



発売元：株式会社風栄社

DOMINA GAMES 公式サイト <https://www.dominagames.com/>

本品に関する情報は、上記サイトをご覧ください。ご意見、ご質問も上記サイトよりお送り頂けます。

目次

ゲームの目的	04	敵カードの見方	13
ゲームの準備	04	ソロプレイのルール	14
ターンの流れ	06	細則	15
ゲームの場	08	クレジット	15
運命カードの見方	10	キャラクター	16
占術の心得	11	カードの暗示と解説	18
ソロプレイの準備	12		

内容物

◆ 説明書（本書）×1



◆ ライフボード ×2



◆ ライフマーカー ×2



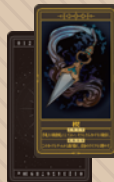
◆ 運命カード ×60



◆ 星霊カード ×5



◆ 楔カード ×3



◆ キャラクターカード ×6



◆ 敵カード ×6



◆ 敵行動キューブ ×1



ストーリー

薔薇の花言葉は嘘ばかり。

黒い燭台。揺れる炎。

垂れ絹に伸び縮む影の群れ。

カップに真紅を満たしたら、甘い儀式の幕が開く。

天蓋に煌めく星たちは、零れ落ちたる未来のことは。

カードを手繰り、数を並べ、星々の聲を魔女は聴く。

運命を自在に並び替え、無象の命を秤にかけて、

カードをそっと指さすと、どこかの誰かが息絶える。

新月の夜に魔女たちは、星占いに花を咲かせる。

罪なき人々の魂を賭けて――

お問い合わせ

- 本品に関するご質問がございましたら、下記のメールアドレスよりご連絡下さい。
サポート専用アドレス：support@fueisha.co.jp
- 本品の最新情報は下記のホームページでご確認下さい。
ホームページ：https://www.dominagames.com/

ご注意

- 本品には小さな部品が含まれております。誤飲を防止する為に小さなお子様の手の届かない場所に保管してください。
- 本品の仕様、及び外観は予告なく変更される場合があります。

ゲームの目的

本作は1～2人用の対戦カードゲームです。あなたは魔女となり、「星めぐり」と呼ばれる儀式を通して相手の魔女とゲームに興じます。

「星めぐり」では見知らぬ人々の命を賭けます。これをライフと呼び、相手のライフを0にするとゲームに勝利します。

いかに手札の数字を組み合わせ、どのような強力なカードを創造していくのか、そこが魔女たちの「星めぐり」の醍醐味となっています。

(まずは2人用ルールから説明しますが、ソロプレイを行う場合もこちらから順にお読みください)

ゲームの準備

1: ライフボードの準備

各プレイヤーは下図のように、自分のボードを準備します。



[ライフマーカー]

現在のライフを表します。
最初は20の上に置きます。



2: キャラクターカードの選択

6枚のキャラクターカードを裏向きでシャッフルして各プレイヤーに3枚ずつ配ります。各プレイヤーは配られた3枚の中から1枚を選んで自分のキャラクターとします。二人とも選んだら公開して自分の場に置きます。選ばなかったカードはゲームから取り除きます。

[キャラクター名称]

[効果テキスト]

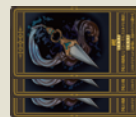
このキャラクターを持つプレイヤーに与えられる恩恵です。



3: カードの準備

星霊カード5枚と、楔カード3枚を以下の図のように並べます。運命カード60枚を裏向きでシャッフルし、「山札」とします。

[山札]



4: 先攻後攻の決定

先攻、後攻を運命の導きに従って決めます。

先攻は山札から3枚、後攻は5枚引いて手札とします。

以上の準備ができたら、先攻プレイヤーからターンを開始します。

ターンの流れ

1: ターン中にできること

手番のプレイヤーは以降の事(*)を好きな順で好きなだけ行えます。

*【星くず生成】

好きな枚数の手札を数字の合計値が丁度10になるように公開し、束としてまとめて自分の場に置き、「星くず」1つとします。

(「星くず」は捨札にすることで何かの支払いに使うことができます)

(「星くず」は自分のターン中に使い切らなければなりません)



*【攻撃】(星くずを1つ使用)

自分の場の「星くず」1つを支払います。

相手に1ダメージを与えます。

(支払ったカードは捨札にします)

(「星くず」が足りない場合は行えません)



*【星霊昇華】(星くずを3つ使用)

