

MAGIC MAZE Pocket



遊ぶ前に
砂時計アプリを
ダウンロードしよう！

身ぐるみをすっかりはがされたメイジ、バーバリアン、エルフ、ドワーフの4人。次の冒険に必要な装備を揃えるためには、地元のショッピングモール「マジックメイズ」へと強盗に入るしかありません。彼らの作戦はこう！セーで盗みを働き！入店から警戒の目を向けてきていた警備員を振り切るため！出口へと猛ダッシュだ！

ゲームの概要

『マジックメイズ・ポケット』はリアルタイムで進行する協力型ゲームです。**4個のヒーロー駒のどれであっても、いつでも好きな時に**操って、他の人には実行できないあなた固有のアクションを行わせることができます。北へ移動する、新たなエリアを探索する、エスカレーターに乗る……これらのアクションすべてで、プレイヤー間の緻密な協力が求められます。ヒーローたちを賢く操り、アプリ上の砂時計が尽きる前にミッションを完了しましょう！

しかも、ゲーム中はわずかな時間しかコミュニケーションを取ることができません。それ以外の時間は、**お互いに目や耳で伝わるような合図を送ることなく**プレイしなければならないのです。

ゲームの目的

すべてのヒーロー駒がそれぞれアイテムを1個盗んだ状態で、指定の制限時間以内にショッピングモールから脱出できた場合、プレイヤー全員がゲームに勝利します。

猶予はアプリ上の砂時計が尽きるまでですが、ゲーム中に砂時計マスに止まると、追加の時間が得られます。ヒーロー駒が脱出する前にアプリ上の砂時計が完全に尽きた場合、プレイヤー全員の敗北となります。ウロウロしている間に疑いを募らせたモールの警備員が、あなたたちを取っ捕まえてしまうのです！

内容物

カード 34枚（モールカード 24枚、アクションカード 9枚、盗み／脱出カード1枚）、故障トークン（バツ印） 12枚、異なる色のヒーロー駒 4個。加えて、iOSまたはAndroidからダウンロード可能な「Magic Maze Sand Timer」アプリ（無料）が必要です。

ゲームの準備

プレイするシナリオの指示に従って、裏向きのモールカードでデッキ①を作ります。スタートカード（1番のカード）②をテーブル中央に置き（ゲームを初めて遊ぶ場合はA面を、それ以外の場合は好きな面を上にし）、4個のヒーロー駒を4つの中央マスに1個ずつ、ランダムに置きます③。盗み／脱出カード④（Aの盗み面を上にし）と故障中トークン⑤をそばに置きます。プレイ人数（右下部の数字）に対応

するアクションカードを取り、各プレイヤーに1枚ずつ配ります **⑥**。各プレイヤーは自分のアクションカードを手元に置き、北マークがスタートカードのものと同じ方向 **⑦** を指すようにします。ゲーム全体を通して、アクションカードとスタートカードの方角は常に合わせておきます。



4人プレイ時の準備

準備中は好きなだけ喋ったり、作戦を立てたり、策略を練ったりできます。全員の準備が整い次第、ダウンロードした**アプリ上の砂時計**をひっくり返し、盗みを始めましょう。ここからは沈黙と巧妙さがが必要です。あなたたちは一切コミュニケーションを取ることができなくなります！

ゲームの流れ

『マジックメイズ・ポケット』は、以下の流れで進行します。

1. アプリ上の砂時計を起動し、モールの一部を
(時には隅々までを) **探索**します。



2. 各ヒーロー駒を、そのヒーローの色の**アイテムマス**へと動かします。

3. 4個のヒーロー駒が**同時に**それぞれのアイテムマス上にある場合、アイテムの**盗み**に成功し、警戒アラームが発動します。即座に盗み／脱出カードを裏返し、Bの脱出面を上にします。以降4個のヒーロー駒は、捕まらないよう素早く出口へとたどり着くことを目指します。



4. ヒーロー駒が利用可能な**出口マス**に到達するたびに、そのヒーロー駒をボードから取り除きます。4個のヒーロー駒がすべてボードを離れたら、あなたたちの勝利です！ただし、ゲーム中にアプリ上の砂時計が尽きた場合は、あなたたちの敗北です！



