

# MAZELU and the witch's cauldron マゼルクと 魔女の大釜

プレイ人数：3～6人 プレイ時間：10分 対象年齢：6歳以上

深い森の中にある一軒の家。  
そこでは、美しい魔女が  
「マゼルク」という小鬼を何匹か飼っていました。

魔女はいつものように薬のレシピをマゼルクたちに渡すと、  
出掛けてしまいました。薬を作るには、適切な材料を手際よく  
大釜に入れ、呪文を唱えなければなりません。

これが何の薬になるかはわかりませんが、  
マゼルクたちは魔女からの寵愛を求めて、  
今日もせっせと働きます。

## ゲームの目的

各プレイヤーは小鬼のマゼルクになり、  
リズムよくカードをプレイしながら  
さまざまなアクションをします。  
山札のカードがすべてなくなったとき、  
最もカードを多く取った人が勝利します。

遊び方の動画はこちら



## 内容物

魔力チップ…4枚



材料カード…54枚(27種、各2枚)



## ゲームの準備

- ① 材料カードのうち、「りんご」「とかげ」「マンドラゴラ」の絵柄がおもて向きになるよう揃えます。カードをよく切って一つの山札にし、おもてを上にして場の中央に置きます。
- ② カードをプレイする(出す)ためのスペース(「大釜」といいます)を開けておきます。
- ③ (プレイヤーの人数-2) 個の魔力チップを山札と大釜の周りに置きます。使わないタイルはゲームから除外します。

## 6人で遊ぶときの配置例



- ⑤ 2枚のカードに共通点を見つけた場合、手番プレイヤーは、**リズムに合わせて、呪文を唱えます。**

- ・共通点1つ…1拍目に共通点を言い、3拍休む。(例1)
- ・共通点2つ…1-2拍目に共通点を言い、2拍休む。(例2)
- ・共通点3つ…1-3拍目に共通点を言い、1拍休む。(例3)

うまく言えたら、次の1拍目「ぐー」に合わせて、山札のカードをすでに大釜に置かれたカードの上に重ねてプレイします。  
このうち、③に戻ります。

**【重要！】手番プレイヤーは変わりません！引き続き、次の1拍目に合わせてカードをプレイしましょう。**

- (例1) 2枚のカードの共通点が**1つ**の時



【色】どちらも赤。  
【数】違う。  
【物】違う。  
この場合、「赤」と唱えます。



【色】違う。  
【数】どちらも3つ。  
【物】違う。  
この場合、「3つ」と唱えます。



【色】違う。  
【数】違う。  
【物】どちらもりんご。  
この場合、「りんご」と唱えます。

- (例2) 2枚のカードの共通点が**2つ**の時



【色】違う。  
【数】どちらも1つ。  
【物】どちらもりんご。  
この場合に唱えるのは「1つ、りんご」か、「りんご、1つ」です。

- (例3) 2枚のカードの共通点が**3つ(まったく同じ)**の時



【色】どちらも青。  
【数】どちらも2つ。  
【物】どちらもとかげ。  
この場合に唱えるのは「青、2つ、とかげ」です。(順番は自由)

- ⑥ 2枚のカードに共通点がない時、すべてのプレイヤーは**一緒に、自分の顔の横で手を打ちながら「ハイ!」と唱えるアクション**(以後、「儀式」といいます)を行います。

儀式は、スタートプレイヤーの時は**1回**、2人目の手番では**2回**、3人目の手番では**3回**行います。(例4, 5, 6)



【色】違う。  
【数】違う。  
【物】違う。  
この場合、全員で手を打ちながら「ハイ!」と言います。

**【重要！】儀式中も、4拍子のリズムは続いています。**

## リズムを覚えよう!

このゲームは、4拍子のリズムにのって遊びます。

- ◆ 手番ではないプレイヤーは、4拍子のリズムを刻み続けます。  
1拍目は手を「ぐー」と握り、机や自分の太ももをかる〜く叩きます。  
2〜4拍目は手を「ぱっ」と開いて、机や太ももをかる〜く叩きます。
- ◆ 手番プレイヤーは、初めの1拍目に合わせて**カードをプレイ**します。  
そして次の1拍目に合わせて**アクションを実行**します。



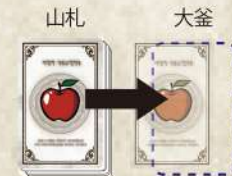
## ゲームの流れ (イージーモード)