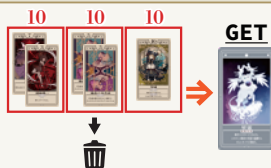
自分の場の「星くず」3つを支払います。

場の「星霊カード」1枚を獲得し、「昇華カード」として自分の場に置きます。

(支払ったカードは捨札にします)

(「星くず」が足りない場合は行えません)

(「星霊カード」が場に残っていない場合も行えません)



*【昇華カードの起動】

【起動効果】と書かれていて「未使用」である昇華カードを「起動」します。「起動」したらそのカードを押し出すことで「使用済」にし、その後で書かれている効果を処理します。

(カードに起動効果が2つあるときは、そのうち1つを選んで処理します)



昇華エリア

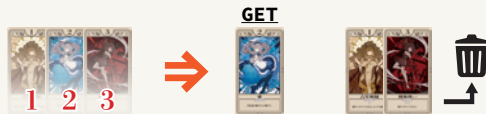
昇華カードは、自分の場の「昇華エリア」という場所に置かなければなりません。昇華エリアには昇華カードを7枚までしか置けません。枠が足りない場合、新しい昇華カードを置く前に1枚選んで捨札にすることができます。

*【連番作成】

数字が3つの「連番」になっている手札を公開します。(5,6,7など)

そのうち任意の1枚を「昇華カード」として、自分の昇華エリアに置きます。

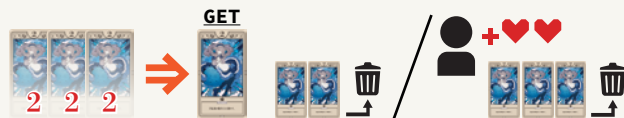
残り2枚は捨札にします。(10,0,1のように数字の両端を繋げても連番とは扱いません)



*【同値作成】

数字が3つ共「同値」になっている手札を公開します。(3,3,3など)

そのうち任意の1枚を「昇華カード」として自分の昇華エリアに置き、残り2枚は捨札にします。または、3枚とも捨札にして自分のライフを2点回復します。



2: ターンの終わりに行うこと

手番のプレイヤーは、やりたいことが無くなったらターンの終了を宣言します。

そのとき、以下の処理を順に行います。

- ①: 自分の昇華エリアのカードをすべて「未使用」にする。
(押し出していたカードを戻します)
- ②: 手札が3枚を越えている場合、3枚になるまで好きな手札を捨札にします。
- ③: 山札から4枚引いて手札に加えます。
- ④: 相手が手番プレイヤーとなってターンを開始します。

ゲームの場

相手の昇華エリア



捨札



相手の星くず置き場

相手のライフボード 相手のキャラクター



星霊置き場

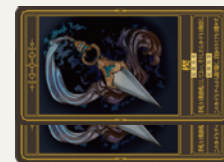
山札



自分のキャラクター 自分のライフボード



自分の星くず置き場



楔置き場



自分の昇華エリア

運命カードの見方



【数字】

運命カードはそれぞれ数字を持っています。
星霊カード、楔カードには数字がありません。

【カード名称】

【効果テキスト】

【起動効果】

- 昇華エリアで起動した時の効果です。
- ✧ が描かれている場合はその数の星くずを支払わなければ起動できません。
- 手札の数字を変更する効果を使用した時はその手札を公開し、昇華エリアに置くかターン終了時まで数字が変更されているものとして扱います。

【常在効果】

- 昇華エリアにあるだけで常に発揮される効果です。

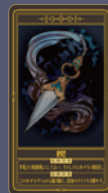
占術の心得

このゲームの重要な秘密をお伝えします。

【楔】

先に相手のライフを「15」以下にしたプレイヤーは、場の「楔カード」1枚を獲得し、「昇華カード」として昇華エリアに置きます。「10」「5」についても同様になります。

もし、昇華エリアに空きが無いうえでどれも捨札にたくない場合は、いま獲得した楔カードを昇華エリアに置かずゲームから取り除いても構いません。



【スカーレット】

赤色の運命カードは特に強い力を持っています。これを「スカーレット」と呼びます。

スカーレットは、望むならそのカードの数字を1増減して使うことができます。(0を-1に、10を11にすることもできます)

この増減と昇華カードの効果による数字の変更は、好きな順で組み合わせることができます。



<例1>

右図の場合スカーレットの0を1として、4を3として扱うことで、1,2,3の連番を作成することができます。



<例2>

スカーレットの7を8にした後で「8/王」の効果を使用し、10として扱うことができます。
(「8/王」の効果は「8以上である手札1枚の数字を、0~10の好きな数字に変更する。」)



