

### 【詠唱失敗した場合】

【一連の行動内②】にて詠唱中に噛んでしまったり、言い間違えたりした場合（詠唱失敗）、以下を行います。

- 読み上げようとしていた呪文カードに書かれてある全ての点が、相手の得点になります。
- 手札以外の全ての呪文カードを山札に戻し、負けたプレイヤーのみ山札から好きな呪文カードを裏向きのまま1枚、手札として補充します（すでに手札が3枚ある場合は補充不可）。そして、山札から公開呪文カード2枚を用意して、持ち点の少ないプレイヤーからまたゲームを再開します。

### ★もし山札及び公開呪文カードがなくなるまでゲームが続いたら…

- ①この場合は、まずお互い手札がなくなるまでゲームを続行してください。その際、先に手札もなくなったプレイヤーは、呪文カードを出さずに詠唱のみ手番で行ってください。
- ②両プレイヤー、全ての呪文カードを出し切ってもなお決着がつかない場合は、タイマーを用意して、より早く詠唱ができたプレイヤーが得点ゲットとなります。

### ★呪文カードの見方



#### 【カード属性】

火 / 水 / 草 / 雷 の4属性があります。



#### 【呪文】

詠唱する際、ここを読まねばなりません。

#### 【得点】

2点・3点・4点・5点のどれかが書かれていて、点数が多いほど文字数も多くなります。

#### 【魔法連撃ボーナスマーク】

魔法連撃ボーナスが発動した場合、どのような効果が起こるか書いています。

### ★魔法連撃ボーナス

プレイヤーが新たな呪文カードを置くことで、同じ魔法連撃ボーナスマークが2枚以上並ぶ場合、その置いたプレイヤーには並んだマークが示す魔法連撃ボーナスが発生します。ただし、置いたプレイヤーが詠唱失敗するとボーナスは発生しません。

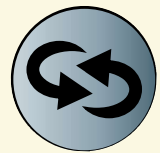
#### 【魔法連撃ボーナスマーク】



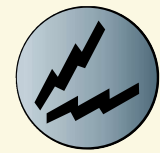
2点の呪文カードにあるマーク  
→自分得点が5点増えます。



3点の呪文カードにあるマーク  
→相手得点を5点減らします。



4点の呪文カードにあるマーク  
→自分が山札から裏向きのまま選んだ呪文カード1枚を、自分が選んだ相手の手札1枚と交換させます。その後、山札はシャッフルします。



5点の呪文カードにあるマーク  
→相手に今自分がした詠唱を復唱させます。この復唱による詠唱失敗は通常の詠唱失敗と同様の処理をします。復唱は、手番交代直前で行われ、相手はたとえ復唱を成功したとしても自分の番を始めなければなりません。

### ★魔法使いの進化

自分の得点が40点以上たまると、その得点を消費して、自分が使用している魔法使いカードを裏返し、進化できるようになります。進化すると、既存の効果と新たな効果、その両方を発動できるようになります。

#### 進化前の魔法使いカード



#### 進化後



進化

既存の効果

新しい効果→