

「ええーっ！！ よりによって、ぺんたまりん?！」

「うみゆー」

魔法学校の寄宿舎の一室から悲鳴が漏れた。  
見習い魔法のリーズは頭を抱え、すぐそばでは使い魔のウミウシが触覚を揺らしている。

それもしかたがないだろう。  
魔法を目指すリーズにとって、気になって気になってしかたのなかった最終選抜試験の内容が、

## カウンタークロックワイズペンタマリン 左回りの五角海での海の幸の獲得

に決まったからだ。  
平常心のままで居るだなんて、14歳のリーズにはとうてい無理な相談だ。  
彼女はさっきからずっと部屋のなかであわてふためいている。

「左回りだよ!?!」

「うみゆー」

「五角形だよ!?!」

「うみゆー」

「数字合わせなきやいけななんだよ!?!」

「うみゆー」

「課題となった海の幸以外は獲れないんだよ?」

「うみゆー」

「あれやこれやと、ただただ、めんどくさいだけだよ」

「うみゆー」

「そもそもさ。あたし、ぺんたまりんに入れないっす」

「うみゆー!」

### English version from the back

#### ぺんたまりん 説明書

#### 目次

概要	2
勝利条件	3
内容物	3
準備	4
目的と手段	5
海の幸	5
使い魔	5
コマンドパネル	6
タイムマーカーの進み方	6
ゲームの流れ	7
開始フェイズ	7
命令フェイズ	8
置き方	8
解決フェイズ	9
解決の順番	9
使い魔の行動	10
解決フェイズ進行例	11
選択ルール	12



Nepocorn  
LLC

#### マジカルパネルゲーム

プレイ人数 : 1~4人  
プレイ時間 : 約20分  
対象年齢 : 10歳以上

#### クレジット

スペシャルサンクス (五十音順)

コミュニケーションズ様、すじしまじょう大先生、チャロ様

ゆうゆん様、Word Wizard 様

カバーイラストレーション: いなめ

デザイン・制作・販売: Nepocorn LLC 連絡先 info@nepocorn.com

イラストはイメージです。本来の用途以外には使用しないでください。

エラッタ、拡張版などの各種情報は公式サイトで公開していきます。

<https://www.nepocorn.com/>



©2021 Nepocorn LLC

—時は流れて試験日当日。

「いい？ うみゆー。あたしら人間はべんたまりんに入れない」 「うみゆー」  
「だから最終選抜試験はね。見習い魔女たちが使い魔をうまく使いこなせるかどうかの試験でもあるの。わかる？」 「うみゆー？」

「ホントにわかってるの？ べんたまりんから海の幸を獲ってこなきゃいけないのに、あたしは入れないの。ってことは使い魔であるあんたが行くのよっ」 「うみゆっ」

「べんたまりんの外からちゃんと命令するからね。うみゆーはその命令の通りに動いて、探して、獲ってきてね」 「うみゆー」

「ライバルたちよりも早く」 「うみゆー」

「他の見習い魔女で手強いのはなんと言ってもあんまりですわ～なアンネマリーだよ。『頂きますの』って、いけしゃあしゃあとウミサソリで横取りしてきそう」 「うみゆう」

「ちょっとやっかいなのはブラコンのルリカ？ 生真面目なくせに使い魔がウミネコとか常識破りな気がするよっ」 「うみゆ」

「空気が読めないぼんこつセラフィ？ ウミタナゴでまったり～な感じだから気にしないよっ。大丈夫！ うみゆーがいちばん賢いからっ！」 「うみゆーっ！！」

合格できるのはたったひとりだけ。

難しい課題だったのは、もちろんリズはわかっている。

でも。だからといって、おいそれと諦めるわけにいかない。リズは一刻も早く魔女になりたいのだ。他の見習い魔女たちに、遅れをとってはられない。

「うみゆー。あんたが頑張るしかないんだからね。お願いだよ」 「うみゆー」

「期待してるからっ」 「うみゆー」

「あたしを一人前の魔女にしてっ」 「うみゆー」

「見習い魔女リズが命じる。うみゆー。あたしのために、他の誰よりも早く、べんたまりんから課題の海の幸を獲ってきて。さあ行けっ！ うみゆー！！」

あるし、きたい、いっしん、う、つか、ま、うみゆーは、ふしぎ、ふしぎ、カウンターロックワズベタマリン、へと転移していった。

## がいよう 概要

プレイヤーは一人前の魔女になるための最終選抜試験に臨む見習い魔女のリズ、セラフィー、ルリカ、アンネマリーです。

試験の舞台となるのは、左回りの五角海——波の下の神秘的で対照的な世界です。

左「回」りは魔女的には反対回りです。

べんたまりんでは反対回りの潮流がぐるぐる回っていて、どれだけすごい魔力をもっていようか人間は入ることができません。見習い魔女であるあなたは試験に合格するため、この難所から課題として指定された海の幸を獲得しなければなりません。それはつまり自分の使い魔をべんたまりんに送り込み、外部から命令の呪文を用いて彼らを操らなければならないということです。

