

WITCHLING ACADEMIA

ー見習い魔女のゴーアウトー

👤 3-7人 🕒 20-30分 🏠 8歳以上

ストーリー

ここは、世界中から見習い魔女たちが集まる名門魔法学校。
彼女たちは世界の理をなす「7つの魔法」を学び、
一人前の魔女を目指しています。
そして今日は、いよいよ昇格試験の日！
日々の学びの成果を発揮して、とっておきの魔法を
披露しよう！
試験に2回失敗すると、次の階級へ
昇格できなくなってしまうから気をつけて！
試験を突破して、一人前の魔女へ一歩近づこう！



内容物

- 魔法カード：77枚
 - 0～9,X：7属性(火、水、草、光、闇、古代、月) 各1枚



表面



裏面



- 魔女カード：7枚



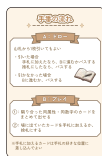
表面



裏面



- サマリーカード：7枚



- 折れた箒チップ：8枚



カードの見方

【魔法カード】
ゲーム中に使用するカードです。
数字と属性は、カードをまとめて出す条件や、
場のカードとの強さを比べるに使います。



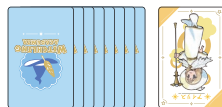
【魔女カード】
ゲーム中に使用する魔女を示すカードです。
得意魔法は、その魔女が得意とする属性を表し、
場を流す効果の判定に使います。



得意魔法

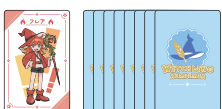
ゲームの準備

- 各プレイヤーは使う魔女を決め、その魔女カードを受け取ります。
- 77枚の魔法カードをよく混ぜ、山札にします。
- 初期手札を8枚配ります。
⚠️ 配られたカードの順番は並び替えてはいけません。
- テーブルの中央に、カードを出すための場と、
使い終わったカードを置く捨札置き場を用意します。
- じゃんけん等でスタートプレイヤーを決め、ゲームを開始します。



山札

捨札置き場



ゲームの流れ

- 【ラウンドの開始】
スタートプレイヤーは**手番順**(時計回り/反時計回り)を決め、ラウンドを開始します。
- 【ラウンドの進行】
決めた手番順に、各プレイヤーは手番を行います。
⚠️ ラウンド中も、手札は並び替えてはいけません。
- 【ラウンドの終了】
最後の**1人**になるまでラウンドを続けます。
最後まで手札が残ったプレイヤーは試験失敗となり、
折れた箒チップを受け取ります。
- 【ゲームの終了】
いずれかのプレイヤーが**2回目**の試験失敗となると、
その時点でゲーム終了となります。
そのプレイヤーは昇格失敗となり、それ以外の
プレイヤーは昇格成功となります。

手番の流れ

手番は、「A：ドロー」、「B：プレイ」の順に進めます。

A：ドロー

山札から1枚引くか、引かないかを選びます。

【引いた場合】

引いたカードの表面を確認し、手札に加えるか捨札にするかを選びます。

- 手札に加える場合：好きな位置に差し込むことができます。その後、プレイに進むかパスします。
- 捨札にする場合：手番終了となり**パス**します。

【引かなかった場合】

プレイに進むかパスします。

※パスしても、次に自分の手番が回ってきたら再び手番を行えます。

※場にカードがない場合は、必ずB：プレイを行います。
ドローした場合、カードは必ず手札に加えてください。

B：プレイ

「B1：カードを出す」、「B2：カードを回収する」の順に進めます。

【B1：カードを出す】

手札から、出せる条件を満たす組み合わせを場に出します。

【カードの出し方】

カードは、1枚で出すか、手札で隣り合ったカードを複数枚まとめて出すことができます。複数枚まとめて出す場合は、次のどちらかを満たしている必要があります。

- すべて同じ属性
- すべて同じ数字

同じ数字で属性が異なる場合の属性は「**共鳴**」になります。

【数字の見方】

複数枚のカードを出した場合は、重ねて持ったときに見える左上の数字を左から順につなげて読みます。



火属性の215



水属性の51



共鳴属性の222



共鳴属性の0

【Xカードの使い方】

Xは、一緒に出したカードの中で最も大きい数字と同じ値として扱います。0～9のカードを含まず、Xだけで出す場合は、各Xを0として扱います。



火属性の515



共鳴属性の77



共鳴属性の222



共鳴属性の0

【カードの強さ】

場にカードがない場合は、出せる条件を満たしていれば好きな組み合わせを出せます。
場にカードがある場合は、場のカードより強い組み合わせだけを出せます。
強さは、①枚数 → ②属性相性の順に確認します。