重要：① ゲーム中は、いつでも自分のアクションカードに描かれているアクションを実行することができます。ただし、自分のアクションカードにないアクションは実行できません。② このゲームには「手番」はありません。自分のアクションのいずれかが役に立つかもしれないと感じたら、いつでも実行できます。他のプレイヤーのアクションを止めることはできません。

ここからは各アクションを詳しく説明していきます。

🔍 移動する



移動アクションを実行すると、ヒーロー駒1個を**矢印で示された方向に、望むマス数だけ移動させることができます**。ただし、障害物（壁や他のヒーロー駒など）にぶつかる場合、移動はその直前のマスで終了となります。**同じマスに2個のヒーロー駒が同時に存在することはできません**。他のヒーロー駒のあるマスを通り抜けることもできません。ヒーロー駒は通路のマスだけを移動できます。他のヒーロー駒を避けるためであっても、イラストの描かれたエリアへと移動することはできません。



この例において、オレンジ色のヒーロー駒をオレンジ色の探索マスに移動させるには、次の3つのアクションが必要です。① 北向き矢印を持つブライアンが、ヒーローを2マス北へと移動させます。② 西向き矢印を持つアリスが、ヒーローを2マス西へと移動させます。③ 最後に、南向き矢印を持つマークが1マス南へと移動させ、ヒーローはオレンジ色の探索マスに到達しました。

◎ ワープゾーンを使う

ワープアクションを実行すると、あなた（他の人は不可）は任意のヒーロー駒を、**任意の場所からその色のワープゾーンマス**へと移すことができます。これは長い距離を移動するためのとてもお手軽な方法です。

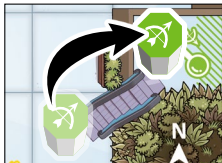


重要：盗みが発生すると、ワープシステムは自動シャットダウンされます。つまり、脱出中にワープアクションを使用することはできません！



♪ エスカレーターに乗る


エスカレーターアクションを実行すると、エスカレーターの向きに関係なく、ヒーロー駒を**エスカレーターの片側からもう片側へ**と動かせます。ヒーロー駒がエスカレーター上で止まることはありません。



探索

モールへと新たなカードを追加するのは、探索アクションの担当者の仕事です。このアクションは、まだカードのない空間へと繋がる探索マス上に、同じ色のヒーロー駒がある場合にのみ実行できます。

最初に、北向き矢印を持つブライアンが、オレンジ色のヒーロー駒を北へと移動させます。その後、東向き矢印を持っているクリスは、オレンジ色のヒーロー駒を東へと移動させ、オレンジ色の探索マスへと到達させました。最後に、虫眼鏡を持っているアンは、次のカードを公開できます。

ヒーロー駒が同じ色の探索マス上にあるとき、探索アクションを実行することで、あなた（他の人は不可）はデッキの一番上のカードを公開し、 **白色の矢印**がその探索マスから繋がるように置くことができます。複数の探索が可能な場合、プレイヤーはカードを置く場所を選ぶ前に、カードを見ることができます。ただし、一度に公開できるカードは1枚ずつのみです。



探索マスには
4種類が
あります。



探索された通路は、色に関係なくどのヒーロー駒でも通れるようになります。

特殊なケース： **A** に新たなカード **5** を置いた後、そのカードの探索マスが、すでに置かれている別のカードの探索マスと繋がることがあります **B**。その方法でできた通路は有効であり、どちらからどちらへでも、すべてのヒーロー駒が通れます。

同様に、新たなカードを置いた後、探索マスの1つが既存のカードの壁へと繋がることがあります **C**。ここはもちろん行き止まりになります。



盗みはアクションじゃない！



4個のヒーロー駒が**同時に**、それぞれの色に対応するアイテムマス上に存在する場合（例：黄色の上に黄色）、どのプレイヤーでも盗み／脱出カードをB面へとひっくり返すことで、盗みを実行できます。以降は、脱出を目指し、出口へと向かわなければなりません……**無効化されたワープシステムの助けを借りず**に、です（ワープアクションが書かれたアクションカードを裏返します。これでワープアクションは利用できなくなりました）！