しかしながら事はそう単純ではないのです。いつもの感覚で命令の呪文を使ってもうまくいきません。

べんたまりんでは時間の流れが通常と異なるため、普通に呪文を唱えると反対回りの潮流によってかき消されてしまうのです。それを打開するためには、いったん封印し、べんたまりんでの時間の流れに合わせるために封印を解いて呪文をかける必要があります。

解封までにかかる時間はたいへん重要です。その間、なにが起るのか、次の展開を深く読む必要があります。そしてそれをライバルの見習い魔女たちが、だまって見過ごしてはくれないでしょう。相手がなにをしてくるのか、どうやって邪魔をしていくのかをしっかりと読み切りましょう。

## しょうりじょうけん 勝利条件

「ショートゲーム」ではいちばん最初に海の幸を獲得したプレイヤーが勝利します。

「ロングゲーム」ではゲーム終了時点で、獲得した海の幸の数字の合計が最も多いプレイヤーが勝利します。このどちらかを選ぶこととなりますが、初めてプレイされる方はまずショートゲームでゲームの流れを把握してください。ゲームが終了したときに誰も勝利条件を満たしていない場合は、全員が試験に落ちます。

## ないようぶつ 内容物

この説明書 1冊 (日本語・英語)

使い魔コマ

4枚

おもて表

ウミウシの使い魔

ウミタナゴの使い魔

ウミネコの使い魔

ウミサソリの使い魔

コマンドパネル 12枚

封印状態

解封状態

タイマーカード 1枚

おもて表



ペンタパネル 12枚

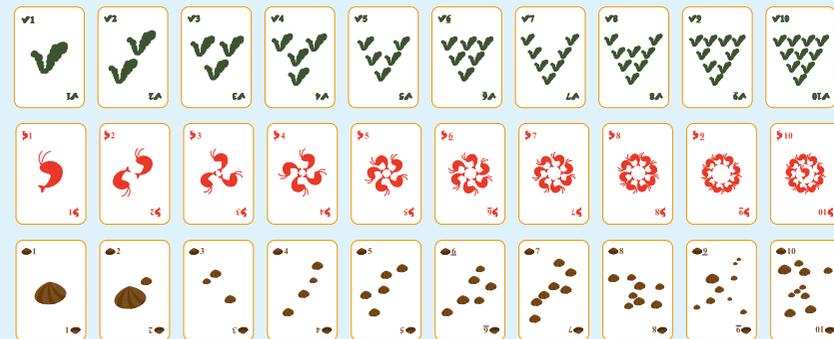
うら裏

おもて表

海の幸カード 30枚



おもて表



# じゅんび 準備

## ▶プレイヤーの準備

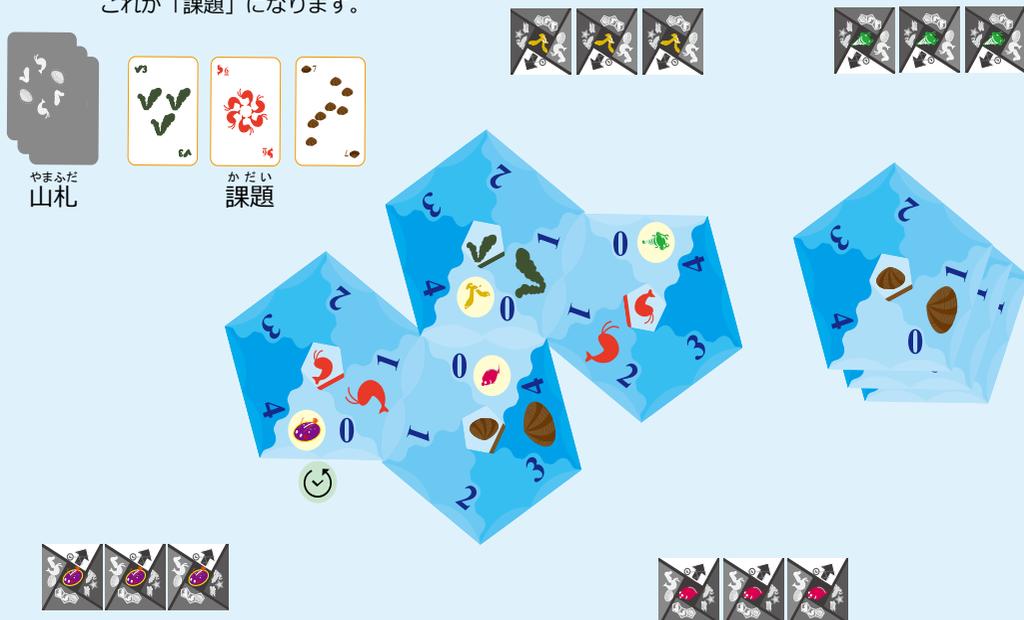
1. みんなが好きな使い魔を1つ選んで受け取ります。
2. 使い魔に対応したコマンドパネル3枚全部を受け取り、自分の前に並べてください。  
このとき封印されている方を上にして、封印されていない方を他のプレイヤーに見せないようにしてください（封印されている方は、時計の鎖に巻かれた斜めの矢印がある方です）  
そうしないと、こちらの手の内が読まれてしまいます。
3. 普段からウミウシを使い魔として使役している人が、スタートプレイヤーになります。

