



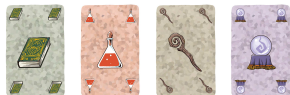
遊星からのフリーキック 2011 年
プレイ人数：3～5 人 プレイ時間：30 分
ゲームデザイン：寺島由人 イラスト：森木ノ子

あなたは魔法使いの一人となり、王国一の魔法使いを目指します。
魔力の源となるマナを調合し、使い魔を召喚しましょう。大きな魔力を手に入れば、巨大なトルルさえ操ることができます。

より強い使い魔を操り召喚し、ライバルたちよりも大きな名声を手にした魔法使いは、王国一の魔法使いとして後世まで語り継がれることになるでしょう。

内容物

●魔法カード 24 枚



右から「古文書」「薬瓶」「杖」「水晶」
各 6 枚

●使い魔カード 44 枚（22 種 2 枚ずつ）



●「黒猫」カード 5 枚



●「ほうき」カード 1 枚



●工房カード 7 枚



●計画コマ（木製人型コマ） 5 色×1 = 5 個

●マナ（アクリルのコマ） 約 50 個

●勝利点チット（紙製の銀色チット） 54 枚

※ゲーム中、マナと勝利点チットの数には制限がありません。足りなくなった場合は、なにか他のもので代用してください。

準備

●工房カード

工房カード 7 枚を、テーブルの中央に並べます。裏の数字順に、左から右に並べてください。

それぞれの工房カードには、2 個ずつのアクションが描かれています。14 個のアクションが 1 列に並んだ状態になります。

●魔法カードの山札

魔法カードをまとめて裏向きによく混ぜ、山札を作ります。
山札の横に、魔法カードの捨て札置き場を確保します。

●使い魔カード

使い魔カードは 22 種入っていますが、1 回のゲームで使用するのはいずれのうち 10 種です。適当な方法で 10 種を選びます。

『遊星からのフリーキック』のウェブサイトにて、このためのランダムイザが公開されています。必要に応じ活用してください。

<http://ter.ath.cx/tool/trollmaster/randomizer/>

選んだ 10 種をコスト順に並べ、表向きにテーブルに置きます。使い魔カードは各種 2 枚ずつあります。同じカードは重ねて置きます。

選ばれなかった使い魔カードは、このゲームでは使用しません。箱にしまっておきます。

●各プレイヤーに配るもの

各プレイヤーは、下記を受け取ります。

- ・マナ 4 個
- ・「黒猫」1 枚
- ・計画コマ 1 個（黒猫の色と同じもの）

星占いかタロットカードで最初のスタートプレイヤーを決めます。最初のスタートプレイヤーは「ほうき」カードをうけとります。

●マナと勝利点チットのストック

残りのマナと勝利点チットは、テーブルの上にそれぞれまとめて置き、ストックとします。

ゲームの概要

毎ラウンド開始時、各プレイヤーに、魔法カード数枚が配られます。配られる枚数は人数によりますが、合計は必ず 10 枚です。

次に、ラウンドの計画を立てます。各プレイヤーは計画コマを使い、場に並んでいるアクションから一つを選択します。この過程で、魔法カードが少しずつ明らかになっていきます。

全員がアクションの選択を終えたら、全プレイヤーの手札の魔法カードが公開され、各プレイヤーは自分が選んだアクションを解決します。

アクション「召喚」をおこなうことで、さまざまな能力を持つ使い魔を獲得することができます。使い魔の力を借りながらアクションを実行していき、マナ（魔法の源）や勝利点を獲得していきます。

ゲーム終了時、もっとも多くの勝利点を獲得したプレイヤーの勝利です。

ゲームの手順

各ラウンドは次の手順で進行します。

- 1) 準備フェイズ
- 2) 計画フェイズ
- 3) 魔法カードの公開
- 4) アクションフェイズ
- 5) 得点計算

●使い魔カードの能力の使用

各フェイズで、使い魔カードの能力を使用することができます。能力にはそれぞれ、使用できるタイミングが示されています。たとえば計画フェイズに使用できる能力は【計画フェイズ】、アクション「調合」で使用できる能力は【調合】と書かれています。

