

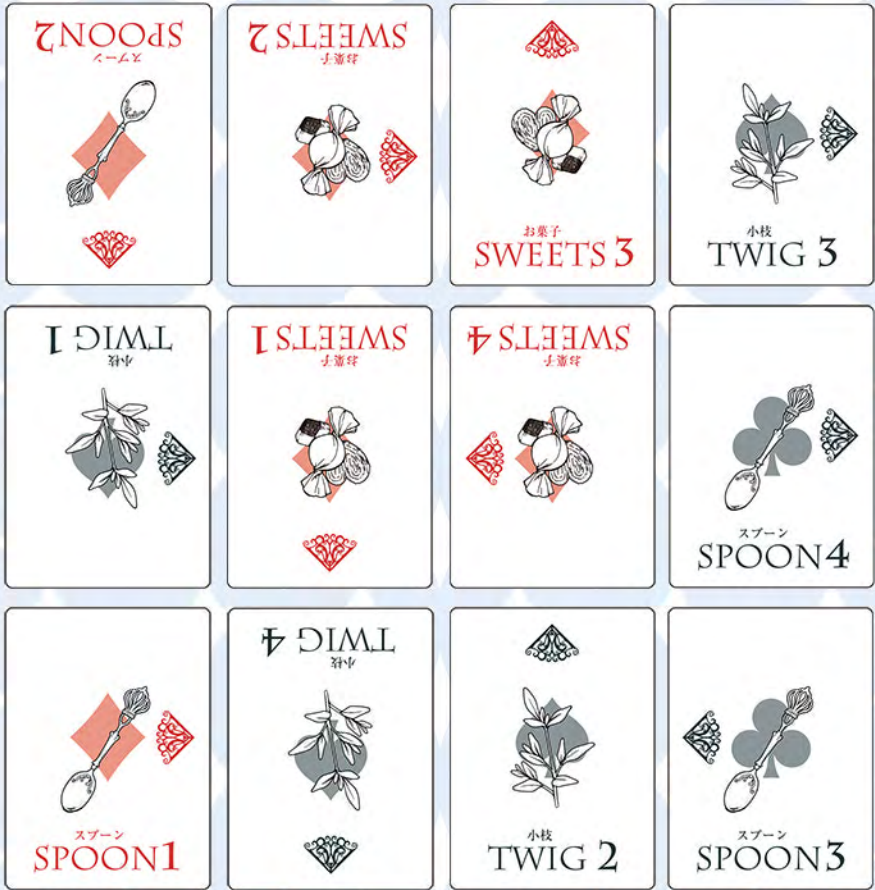
ノヴィとネラ 迷い森の まじないソパズル道



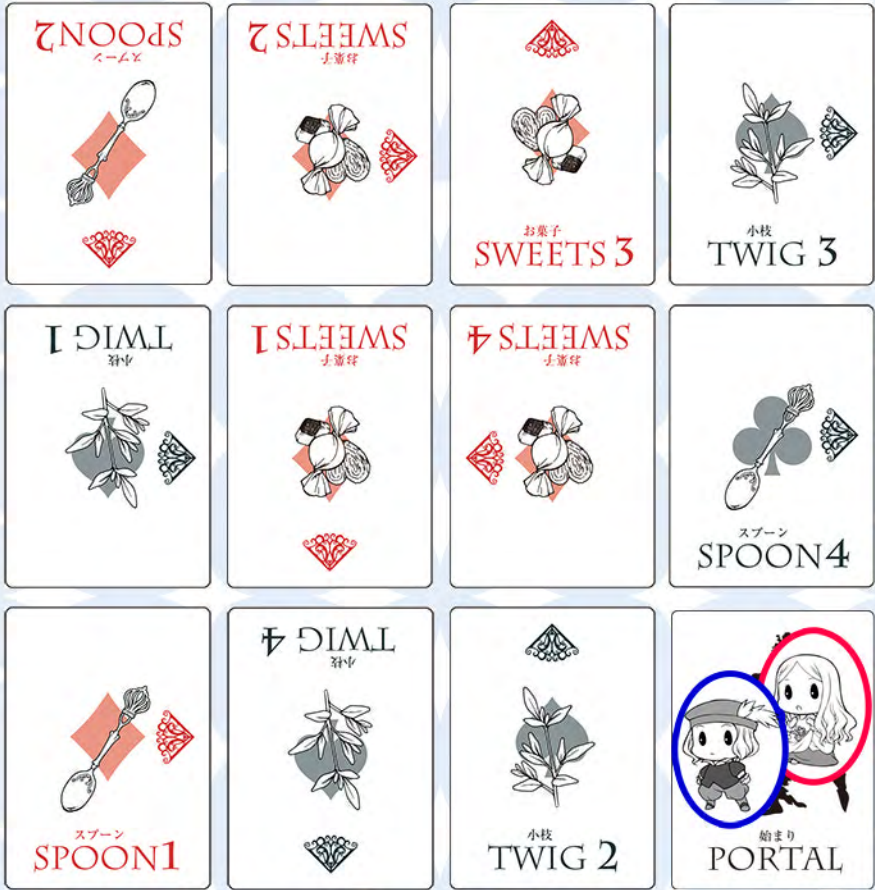
基本ルールブック・プレビューブック

ノヴィとネラ 迷い森のまじないパズル道の遊び方ガイド -基本ルール-

1. 【おまじない】で1つの山札を作り、カードを裏返しに置き、タロットカードを混ぜるように、両手で裏に回りにかき混ぜます。
2. 横に4枚ずつ、縦に3枚ずつ、12枚の【おまじない】をすべて並べます。
※注意：並べた後、ゲームが開始されるまで【おまじない】の向きを変えないように注意します。

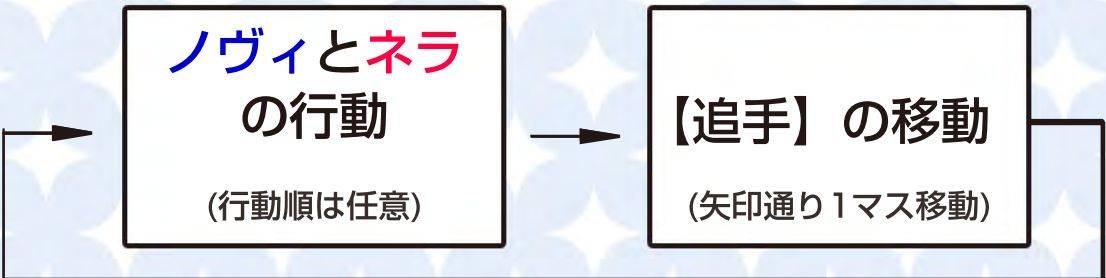


3. 一番右下のカードの上に【ポータル】と差し替えます。差し替えたカードは使用しません。
4. 男の子と女の子のコマを【ポータル】の上に置きます。



これで、ゲームの場が整いました。これより、ステージが開始されます。
1つのステージが終了するまでは、双子（プレイヤー側）と追手の行動をラウンドと称して管理します。

ラウンドの内容



※条件を満たすまで繰り返す

プレイヤーは、迷い森を脱出したい双子を動かします。



ノヴィ
双子の1人で、男の子。行動力があり、まじめ。
自分の周囲にあるまじないの向きをすべて変えられる。



ネラ
双子の1人で、女の子。優しく、少し怖がり。
迷い森の構造に干渉できる強いまじないが使える。

illustrator : Y-square

【おまじない】
森の主に閉じ込められてしまった後、双子は道なりにおまじないを仕掛けるための小物を落としていきました。それが「小枝」「スプーン」「お菓子」の3種類です。