## ▶場の準備

1. スタートプレイヤーは好きなペンタパネルを1枚選んで、テーブル中央に置きます。
2. そのペンタパネルの『0』の上に、自分の使い魔を置いてください。そして『0』の辺にタイマーをくっつけてください。
3. 他のプレイヤーは左回りの順に、好きなペンタパネル1枚を場に出し『0』の上に使い魔を置きます。  
場に出ているペンタパネルの『0』と新しいペンタパネルの『0』どうし、もしくは『1』どうしがつながるようにしてください。『2』、『3』、『4』どうしはつなげられません。  
※ペンタパネルを重ねてはいけません。すでに場に出ているペンタパネルをずらしてもいけません。  
※テーブルの端から落ちてしまうような配置はできません。
4. 残ったペンタパネルはテーブルの端に置いておき、必要になったときに場に出します。

## ▶海の幸カードの準備

1. すべてのカードを裏向きに束ね、よく混ぜてからテーブルの端の方に配置してください。
2. 上から9枚を裏向きのまま箱のなかにしまいます。  
残ったものを「山札」と呼びます。
3. 山札の上から3枚をめくって、山札の横に1列に表向きで並べてください。  
これが「課題」になります。



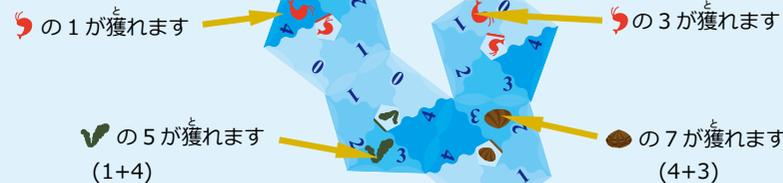
# もくてき しゅだん 目的と手段

## ▶海の幸

見た目は普通ですがべんたまりんから獲れるものは海の神様の秘宝に通じると言われています

☆これを獲れば勝ちです。見習い魔女は試験に合格し、晴れて一人前の魔女になれるのです。

- 海の幸には ♣ と ♠ と ● の3種類があり、それぞれ1から10まであります。
- 海の幸はペンタパネル内のシンボルのところで、そのシンボルの海の幸が獲れます。
- ペンタパネルのなかで他のペンタパネルとつながっているものをすべて足します。それが獲得できる海の幸の数字になります。

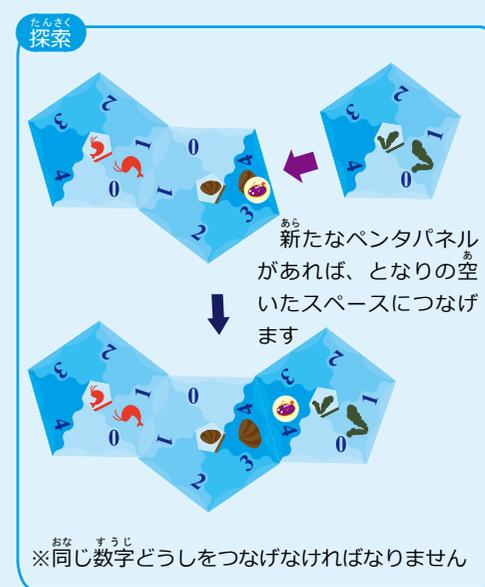
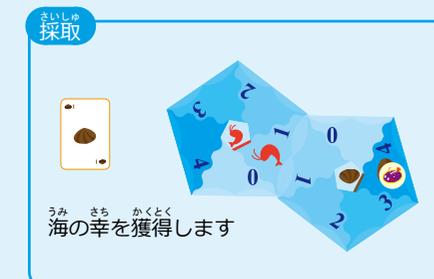
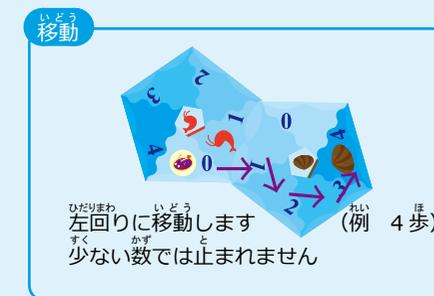


※0 どうししかつながっていないペンタパネルでは0の海の幸カードがないため、海の幸は獲れません

## ▶使い魔

見習い魔女たちと使い魔はいつもいっしょなのですが、今回めずらしくはなればなれになります

- ☆ペンタパネル内に入れるのは使い魔だけです。海の幸を獲るためには使い魔に頼らなければなりません。
- 使い魔コマはペンタパネル内の0から4までの5つの区画に配置されます。
- ペンタパネルがつながっているところでは、その使い魔の持ち主のプレイヤーがどちらのペンタパネルに使い魔がいるのかをいつでも決められます。
- 使い魔はプレイヤーからの命令を受け、**移動** **探索** **採取** をおこないます。



