

ビブリアワードズ!

Bibliowonders!

ストーリー

「その研究の完成に必要な書物が、あの場所にならあるかもしれない」

古くから血筋に伝わる魔術研究のため、図書館へと足を踏み入れた四人の若き魔法使いたち。探し求めるのはたった3冊の本……しかし相手は「魔法学校の迷宮」の異名を取る大図書館。ひとりで飛び回る書物、生き物のように絶え間なく動く書架が足を踏み入れる者を翻弄します。協力的けどちょっと頼りない(?) 司書の手も借りながら、必要な知識をいち早く探し当てましょう!

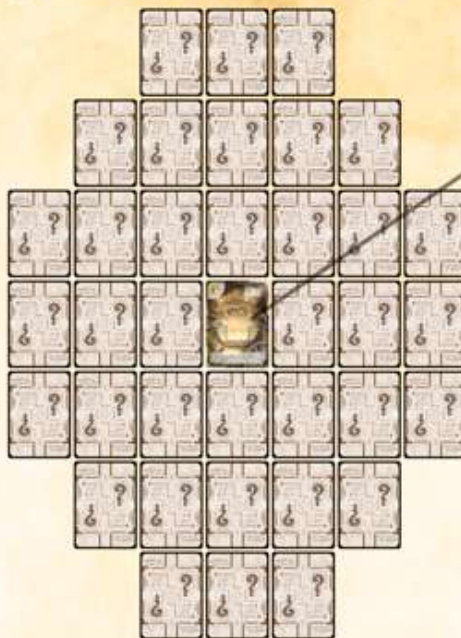
内容物

- 受付カード : 1枚
- 魔法カード : 5枚
- MPマーカー : 4個
- 取扱説明書 : 1枚
- 書架カード : 36枚
- プレイヤーカード : 4枚
- 知識キューブ : 12個
- 謎解きカード : 1枚
- 調査カード : 23枚
- プレイヤー駒 : 4個
- 消費クリスタル : 20個

ゲームの準備

- ① 全ての [書架カード] を裏向きで混ぜて、右図のように [受付カード] を中心に並べます。これらの37枚のカードをまとめて、マップと呼びます。
- ② 全ての [調査カード] と [魔法カード] を裏向きで混ぜて山札を作り、脇に置きます。
- ③ 各プレイヤーに好きなプレイヤーカードと、そのプレイヤーカードと同じ色のプレイヤー駒・MPマーカー・知識キューブを配ります。
- ④ 各プレイヤーのプレイヤー駒を [受付カード] の上に置きます。
- ⑤ 各プレイヤーはMPマーカーをプレイヤーカードのMPトラックの「0」の上に置きます。
- ⑥ 任意の方法でスタートプレイヤーを決めます。

① 書架カードを並べる(マップを作る)



③ 各プレイヤーに配る



④ 受付に置く

⑤ MP0の位置に置く



② 調査カードと魔法カードで山札を作る

山札の内訳



調査：色の指定 (4種類、各3枚)
プレイヤー駒が[指定された色]の書架カードに乗っているか、その隣にいて条件を満たします。



調査：方角の指定 (4種類、各2枚)
プレイヤー駒が[受付カード]から見て[指定された方角]にいて条件を満たします。



調査：動く書架 (3枚)
プレイヤー駒が[動く書架カード]に乗っていることで条件を満たします。



魔法カード (5種類、各1枚)
司書の魔法カードを消費することで強力な効果を発動します。

私が全力でお手伝いします!