くわしくは、別紙「使い魔カード」を参照してください。

●「黒猫」と「ほうき」

ゲーム開始時から持っている「黒猫」は使い魔です。他の使い魔と同じように、訓練したり戦闘に参加したりすることができます。

スタートプレイヤーがうけると「ほうき」は使い魔ではありません。

1) 準備フェイズ

スタートプレイヤーは、魔法カードの山札から決められた枚数のカードを引き、自分の前に表向きに置きます。このとき公開する枚数は、人数によって異なります。下記にしたがってください。

- ・3 人 1 枚
- ・4 人 2 枚
- ・5 人 0 枚

次にスタートプレイヤーは、各プレイヤーに魔法カードを配ります。カードはスタートプレイヤーから1枚ずつ、時計回りに配っていきます。人数に応じ、各プレイヤーの手札が下記の枚数になるまでカードを配ります。

- ・ **3人** **3枚**
- ・ **4人** **2枚**
- ・ **5人** **2枚**

※公開するカードと各プレイヤーの手札の合計が、必ず10枚になります。

配られた魔法カードは、自分の手札として持ちます。手札のカードは、自分だけが内容を確認します。

魔法カードの山札が足りない場合は、現在の山札でできるところまで処理をした後、魔法カードの捨て札をよく混ぜ新たな山札を作り続きを処理します。このルールは、ゲームを通じて適用されます。

●「ほうき」の能力

カードが配られた後、「ほうき」を持っているプレイヤー（スタートプレイヤー）は、ほうきの能力を1回使用することができます。魔法カードを1枚引き、その後手札から1枚捨てます。

2）計画フェイズ

スタートプレイヤー（「ほうき」を持っているプレイヤー）の手番からはじめます。手番は時計回りに進行します。

手番がきたプレイヤーは、下記のいずれかをおこないます。

- a) 手札を1枚公開し、計画コマを置く、または移動する
- b) パス

a) 手札を1枚公開し、計画コマを置く、または移動する

手札の魔法カードから1枚を選び、自分の前に表向きに公開します。そして、計画コマを場に並んでいるアクション(工房カード)の魔法陣の上に置きます。

このとき選べるアクションは、いま公開した魔法カードと同じアイコンをもつアクションだけです。ただし「水晶」を公開した場合は、アイコンの制限なくすべてのアクションを選ぶことができます。

「占い」は「水晶」を公開したときしか選択できません。

ラウンドで1回目の手番の場合は、手元の計画コマをアクションの上に置きます。

2回目以降の手番の場合は、すでにアクションに置かれている自分の計画コマを別のアクションに移動します。このとき移動先は、**移動前よりも右側のアクション**でなければなりません。この場合も、公開した魔法カードと同じアイコンを持つアクションだけを選ぶことができます。

いずれの場合も、すでに他のプレイヤーの計画コマが置かれているアクションは選ぶことができません。

手札のカードがない（すべて公開している）場合は、この行動を選ぶことができません。

b) パス

これ以上計画コマを移動する必要がなければ「パス」を宣言します。

以後このフェイズ中、パスをしたプレイヤーの手番は飛ばします。

まだアクションに計画コマを置いていないプレイヤーは、パスを宣言できません。

全員がパスをしたら、計画フェイズを終了します。

もっとも右側のアクションに計画コマを置いているプレイヤーは「ほうき」カードを受けとります。このプレイヤーが、次のラウンドのスタートプレイヤーとなります。

●使い魔カード[計画フェイズ]の能力

使い魔カードの[計画フェイズ]と書かれている能力（「いたずら好きの妖精」）は、計画フェイズの自分の手番で使用することができます。

一度パスをしたプレイヤーには手番が回ってこない（能力も使用できない）ことに注意してください。

3）魔法カードの公開

各プレイヤーは、手札の魔法カードをすべて公開します。

この時点で、公開された10枚の魔法カード（準備フェイズに最初に公開した魔法カードも含む）は誰のものでもない共通のものとなります。スタートプレイヤーは、公開された魔法カードを集め種類別にまとめておいてもいいでしょう。

このカードが、このラウンドの精霊の活動を表します。この枚数により、計画フェイズで選択したアクションの正否が決まることになります。

精霊の活動は天気のように変わり、魔法を使うのに適した日とそうでない日があります。ある日は使い魔の召喚に適し、別のある日は調合に適している、というように。魔法使いたちは独特の感覚で精霊の力を読みとることができ、偉大な魔法使いほどその感覚が鋭いのだといいます。