☆課題の海の幸が獲れるように **移動** → **探索** をおこなうのが基本となります

## ▶ コマンドパネル

カウンタークロックワイズペンタマリン  
左回りの五角海にいる使い魔に命令するための魔法です

☆リズたち見習い魔女は命令の魔法を封印した状態で、左回りの五角海の外側から使用します。時間が経ち封印が解除されると、左回りの五角海内にいる使い魔がその命令のとおりに行動します。大変めんどくさいことこの上なく、さすが魔女になるための最終選抜試験として採用されるだけのことはあります。



普段は封印状態で自分の前に置いてください  
場に出すときもこの状態でお願いします

使い魔を移動させたいときはペンタパネルの数字に矢印を向けて配置してください

0 1 2 3 4

使い魔に探索させたいときはコマンドパネルの海の幸が五角形で囲まれたシンボルに矢印を向けて配置してください



使い魔に採取させたいときはペンタパネルがコマンドパネルの海の幸のシンボルに矢印を向けて配置してください



◎他の見習い魔女のコマンドパネルをいかに上手に利用するかが、このゲームの鍵となります。使い魔は命令フェイズで命令され、その次の解決フェイズで命令されたことが実行できるかどうか決まります。命令を実行するためにはコマンドパネルが封印状態から解除状態になり、なおかつタイムマーカーがそこに到着する必要があります。ペンたまりんにいる使い魔を操るのは大変なことなのです。このあたりについては次の「ゲームの流れ」でくわしく説明します。

## タイムマーカーの進み方

ペンたまりんでの時間の流れはタイムマーカーによって現れます。すべてが左回りなペンたまりんではタイムマーカーも左回りに動きます。

じゅうよう重要

①がタイムマーカーからいちばん近いペンタパネルの辺になります



タイムマーカーはペンタパネルの辺を左手に見ながら左回りに進みます

## ゲームの流れ

このゲームは通常1～6ラウンドにわたってプレイされます。1つのラウンドは3つのフェイズで成り立ちます。AからB、Cへと順番に実行したあと、次のラウンドに進んでまた同じように3つのフェイズを繰り返します。