ゲームはラウンド制で進行します。「誰かがアクションを間違える」か「スタートプレイヤーから3人目までが手番を終える」と、それまでにプレイされたカードが山分けされ、1ラウンドが終わります。

- ⑥ 最初のラウンドは、最近、何かを混ぜた人からスタートします。

- ① スタートプレイヤーは「マジカル〜」と言い、続けてほかのプレイヤー全員で、「ミックス!」と言います。  
その後、手番でない人は全員、4拍子のリズムで机か太ももをかる〜く叩き続けます。

- ② スタートプレイヤーは、心の準備ができたなら、1拍目「ぐー」に合わせて、山札のカードを1枚、おもて向きのまま、大釜にプレイします。



- ③ 2〜4拍目「ぱっ、ぱっ、ぱっ」の間、手番プレイヤーは、大釜と山札のカードの絵柄を比べ、共通する項目を探します。  
比べる項目は「色」「数」「物」の3つです。

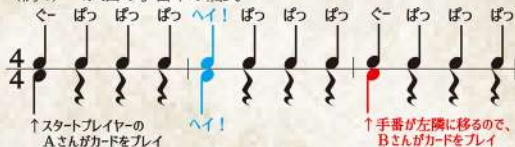
- ④ 共通点の有無により、次の1拍目に合わせて、どちらかの**アクションを実行**します。  
・共通点あり…呪文(手番アクション)を唱えたあと、手番が続きます。⇒⑤へ  
・共通点なし…儀式(一斉アクション)を行ったあと、手番が左隣の人に移ります。⇒⑥へ

儀式のあと、ただちに**手番プレイヤーが左隣に移ります。**

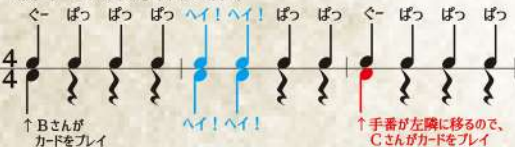
新たな手番の人は、次の1拍目にカードをプレイしましょう。  
こうして3人目が儀式を終えたとき、魔女の薬が1つ完成します。  
お互いに拍手し合い、**大釜のカードを全員で山分け**しましょう。  
足りない分は、山札から何枚か補充してください。

⇒これでラウンドが終了します。

- (例4) 1人目の手番中の儀式



- (例5) 2人目の手番中の儀式



- (例6) 3人目の手番中の儀式



- ⑦ だれかがアクションを間違えたとき、各プレイヤーは次のように行動しましょう。

- ・手番プレイヤーがアクションを間違えたとき(呪文を間違えた、1拍目でカードをプレイしなかった、など) ⇒手番でない人は、リズムを刻むのをやめ、**魔力チップを1つ取ります**。チップを取った人で大釜のカードを山分けしましょう。**手番プレイヤーとチップを取れなかった人はもらえません**。山分けの後、ラウンドを終了します。

- ・その他、誰かがアクションを間違えたとき(儀式をやらなかった、間違えて魔力チップを取った、など) ⇒誰かが間違いを指摘します。正しく行動した人でカードを山分けし、ラウンドを終了します。

- ・カードの山分けで足りない分は、山札から補充します。

- ⑧ ラウンド終了後は、手番プレイヤーが左隣に移り、山札がなくなるまで①-⑦を繰り返します。手番の途中で山札がなくなった場合、大釜に残ったカードはそのままにしてゲームを終了します。

- ⑨ 全員、自分の取ったカードの枚数をかぞえます。**最もカードを多く取った人が勝利**です。最多のプレイヤーが複数の場合は勝利を分かち合います。  
(どうしても勝者を一人だけ決めたい場合は、ゲーム後、最初に何かを混ぜた人を勝者とします!)

イージーモードはこれでおしまい。  
ややこしくて楽しい「**ノーマルモード**」へ  
すすむよ! ⇒裏面をめくりましょう。

ゲームはここからが本番！  
 ややこしくて楽しい「ノーマルモード」の  
 ルールを覚えて遊びましょう！

### ノーマルモードの遊び方

ゲームの流れは、イージーモードと変わりません。  
 ですが、呪文(手番アクション)が変わります。

- ・共通点1つ…共通点を示す呪文を唱えます。  
 その次の1拍目で、再びカードを  
 プレイします。(イージーモードと同じ)
- ・共通点2つ…**相違点を示す呪文**を唱えます。  
 その次の1拍目で、再びカードを  
 プレイします。(例7)
- ・共通点3つ…なんと、**対応する呪文がありません！**  
 次の一拍目「ぐー」に間に合うように  
 大急ぎでカードをプレイします。(例8)
- ・共通点なし…儀式の後、手番が左隣の人に移ります。  
 (イージーモードと同じ)

