完成します。ただし、後記で説明するモンスターの撃退が可能である大魔法陣にならなければ完成させることは出来ません。
大魔法陣は**4つ以上**の魔法陣を結合して完成させる必要が有ります。

モンスターの撃退

大魔法陣を完成させると強力な魔法が発動し、モンスターを撃退します。
大魔法陣のダメージは以下の式で計算され、モンスターの体力以上になっている必要があります。

- =魔法陣1つにつき1点
- + モンスターの弱点属性の魔法陣1つにつき1点
- + 魔法陣の属性ダメージアップの副効果1つにつき1点
- + 魔法陣の属性ダメージアップのプレイヤーカードのスキル1回につき1点

補足：

弱点属性の「太陽」の副効果の魔法陣は1つで3点の属性ダメージを与えます。
弱点属性が無いモンスターは「モンスターの弱点属性の魔法陣1つにつき1点」を0として計算する。

大魔法陣を完成させたプレイヤーは撃退したモンスターカードを報酬メダル(勝利点)として取得します。
また、追加報酬の効果がある場合、それを処理します。
取得したモンスターカードは報酬メダルの部分が他のプレイヤーが見える様に配置します。
撃退に使用した魔法陣カードは捨て札にします。

4) 終了フェイズ

手札補充

手札上限になる様に山札から手札を補充、または手札から選んで捨てる。
※2人プレイ時は5枚。3人プレイ時は4枚が手札上限。

場にある魔法陣の整理

魔法陣が場に2つ以下の場合、3つになる様に山札から魔法陣を配置する。
魔法陣が場に5つ以上ある場合、ターンプレイヤーが4つになる様に最も小さい魔法陣を選んで捨て札にする。

発行：ひなたのにまひ.exe (初版発行：2019/12/28)
ゲームデザイン：ねこのしろ 箱イラスト・カードイラスト：ねこのしろ 印刷所：popls様