



ベルンハート・ウェーダー & イェンス・ベータ・シュリーマン ヤン・ピンタキーズ

5歳位〜 1〜6人 約15分

親切なドワーフのルパートを知っていますか？  
彼は、あなた達の杖に魔法のクリスタルをつけたい、という願いを持っています。そのためには森を抜け、精霊の火を追ってルパートの魔法の鉱山に取りに行く必要があります。

その精霊の火は、魔法の鉱山への道を知っていますが、良いことと悪いことの区別が付きません。悪い魔女たちも精霊の火を追って鉱山へ向かっています。ルパートの魔法のクリスタルが彼らの手に渡ってはいけません！

魔女が到着する前に、全ての魔法使いの弟子たちを魔法の森を抜けてルパートの鉱山に連れて行きましょう。魔法使いの弟子たちはなるべく早く、魔女たちはできるだけゆっくり進むようなカードをうまく選びましょう。

山折り

## セット内容



魔法の通り道: 両面に描かれたボード×6 (スタート、ゴール×各1・道×4)



コマ: 魔法使いの弟子×4 魔女×3  
(それぞれにスタンドを付けて使います)

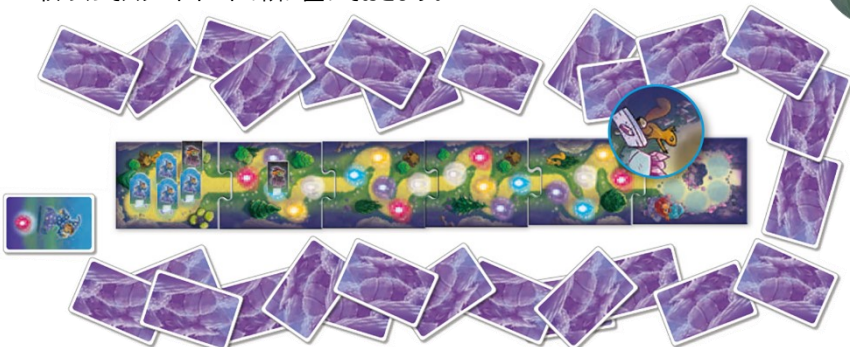
フォレストカード×44:  
魔法使いの弟子×20 魔女×20  
1から3の数字が書かれたルパート×4

役割カード×6: 魔法使いの弟子×3 魔女×3

谷折り

## ゲームの準備

- 魔法の通り道ボードをつなげます。  
・スタートとゴールはリスの絵がある方を表にします。  
・4枚の道はその面をどの順でもいいので、スタートからゴールまで全てつなげます。
- 魔法使いの弟子コマ4個と、魔女コマ1個をスタートボードのマークの上に置きます。
- 別の魔女コマ1個を、スタートから1枚目のボードの3番目のマスに置きます。
- フォレストカードをよく混ぜ、裏返して暗い森のように道の周りに並べます。  
1枚めくってスタートボードの隣に置いておきます。



## ゲームの遊び方

このゲームは、協力ゲームです。全員一緒に勝つか、負けるかです。

毎回手番で、表向きになっている2枚のフォレストカードから1枚を選び、それに合うコマを動かします。目的は、魔法の鉱山に2人のうちのどちらか1人の魔女が到着する前に、全ての魔法使いの弟子をたどり着かせることです。

### 魔法使いの弟子と魔女の進め方



ゲームは時計回りで進めます。一番最近ドワーフを見かけた人から始めます。手番のプレイヤーはフォレストカードを1枚表に向けて、すでに表になっているカードの隣に並べておきます。

2枚のカードのうちどちらを選ぶのがよりいいのかを、みんなで考えます。

カードは魔法使いの弟子を動かすか、魔女を動かすかを示しています。また、どの色のマスに動かすかも示されています。コマを選び、示された色と合う次の空いたマスに動かします。すでに他のコマが置いてあるマスは飛ばします。



カードには魔法使いの弟子が次の空いている黄色のマスに行くよう示されています。一つ目の黄色いマスにいる魔女を飛び越えます。

どの魔法使いの弟子や魔女を動かすかも、考えてください。

使用したカードは捨て札の山に置きます。捨て札の山からカードを引かないように気をつけてください。フォレストカードが無くなったら、捨て札の山をよく混ぜてスタートの時のように魔法の通り道の周りに並べます。