4）アクションフェイズ

計画コマが置かれたアクションの解決をおこないます。

より右側に置かれた計画コマから順に、その計画コマの持ち主がアクションを解決していきます。

アクションの解決は次の手順をおこないます。

・コストのチェック

計画コマを置いたアクションのコスト（上中央）を確認します。コスト欄には、どの魔法カードが何枚必要かが書かれています。

公開されている魔法カードのうち、該当の種類のカードの枚数を数えます。コストと同じかそれ以上の枚数があれば、成功です。

「水晶」はオールマイティです。「薬瓶」「古文書」「杖」のいずれとしても数えられます。

（例：「薬瓶」が3枚と「水晶」が2枚ありました。この場合、薬瓶は5枚と数えます）

アクション「占い」は、水晶の枚数だけを数えます。

該当の魔法カードの枚数が足りない場合、マナを支払うことで不足分を補うことができます。マナ2個をストックに支払うごとに、不足している魔法カード1枚を補います。マナがあるかぎり、いくらでも支払うことができます。

アクションを実行できない、または実行したくない場合は、パスすることができます。パスした場合、アクションは実行せず、代わりに**マナ2個**を受けとり、計画コマを手元に戻して終了します。

パスをした場合は、アクションを実行していないため、アクションフェイズに使用できる使い魔カードの能力は使用できないことに注意してください。

・アクションの実行

計画コマを置いたアクションに書かれている効果を解決します。

各アクションの効果は別紙「アクションの効果」を参照してください。

アクションを解決したら、「チェーン」が発動していない限り）計画コマを所有者の手元に戻します。

右から順に解決していき、すべての計画コマが各プレイヤーの手元に戻ったら、次のフェイズに移ります。

5）得点計算

各プレイヤーは、自分の現在の勝利点を計算し宣言します。

勝利点は、下記の合計です。

- ・勝利点チップの枚数
- ・自分が持っている使い魔カードの勝利点の合計
- ・自分が持っている使い魔カードの能力（[得点計算]の能力）で加算される勝利点

勝利点が20点以上になったプレイヤーが1人以上いたら、ゲーム終了です。

ゲームが終了しなかった場合、公開された魔法カードをすべてまとめ、魔法カードの捨て札置き場に表向きに置き、次のラウンドに移ります。

魔法カードの捨て札置き場のカードはひとつの山にし、プレイヤーは一番上のカードだけを確認できます。このルールはゲームを通じて適用されます。



ゲーム終了

ゲーム終了時、もっとも多くの勝利点を獲得したプレイヤーの勝利です。

同点の場合、その中でもっとも多くのマナを手元に持っているプレイヤーの勝利です。マナも同数の場合は、それらのプレイヤーで勝利を分かちあいます。

大きな名声を獲得した魔法使いは、大魔法使いとして後世に名を残すことになるでしょう。



アクションの効果

各アクションの効果进行解説します。



召喚

新たな使い魔カードを1枚まで獲得します。獲得のしかたには「召喚」と「訓練」の2種類があり、どちらかを選びます。

召喚は、マナを使い新たな使い魔を呼び出します。

サプライの使い魔カードのうち1枚を選びます。使い魔カードの右上に書かれている獲得コストの数字だけマナをストックに支払い、選んだ使い魔カードを獲得します。獲得した使い魔カードは、自分の前に表向きに置きます。

訓練は、自分の使い魔カードの上にサプライの使い魔カードを重ねます。

自分が持っている使い魔カードの中から、訓練する使い魔カードを1枚と、場から獲得したい使い魔カード1枚を選びます。訓練する使い魔カードのコストと、場から選んだ使い魔カードのコストの差額分だけ、マナをストックに支払います。そして選んだ使い魔カードを獲得し、訓練する使い魔カードの上に重ねます。

訓練後の使い魔カードのコストが訓練前と同じかそれ未満の場合、支払うマナはゼロです。

訓練前のカードにチャージカウンターが置かれている場合、それらをすべてストックに戻します。

訓練により下に重ねられた使い魔カードの能力（戦闘力、勝利点など書かれている内容すべて）は、以後なくなります。

いずれの場合も、獲得した使い魔カードに初期チャージがある場合は、カードに示された数のマナチップをストックからとり、チャージカウンターとして獲得した使い魔カードの上に置きます（裏面「使い魔カード」参照）。