### ラウンド

A: 開始フェイズ

B: 命令フェイズ

C: 解決フェイズ

A: 開始フェイズ



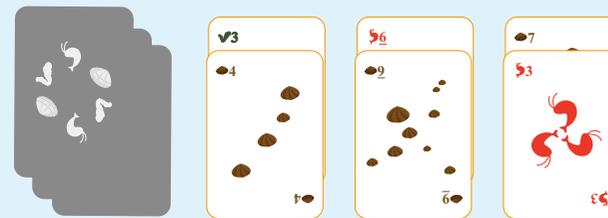
### スタートプレイヤーの交代

第2ラウンド以降はスタートプレイヤーが左回りに次のプレイヤーに移ります。

### 課題の追加

山札の上から海の幸カードを3枚めくり、すでに場に出ている課題に重ねて1列に表向きで並べます。

※下になったカードのシンボルと数字がプレイヤー全員に見えるようにしてください。



課題の海の幸が獲れるようにペンタパネルを上手につなげてください

※課題は第1ラウンドに6枚、第2ラウンドに9枚、第3ラウンドに12枚と増えていき、山札がなくなるまで続きます。通常ルールですと第6ラウンドで山札がなくなります。

◎山札から海の幸カードを引けなくなった時点でゲームは終了します。

第6ラウンドの開始フェイズで山札がなくなっても第6ラウンドの命令フェイズ→解決フェイズと進み、第7ラウンドの開始フェイズを迎えたところで終了することになります。

## B: 命令フェイズ

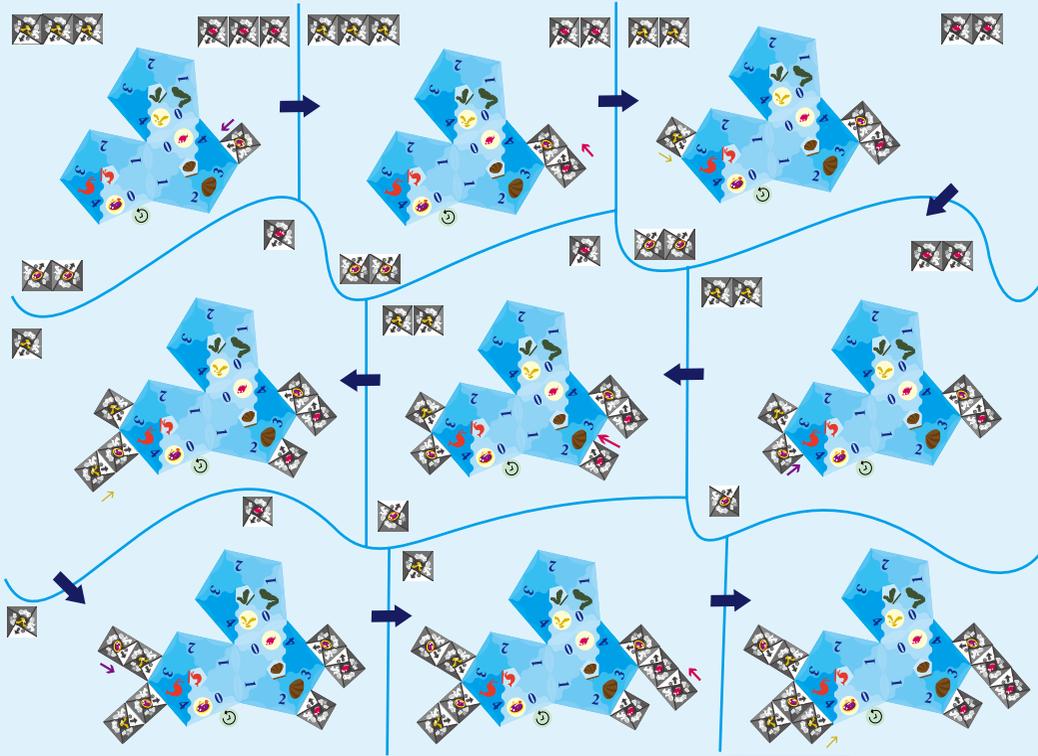
自分の使い魔がどう動けば、課題の海の幸が獲れるのかをよく考えてください。  
方針が決まったら、封印をかけた命令の魔法を唱えましょう。  
☆ひとり1枚ずつ、左回りの順番でコマンドパネルを配置していきます。

### おきかた

鎖で封じられた矢印を、行動させたいシンボルに向けてみましょう  
**表か裏か？** 封印状態 (矢印が時計の鎖に巻かれているもの) で出してください。  
**どうやって？** 矢印を場に出ているパネルの辺に向けてつけてください。  
・ペンタパネルの場合→右か左かどちらかの角に合わせてください。  
・コマンドパネルの場合→ぴったりくっつけてください。

※タイマーがある辺には配置できません。 ※他のパネルと重なるようには置けません。  
※場に出ている他のパネルをずらしてもいけません。 ※机の端から落ちてしまうようには置けません。

- スタートプレイヤーは自分の前にあるコマンドパネルを1枚場に出します。  
※自分の前にコマンドパネルが残っている状態でのパスはできません。
- 左回りの順番で他のプレイヤーも同じようにコマンドパネルを1枚ずつ場に出していきます。  
これをコマンドパネルがなくなるまで繰り返します。



### ◎全プレイヤーの目の前からコマンドパネルがなくなったときに命令フェイズは終了します

このフェイズでは命令を出すだけです。出された命令はそのまま場に残り、次の**解決フェイズ**での解決を待ちます。  
出した命令が考えたとおりに実行されるのか、考えていなかったことが実行されるのか、何も実行されずに持ち主の手元に返ってくるのか、次のラウンドまで場に残り続けるのかどうか、が決まります。

## C: 解決フェイズ

見習い魔法たちが唱えた命令の魔法は使い魔に正しく伝わるのでしょうか？  
**解決フェイズ**は場に置かれたコマンドパネルを決められたルールによって、つぎつぎと解決していくフェイズです。以下の流れでおこないます。

1. タイマーカードにいちばん近い**封印状態**のコマンドパネルを矢印の向きを変えずに裏返して封印を解く

封印されていた命令の呪文が唱えられます。

2. いま裏返したコマンドパネルの中央の数字分タイマーを進める

まんなかの数字は解封されるまでどれくらいの時間がかかったかを現しています。  
コマンドパネルの持ち主がタイマーをその数字の分、左回りに進めてください。

**判定** ここで **タイマーがコマンドパネルが配置されているペンタパネルの辺に来たかどうか？** を判定します

3. コマンドパネルが持ち主の元に戻る  
**解封状態**のコマンドパネルの命令が実行される

◎1から3までを繰り返し、場から**封印状態**のコマンドパネルがなくなった時点で解決フェイズは終了し、次のラウンドへ移ります。

※タイマーがこなかった**解封状態**のコマンドパネルはそのまま場に残ります。  
※もしその時点でプレイヤー全員の手元にコマンドパネルが1枚もない場合は、タイマーをいちばん近くのコマンドパネルがあるペンタパネルの辺まで進めてください。

唱えられた命令の魔法はいつまでもそこに残り続けません。  
場に出たコマンドパネルは、配置されたペンタパネルの辺 (それに連なるコマンドパネルを含む) にタイマーが来たときにその役目を終え、持ち主の手元に戻ります。  
このとき**封印状態**であれば命令は実行されません。**解封状態**であれば命令が実行されます。