(例7) 2枚のカードの共通点が2つの時

手番プレイヤーは、その**相違点**(「いろ」「かず」「もの」のどれか)を  
 示す呪文を唱えます。

	【色】 違う。 【数】 どちらも1つ。 【物】 どちらもりんご。 この場合、 「いろ」と唱えます。
	【色】 どちらも青。 【数】 違う。 【物】 どちらもとかげ。 この場合、 「かず」と唱えます。
	【色】 どちらも黄色。 【数】 どちらも3こ。 【物】 違う。 この場合、 「もの」と唱えます。

(例8) 2枚のカードの共通点が3つ(まったく同じ)の時

対応する呪文はないので、大急ぎで、もう一枚のカードを大釜に  
 プレイします。

### いろいろな薬を調べて遊ぼう

カードには6種類の絵が描かれていますが、ゲームで使う絵は  
 3種類です。自由に組み合わせて、いろいろな薬を調べて  
 みましょう！



また、組み合わせによって、儀式(一斉アクション)を  
 変えてみるのもよいでしょう。例えば・・・

◆「惚れ薬」のレシピ  
 りんご+わらいだけ+マンドラゴラ

儀式は、自分の胸に両手を当てながら、  
 「キュン！」と言います。  
 2回目は「キュン、キュン!」、  
 3回目はもちろん「キュン、キュン、キュン!」です。

### 難易度を更に上げる(ハードモード)

ノーマルモードでのゲームに物足りなくなったメンバーなら、  
 次のようなルールを採用してみましょう。

◆ 3拍子にする  
 「ぐー、ぱっ、ぱっ」と、3拍子のリズムで遊びます。  
 儀式(一斉アクション)も3拍子でやりましょう。  
 (例) 1回目は、「へい!、ぱっ、ぱっ」  
 2回目は、「へい、へい!、ぱっ」  
 3回目は、「へい、へい、へい!」で終わり。

◆ 1プレイ&1アクションで手番を移す  
 必ず1プレイ&1アクションで手番が移っていきます。  
 始めはスタートプレイヤーから時計回りですが、  
 儀式(一斉アクション)のために、回り方が逆になります。  
 儀式を3回行ったら、誰かが間違えたら、ラウンド終了です。

◆ 呪文(手番アクション)のルールを変える  
 2枚のカードの共通点が1つなら、相違点を2つ唱えます。

	【色】 どちらも赤。 【数】 違う。 【物】 違う。 この場合、 「かず、もの」 と唱えます。
--	--

## MAZELU and the witch's caldron マゼルウと 魔女の大釜

[ゲームデザイン] 帆篠シンヤ  
 [アートワーク] 宛弥るいず  
 [企画] 福永裕介(ジョル)

[製作・著作]  
 ボードゲームカフェ ジョルディーノ  
**JOLDEENO**

乱丁、落丁、その他の  
 お問い合わせは、  
 joldeeno@gmail.com  
 まで、メールをお願いします。

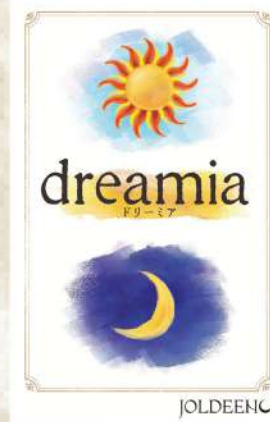
ジョルディーノのオリジナルゲーム

## dreamia ドリーミア

人数: 2~6人  
 時間: 20分  
 年齢: 10歳以上

この糸が、君と僕の夢をつなぐ。

夢工房の妖精になって、人間の子供たちに素敵な夢を届けましょう！  
 紙もペンも使わない、新しいお絵描き&コミュニケーションゲームです。



## しゃべルーム SHABELOR's enigmatic chat room

人数: 3~7人  
 時間: 5分  
 年齢: 10歳以上

雑談こそ、最高のゲーム。

5分×30万回の「超」雑談体験。楽しくも悩ましい三択問題を  
 みんなで作って話し合う「雑談ゲーム」に勝利しましょう！



本作「マゼルウと魔女の大釜」には、「しゃべルーム」で  
 遊ぶための追加カードが8枚、同梱されています。