マナが足りない場合、その使い魔カードを獲得することはできません。

すでに自分が持っている使い魔を獲得することはできません（下に重ねられている使い魔はその限りではありません）。

高レベルのアクションでは、より少ない魔力で召喚や訓練をすることができます。

計画コマを置いたアクションに「コスト -①」と書かれていたら、支払うマナチップを1枚減らすことができます。「コスト -②」「コスト -③」も同様です。支払うマナはゼロになることができますが、マイナスにはなりません。

●使い魔カード[召喚]の能力

使い魔カードの[召喚]と書かれている能力（「書庫の幽霊」など）は、ここで使用することができます。

より大きくより珍しい使い魔を操ることは、魔法使いのステータスです。街の広場でしばしば、自分の使い魔を連れた魔法使いの姿を見ることができます。そうして魔法使いたちは、自分の力を誇示するのです。



調合

魔法の力の源であるマナを生産します。また、そのマナを使い魔にチャージすることができます。

まず、アクションカードに示された数のマナ（3～6）をストックから獲得します。

次に、所有しているマナを、自分の使い魔カードの上に、好きなように分配して置くことができます。使い魔カードの上に置かれたマナチップは「チャージカウンター」となります。

各使い魔カードには、リボンの数を超える数のチャージカウンターを置くことはできません（カードの説明参照）。

●使い魔カード[調合]の能力

使い魔カードの[調合]と書かれている能力（「マナ虫」など）は、ここで使用することができます。

マナの原料は、植物や昆虫などさまざまです。魔法使いはたいいてい、独自の

マナ調合レシピを工房の一番奥に隠しています。中には、おぞましい材料や方法を使うレシピもあるという噂ですが……。



攻撃

他の魔法使いの工房を襲撃し、ライバルたちよりも優れた魔法使いであることを証明します。

攻撃は、他のプレイヤー全員に対してそれぞれ1回ずつおこないます。

攻撃アクションを選んだプレイヤーは、自分の使い魔カードの戦闘力と、計画コマを置いたアクションカードに書かれている戦闘力を合計し（[攻撃]の能力があればここで使用し）攻撃を宣言します。

攻撃が宣言されたら、左どりのプレイヤーから時計回りに一人ずつ、防御を試みていきます。

防御プレイヤーは自分の使い魔カードの戦闘力を合計し宣言します。攻撃プレイヤーの戦闘力が、防御プレイヤーの戦闘力を上回っていれば、攻撃成功です。それ以外の場合は、攻撃失敗（防御成功）となります。戦闘力が同点の場合は、攻撃失敗（防御成功）です。

攻撃に成功した場合、手番プレイヤーは勝利点チップ1枚をストックから受けとります。攻撃に失敗した場合、なにも起こりません。

手番プレイヤー以外の全員が1回ずつ防御したら、攻撃処理は終わります。

高レベルのアクションでは、攻撃に戦闘力を追加することができます。

計画コマを置いたアクションに戦闘力アイコンが描かれていたら、そこに書かれている数字分、攻撃時の戦闘力の合計を追加することができます。

●使い魔カード[攻撃][防御]の能力

使い魔カードの[攻撃][防御]と書かれている能力は、ここで使用することができます。

[攻撃]の能力の使用タイミングは少し特殊です。[攻撃]の能力は、特に指示がない限り、攻撃宣言時にのみ使用を宣言できます。防御プレイヤーが能力を使用するのを見てから、さらに攻撃能力を使用することはできません。

「攻撃成功時」と書かれた能力は、攻撃に成功するたびに発動します。攻撃は他のプレイヤーそれぞれに対しおこなわれるので、1回の攻撃アクションで複数回発動することがあります。

[防御]の能力は、防御プレイヤーが防御宣言時に使用できます。

魔法使いたちは、平和を愛する温厚な人柄で街の人々に愛されています。



占い

勝利点を得ます。

アクションカードに示された数の勝利点チップをストックから獲得します。

●使い魔カード[占い]の能力

使い魔カードの[占い]と書かれている能力（「ワタリガラス」など）は、ここで使用することができます。

魔法使いたちはふだん、街の人々や貴族たちから占いの仕事を請け負い生活しています。占いの精度が高いほど、より大きな名声を得ることができます。もっとも、未来を知る魔法などありはしないのですが。