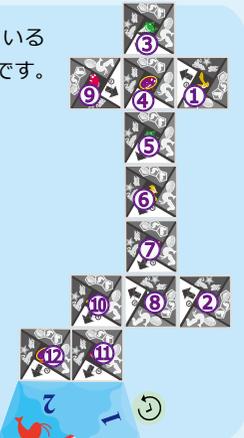
### 解決の

### 順番

**解決フェイズ**ではプレイヤーごとではなく、タイマーから近い順番にそのつどひとつひとつ解決していきます

ペンタパネルの辺に複数のコマンドパネルが連なっている場合は次の基準で順番が決まります。1も3もこの順番です。

ペンタパネルの辺を下に見て  
タイマーが右側にある状態で  
より右にあるもの  
複数ある場合はより外側にあるもの



# つかまの こうどう 行動

封印された矢印が示すシンボルの通りに使い魔が行動します

これは強制です

不可能な場合をのぞき、たとえどんなにやりたくなくても必ず命令通りに実行しなければなりません

0 1 2 3 4

○使い魔が移動します→5ページ  
移動したくなくても移動しなければなりません



○使い魔が探索します→5ページ  
シンボルが同じであれば好きなペンタパネルを選べます。それが残っていない場合は置けません。

他のペンタパネルと重なるように置けません、コマンドパネルと重なりそうな場合→コマンドパネルを持ち主の元に戻す。どの状態でも命令は実行されない。タイムマーカーと重なりそうな場合→タイムマーカーを新しいペンタパネルのどれか好きな辺にうつける（これは準備のときにも有効です）このルールで置いてください。

○使い魔が採取します→5ページ  
課題の海の幸カードが獲得可能であれば、使い魔の持ち主のプレイヤーはカードを自分の目の前に全員に見えるように表向きに置いてください。ショートゲームであれば、この時点でゲームは終了します。

○現段階では無視してください

## 複数のシンボル

○解封された矢印の先に複数のシンボルが描かれている場合は、そのすべてをプレイヤーの望む順番で実行してください。

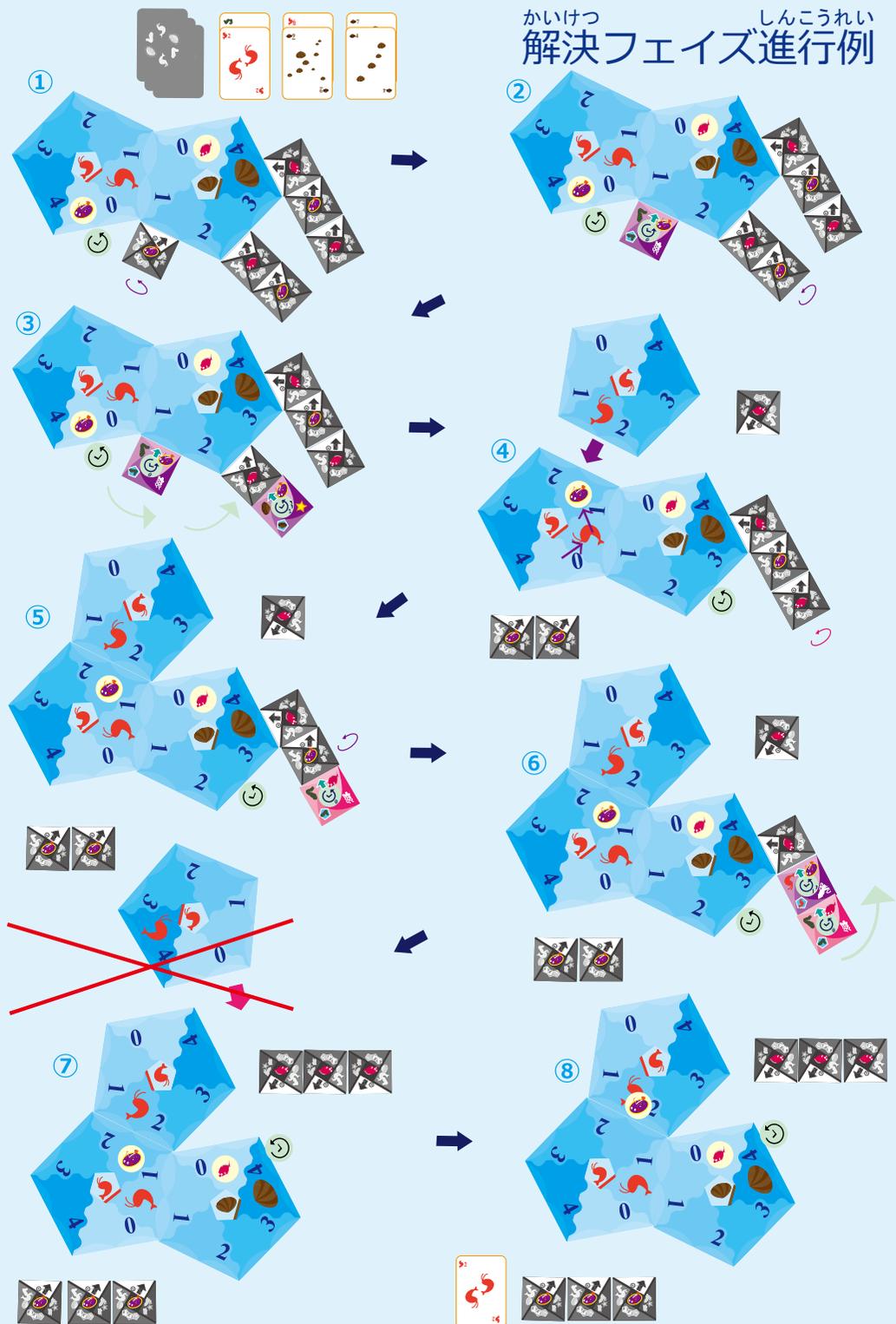
←左図の場合のように海の幸シンボルと数字の両方が描かれていれば以下のどちらかを選んで実行してください