- ①アイコン：「小枝」「スプーン」「お菓子」それぞれにアイコン（イラスト）が決まっています。
②矢印：双子を追いかけってくる追手の進行方向です。
③数字：各種類ごとに1～4の番号が振られてます。一番小さい数字のカードに追手が配置されます。

【ポータル】
迷い森の中を正確に進むための、道しるべです。
各ステージが始まるときにポータルの位置が変動します。
そして、ポータルが双子のスタート位置になります。



【追手】
双子を森の奥へ連れて帰ろうとする存在です。
各ステージごとに一体ずつ現れます。



カエル：1ステージ目の追手。とても食いしん坊
勝利条件：配置位置から1マス移動した先のマスが《お菓子》であること
※条件を満たすと、お菓子が満足したカエルは追いかけてくるのをやめてくれます。

騎士：2ステージ目の追手。今は亡き姫から頂戴したスプーンも探し続けている。
勝利条件：配置位置から2マス移動した先のマスが《スプーン》であること
※条件を満たすと、拾ったスプーンに見惚れた騎士は追いかけるのをやめてくれます。

主：3ステージ目の追手。角から緑を生やし、この森の主にした双子を探し続けている。
勝利条件：配置位置から3マス移動した先のマスが《小枝》であること
※条件を満たすと、くわえた小枝を見て森の主になった理由を思い出した主は、双子を追いかけるのをやめてくれます。

【禁止事項】
★試し移動（場を動かした後で戻す行為）
動かした後で戻した場合、行動が残っていてもすぐに【追手】の行動となります。

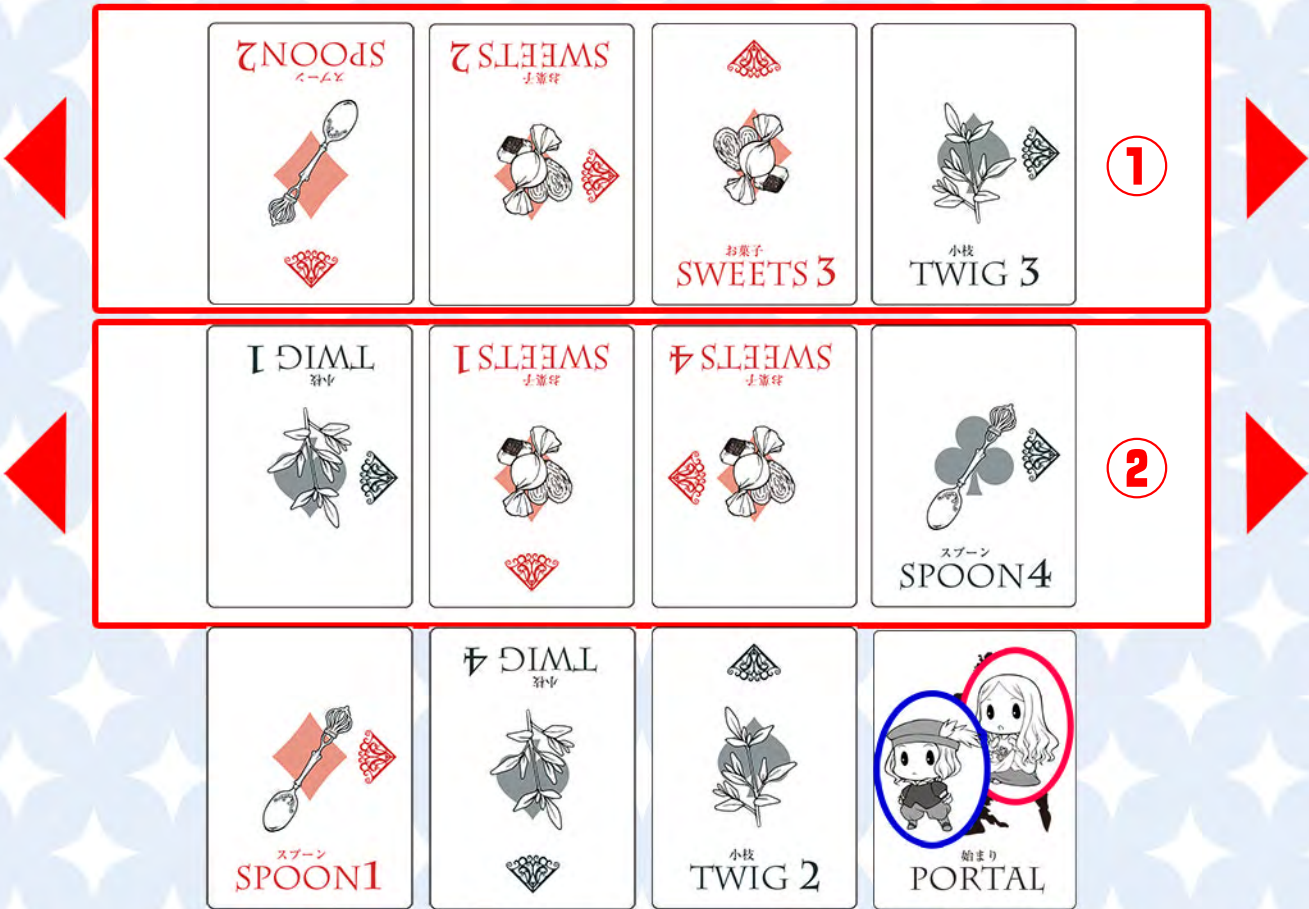
ノヴィとネラ 迷い森のまじないパズル道の遊び方ガイド -基本ルール-

1ステージ目/1ラウンド目：双子の行動(ネラの場合)

双子の行動を解決する際、ノヴィとネラのどちらから先に行動させるかは自由です。
今回はネラから行動します。

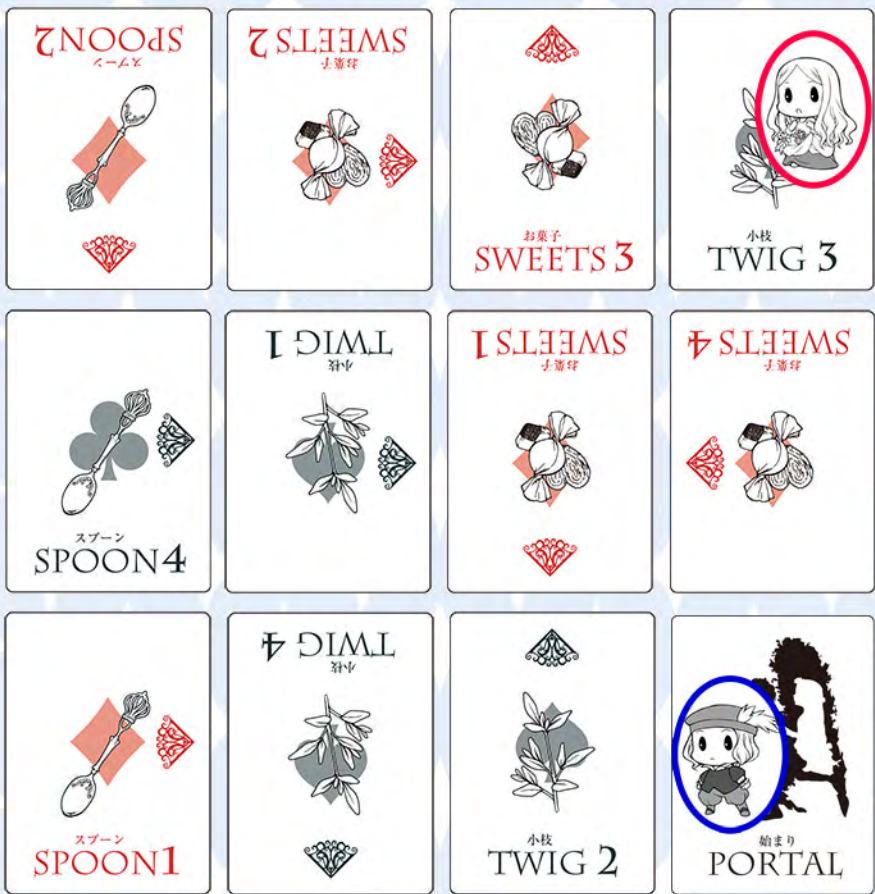
▲「ネラのおまじない」▲

ネラのコマがあるマス以外の1並び(この場合は1か2)を横に1マスだけスライドさせます。移動させる方向は任意です。
スライドさせたら、はみ出た1枚を同じ行の空いている位置に移動させます、それがネラの持っているおまじないです。
能力を使用した後に、必ず1マス移動させます。
※注意：4枚1並びになっている行のみ、ネラのおまじないが使えます。