ゲームの流れ

手番プレイヤーは、次の4つのアクションを自由な順番で行うことができます。
[移動]以外のアクションは1ターンに好きなだけ実行することができます。

[移動]アクション

1ターンに2回まで実行できます。

自分の駒を隣接する書架カードに移動します。移動先のカードが裏向きだった場合、そのカードを表向きにし、MP1点を得ます。MP上限の5を超える場合はMPを得られません。また、移動先の裏表に関係なく以下の条件を満たす場合、必ずその効果を解決します。

自分の色の書架カードの場合

そのカードに消費クリスタルが置かれていなければ、山札からカードを1枚引きます。その後、その書架カードの上に消費クリスタルを置きます。既に消費クリスタルが置かれている場合は何も起こりません。

動く書架カードの場合

このカードと矢印方向のカードの位置を交換します。それぞれのカードの上にあるプレイヤー駒とクリスタルもカードと一緒に移動します。もし、矢印方向にカードがない場合は、マップの反対側のカードと繋がっているものとして位置を交換します(マップの端から端へワープします)。

[知識の習得]アクション

条件を満たしている調査カードを2枚以上持っている場合、それらを公開して捨て札にすることで目標達成を宣言します。知識キューブを公開枚数に対応した知識エリアに置きます。この時、完全に同じ内容の調査カードを複数枚同時に公開することはできません。

例：ミアの駒は[青の書架]カードにいて、
かつ [赤の書架]カードに隣接していて、
かつ [受付から見て東側]にあります。
ミアは対応する3枚の調査カードを持っており、これらを同時に公開して捨て札にすることで「IIIの知識」を習得します。



[初級魔法]アクション

MPを消費して、以下の3種類の魔法を使うことができます。

- ◆ 透視 [消費MP1]：自分の駒の隣にあるカード1枚を選び、その表面を見る。
- ◆ 交渉 [消費MP2]：山札からカードを1枚引き、その後手札から1枚捨てる。
- ◆ 跳躍 [消費MP3]：このターンの[移動]アクションの回数を1回増やす。

[司書の魔法]アクション

手札にある[司書の魔法]カードを公開し、カードに書いてある効果を解決します。
使用した[司書の魔法]カードはターンの終了時に捨て札にします。

ターンの終了

実行したいアクションがなくなった場合、手番プレイヤーのターンを終了します。
以下の順番にターン終了時の処理を行ってください。

- 1.このターンに使用した[司書の魔法]カードがあれば、全て捨て札にします。
 - 2.手札の枚数が5枚を超えていたら、5枚になるまで手札を捨て札にします。
 - 3.いずれかの同じ色の書架カード(動く書架を除く)が6枚表になっていた場合、[マップの再構築]を行います。[受付カード]と[プレイヤー駒が乗っている書架カード]を除く全ての表向きの書架カードを取り除き、裏向きで混ぜて、全体の形状が同じになるように再配置します。この時、混ぜられたカードに置いてあった消費クリスタルは取り除かれます。
- その後、時計回りで次のプレイヤーにターンが移ります。

ゲームの終了

3つの[知識キューブ]を獲得した状態で、最も早く[受付カード]に移動したプレイヤーが勝者です!

Q&A

Q.山札がなくなり、カードを引くことができません。

A.捨て札を混ぜて作りなおします。作りなおした山札からカードを引いて下さい。

Q.動く書架カードを表にした時、カードを置く向きは自由に選ぶことができますか？

A.北を上にして置いてください。受付カードに書いてある方角が基準になります。

Q.受付は動く書架の影響を受けますか？

A.はい、受付の位置は中央からズレることがあります。方角はそのときの受付カードの位置が基準になります。マップの再構築でも受付カードの位置はズレたままです。

Q.マップの再構築に気が付きませんでした。

A.気が付いた時点のターンプレイヤーのターン終了時にマップの再構築を行ってください。

Q.方角指定の調査カードは同時に何枚まで条件を達成できますか？

A.同時に達成できるのは最大で2枚です。例えば、プレイヤー駒が受付カードの右上にいれば、[北]と[東]の2つを満たした状態になります。(受付からの距離は関係ありません)

Q.ゲームルールでわからないことがあります。

A.下記の製品公式ホームページにて追加のQ&Aを公開しているので、ご参照ください。

制作・販売：White Works

イラスト・デザイン：吉川 音依 (@nei_ion)

ゲームデザイン：シロ (@siro_boardgame)

謎解き制作：Bon appetit! artworks

製品公式HP