- A) 海の幸を採取してから使い魔を4歩移動する
- B) 使い魔を4歩移動させてから海の幸を採取する

右のページに解決フェイズの進行例を載せましたので解説します。

- ① タイムマーカーにいちばん近い封印状態のコマンドパネルを解封します
- ② 中央の数値が「0」なのでタイムマーカーを0進めます=動きません
- ③ 今度は「2」だったのでタイムマーカーを2つ進めます
- ④ タイムマーカーが右側のペンタパネルの『2』の辺を通過して『3』の辺に着いたため、これらの辺に配置されたコマンドパネルの解決をおこなうと同時にコマンドパネルは持ち主の元に戻ります  
ウミウシの使い魔が2歩移動します  
ウミウシの使い魔がとなりを探索します  
ウミタナゴの使い魔は何もしません
- ⑤ 中央の数値が「0」だったので次のコマンドパネルを解封します
- ⑥ 今度は「1」だったのでタイムマーカーを1つ進めます
- ⑦ タイムマーカーが右側のペンタパネルの『4』の辺に着いたため、ここの解決をおこなうと同時にコマンドパネルは持ち主の元に戻ります
- ⑧ ウミタナゴの使い魔がとなりを探索しようとしたのですが、他のペンタパネルと重なるため実行できませんでした  
ウミウシの使い魔が採取します。ショートゲームの場合はこの時点でゲームが終了します。

# かいけつ 解決フェイズ 進行例



Move (number of steps is the number on the edge of the pentapanel with the time marker)  
Explore  
Retrieve

Passing isn't allowed.  
actions:  
Merge the command phase and the resolution phase, so that only the starting player can choose one of the following three actions:  
Add "starting player advances the time marker one step to the start phase."  
Omit all command panels. Introduce the big catch mode and change the game progression as follows:  
The test master, anxious to hurry the test along, has cast an all-encompassing spell on Poseidon's Pentacle to increase the apprentice witches' own magic powers. The apprentice witches are now able to command their familiars instantly.

Easy Mode  
The testmaster is feeling generous and has relaxed the criteria for obtaining the bounties of the sea. From the beginning of the game, all 30 bounties of the sea cards are placed face-up on the table as the assignments. The game ends when the total value of the cards reaches 11 or more, and that person (or team) wins.

Big Catch Mode  
Important: If the NPC meets the winning conditions, all players lose the game.  
If there are no bounties of the sea cards for the assignment, draw bounties of the sea cards from the deck until the retrieve the bounties of the sea.  
If there are no bounties of the sea cards for the assignment, draw bounties of the sea cards from the deck until the corresponding bounties of the sea card appears, and retrieve it. Remove the other bounties of the sea cards from the game at this time.

Retrieve  
Even if the symbol shown by the arrow is different from the symbol on the panel where the NPC is, the NPC can still retrieve the bounties of the sea.

Explore  
The panel should be chosen randomly. If you must place the time marker again, place it at the previous number + 1. (If the previous number is 4, place the time marker at 0)

Move  
Move it as close as possible to the bounties of the sea symbol.

☆ In the resolution phase, the starting player should perform the following:  
When using multiple NPCs, slide the second and subsequent NPCs farther away from the time marker until you're able to place them.

panels to be placed.  
If the number of command panels to be placed is less than three, reduce the number of next edge.

If the command panel cannot be placed because other panels are in the way, slide it to the next edge.  
behind: and if it's at sector 0, it will be one place ahead.  
sector 2, it will be two places behind: if it's at sector 1, it will be one place behind: if the time marker is at sector 3, it will be three places behind: if it's at sector 4, it's four places behind the time marker's travel route.

If the time marker is at sector 4, it's four places behind the time marker's travel route.

At the beginning of the command phase, the command panels before all players are as follows:  
Placement is done without the starting player looking at the unsealed side.