双子と【追手】は上下左右のどこかに1マス移動します。
また移動の際、上下左右の端は繋がっています。
(コマが右から場の外に出れば、左に出てきます。上下も同様です。双子と【追手】共通です)

今回は②の並びを右へスライドして、ネラのコマを《小枝》3のマスへ移動します。



プレイヤーは、迷い森を脱出したい双子を動かします。



ノヴィ
双子の1人で、男の子。行動力があり、まじめ。
自分の周囲にあるまじないの向きをすべて変えられる。



ネラ
双子の1人で、女の子。優しく、少し怖がり。
迷い森の構造に干渉できる強いまじないが使える。

illustrator : Y-square

【おまじない】

森の主に閉じ込められてしまったから、双子は道なりに
おまじないを仕掛けるための小物を落としていきました。
それが「小枝」「スプーン」「お菓子」の3種類です。



- ①アイコン：「小枝」「スプーン」「お菓子」それぞれに
アイコン（イラスト）が決まっています。
- ②矢印：双子を追いかけてくる追手の進行方向です。
- ③数字：各種類ごとに1～4の番号が振られてます。
一番小さい数字のカードに追手が配置されます。

【ポータル】

迷い森の中を正確に進むための、道しるべです。
各ステージが始まるたびにポータルの位置が変動します。
そして、ポータルが双子のスタート位置になります。



【追手】

双子を森の奥へ連れて帰ろうとする存在です。
各ステージごとに一体ずつ現れます。



カエル：1ステージ目の追手。とても食いしん坊

勝利条件：配置位置から1マス移動した先のマスが
《お菓子》であること

※条件を満たすと、お菓자에満足したカエルは追いかけてくるのを
やめてくれます。

騎士：2ステージ目の追手。今は亡き姫から頂戴したスプーン
も探し続けている。

勝利条件：配置位置から2マス移動した先のマスが
《スプーン》であること

※条件を満たすと、拾ったスプーンに見惚れた騎士は追いかけるのを
やめてくれます。

主：3ステージ目の追手。角から緑を生やし、この森の主に
した双子を探し続けている。

勝利条件：配置位置から3マス移動した先のマスが
《小枝》であること

※条件を満たすと、くわえた小枝を見て森の主になった理由を思い出した
主は、双子を追いかけのをやめてくれます。

【禁止事項】

★試し移動（場を動かした後で戻す行為）

動かした後で戻した場合、行動が残っていてもすぐに【追手】
の行動となります。

ノヴィとネラ 迷い森のまじないパズル道の遊び方ガイド -基本ルール-

1ステージ目/1ラウンド目：双子の行動(ノヴィの場合)

双子の行動を解決する際、ノヴィとネラのどちらから先に行動させるかは自由です。行動を終えてないノヴィの行動を行います。

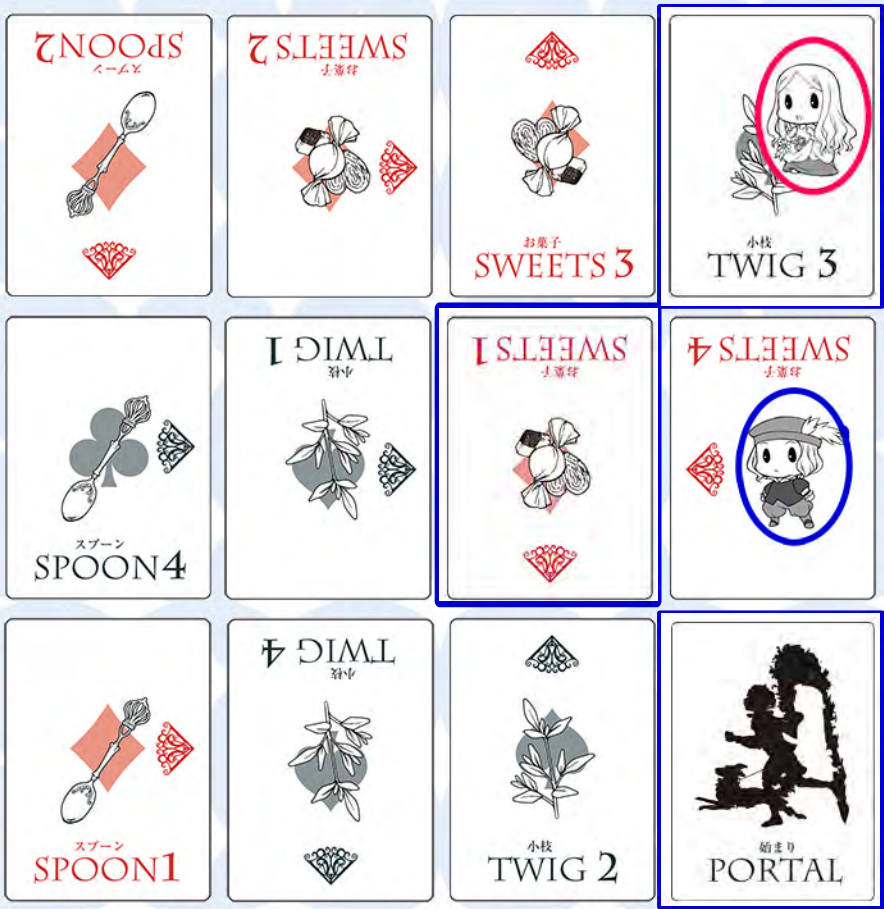
▲▽ ノヴィのおまじない ▽▲

必ず1マス移動させてからおまじないを使います。

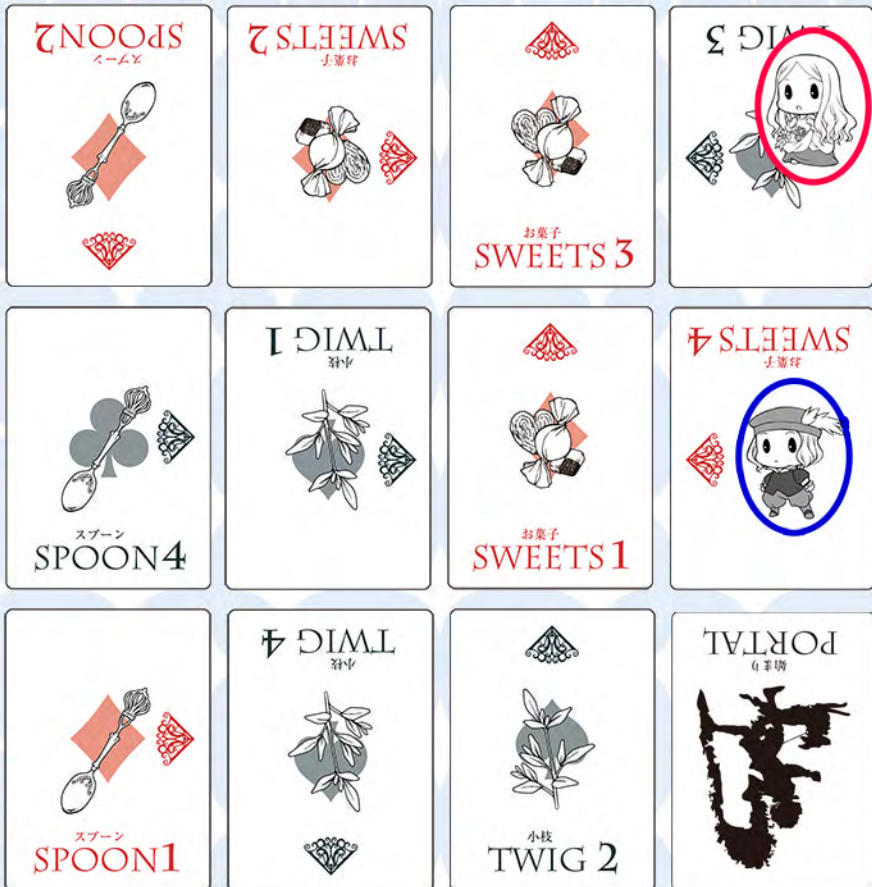
ノヴィのコマが1歩移動した先のマスに隣接しているト下左右のカードの向きを必ず変更します。

