

内容物

① エレメントカード(12種 全68枚)
魔道士の力になるエレメントが描かれたカードです。

- 得点
エレメントを集めた時に獲得できる得点です。上手に集められないと下に書かれている得点分マイナスになります。
- スベルの効果
●召喚時の効果
場に公開(=召喚)した時に発生する特別な効果の説明です。いつ使用できるかは説明の上にあるアイコンで示されています。

② 魔力マス(16枚 魔力マス12枚/プレイヤーマス4枚)

- 魔力マス
エレメントカードを獲得できるエリアです。魔力はプレイヤーの行動順を決めるための数です。
- プレイヤーマス
エレメントカードが獲得できないエリアです。止まったマスと自分のコマと同じ色が違う色で効果が異なります。

③ 魔力シート(1枚)
ダイス (2つ)
魔道士コマ(4色×2つ)



ゲームの準備

ゲームを始める前のセットアップ方法です

① 全プレイヤーに初期手札を配ります。
・初期手札は「10」と「20」が1枚ずつです。

① エレメントカードをセットします
・エレメントカードをよくシャッフルし、その中から9枚抜き取ります。

・残った山札からエレメントカードをオープンし左図のような形に配置します。その後山札として中央に配置します。

② 魔力マスをセットします
・①で配置したエレメントカードの周囲に魔力マスをランダムに配置します。

・四隅にプレイヤーマスを配置します。プレイヤーマと同じ色の駒を配置します。

・1ターン目のスタートプレイヤーを任意の方法で決定します。



ゲームの準備 2

盤面全体のイメージと各場所の名称

プレイヤー
集めるエレメントが配置される場所です。フィールドの中央は山札です。

エレメントカードはゲーム開始前に6枚山札からあらかじめ抜いておき、抜かれたカードは一時的にゲームから除外されます。

魔力シート
このターン内の魔力(=行動順)を確認するためのシートです。行動順に合わせてその数字を記入して進捗を把握します。

85	90	95	100
65	70	75	80
45	50	55	60
25	30	35	40
5	10	15	20

↑ Move ↓

場札置き場
各プレイヤーの前に用意しておきます。プレイヤーは手札を公開(=召喚)することによってエレメントカードの能力を使用することができます。召喚したカードは場札として裏向きに置いていきます。

10の魔力と5の魔力と50の魔力と5の魔力をゲーム開始時に手札として所持します。



ゲームの流れ

魔道士のエレコレの大まかなゲームの進行をまとめています

① 移動 (5Page)
ダイスを振って移動し、コレクトする場所を決定するフェーズです。

② 強化 (6Page)
止まった場所の魔力をエレメントを使って強化し、行動順を決定するフェーズです。

③ コレクト (7Page)
エレメントカードを集めるフェーズです。

④ 召喚 (8Page)
集めたエレメントを場に公開し、能力を発動させ、相手を妨害したりするフェーズです。

①-④を繰り返し終了条件を満たしたらゲーム終了。その後得点計算を行い一番得点の高いプレイヤーの勝利です。



【移動】フェーズ

コレクトマスを周回して獲得するエレメントを決定するフェーズです。

■移動フェーズの行動順
前ターンの「魔力が低い順」に行動します。

■移動方法
ダイスを2つ振って出た目の合計分だけ移動します。

●止まったマスは「魔力が低い順」の数値が以後のフェーズの行動順を決定するための値(魔力)になります。魔力は次の【強化フェーズ】で増やすことができます。

●【特殊マスの効果】や【エレメントの召喚】(下記)の処理が終わったら、移動先が確定します。確定したことを示すため、コマを横に覆かしておきます。

■特殊マスの効果
移動した先のマスが通常のマスではない場合、特別な効果が発生します。

①自分のコマと同じ色のプレイヤーマス
A.自分が他プレイヤーが入っていない任意の魔力マスにワープ
B.他プレイヤーの手札から好きな1枚を奪うのどちらかを選んで処理し、移動フェーズを終了します。

②自分のコマと違う色のプレイヤーマス
A.入ってきたプレイヤーを誰もいない任意の魔力マスへ強制ワープ
→左図の場合は「赤」のプレイヤーが「青」のプレイヤーを強制ワープさせます。
B.入ってきたプレイヤーの手札から好きな1枚を奪う
→左図の場合は「赤」のプレイヤーが「青」のプレイヤーの手札を奪います。のどちらかを「赤」が選んで処理したあと、「青」の移動フェーズは終了します。

③すでに移動を終えたプレイヤーがいる魔力マス
自分が入っているプレイヤーのいずれかを、他プレイヤーのいない前か後ろの直近マスにワープ
→「青」が「白」がワープするかを「青」が選んで行動します。
右図のように移動していないプレイヤーを含めた誰もいない直近のマスへワープになります。