裏面へ ➡



残りの魔女コマ1個と役割カード6枚は今回は使わないので箱に戻しておきます。これらは「魔法の決闘」で使います。さあ、魔法のレースの始まりです！

\*スタートボード \*ゴールボード



\*魔女は道ボードの3番目のマスに置く。



## フォレストカード・ルパート

ドワーフ・ルパートのカードが何枚もあります。このカードを選んだら、どれか1つのコマをカードに書かれた数だけ後ろに移動させることができます。魔女を選ぶのがいいでしょう！この時もすでに他のコマが置いてあるマスは飛ばします。



ルパートカードを使えば魔女を2マス後ろへ動かす事ができます。魔女のすぐ後ろのマスにはすでに弟子コマが置かれているため、魔女を2つ目の空いているマスまで動かします。

コマを動かしたら、次のプレイヤーの手番です。

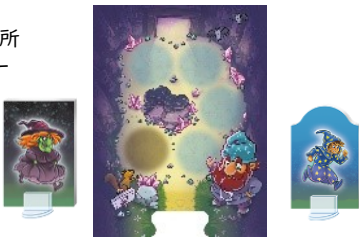
## ルパートの鉱山(ゴール)に到着

選んだカードに示された色と、ゴールの途中のマスの色と一致する空きマスがない場合は、魔法使いの弟子、または魔女をゴールさせることができます。コマは、ゴール地点の鉱山の周りの空いたスペースに置きます。



空いている黄色のマスがないので、魔法使いの弟子コマをゴールのルパートの所まで動かします。

\*ゴールでコマを置く場所  
弟子コマ → シルバー  
魔女 → ゴールド



## 勝ったかな？ 負けたかな？

4人の魔法使いの弟子が全員がゴールすればみんなの勝利です。が、**魔女が1人でも先に着くと、みんなの負け**となります。

## 達人になるための練習！

何度か挑戦してみても魔女より先にルパートの鉱山にたどり着けないようなルールを少し簡単に見ましょ。ゲームに勝つために、魔法使いの弟子を2人か3人だけゴールにたどり着かせることから始めてみましょう。

## 簡単すぎる！

もっと大きな挑戦をしたいのなら、次の7つのレベルに挑戦してみましょう。これらはそれぞれ魔女が大きキードした状態から始めます。それでも先に鉱山にたどり着けるでしょうか？  
ゲームを始める前に、以下のレベルのいずれかを選びます（魔女のコマは2つ使います）。  
図のように魔女コマを、レベル1～3はスタート地点と指定された位置の道ボードに、レベル4～7は指定された2か所の道ボードに1つずつ置きます。コマはいつも指定された道ボードの3番目（真ん中）のマスに置きます。

谷  
折  
り

Level 1:	Start	魔女	魔女	Finish	森の散歩コース
Level 2:	Start	魔女	魔女	Finish	急ぎ足の魔法の道コース
Level 3:	Start	魔女	魔女	Finish	きらめくスラロームコース
Level 4:	Start	魔女	魔女	Finish	あお 魔女の煽りコース
Level 5:	Start	魔女	魔女	Finish	追いつけ追い越せコース
Level 6:	Start	魔女	魔女	Finish	受賞に値するレース
Level 7:	Start	魔女	魔女	Finish	魔法の達人コース

## バリエーションルール 対戦型：魔法の決闘(2-6人用)

魔法使いの弟子たちが杖を受け取ったあと、ルパートは親善試合を企画しました。2つのチームに分かれて対戦します。一つのチームは**魔女でゴール**を、もう一つのチームは**魔法使いの弟子でゴール**を目指します。

できるだけ同人数になるように魔法使いの弟子と魔女のチームに分かれます。役割カードを配り、各自の前に置きます。（誰がどの役かを忘れないために）スタートとゴールをウサギの絵がある方を表にし、スタートマスに魔法使いの弟子コマ3個と魔女コマ3個を置きます。残った弟子コマは使わないので箱に戻します。

フォレストカードをよく混ぜ、裏返して暗い森のように道の周りに並べます。

「魔法の決闘」ではフォレストカードを表向きにはしません。その代わりに各チームの1人がカードを2枚手に持ちます。

手番の時、チーム内で相談して2枚のカードから選んだ1枚をスタートボードの隣に表向きにして置き、それに従ってコマを動かします。チーム内でどのカードを使ってどのコマを動かすといいかをよく考えましょ。そのあと、カードを1枚引いて相手チームの手番になります。

先に**全てのコマ**がゴールに着いたチームの勝利です。

\*スタートボード



\*ゴールボード



※棘エルフがルールを理解しやすいように一部、補足して訳しています。

輸入販売元：elf 株式会社エルフ  
http://www.elfnet.co.jp



©AMIGO Spiel+Freizeit GmbH