※ノヴィのおまじないは、場の縦横が繋がっていません。

場の隅で能力を使用した場合、反対側の列や行には効果は及びません。



ノヴィのコマを《お菓子》4のマスへ移動させて、青枠で囲ったカードの向きを変えます。



プレイヤーは、迷い森を脱出したい双子を動かします。



ノヴィ

双子の1人で、男の子。行動力があり、まじめ。
自分の周囲にあるまじないの向きをすべて変えられる。



ネラ

双子の1人で、女の子。優しく、少し怖がり。
迷い森の構造に干渉できる強いまじないが使える。

illustrator : Y-square

【おまじない】

森の主に閉じ込められてしまったから、双子は道なりにおまじないを仕掛けるための小物を落としていきました。それが「小枝」「スプーン」「お菓子」の3種類です。



- ①アイコン：「小枝」「スプーン」「お菓子」それぞれにアイコン（イラスト）が決まっています。
- ②矢印：双子を追いかけってくる追手の進行方向です。
- ③数字：各種類ごとに1～4の番号が振られてます。一番小さい数字のカードに追手が配置されます。

【ポータル】

迷い森の中を正確に進むための、道しるべです。
各ステージが始まるたびにポータルの位置が変動します。
そして、ポータルが双子のスタート位置になります。



【追手】

双子を森の奥へ連れて帰ろうとする存在です。
各ステージごとに一体ずつ現れます。



カエル：1ステージ目の追手。とても食いしん坊

勝利条件：配置位置から1マス移動した先のマスが《お菓子》であること

※条件を満たすと、お菓みに満足したカエルは追いかけてくるのをやめてくれます。

騎士：2ステージ目の追手。今は亡き姫から頂戴したスプーンも探し続けている。

勝利条件：配置位置から2マス移動した先のマスが《スプーン》であること

※条件を満たすと、拾ったスプーンに見惚れた騎士は追いかけるのをやめてくれます。

主：3ステージ目の追手。角から緑を生やし、この森の主にした双子を探し続けている。

勝利条件：配置位置から3ス移動した先のマスが《小枝》であること

※条件を満たすと、くわえた小枝を見て森の主になった理由を思い出した主は、双子を追いかけるのをやめてくれます。

【禁止事項】

★試し移動（場を動かした後で戻す行為）

動かした後で戻した場合、行動が残っていてもすぐに【追手】の行動となります。

ノヴィとネラ 迷い森のまじないパズル道の遊び方ガイド -基本ルール-

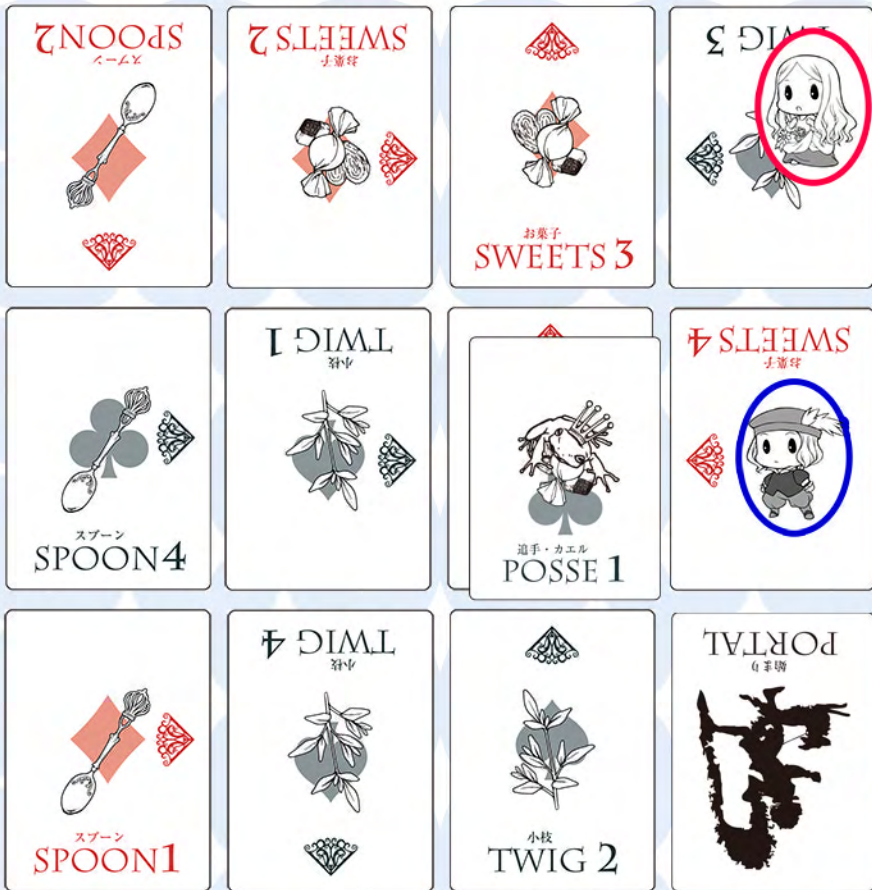
1ステージ目/1ラウンド目：追手の行動

【追手】の1ラウンド目は、必ず場に配置されるだけで終了します。2ラウンド目以降、【追手】の下にあるカードの矢印に従って1マス移動します。

▲▽ 出現する追手と配置位置 ▼▲

ステージ数によって、どの追手が現れるか、あらかじめ決まっています。

- 1ステージ目は、《カエル》を《お菓子》1の上に配置します。
- 2ステージ目は、《騎士》を《スプーン》1の上に配置します。
- 3ステージ目は、《主》を《小枝》1の上に配置します。



1ステージ目なので、《カエル》を《お菓子》1のマスへ配置します。

1ステージ目/1ラウンド目：敗北条件・勝利条件の確認

双子の行動と追手の行動が終わったら、敗北条件を満たしているか確認をして、最後に勝利条件を満たしているかをチェックします。

▲▽ 敗北条件 ▼▲

- ☐ 【追手】が【ポータル】の上に移動している
- ☐ 【追手】の移動した先にマスが無かったり、裏返したマスの上に移動している
- ☐ 【追手】の移動した先にノヴィかネラのコマがいる
- ☐ 【追手】に設定されている勝利条件を達成できなくなった

▲▽ 勝利条件 ▼▲

【追手】ごとに勝利条件が決まっています。

- ☐ 《カエル》だったら、配置位置から1マス移動した先(2ラウンド目に移動した先)が《お菓子》であること
- ☐ 《騎士》だったら、配置位置から2マス移動した先(3ラウンド目に移動した先)が《スプーン》であること
- ☐ 《主》だったら、配置位置から3マス移動した先(4ラウンド目に移動した先)が《小枝》であること