コミュニケーション制限

重要：ゲームの大部分では、コミュニケーションを取ることができません。話したり、何かを指差したり、サインや合図を出したり、音を立てたりすることはすべて禁止です。

許可されている唯一のコミュニケーション手段は、以下のとおりです。

① 他のプレイヤーをじっと見つめます。 **② いずれかのプレイヤーの手元を指先でトントン叩くことで、このプレイヤーに何かを実行してほしいことを伝えます。**ただし、具体的なアクションを指定することはできません。

アプリ上の砂時計をひっくり返すたびに、プレイヤーたちは望む限り会話を行うことができます。ただし、**そのあいだも砂は落ち続けます。**この会話中には、アクションの実行はできません。誰か1人でも何かのアクションを実行するとすぐに、再びあらゆるコミュニケーションをやめなければなりません。

注意：アプリ上の砂時計の一時停止機能は、進行中のゲームが外
的な原因で中断された場合にのみ使用してください。



制限時間

アプリ上の砂時計が尽きると、全員ゲームに負けてしまいます！ ヒーロー駒が利用可能な**砂時計マス**へと到達するたびに、残り時間が増えるか減るかにかかわらず、ただちにアプリ上の砂時計を**ひっくり返さなければなりません**。

重要：アプリ上の砂時計の代わりに、通常のタイマーを使うことはできません。結果が変わってしまいます！



例えば、このヒーロー駒を砂時計マスへと移動させて、アプリ上の砂時計をひっくり返すことができます。

各砂時計マスは1回のみ使用できます。使用後は、そのマスのヒーロー駒の下に**故障中トークン**を置かなければなりません。参考までに、ショッピングモール内には砂時計マスが4つあります。



注意：盗みの実行後も、利用可能な砂時計マスを使用して、脱出中にアプリ上の砂時計をひっくり返すことができます。

入門キャンペーン

この入門キャンペーンは、ゲームのルールを徐々に学べる7つのシナリオから成ります。シナリオに敗北した場合は、もう一度挑戦しても、飛ばして次のシナリオへと進んでもよいでしょう。

シナリオ1・発見 拡声器アイコンは無視します。

モールカード1番のA面を上にして置き、2番～9番をよく混ぜます。

ショッピングモールを探索し、アイテムを盗んでから、唯一の出口（紫色）から脱出します。ヒーロー駒が出口から脱出するたびに、そのヒーロー駒を盗みカード上の対応するスペースに置きます。



シナリオ2・複数の出口 拡声器アイコンは無視します。

モールカード1番のA面を上にして置き、2番～12番をよく混ぜます。

新たな永続ルール：各ヒーロー駒は、同じ色の出口から脱出する必要があります。



シナリオ3・役割の交代 拡声器アイコンは無視します。

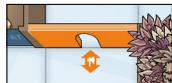
モールカード1番のA面を上にして置き、2番～12番をよく混ぜます。
これまでの永続ルールがすべて適用されます。

新たな永続ルール：アプリ上の砂時計がひっくり返されるたびに、各プレイヤーは左隣に自分のアクションカードを渡します。アクションカードの北マークが、スタートカードの北向き矢印と同じ方向を指すようにしてください。

シナリオ4・ドワーフとエルフの特殊能力

モールカード1番のA面を上にして置き、2番～14番をよく混ぜます。
これまでの永続ルールがすべて適用されます。

新たな永続ルール：ドワーフ（オレンジ色のヒーロー駒）だけが、オレンジ色の壁に空いた小さな通路を移動できます。



新たな永続ルール：エルフ（緑色のヒーロー駒）を使用して新たなカードを探索すると、アプリ上の砂時計をひっくり返したときと同じルールに従って、**全員がコミュニケーションを取ることができます。**拡声器アイコンは、このルールを忘れないようにするためのものです。



シナリオ5・メイジの特殊能力

モールカード1番の**B面**を上にして置きます。**2番～14番**をよく混ぜ
ま、**15番を一番上に重ねます。**

これまでの永続ルールがすべて適用されます。



新たな永続ルール：メイジ（紫色のヒーロー駒）が水晶玉マス上にあるとき、探索アクションによって、モールに新たなカードを最大2枚まで加えることができます。ただし、それぞれが有効な位置に（まだ使われていない**任意の色**の探索マスに繋がるように）置かれる必要があります。この方法で置かれた1枚目のカードに、2枚目のカードをそのまま繋げて置くことも可能です。この探索は即座に行う必要はなく、メイジが水晶玉マス上にある場合は、いつでも行うことができます。水晶玉マスを使用したら（上記の方法で1枚か2枚のカードをモールに追加したら）、そのマスのメイジ駒の下に故障中トークンを置きます。