■エレメントの召喚
移動を確定する前であれば、「Move」のアイコンがついているエレメントを召喚することができます。

Moveアクションができるアイコン



【強化】フェーズ

移動先の魔力を強化して行動順を決定するフェーズです。

■強化を行う順番
●全プレイヤーの移動フェーズが終了した時点で、魔力が一番小さいプレイヤーから行動します。強化をするかどうかを選択します(強化しない場合は行動順が確定します)。

●移動フェーズ終了時に魔力シート上の合致する数のエリアにコマを配置しておきます。30点の魔力に止まったプレイヤーは強化やコレクトができません。シートの上にある「4」にあらかじめ置いておきます。
※その後移動したプレイヤーがプレイヤーマスに入った場合は「3」に置きます。

●右図の場合「白」から強化を開始します。

85	90	95	100
65	70	75	80
45	50	55	60
25	30	35	40
5	10	15	20

■強化の方法とルール
●エレメントカードを「場に召喚」することで、魔力を強化できます。30点のエレメントカードを召喚すると、元の「25」から「30」を加算して「55」になります。
※強化フェーズで召喚した場合、能力は発動しません。

●必ず他プレイヤーの魔力を抜いた上で、誰もいないマスへ入る必要があります。
※右図の場合「45」や「60」にできませんが、すでに「青」がいるため、魔力は「30」にできません。

●召喚する枚数に制限はありません。何枚同時に召喚してもOKです。

●1人のプレイヤーが強化を終えた時点で魔力が一番低いプレイヤーが次に強化するかどうかを選択します。「強化しない」を選択した場合、行動順が確定します。
→「白」が強化を一旦終了した時点で、一番魔力が低い「青」が強化をするかどうかを選択します。強化しない場合はその時点で一番低い位の「3」で行動順が確定します。

●全プレイヤーが強化しないを選択したらコレクトフェーズへ移行します。



WIZARD'S ELEMENT COLLECTION

【コレクト】フェーズ

フィールド上のエレメントを集めるフェーズです。

- コレクトを行う順番
 - コレクトは、強化フェーズ終了時の「**魔力が高い順**」に行動します。

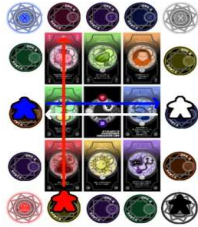
- コレクトのルール
 - 自プレイヤーがいる魔法マス直線上にある3枚のカードから好きな2枚を選んで手札に加えませぬ。
 - ※カードが取れる対象は右図の矢印の方向の3枚です。

- プレイヤーマスにいるプレイヤーはカードを取れません。(→右図「黒」のプレイヤーはカードを取れません)

- 全プレイヤーがカードを取り終わるまでは、フィールド上にカードは補充されませぬ。(→行動順の遅いプレイヤーは2枚取れないこともありませぬ)

- 2枚取れる場合は、必ずカードを取らないといけません。(→1枚だけ取れることはできませぬ)

- フィールド中央の山札も取れる対象の3枚に含まれませぬ。
 - ※右図「青」「白」は山札も公開済みの中から1枚+山札1枚を取ることでも可能で、(山札から2枚は取れませぬ)



【召喚】フェーズ

集めたエレメントを使って自分を有利にしたり、相手に邪魔をするフェーズです。

- 召喚を行う順番
 - 召喚は、強化フェーズ時点での「**魔力が高い順**」に行動します。

- 召喚の方法
 - 自分の手札の中から使うエレメントカードを1枚選んで、召喚エリアに公開することで召喚できます。



WIZARD'S ELEMENT COLLECTION

召喚できるエレメントの種類

このフェーズで使用できるエレメントは「Call」「Self」「Reflect」のアイコンがついているエレメントです。



- Call …自分以外のプレイヤー1人を指名してエレメントの効果を処理します。
- Self …自分に対してエレメントの効果を処理します。
- Reflect …Callの効果を使われた時に召喚するとその効果を1回だけ防ぐことができます。

召喚のルール

- 自分の手番になったら召喚を「するか」「しないか」を選ぶことができます。
 - ※召喚しないを選択した後でも「Reflect」は使用可能です。

- 自分の手番で召喚することができるエレメントは1つだけです。
 - 同じターンで2体以上同時に召喚できません。

- 「**召喚フェーズ自分の手番以外**」で召喚した場合でも、このフェーズ内で召喚可能です。(→移動フェーズでのMoveや自分の手番以外の召喚フェーズでReflectを使用済みでも、自分の手番では召喚は可能です)