①枚数

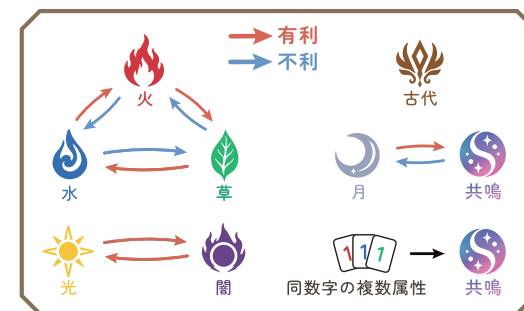
- 多い：数字や属性に関係なく出せます。
- 同数：②属性相性を確認します。
- 少ない：出せません。

②属性相性

- 有利：数字に関係なく出せます。
- 等倍：場より大きい数字なら出せます。
- 不利：出せません。

【属性相性】

8つの属性には、それぞれ有利・等倍・不利の相性があります。赤・青の矢印は「出す属性 → 場の属性」を表し、矢印のない組み合わせは等倍として扱います。



場のカード



出せる



出せる



出せない

【場の流れ】

自分がカードを出したあと、誰も場にカードを出さないまま手番が自分に戻ってきた場合、場にあるカードをすべて表向きで捨札置き場に置きます。
場を流したあとは、そのプレイヤーからゲームを続けます。
そのプレイヤーがすでに上がっている場合は、次のプレイヤーからゲームを続けます。

【得意魔法】

自分の得意魔法のカードで場のカードに勝った場合は、即座に場を流します。

場にカードがない状態で得意魔法を出した場合は、場は流れません。得意魔法で勝った場合も、B2：カードを回収するを行ったあと、自分が出したカードを捨札にして場を流します。

【B2：カードを回収する】

カードを出して場に勝った場合、それまで場に出ていたカードを回収します。

回収したカードは、1枚ずつ次のどちらかを選びます。

- 手札に加える：好きな位置に差し込みます。
- 捨札にする：表向きで捨札置き場に置きます。

ラウンドの終了

【終了条件】

- ・手札が0枚になったプレイヤーは上がりとなり、以降の手番を飛ばします。
- ・手札が残ったプレイヤーが**1人**になったら、ラウンド終了です。そのプレイヤーは試験失敗となり、折れた箒チップを1個受け取ります。

【次のラウンドの準備】

- ・魔法カードをすべて集めてよく混ぜ、「ゲームの準備」と同様にセットアップします。
- ・魔女カードは変更せず、そのまま使用します。
- ・前のラウンドで試験に失敗したプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、**手番の方向（時計回り／反時計回り）**を決めてラウンドを開始します。

ゲームの終了

いずれかのプレイヤーが2回目の試験失敗となったなら、その時点でゲーム終了となります。
そのプレイヤーは昇格できず、それ以外のプレイヤーは昇格成功となります。

補足ルール

【パス】

- ・場にカードがある場合は、出せるカードがあってもパスすることができます。
- ・パスしても、次に自分の手番が回ってきたら再び手番を行えます。

【山札】

- ・ドローするときに山札がない場合は、捨札をよく混ぜて新しい山札にします。
- ・ドローするときに山札も捨札もない場合は、プレイに進むかパスします。ただし、場にカードがない場合は必ずプレイに進みます。

【X】

- ・Xを他のカードと組み合わせる場合も、通常どおり同じ属性または同じ数字の条件を満たす必要があります。
- ・Xを組み合わせ、属性や数字の異なるカードを自由にまとめて出すことはできません。