ソロプレイの準備

- 1 6枚のキャラクターカードの中から使用する1枚を選び、自分の場に置きます。選ばなかったカードはゲームから取り除きます。
- 2 6枚の敵カードの中から自分のキャラクターと同じ名前のカードをゲームから取り除き、残り5枚をシャッフルして敵カードの山札とします。
- 3 敵カードの山札から1枚引き、対戦相手とします。
- 4 P.4「ゲームの準備」の1のように、自分と相手のボードを準備します。
- 5 P.5「ゲームの準備」の3のように、場を準備します。
- 6 戦いを始めます。決着が着いたら上記[3]からの手順を行い、次の戦いを始めます。3勝したらゲームクリア、3敗したらゲームオーバーです。



敵カードの見方



[キャラクター名称]

[行動]

この敵のターンに行う処理です。ターン毎に1つずつ進み、特定の区間でループします。

[楔]

この敵が楔を取得したときに行う処理です。

<シルルーゼの例>

シルルーゼは1ターン目に、「あなたに1ダメージを与える」行動をします。

2ターン目、3ターン目は「シルルーゼ自身に2ダメージを与えた後で、あなたに4ダメージを与える」行動をします。

4ターン目は再び「あなたに1ダメージを与える」行動をし、以後は繰り返します。

ソロプレイのルール

- ・ソロプレイではプレイヤーが常に先攻となります。カードを3枚引いて、プレイヤーのターンから戦いを始めます。自分のライフが0になる前に、相手のライフを0にできれば勝利です。
- ・敵は手札を持ちません。
- ・敵カードには行動のリストが書かれており、ターン毎に異なる行動をします。敵の1ターン目には「1」に敵行動マーカーを置いてそれを処理します。

以降、敵のターンになるたびに敵行動マーカーを1つ進め、進んだ先の行動を処理します。末尾の行動から進む場合、敵ごとに決まった位置に戻してそのマスの処理を行います。

<フィスティの例>

フィスティの2ターン目では、2のマスの位置に敵行動をキューブを移動させ、「この敵のライフを1増やす」行動をします。3ターン目は1のマスの位置に敵行動をキューブを移動させ、「この敵が星霊を1枚獲得する」行動をします。



- ・敵は星霊を獲得したらすぐに起動します。また次以降の敵のターン開始時にも、獲得済の星霊をすべて一つずつ起動します。
- ・敵が獲得した星霊の効果は以下のように読み替えてください。

星霊

起動効果

あなたに1ダメージを与える。
このターン3体目の星霊の起動なら
さらに1ダメージを与える。

- ・敵が楔を獲得したら、ただちにそのキャラクターの「楔」の記述に従います。

細則

- ・昇華エリアにある星霊カードを捨札にする時は、捨札置き場に置く代わりにゲームから取り除きます。
- ・昇華エリアにある楔カードを捨札にする時は、捨札置き場に置く代わりにゲームから取り除きます。
- ・昇華カードが8枚以上ある時に1枚しかない「9／劇団」を捨てたとき、ただちに昇華棒が7枚になり、溢れた枚数分の昇華カードを捨札にします。
- ・「 α /外」は「生き急がないで、マルファ」で昇華カードにしたり、「星の剣のリュドミーラ」で星くず1つにしたり、「楔」で捨札にすることは可能です。
- ・ライフは回復しても20は越えません。
- ・山札が尽きたら、その時点で捨札をシャッフルして山札にします。

クレジット

[ゲームデザイン、フレーバー]

Pawn (Steppers' Stop)

[プロデューサー]

EINO (Domina Games)

[グラフィックデザイン]

TANSAN

[イラストレーター]

cyawa

[英文監修]

Samuel J Allen

[広報]

M.hirose (Domina Games)

[テスター&アドバイザー]

mayo

TEPIA

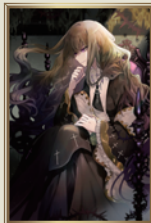
やべえ

EINO (Domina Games)

Y.Ohashi (Domina Games)

[発売元]