紫色以外のヒーロー駒が水晶玉マスへと移動しても、何も起こりません。

シナリオ6・バーバリアンの特殊能力

モールカード1番のB面を上にして置き、2番～17番をよく混ぜます。これまでの永続ルールがすべて適用されます。

このシナリオでは、モールカードのデッキ内に防犯カメラが2台登場します。見分けやすいよう、防犯カメラ付きのカード上のマスはすべて黄色になっています。

新たな永続ルール：防犯カメラが2台以上稼働中の場合（カードが公開されていて、かつ故障中トークンで覆われていない場合）、ヒーロー駒を砂時計マスへと移動させることが一切できなくなります。防犯カメラを停止させるには、バーバリアン（黄色のヒーロー駒）がその上へと移動する必要があります。移動したら、そのマスのバーバリアン駒の下に故障中トークンを置きます。黄色以外のヒーロー駒がカメラマスへと移動しても、何も起こりません。

要するに、1台目のカメラが登場したら、以下の点に注意しなければなりません……このカメラを停止する前に他のカメラが登場した場合、1台を除くすべてのカメラを停止するまで、アプリ上の砂時計をひっくり返すことができません！

シナリオ7・監視レベルマックス

モールカード1番のB面を上にして置き、2番～19番をよく混ぜます。これまでの永続ルールがすべて適用されます。

このシナリオでは新たなルールは追加されませんが、モールカードのデッキにはいまや防犯カメラマスが4つあります。防犯カメラマスが登場した場合、さらに注意を払う必要があります！

これであなたはすべてのルールを学びました。
難易度を上げるためには、カードを追加してください。

日本語版発行：心火GAMES

デザイン：Kasper Lapp

アート：Gyom

アートディレクション：Marie Ooms

プロジェクト管理：Didier Delhez

翻訳：ぬん (Be Catchy Games)



[発売元]株式会社Distant Nova Japan

東京都千代田区外神田6丁目16番5号外神田ミヤマビル202

欠品、破損品はこちらからお問い合わせください。

info@synkagames.jp | www.synkagames.jp



このゲームはSit Down!によるもので、Megalopole SRLにより出版されました。日本語版は心火GAMESのライセンスにより発行されています。© Megalopole (2025), ©心火GAMES 無断複製禁止。

このゲームは、個人的な遊戯目的にのみ使用できます。警告：3歳未満のお子さまには与えないでください。このゲームには、誤飲の可能性がある小さなパーツが含まれています。この情報は大切に保管してください。•図は内容物を保証するものではありません。形や色は変更の可能性があります。•このゲームの全部または一部を、Megalopoleの書面による許可なしに物理的または電子的な媒体で複製することは、固く禁じられています。

基本ルールの確認

ゲームを始める前に覚えておくべき重要なルールは次のとおりです。

- ◆プレイヤーは「手番制」ではありません。また、効果を使用する際にアクションカードを「プレイ」したり捨てたりすることはありません。アクションカードを使用して、**あなたが適切だと考えるタイミングで、何度でもアクションを実行するだけです。**
- ◆まだカードのない空間へと繋がる通路を探索するには、いずれかのヒーロー駒が、**同じ色の探索マス**上にある必要があります。通路が探索された後は、どのヒーロー駒でも、どちらからどちらへでも通過できるようになります。
- ◆ヒーロー駒は、壁や他のヒーロー駒を通過することはできません。同じマスに2個のヒーロー駒が同時に存在することはできません。
- ◆ワープアクションを使用すると、任意のヒーロー駒を、**任意の場所から**その色のワープゾーンマスへと移すことができます。
- ◆4個のヒーロー駒が**同時に**、それぞれの色に対応するアイテムマス上に存在する場合、盗みカードを裏返し、出口に向かって脱出を開始します！
- ◆脱出中（アイテムを盗んだ後）には、ワープゾーンマスは使用できません！
- ◆作戦は単純です：**探索して、4つのアイテムを盗み、出口まで猛ダッシュ！**