全プレイヤー召喚フェーズが終了したら、山札の補充を行います。

山札の補充

- 中央の山札からコレクトされた部分を埋めるように山札からエレメントカードを補充します。

- 補充が終わったら移動フェーズに戻り、次のターンとなります。
 - 移動フェーズ開始前に横に倒しているコマを立てさせておきます。



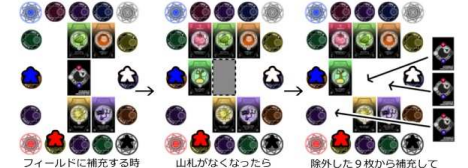
WIZARD'S ELEMENT COLLECTION

ゲームの終了

ゲームの終了条件

- 山札からカードを補充する時、フィールド上に9枚のカードが補充できなくなった次のターンで終了となります。

- フィールドに9枚補充しきる前に、山札がなくなった場合はゲーム開始時にあらかじめ抜き出しておいた9枚のカードから補充します。



得点の計算

- 計算方法
 - 得点(は)同じ種類のエレメントを持っている枚数]で決まります。



- 得点計算の対象になるのは「**手札**」と「**公開済みの場札全て**」です。
 - ゲーム中に獲得したすべてのカードをエレメントの種類ごとに計算します。



WIZARD'S ELEMENT COLLECTION

エレメントの紹介

- [5点][心のエレメント]…9枚**
 - 得点計算時1枚5点として計算し、枚数に関わらずマイナスにならない。

- 召喚フェーズで召喚することはできませぬ。

- [10点][0点][風のエレメント]…9枚**
 - 移動フェーズの時、移動先を確定させる前に召喚すると、元いたマスに戻って、ダイスをもう一度振りなおすことができる。

- [20点][0点][地のエレメント]…9枚**
 - 移動フェーズの時、移動先を確定させる前に1枚召喚するごとに、1マス前か後ろに移動できる。

- 複数同時に召喚すると、出した枚数分移動できます。
- ダイスを降る前に召喚はできません(このエレメントだけを使った移動は不可)。

- [30点][-10点][草のエレメント]…7枚**
 - 召喚フェーズの時、指名した相手の場札が手札から1枚奪える。

- 手札を奪う場合、相手の手札は見ることはできませぬ。
- 奪ったエレメントカードは自分の場札に加えませぬ。



WIZARD'S ELEMENT COLLECTION

ゲームの準備

- [40点][-20点][心のエレメント]…7枚**
 - 自分の場札から1枚選んで手札に戻し、次ターンから再度召喚できる。

- 相手の場札は選べませぬ。
- 闇のエレメント[100点]、炎のエレメント[60点]は戻すことはできませぬ。

- [50点][-20点][氷のエレメント]…5枚**
 - 移動フェーズ中に召喚した時にいるマスに止まり、他プレイヤーが入った時も強制的に追い出すことができる。

- ダイスを振る前でも召喚できます。
- 強制的に追い出す先は、通常の移動時と同様に「誰もいない直近の前か後ろのマス」です。

- [60点][-30点][炎のエレメント]…5枚**
 - 指名した相手のターン行動不能にします。

- 行動不能になったプレイヤーは「移動」「強化」「召喚」ができません。
- 行動不能になったプレイヤーがいるマスは「移動フェーズを終えたプレイヤーがいる状態」として扱います。
- 他のプレイヤーが入った時は「誰もいない直近の前か後ろのマス」に移動するか移動させませぬ。

- [70点][-30点][銅のエレメント]…3枚**
 - 召喚フェーズ中「Call」のエレメントを使われた時に召喚すると、その効果を1度防ぐことができます。

- このエレメントを召喚した後でも、自分の手番で他のエレメントを召喚することはできます。



WIZARD'S ELEMENT COLLECTION

エレメントの紹介

- [80点][-40点][光のエレメント]…3枚**
 - 召喚フェーズ時、指名した相手の手札を見てから1枚奪う

- 指名した相手から必ず奪わないといけません。(見た後、奪う対象を他のプレイヤーに変えることは不可)
- 奪うカードは場札も可能です。

- [100点][-50点][闇のエレメント]…1枚**
 - 山札を上から5枚引き、その中から最大3枚まで手札に加えることができる。

- 手札に加えなかつたカードは山札に戻し、シャッフルします。
- 山札が5枚未満の場合は、その枚数分だけ加えるカードを選びませぬ。

- [ANY][無のエレメント]…2枚**
 - 得点計算時好きなエレメント1枚として扱える(マイナス得点になるエレメントを補充してプラスにできる)

- このカードだけが余った場合、0点のカードとして扱います。
- 強化/召喚フェーズで召喚することはできませぬ。
- 那のエレメント[-10点]として扱うことも可能です。

- [-10点][0点][邪のエレメント]…8枚**
 - 得点計算時1枚-10点として計算する。
 - ただしこのカードを1番多く持っているプレイヤーはこのエレメントを0点として扱える。

- 所持枚数が同じプレイヤーが複数いた場合、同じ枚数のプレイヤー全員が0点として計算できます。
- 召喚フェーズで召喚することはできませぬ。