数字：「2・1・2」、属性：「火・火・水」
同じ属性・同じ数字のどちらの条件も満たさないため、まとめて出せません。

【上がり】

- ・「B1：カードを出す」で手札が0枚になった時点で上がりとなります。
- ・上がった場合は、「B2：カードを回収する」は行いません。

キャラクター紹介



フレア

得意魔法：火
好きなもの：新しいことに挑戦すること
苦手なもの：待つこと、負けること
趣味：魔法の練習、箒で飛ぶこと
「迷ってる時間をもったいない！
とりあえずやってみようよ！」



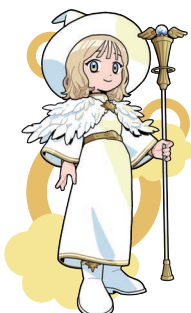
アクア

得意魔法：水
好きなもの：初めて見る景色、地図
苦手なもの：虫、辛い料理
趣味：探索、珍しいもの集め
「ねえ、あっちも見に行ってみようよ！
何か面白いものがあるかも！」



リリィ

得意魔法：草
好きなもの：花、小さな生き物、日なた
苦手なもの：大きな音、急かされること
趣味：花の世話、散歩
「今日はいい天気だね♪
お花さんたちも気持ちよさそう！」



アイリス

得意魔法：光
好きなもの：紅茶、きれいに整ったもの
苦手なもの：言い争い、散らかった部屋
趣味：読書、お茶の時間
「ふっふ、今日にもぎやかですね。
みなさんが楽しそうで何よりです。」



ノクシィ

得意魔法：闇
好きなもの：夜更かし、甘いお菓子
苦手なもの：早起き、夏
趣味：人間観察、カフェ巡り
「……ん、何か用？ さっきからこっち
見てるの、気づいてないと思った？」



ノエル

得意魔法：古代
好きなもの：古い本、珍しい魔法
苦手なもの：運動、人前で話すこと
趣味：魔法の研究、図書館巡り
「その魔法、初めて見ました……！
もう一度見せてもらってもいいですか！？」



ルーナ

得意魔法：月
好きなもの：星空、静かな夜
苦手なもの：人混み、強い日差し
趣味：星を見ること、夜更けの読書
「……今夜は、星空がきれいな。」

アイテム紹介



0：ノート

まだ何も書かれていない、
まっさらな魔法のノート。



1：羽ペン

魔法の知識を書き留める、
見習い魔女の大切な相棒。



2：魔法のほうき

空を自由に飛び回る、
魔女たちの頼れる移動手段。



3：魔女帽

かぶれば少しだけ、
一人前の魔女に近づいた気分。



4：魔法薬

不思議な材料を調合して作る、
さまざまな効果を持つ魔法の薬。



5：水晶玉

未来の断片を映し出す、
不思議な水晶玉。



6：魔導書

さまざまな術式が記された、
魔法の知識が詰まった本。



7：魔法の杖

魔力を正確に導き、思い描いた
魔法を形にするための杖。



8：魔法の指輪

身につけた者の潜在能力を引き出す、
特別な魔法の指輪。



9：魔法の鍵

閉ざされた場所への道を開く、
強い魔力を宿した鍵。



X：秘術の巻物

限られた魔女だけに伝えられてきた、
強力な秘術が記された巻物。

エピローグ

昇格試験、おつかれさまでした！
今回昇格できた見習い魔女も、残念ながらできなかった見習い魔女も、魔法の勉強はまだこれから。
一人前の魔女になるには、もっとたくさんの魔法を学ばなくてははいけません。
今日の経験を胸に、また次の授業へ。
見習い魔女たちの学園生活は、これからも続いていきます。
それでは、また魔法学校で会いましょう！



クレジット

ゲームデザイン：りんご猫
グラフィック：りんご猫
イラスト：富井
スペシャルサンクス：テストプレイに参加してくださった方々
お問い合わせ先：pikoragames@gmail.com

2026 pikora games
Witchling Academia - 見習い魔女のゴーアウト - 説明書 ver.1.0