◆◆ プレイメモ ◆◆

すでに《カエル》の条件は達成していますが、次のラウンドも双子はかならず行動するので場を崩さないように気をつけましょう。
また、場の状態はある程度維持して次のステージへ進むため、余ったラウンドで前準備しておくといいでしょう。

プレイヤーは、迷い森を脱出したい双子を動かします。



ノヴィ

双子の1人で、男の子。行動力があり、まじめ。
自分の周囲にあるまじないの向きをすべて変えられる。



ネラ

双子の1人で、女の子。優しく、少し怖がり。
迷い森の構造に干渉できる強いまじないが使える。

illustrator : Y-square

【おまじない】

森の主に閉じ込められてしまったから、双子は道なりにおまじないを仕掛けるための小物を落としていきました。それが「小枝」「スプーン」「お菓子」の3種類です。



- ①アイコン：「小枝」「スプーン」「お菓子」それぞれにアイコン（イラスト）が決まっています。
- ②矢印：双子を追いかけてくる追手の進行方向です。
- ③数字：各種類ごとに1～4の番号が振られてます。一番小さい数字のカードに追手が配置されます。

【ポータル】

迷い森の中を正確に進むための、道しるべです。
各ステージが始まるたびにポータルの位置が変動します。
そして、ポータルが双子のスタート位置になります。



【追手】

双子を森の奥へ連れて帰ろうとする存在です。
各ステージごとに一体ずつ現れます。



カエル：1ステージ目の追手。とても食いしん坊

勝利条件：配置位置から1マス移動した先のマスが《お菓子》であること

※条件を満たすと、お菓子が満足したカエルは追いかけくるのをやめてくれます。

騎士：2ステージ目の追手。今は亡き姫から頂戴したスプーンも探し続けている。

勝利条件：配置位置から2マス移動した先のマスが《スプーン》であること

※条件を満たすと、拾ったスプーンに見惚れた騎士は追いかけくるのをやめてくれます。

主：3ステージ目の追手。角から緑を生やし、この森の主にした双子を探し続けている。

勝利条件：配置位置から3マス移動した先のマスが《小枝》であること

※条件を満たすと、くわえた小枝を見て森の主になった理由を思い出した主は、双子を追いかけくるのをやめてくれます。

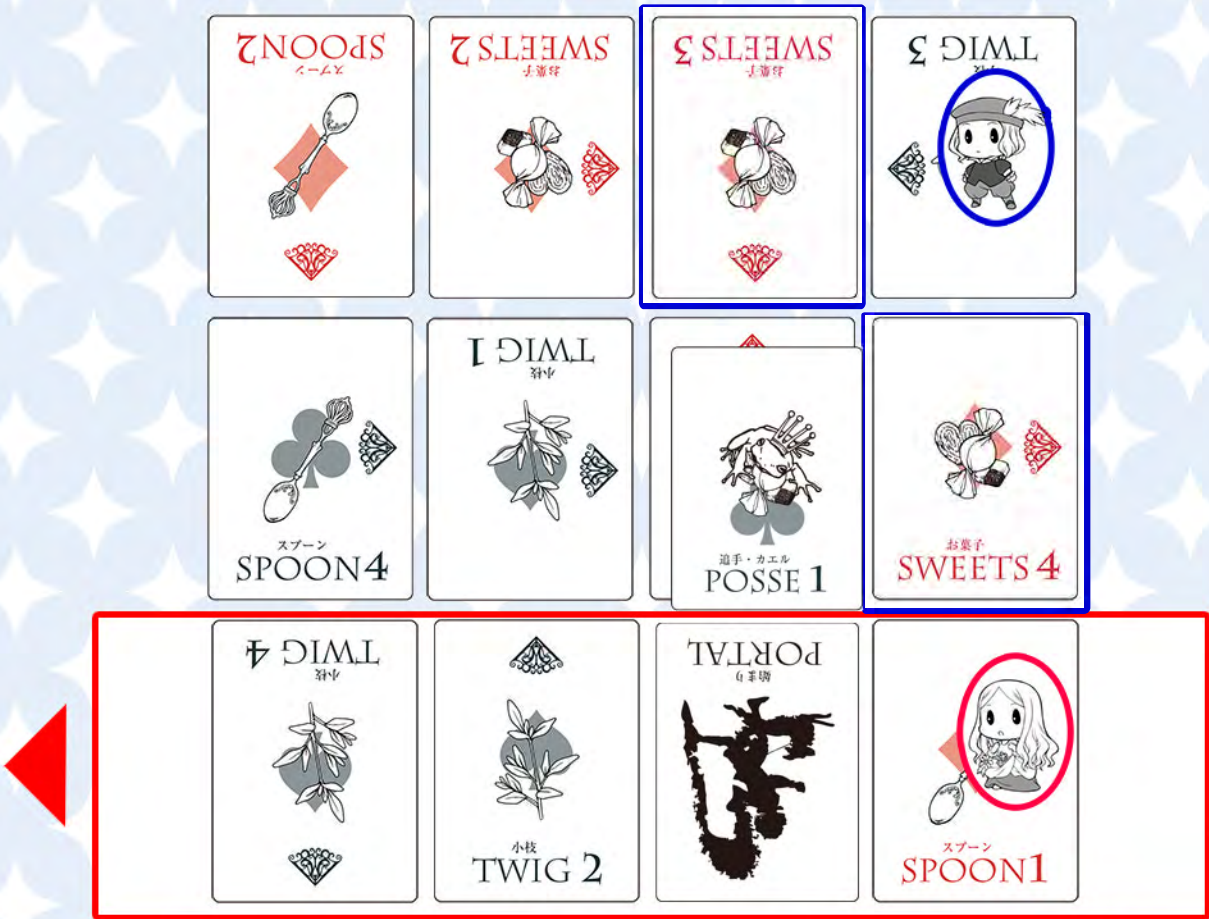
【禁止事項】

★試し移動（場を動かした後で戻す行為）

動かした後で戻した場合、行動が残っていてもすぐに【追手】の行動となります。

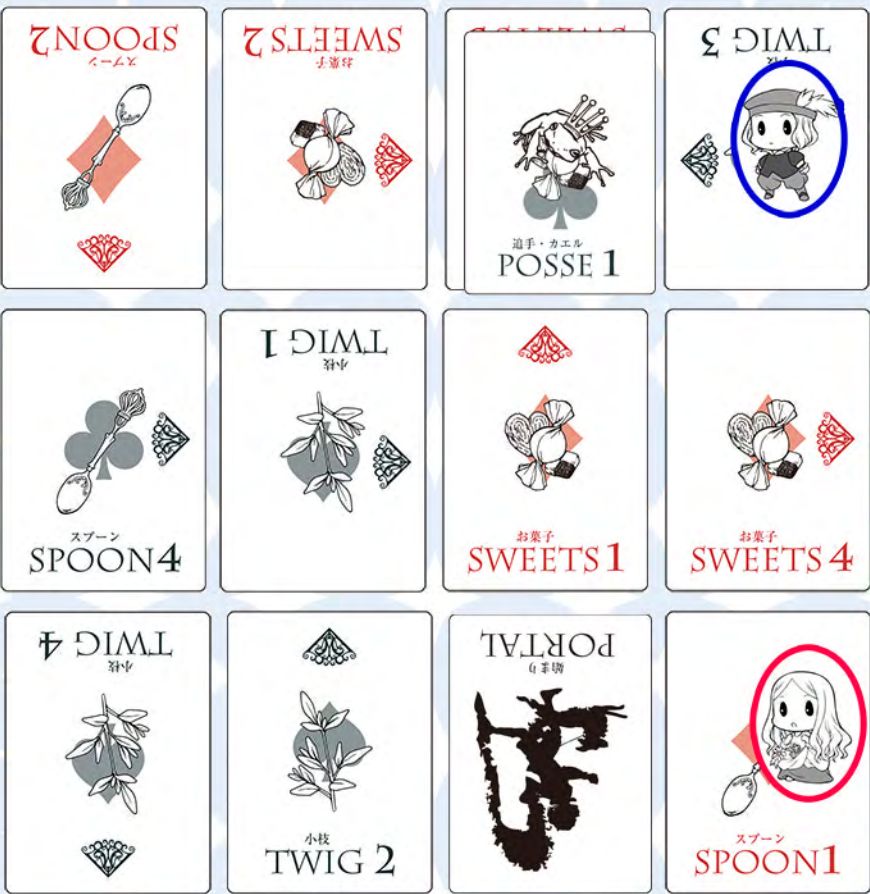
ノヴィとネラ 迷い森のまじないパズル道の遊び方ガイド -基本ルール-

1ステージ目/2ラウンド目：双子の行動（ネラ→ノヴィ）



ネラ：赤枠で囲まれた並びを左へ1マス分スライドさせ、ネラのコマを《スプーン》1へ移動させます。
ノヴィ：ノヴィのコマを《小枝》3へ移動して、青枠で囲まれたマスの向きを変えます。

1ステージ目/2ラウンド目：追手の行動



《カエル》は、自分の下にあるマスに描かれた矢印に従って《お菓子》3へ移動させます。

