



マジョマジョ

—迷いの森と4人のウィッチ—  
プレイマニュアル

ここは、一步でも足を踏み入れれば二度と外には出られぬ、と噂される迷いの森。そんな恐ろしい森に、一人の少年が迷い込んできました。

生気に満ち溢れた獲物の気配を察して、この迷いの森を「狩り」の場としている4人の魔女たちが集まってきました——この森からは出られない、という噂の原因はこの魔女たちだったのです。

悪い魔女たちに狙われた、少年の運命や如何に——。

#### ■内容物

・マップカード……49枚  
森、花畑、泉、荒地の4種類があります。

・アクションカード……60枚  
少年が進むカードと、7種類の魔法カードがあります。

・インストラクションカード……4枚  
4種類の魔女が描かれています。自分が使用する魔女のカードを1枚選び、他のプレイヤーからも見やすい位置に置いておいてください。使用している魔女をわかりやすくするための目印になります。また、表裏の両面に簡単に遊び方をまとめてあります。

・魔女コマ(タイル+台座)……4個

4種類の魔女が描かれています。選んだインストラクションカードの魔女と同じものを使用してください。

・少年コマ(タイル+台座)……1個  
少年コマには向きがあります。矢印が指している方向が前になります。

・得点チップ……9枚

#### ■ゲームの目的

あなたは悪い魔女です。迷いの森に足を踏み入れた少年を己の私利私欲のために捕まえ、あれやこれやとしてしまおうと目論んでいます。

迷いの森が生み出す魔力を上手く利用して他の魔女を出し抜き、少年を我が物としてしましましょう。

#### ■ゲームの準備

まずは、マップカードをよく混ぜ合わせ、タテ7枚×ヨコ7枚の形に表向きに並べ、中央(タテ4枚目×ヨコ4枚目)のカードの上に少年コマを置きます(この時点では向きはどちらでも構いません)。その後、並べたマップカードから四隅のカードを取り除きます。取り除いたカードはこのゲームでは使用しません。

その後、それぞれのプレイヤーが座っている場所から一番近い四隅(カードの置かれていない場所)に、そのプレイヤーが使用する魔女コマを置きます。使用する魔女が描かれたインストラクションカードも一緒に配ります。

続いて、アクションカードもよく混ぜ合わせ、すべてのプレイヤーに3枚ずつ配ります。残りのアクションカードは山札にします。

このとき配られたカードに「少年は1歩進む」と書かれたカードがあれば、それを全員に見せてから捨てて札として脇に置いた後、同じ枚数分のアクションカードを山

札から引きます。これを「少年は1歩進む」のカードが全員の手札からなくなるまで繰り返します。

配られたカードを見た後で、すべてのプレイヤーは一斉に、四隅に置かれている自分の魔女コマを、四隅と隣り合うマップカード2枚のうち、どちらか1枚の上に移動させます。(多くの場合、あまり荒地の上を移動しなくてすみそうなほうを選ぶのがよいでしょう。)

ここまで準備できたら、今回のゲームのスタートプレイヤーを決めます。もっとも最近少年と戯れた経験のあるプレイヤーがスタートプレイヤーです。

(「少年と戯れた」の定義はプレイヤー間で適当に決めてください。決まらない場合はジャンケンなどで決めてください。)

スタートプレイヤーから時計回りの順番で、ゲームが進行することになります。

最後に、プレイする順番が一番後になるプレイヤーが、少年コマの向きを好きな向きに変更します。これで準備は整いました。ゲームスタートです！

## ■ゲームの流れ

自分の順番が回ってきたプレイヤーは、次のような流れでプレイを行います。

- ①カードを引く
- ②魔女コマを1歩動かす
- ③手札のアクションカードを使用する

### ①カードを引く

自分の順番が回ってきたら、まず初めに山札からアクションカードを引きます。

このとき、「**荒地**」のカードの上にいるプレイヤーは、手札からカードを1枚捨てなければなりません。(荒地は魔力の源であるマナが少ないのです)

引いたカードが「少年は1歩進む」のカードだった場合には、引いたカードを全員に見せてから捨て札として脇に置き、少年コマを前に1歩動かします。

それ以外のカードだった場合には手札にします。手札に枚数制限はありません。

山札がなくなってしまった場合、一度目ならば、捨て札として脇に置いておいたアクションカードをすべて混ぜ合わせ、新しい山札にします。

二度目に山札がなくなった場合は、最後に山札からカードを引いたプレイヤーの番でゲームは終了となります。この時点で勝利条件(後述)を満たしているプレイヤーがいない場合は全プレイヤーが引き分けとなります。

### ②魔女コマを1歩動かす

自分の魔女コマを1歩、タテかヨコの好きな方向に動かします。(ナナメには動かせません。)

このとき、コマを動かしたくなくても動かさなくても構いません。

### ③手札のアクションカードを使用する

最後に、手札のアクションカードを使用することができます。それぞれのアクションカードの使い方については後で説明します。

自分の順番1回につき、使用できるアクションカードは1枚だけです。

アクションカードが使用できるのは、必ず自分の順番の最後になります。アクションカードを使用してから魔女コマを動かす、というようにプレイの順番を入れ替えることはできません。

また、アクションカードを使用せずに自分の順番を終わらせても構いません。

使用したアクションカードは、捨て札として脇に置いておきます。

この流れの後、時計回りで左隣のプレイヤーの順番になります。これを誰かが

勝利するまで繰り返します。

#### ■ゲームの勝利条件

少年コマと魔女コマが同じ1枚のマップカードの上に揃ったとき、その魔女のプレイヤーは少年を1回捕まえたこととなります。少年を捕まえたプレイヤーは得点チップを1枚受け取ります。