One to three familiars not chosen by the players will be used as NPCs. Setup should be arranged in the same way as for the players.  
A testmaster who likes parties has enlisted a familiar without a mistress (in role-playing game language, an autonomous familiar or NPC).

Add NPCs (non-player characters)  
show each other the unsealed sides of command panels. The end and winning conditions are determined by each team.

The test master, who likes team games, has decided to allow the apprentices to take the test in teams. The test master, who likes team games, has decided to allow the apprentices to take the test in teams. The test master, who likes team games, has decided to allow the apprentices to take the test in teams.

Team Competition  
All three single-bounty cards are stored in the box.  
Twenty cards are stored in the box and drawn one at a time.

Example: Draw one card at the beginning of the game and then no drawing at all.  
At the start of the game, divide the teams into one against two, two against two, one against three, and so on. Teams can show each other the unsealed sides of command panels. The end and winning conditions are determined by each team.

The test master is trying to create an ideal test. Change the number of bounties of the sea cards to be drawn. Three cards are placed in play as the first assignment in the setup phase, nine cards are put away in the box, and three cards are drawn from the deck in the start phase. Adjust the quantity of these.

Adjusting the Assignment  
To add variety to the game, we suggest some optional rules below. You may include them individually or in combination.

# せんたく 選択ルール

ゲームにバリエーションを与えるための選択ルールです。個別に採用しても、複数採用してもOKです。

## ▶課題の調整

よりよい試験を求めている試験官が、理想的な試験を作ろうとしています。海の幸カードを引く枚数を変更します。準備段階で最初に課題として場に出す3枚。箱にしまつ9枚。開始フェイズに山札から引く3枚。これらの数量を調整してください。開始時に1枚出すだけであとは一切引かない試験とか、箱に20枚しまつて1枚ずつ引く試験とか、3種類とも1枚を箱にしまつてみたりなどいろいろ試せます。

## ▶チーム戦

団体競技好きな試験官の采配により、チームを組んでの受験が認められました。ゲーム開始時に1対2、2対2、1対3のようにチーム分けしてください。チームどうしてコマンドパネルの解封状態 側を見せ合ってもOKです。終了条件及び勝利条件はチームごとに判定します。

## ▶大漁モード

気前のいい試験官が、試験における海の幸の獲得基準を緩くしてくれました。ゲーム開始時から海の幸カード30枚をすべて表向きに場に出し課題とします。終了条件は獲得した海の幸カードの数字の合計が11以上になった人(チーム)が出たときとし、その人(チーム)が勝利します。

## ▶NPC(ノンプレイヤーキャラクター)の追加

パーティ好きな試験官が自律行動型使い魔を参加させました。プレイヤーが選ばなかったキャラクターをNPC(ロールプレイングゲーム用語)として1~3体使用します。セットアップはプレイヤーと同じように配置してください。

命令フェイズの最初に全プレイヤーに先立って次のようにNPCのコマンドパネルを配置してください。これはスタートプレイヤーが解封状態 側を見ずにおこないます。



※タイムマーカーが『4』にある場合、タイムマーカーの移動ルートの4つ前。おなじく『3』にある場合は3つ前。『2』なら2つ前で『1』ならひとつ前。『0』の場合にのみ、1つ先になります。置けない場合は置けるところまでスライドさせてください。配置するコマンドパネルが3枚に満たない場合は、配置する枚数を減らしてください。複数のNPCを使用する場合、2体目以降のNPCは置けるようになるまでタイムマーカーからより遠くにスライドさせて配置してください。

☆解決フェイズはスタートプレイヤーが以下のように実行してください。

移動 海の幸シンボルになるべく近づくように移動させてください。

探索 ペンタパネルは表を見ずに選んでください。もしタイムマーカーを置き直す場合があれば、そのときにタイムマーカーがあったところの数字+1のところに置いてください(『4』にあった場合は新しいペンタパネルの『0』に置いてください)

採取 矢印が示すシンボルと使い魔コマのいるところに描かれているシンボルが違っていても獲得できるものとします。海の幸カードが課題として場に出ている場合は通常通り獲得しますが、場に出ていない場合は山札からその海の幸カードが出るまで引き、それを獲得してください。このときにめくった他の海の幸カードはゲームから取りのぞいてください。

※ NPCが勝利条件を満たした場合、プレイヤーは全員敗北します。

## ▶かんたんモード

試験の進行に不安がある試験官が、左回りの五角海との時間のずれを修正する魔法をかけてくれました。これなら見習い魔法たちの命令が使い魔にすぐ届きます。ゲームからコマンドパネルを省きます。大漁モードのルールを入れ、ゲームの進行を以下のように変更してください。

・開始フェイズに『スタートプレイヤーはタイムマーカーをひとつ進める』を追加します。

・命令フェイズと解決フェイズをまとめてひとつにし、スタートプレイヤーのみが以下の三つの中からひとつを選んで実行してください。パスはできません。

- 移動 (歩数はタイムマーカーがあるペンタパネルの辺の数字)
- 探索
- 採取

# OPTIONS