① 使い魔カード



①コスト

アクション[召喚]でこの使い魔を獲得するために必要なマナの数を表します。

②カード名

この使い魔の名前です。

③戦闘力

アクション[攻撃]の解決時に使用する戦闘力です。使い魔の戦闘力の合計を他のプレイヤーと比べ、勝てれば勝利点を得られます。

④リボン（最大チャージ数） / 初期チャージ

リボンの数が、この使い魔にチャージできる最大数です。これを超える数のチャージカウンターをこの使い魔に乗せることはできません。

リボンの上に描かれたマナアイコンの数は、この使い魔を獲得したときに最初から乗っているチャージカウンターの数です。

チャージカウンターは、アクション[調合]でマナを獲得した後と、使い魔の「チャージ」の能力で使い魔に乗せることができます。

⑤能力

この使い魔の能力です。

各能力には、使用できるタイミングが書かれています。各フェイズとアクションの説明を参照してください。1つの使い魔が複数の能力を持っている場合もあります。

能力は、使用するためにコストが必要なものと、コストが必要ないものの2種類があります。

・コストが必要な能力

能力の冒頭に「：」や「：」と書かれている場合、その能力はコストが必要です。示された数のチャージカウンターを、この使い魔の上からストックに支払うことで能力を発動します（手元のマナではありません）。

指定がない限り、この種類の能力は1アクションに何度でも使用できます。

・コストが必要ない能力

ゲームの展開に応じ、自動的に発動する能力です。特に指定がない限り、この種類の能力は、指定された状況になるたびに1回発動します。

⑥勝利点

得点計算時に使用する、この使い魔の勝利点です。

② 使い魔カードの能力

自身のカード名

能力欄に自身のカード名が書かれていた場合、それはそのカード自身を示します。「その名前の別のカード」は示さないことに注意してください。



アイコンの数だけマナを獲得します。

これはあくまでマナを獲得する能力であり、この能力だけでチャージすることはできません。

（「鬼火」「マナ虫」「ノーム」「ペリュトン」など）

① 書かれた数字の数だけ、勝利点チップを獲得します。

（「ワタリガラス」「青銅の首」）

コスト 1

[召喚]アクションの能力です。召喚（または訓練）のために支払うマナが、書かれている数字の分だけ減ります。ゼロにはなりませんが、マイナスにはなりません。

（「フラスコの小人」「書庫の幽霊」「フェアリーサークル」）

〇〇にチャージ

ストックからマナを1個とり、チャージカウンターとして指定された使い魔の上に乗せます。[調合]と同様、リボンの数を超える数のチャージカウンターに乗せることはできません。

（「カラドリウス」「マンドラゴラ」）

チェーン → [アクション名]

現在おこなっているアクションを実行した後に使用できます。現在計画コマが置かれているアクションよりも左側のアクションを1個選び、計画コマを移動します。

このとき選ぶことができるのは、示されているアクションだけです。また、他の計画コマが置かれているアクションを選ぶことはできません。

これにより、（アクションは右側から順に解決していくため）もう一度アクションをおこなうことになります。

チェーンにより得た追加アクションは、通常と同様に処理します（通常どおりコストのチェックなどをおこない、パスして2マナを得ることもできます）。（「書庫の幽霊」「からくり人形」「ヴァルキリー」など）

+  [攻撃]と[防御]の能力です。このアクションの間、その使い魔の戦闘力を、書かれている数字分だけ上昇させます。

この効果はアクション中持続します。チェーンなどでいったんアクションが終わった場合は、効果は消えます。

+ ① [得点計算]の能力です。この使い魔の勝利点を、書かれている数字分上昇させます。

勝利点チップを得る能力とは違う（「+」がついている）ことに注意してください。この能力では勝利点チップを獲得しません。

「攻撃成功時」

[攻撃]の能力の中に「攻撃成功時」と書かれているものがあります。

この能力は、攻撃に成功するたびに発動します。攻撃は他のプレイヤーそれぞれに対しおこなわれるので、多くの場合、1回のアクションで複数回発動します。