得点チップを最初に3枚集めたプレイヤーがこのゲームに勝利します。

山札が二度なくなり、最後のプレイヤーの手番が終わっても勝者がいない場合、魔女達の時間が終わり、少年は無事に家路に着くことができます。

それまでに獲得したチップの数に関係なく、魔女(プレイヤー)達は全員平等に引き分けとなります。

#### ■アクションカードの種類

アクションカードは全部で8種類です。

#### ○「少年は1歩進む」……20枚

「ゲームの流れ」で説明したように、このカードを引いた場合は手札とせず、引いたカードを全員に見せてから捨て札として脇に置き、少年コマを前に1歩動かします。

これによって少年コマが動いた先に魔女コマがいた場合も、その魔女のプレイヤーは少年を1回捕まえたこととなります。

#### ○「迷いの森」……12枚

少年コマが「森」か「花畑」のマップカードの上にいるとき、少年コマに対して使用できます。

どちらを向いても同じように見える森の木々が少年の方向感覚を惑わせ、少年コマの向きを左右どちらかに90度変えることができます。

#### ○「甘い誘惑」……7枚

少年コマが「花畑」の隣のマップカード

の上にいるとき、少年コマに対して使用できます。

花の甘い香りで少年を惹きつけて、少年コマの位置をその「花畑」カードの上に動かします。このとき、少年コマの向きは変えませんが、この「花畑」カードの上に魔女コマがあれば、その魔女のプレイヤーは少年を1回捕まえたこととなります。

#### ○「狼の足」……7枚

このカードを使うプレイヤーの魔女コマが「森」のマップカードの上にいるとき、自分の魔女コマに使用できます。

森に棲む狼の力を借りて、自分の魔女コマを1歩、タテかヨコの好きな方向に動かすことができます。

#### ○「旅人の泉」……5枚

少年コマか魔女コマ(どのプレイヤーのものでも構いません)が「泉」のマップカードの上にいるとき、そのコマに対して使用できます。

森に湧く泉はそれぞれ不思議な魔力で繋がっており、「泉」カードの上にあるコマを1つ、他の「泉」カードの上に動かすことができます。ただし、動かすことができるのは他のコマが乗っていない「泉」カードの上のみです。また、少年コマの向きは変えませんが。

#### ○「ドライアドの一撃」……3枚

このカードを使うプレイヤー以外の魔女コマが「森」か「花畑」のマップカードの上にいるとき、その魔女コマに対して使用できます。

気性の荒い森の精霊による攻撃で、その魔女コマを3歩まで、カードを使ったプレイヤーの好きなところに動かすことができます。ただし、動かすことができるのは他の魔女コマが乗っていないマップカードの上のみです。そうしたいのであれば、少年コマの場所に動かしても構いません。この場合、その魔女のプレイヤーは少年

を1回捕まえたこととなります。

### ○「恐怖」……3枚

特に条件はなく使用できます。

正体不明の恐ろしい怪物の幻を少年に見せることで、少年の向きを180度後ろに変え、1歩動かします。動いた先のカードの上に魔女コマがあれば、その魔女のプレイヤーは少年を1回捕まえたこととなります。

### ○「大穴」……3枚

特に条件はなく使用できます。

森の中に突然、とても人が通れないような大きな穴を開け、どのコマも乗っていないマップカード1枚を裏返しにします。裏返しにされたカードの上にはコマを動かすことができなくなります。

ただし、これによって、アクションカードを使用しない通常の移動で、いずれかの魔女コマをそこへ動かすことのできない表向きのマップカードができてしまう場合、そのような場所のカードを裏返すことはできません。

### ■詳しいルール

細かいルールについて説明します。

#### ○少年コマが前に進めない場合

少年コマが前に進むことができない(進む先にマップカードがない、あるいは裏返しになっている)場合には、少年コマの向きを変えて動かします。

基本的には、前に進めなかった少年コマは右に90度向きを変えて進みます。

前にも右にも進めない場所だった場合には、左に90度向きを変えて進みます。

前にも右にも左にも進めない場所だった場合には、後ろに180度向きを変えて進みます。

#### ○少年が魔女に捕まった場合

少年コマと魔女コマが同じ1枚のマップ

カードの上に揃って少年が捕まった後は、少年コマをそこから前に2歩動かします。(魔女の手から逃れようと全力で走り出すのです！)

動いた先に魔女コマがあった場合、少年はさらにその魔女に捕まったこととなります。その場合は、さらにその場所から少年コマを前に2歩に動かします。

#### ○魔女コマを他の魔女コマがいる場所に動かそうとした場合

基本的に、1枚のマップカードの上には1つの魔女コマしか置くことができません。

魔女コマを他の魔女コマがいる場所に動かした場合には、先にそのマップカードの上にいる魔女コマを、後から来た魔女コマの反対側に1歩押し出します。

押し出された魔女コマの先に別の魔女コマがいた場合は、さらに、その魔女コマも同じように押し出されます。

押し出した先に進むことができない場合には、「少年コマが前に進めない場合」と同じように、基本右側のマップカード、右にも動かさなければ左側のマップカードの上に押し出します。右にも左にも動かさず、押し出す場所がない場合は、そのような動かし方はできません。他の場所に動いてください。

<奥付>第2刷

・2回目に山札がなくなった場合の引き分けルールを追加

連絡先:majomajoforest@gmail.com

#### ●制作メンバー

PM・ディレクター つなげん

プランナー はにゃん

イラストレーション あまからするめ

メインデザイン 戸高亮

【Special Thanks】(順不同・敬称略)

にきゃ ガラ カバルチ

高橋俊雅 飯田勇人 Masarusan