1ステージ目/2ラウンド目：敗北条件・勝利条件の確認

敗北条件を満たさず、勝利条件を達成しているので、1ステージ目がクリアになります。

プレイヤーは、迷い森を脱出したい双子を動かします。



ノヴィ
双子の1人で、男の子。行動力があり、まじめ。
自分の周囲にあるまじないの向きをすべて変えられる。



ネラ
双子の1人で、女の子。優しく、少し怖がり。
迷い森の構造に干渉できる強いまじないが使える。

illustrator : Y-square

【おまじない】

森の主に閉じ込められてしまったから、双子は道なりにおまじないを仕掛けるための小物を落としていきました。それが「小枝」「スプーン」「お菓子」の3種類です。



- ①アイコン：「小枝」「スプーン」「お菓子」それぞれにアイコン（イラスト）が決まっています。
- ②矢印：双子を追いかけってくる追手の進行方向です。
- ③数字：各種類ごとに1～4の番号が振られてます。一番小さい数字のカードに追手が配置されます。

【ポータル】

迷い森の中を正確に進むための、道しるべです。各ステージが始まるときにポータルの位置が変動します。そして、ポータルが双子のスタート位置になります。



【追手】

双子を森の奥へ連れて帰ろうとする存在です。各ステージごとに一体ずつ現れます。



カエル：1ステージ目の追手。とても食いしん坊

勝利条件：配置位置から1マス移動した先のマスが《お菓子》であること

※条件を満たすと、お菓子が満足したカエルは追いかけくるのをやめてくれます。

騎士：2ステージ目の追手。今は亡き姫から頂戴したスプーンも探し続けている。

勝利条件：配置位置から2マス移動した先のマスが《スプーン》であること

※条件を満たすと、拾ったスプーンに見惚れた騎士は追いかけくるのをやめてくれます。

主：3ステージ目の追手。角から緑を生やし、この森の主にした双子を探し続けている。

勝利条件：配置位置から3マス移動した先のマスが《小枝》であること

※条件を満たすと、くわえた小枝を見て森の主になった理由を思い出した主は、双子を追いかけくるのをやめてくれます。

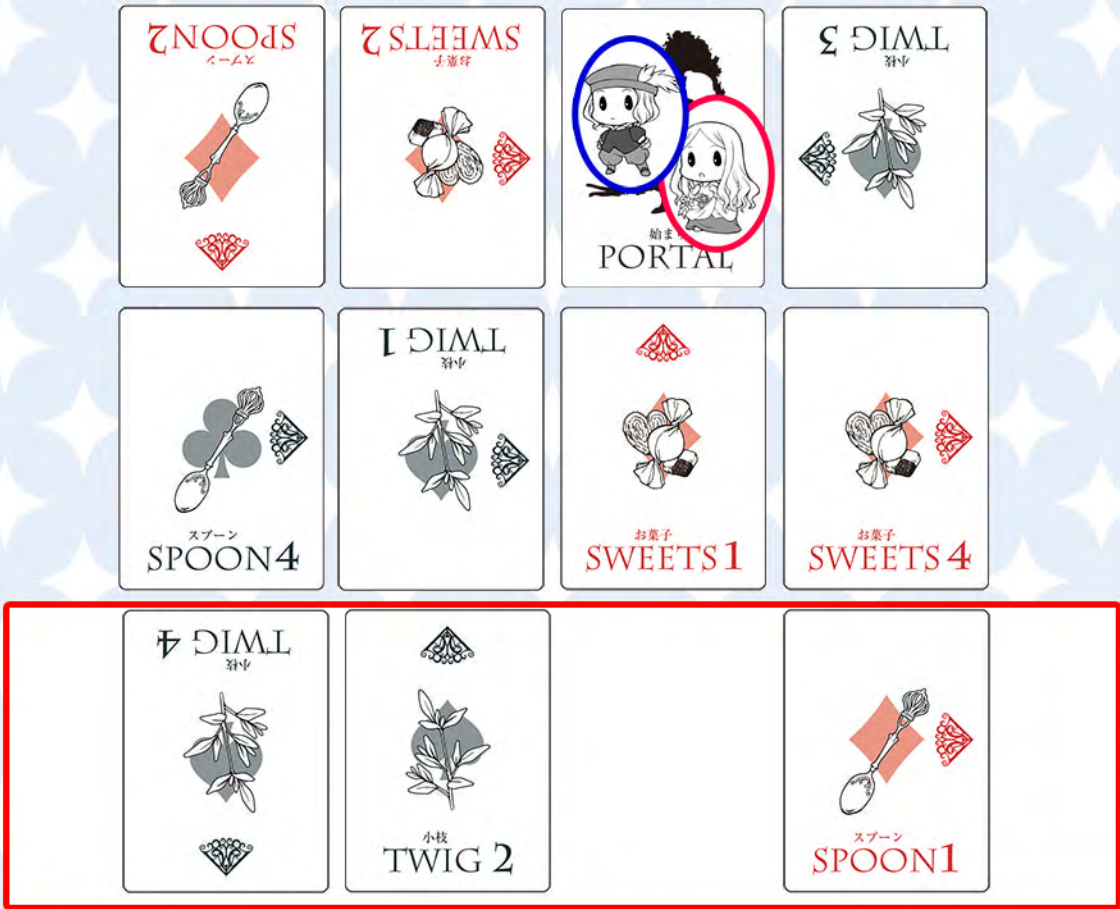
【禁止事項】

★試し移動（場を動かした後で戻す行為）

動かした後で戻した場合、行動が残っていてもすぐに【追手】の行動となります。

ノヴィとネラ 迷い森のまじないパズル道の遊び方ガイド -基本ルール-

2ステージ目/場の準備



- ①《カエル》とその下の《お菓子》3を場から取り除きます。
- ②【ポータル】を《お菓子》3が置いてあったマスに移動します。
- ③ノヴィとネラのコマを【ポータル】の上に置きます。

【重要】ネラのおまじないに、制限が発生します。

4枚揃っていない並び（赤枠で囲った並び）に関して、ネラのおまじないは効果がありません。

【重要】移動に制限が発生します。

双子と【追手】はマスがない場所へ移動できません。【追手】の移動した先にマスがなかった場合はゲームに敗北します。

2ステージ目/1ラウンド目：双子の行動(ノヴィー→ネラ)