株式会社風栄社



ヴェロニカ

内政と外交を司る《庭園》を統べる大魔女にして、世界の良心たる組織《ローズ》を蝕む影の支配者。

慈愛に満ちた言動で支持を集める一方で、魔法使い優越主義者たちによる支配構造を確立するための策謀を幾重にも巡らせている。

「星めぐり」では「大量の人間の無差別な死」を賭けている。



シルルーゼ

諜報と反乱分子の処理を司る《断頭台》を統べる大魔女。

権力への執着が強く、ヴェロニカの没落を狙っている。他人への不信心も強い。

「星めぐり」では「裏切り者たちの無残な死」を賭けている。



マルファ

魔法や占術の研究開発を司る《森》を統べる大魔女。

熱狂的な魔法使い優越主義者であり、公然と本音を漏らしてしまうことがあるのでヴェロニカも手を焼いている。アナスタシアを尊敬している。

「星めぐり」では「才に乏しい魔法使いたちの死」を賭けている。



アナスタシア

対外的な宣伝、情報操作、認知と幻影を司る《まろび丘》を統べる大魔女、を装った人間。

優雅なものとヴェロニカが大好きで、醜いものを憎悪する。

「星めぐり」では「美美女たちの華々しい心中」を賭けている。



リュドミーラ

剣術の研究と対策を司る《引き裂き谷》を統べる大魔女。

訓練と称して《薔薇の紋章》で支配した剣術使いたちに命の奪い合いを行わせている。戦闘を楽しむあまり立場を忘れることがある。

「星めぐり」では「誇り高き戦士たちの無様な死」を賭けている。



フィステイ

歴史の記述や《剣》の物語を司る《図書館》を統べる大魔女。

ステルスと保身に長け、その実態は謎に包まれている。

「星めぐり」では「無知な人間たちの間抜けな死」を賭けている。

。カードの暗示と解説。

この世界の占星術師たちが愛用し、人々の運命さえも翻弄すると伝えられているカード「フェルヴェール」。
一説にはある巡礼者によって創られたとされるそのカードの、暗示と意味を紹介します。



■ 0/終焉

死。古いものの終わり。埋もれた過去。
これ以上ない失敗。観念して手放すこと。



■ 1/占星術師

創始者。幕開け。主役。希望。追加の一言。金勘定。未知への理解。
学問。官吏。見たいことではなく見たことのみを信じること。



■ 2/愛

慈しみ。思いやり。家族。恋人。誕生。出産。傷病の快癒。
次の機会や次の人につなげること。発展途上。求める前に与えること。



■ 3/剣術使い

戦い。時代に合う力。武器。言論。傀儡。愚直。正道。積み重なる研鑽。
避けられない衝突。その方向に進むこと。躊躇わず実行すること。



■ 4/外法使い

禁忌。反則。リスク。疎外。外れ道。犯罪。交換。取引。
行き過ぎた効率化。悪に手を染める弱さ。汚れに耐える強さ。
損失に備えること。一度だけ躊躇うこと。



■ 5/運命の交差点

世界。環境。不可知。二面性。両義性。決定的な出会い。一期一会。
新しい選択肢。周りを見渡すこと。



■ 6/反旗

反抗。革命。熱狂。連帯。動物。言い出しっぺ。反転。篡奪。
信じがたい番狂わせ。うまくいっても油断しないこと。
計画が破れても諦めないこと。



■ 7/血紅星

最悪。災厄。夢。台無し。知らない場所。狂気。混血。混成物。
独自の規則。心を奪われる。初めの味。心のままに行うこと。
逃げられるものなら逃げること。



■ 8/王

支配者。制御。山。覆らない記録。輝かしい精神。上に立つ決意。
人を裁く。決断を求められる。人間らしくするのもほどほどにすること。



■ 9/劇団

茶番。創作。セッション。組織。夜。演技。裏の顔。多様性。パーティー。大きい
入れ物。大勢。多くすること。いつもの自分を捨ててみることに。



■ 10/聖域

睡眠。逃避。魔法。密かな催し。散策。小さな発見。中間地点。
思いやりのある嘘。つかの間の安息。すべてを忘れて眠ること。



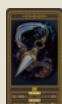
■ a/外

例外。何にでもなれる。誰もいない。常識の外。食欲。外出。自然界。恐怖。始まり
の混沌。知ったことを軽々しく口にしないうこと。



■ 星霊

認識上に煌めく「星」を集めて造られた使い魔。
占星術師は星霊を通して星々に干渉し、運命を望む方向に誘おうとする。



■ 楔

占星術師たちが使う小道具。
未来は移ろうものだが、カードを楔で縫い付けると占いの結果を固定できると信じられて
いる。