ノヴィ：ノヴィのコマを《お菓子》1へ移動させ、青枠に囲まれたマスの向きを変更します。
ネラ：赤枠で囲まれた並びを左へ1マス分スライドさせ、ネラのコマを《お菓子》2へ移動させます。

プレイヤーは、迷い森を脱出したい双子を動かします。



ノヴィ

双子の1人で、男の子。行動力があり、まじめ。
自分の周囲にあるまじないの向きをすべて変えられる。



ネラ

双子の1人で、女の子。優しく、少し怖がり。
迷い森の構造に干渉できる強いまじないが使える。

illustrator : Y-square

【おまじない】

森の主に閉じ込められてしまった後、双子は道なりに
おまじないを仕掛けるための小物を落としていきました。
それが「小枝」「スプーン」「お菓子」の3種類です。



- ①アイコン：「小枝」「スプーン」「お菓子」それぞれに
アイコン（イラスト）が決まっています。
- ②矢印：双子を追いかけてくる追手の進行方向です。
- ③数字：各種類ごとに1～4の番号が振られてます。
一番小さい数字のカードに追手が配置されます。

【ポータル】

迷い森の中を正確に進むための、道しるべです。
各ステージが始まるたびにポータルの位置が変動します。
そして、ポータルが双子のスタート位置になります。



【追手】

双子を森の奥へ連れて帰ろうとする存在です。
各ステージごとに一体ずつ現れます。



カエル：1ステージ目の追手。とても食いしん坊

勝利条件：配置位置から1マス移動した先のマスが
《お菓子》であること

※条件を満たすと、お菓子が満足したカエルは追いかけくるのを
やめてくれます。

騎士：2ステージ目の追手。今は亡き姫から頂戴したスプーン
も探し続けている。

勝利条件：配置位置から2マス移動した先のマスが
《スプーン》であること

※条件を満たすと、拾ったスプーンに見惚れた騎士は追いかけくるのを
やめてくれます。

主：3ステージ目の追手。角から緑を生やし、この森の主に
した双子を探し続けている。

勝利条件：配置位置から3ス移動した先のマスが
《小枝》であること

※条件を満たすと、くわえた小枝を見て森の主になった理由を思い出した
主は、双子を追いかけくるのをやめてくれます。

【禁止事項】

★試し移動（場を動かした後で戻す行為）

動かした後で戻した場合、行動が残っていてもすぐに【追手】
の行動となります。

ノヴィとネラ 迷い森のまじないパズル道の遊び方ガイド -基本ルール-

2ステージ目/1ラウンド目：追手の行動



2ステージ目なので、《騎士》が《スプーン》1に配置します。

2ステージ目/1ラウンド目：敗北条件・勝利条件の確認

▲▽ 敗北条件 ▼▲

- ☐ 【追手】が【ポータル】の上に移動している
- ☐ 【追手】の移動した先にマスが無かったり、裏返したマスの上に移動している
- ☐ 【追手】の移動した先にノヴィかネラのコマがいる
- ☐ 【追手】に設定されている勝利条件を達成できなくなった

▲▽ 勝利条件 ▼▲

- 【追手】ごとに勝利条件が決まっています。
- ☐ 《カエル》だったら、配置位置から1マス移動した先(2ラウンド目に移動した先)が《お菓子》であること
 - ☐ 《騎士》だったら、配置位置から2マス移動した先(3ラウンド目に移動した先)が《スプーン》であること
 - ☐ 《主》だったら、配置位置から3マス移動した先(4ラウンド目に移動した先)が《小枝》であること

プレイヤーは、迷い森を脱出したい双子を動かします。



ノヴィ
双子の1人で、男の子。行動力があり、まじめ。
自分の周囲にあるまじないの向きをすべて変えられる。



ネラ
双子の1人で、女の子。優しく、少し怖がり。
迷い森の構造に干渉できる強いまじないが使える。

illustrator : Y-square

【おまじない】

森の主に閉じ込められてしまったから、双子は道なりにおまじないを仕掛けるための小物を落としていきました。それが「小枝」「スプーン」「お菓子」の3種類です。



- ①アイコン：「小枝」「スプーン」「お菓子」それぞれにアイコン（イラスト）が決まっています。
- ②矢印：双子を追いかけてくる追手の進行方向です。
- ③数字：各種類ごとに1～4の番号が振られてます。一番小さい数字のカードに追手が配置されます。

【ポータル】

迷い森の中を正確に進むための、道しるべです。
各ステージが始まるたびにポータルの位置が変動します。
そして、ポータルが双子のスタート位置になります。



【追手】

双子を森の奥へ連れて帰ろうとする存在です。
各ステージごとに一体ずつ現れます。



カエル：1ステージ目の追手。とても食いしん坊

勝利条件：配置位置から1マス移動した先のマスが《お菓子》であること

※条件を満たすと、お菓子に満足したカエルは追いかけてくるのをやめてくれます。

騎士：2ステージ目の追手。今は亡き姫から頂戴したスプーンも探し続けている。

勝利条件：配置位置から2マス移動した先のマスが《スプーン》であること

※条件を満たすと、拾ったスプーンに見惚れた騎士は追いかけるのをやめてくれます。

主：3ステージ目の追手。角から緑を生やし、この森の主にした双子を探し続けている。

勝利条件：配置位置から3ス移動した先のマスが《小枝》であること

※条件を満たすと、くわえた小枝を見て森の主になった理由を思い出した主は、双子を追いかけるのをやめてくれます。

【禁止事項】

★試し移動（場を動かした後で戻す行為）

動かした後で戻した場合、行動が残っていてもすぐに【追手】の行動となります。

ノヴィとネラ 迷い森のまじないパズル道の遊び方ガイド -基本ルール-

2ステージ目/2ラウンド目：双子の行動(ノヴィ→ネラ)



ノヴィ：ノヴィのコマを《お菓子》2へ移動させ、【ふたりのおまじない】を利用します。
枠で囲まれている並びを下へ向かって1マス分スライドさせます。

ネラ：【ふたりのおまじない】を利用します。
枠で囲まれている並びを下へ向かって1マス分スライドさせた後で、ネラのコマを《お菓子》1へ移動させる。

今回のように、

- ◎ノヴィが移動した先にネラのコマがある場合
- ◎ネラがおまじないを使うとき、同じマスにノヴィがいる

このどちらかだった場合、通常とは別のおまじないが利用可能になります。
それは、ネラのおまじないのように黄色い枠線で囲んだ3枚縦並びを、上下任意の方向へ1マスだけスライドさせられます。
スライドさせたら、はみ出た1枚を同じ行の空いている位置に移動させます。
※注意：3枚1並びになっている列のみ、おまじないが使えます。

2ステージ目/2ラウンド目：追手の行動



矢印に従って、《騎士》を《小枝》4へ移動させます。最初に騎士が配置されていた《スプーン》1は裏返しにします。

プレイヤーは、迷い森を脱出したい双子を動かします。



ノヴィ
双子の1人で、男の子。行動力があり、まじめ。
自分の周囲にあるまじないの向きをすべて変えられる。



ネラ
双子の1人で、女の子。優しく、少し怖がり。
迷い森の構造に干渉できる強いまじないが使える。

illustrator : Y-square

【おまじない】

森の主に閉じ込められてしまったから、双子は道なりに
おまじないを仕掛けるための小物を落としていきました。
それが「小枝」「スプーン」「お菓子」の3種類です。



- ①アイコン：「小枝」「スプーン」「お菓子」それぞれにアイコン（イラスト）が決まっています。
- ②矢印：双子を追いかけってくる追手の進行方向です。
- ③数字：各種類ごとに1～4の番号が振られてます。一番小さい数字のカードに追手が配置されます。

【ポータル】

迷い森の中を正確に進むための、道しるべです。
各ステージが始まるたびにポータルの位置が変動します。
そして、ポータルが双子のスタート位置になります。



【追手】

双子を森の奥へ連れて帰ろうとする存在です。
各ステージごとに一体ずつ現れます。



カエル：1ステージ目の追手。とても食いしん坊

勝利条件：配置位置から1マス移動した先のマスが《お菓子》であること

※条件を満たすと、お菓みに満足したカエルは追いかけくるのをやめてくれます。

騎士：2ステージ目の追手。今は亡き姫から頂戴したスプーンも探し続けている。

勝利条件：配置位置から2マス移動した先のマスが《スプーン》であること

※条件を満たすと、拾ったスプーンに見惚れた騎士は追いかけくるのをやめてくれます。

主：3ステージ目の追手。角から緑を生やし、この森の主にした双子を探し続けている。

勝利条件：配置位置から3マス移動した先のマスが《小枝》であること

※条件を満たすと、くわえた小枝を見て森の主になった理由を思い出した主は、双子を追いかけくるのをやめてくれます。

【禁止事項】

★試し移動（場を動かした後で戻す行為）

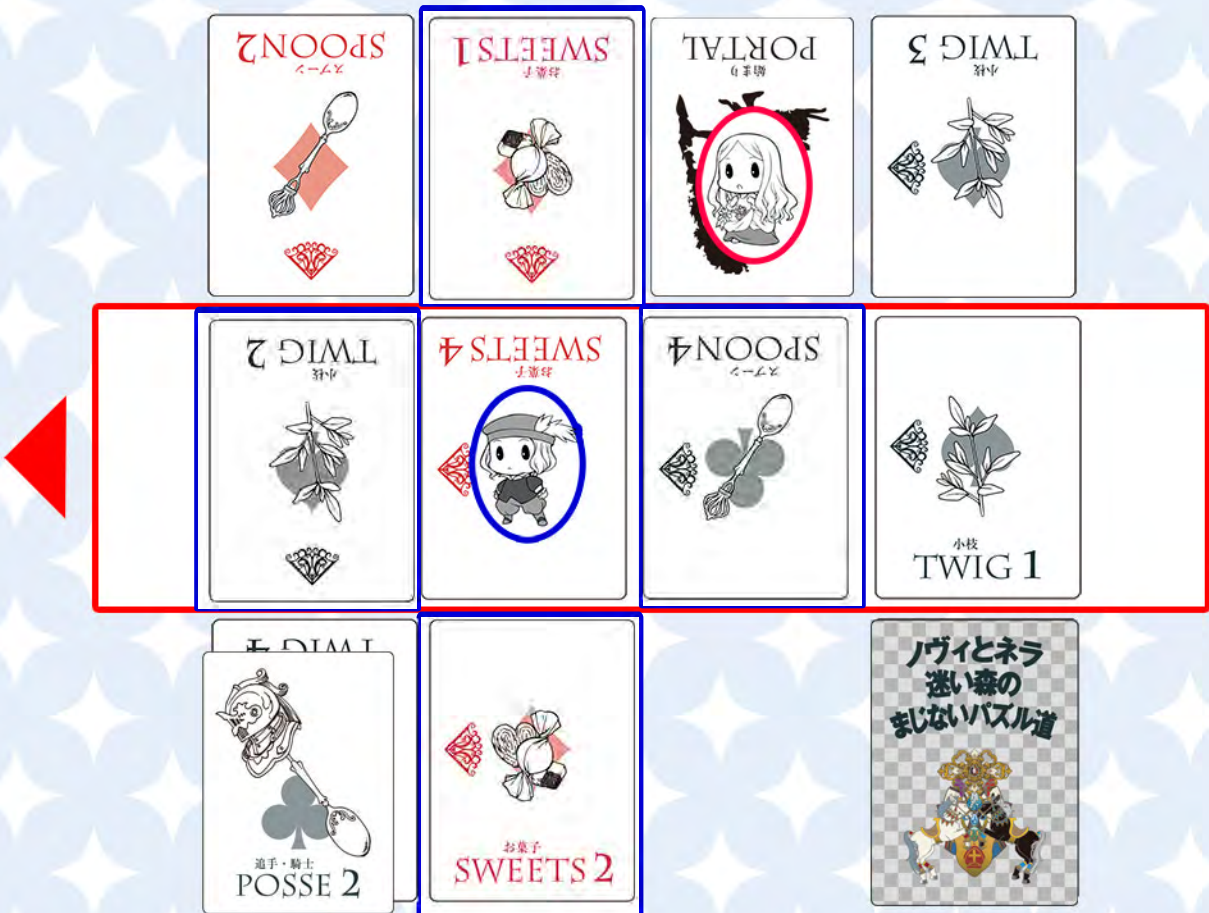
動かした後で戻した場合、行動が残っていてもすぐに【追手】の行動となります。

ノヴィとネラ 迷い森のまじないパズル道の遊び方ガイド -基本ルール-

2ステージ目/2ラウンド目：敗北条件・勝利条件の確認

敗北条件も勝利条件も満たしていないので、次のラウンドが開始されます。

2ステージ目/3ラウンド目：双子の行動（ネラ→ノヴィ）



ネラの行動：赤い枠で囲まれた横並びを左方向へ1マス分スライドさせて、【ポータル】へ移動させる。

ノヴィの行動：《お菓子》4へ移動して、青い枠で囲ったマスの向きを変える。

2ステージ目/3ラウンド目：追手の行動



矢印に従って、《騎士》を《スプーン》2へ移動させる。

プレイヤーは、迷い森を脱出したい双子を動かします。



ノヴィ

双子の1人で、男の子。行動力があり、まじめ。
自分の周囲にあるまじないの向きをすべて変えられる。



ネラ

双子の1人で、女の子。優しく、少し怖がり。
迷い森の構造に干渉できる強いまじないが使える。

illustrator : Y-square

【おまじない】

森の主に閉じ込められてしまったから、双子は道なりに
おまじないを仕掛けるための小物を落としていきました。
それが「小枝」「スプーン」「お菓子」の3種類です。



- ①アイコン：「小枝」「スプーン」「お菓子」それぞれに
アイコン（イラスト）が決まっています。
- ②矢印：双子を追いかけてくる追手の進行方向です。
- ③数字：各種類ごとに1～4の番号が振られてます。
一番小さい数字のカードに追手が配置されます。

【ポータル】

迷い森の中を正確に進むための、道しるべです。
各ステージが始まるたびにポータルの位置が変動します。
そして、ポータルが双子のスタート位置になります。



【追手】

双子を森の奥へ連れて帰ろうとする存在です。
各ステージごとに一体ずつ現れます。



カエル：1ステージ目の追手。とても食いしん坊

**勝利条件：配置位置から1マス移動した先のマスが
《お菓子》であること**

※条件を満たすと、お菓子が満足したカエルは追いかけてくるのを
やめてくれます。

騎士：2ステージ目の追手。今は亡き姫から頂戴したスプーン
も探し続けている。

**勝利条件：配置位置から2マス移動した先のマスが
《スプーン》であること**

※条件を満たすと、拾ったスプーンに見惚れた騎士は追いかけのを
やめてくれます。

主：3ステージ目の追手。角から緑を生やし、この森の主に
した双子を探し続けている。

**勝利条件：配置位置から3ス移動した先のマスが
《小枝》であること**

※条件を満たすと、くわえた小枝を見て森の主になった理由を思い出した
主は、双子を追いかけのをやめてくれます。

【禁止事項】

★試し移動（場を動かした後で戻す行為）

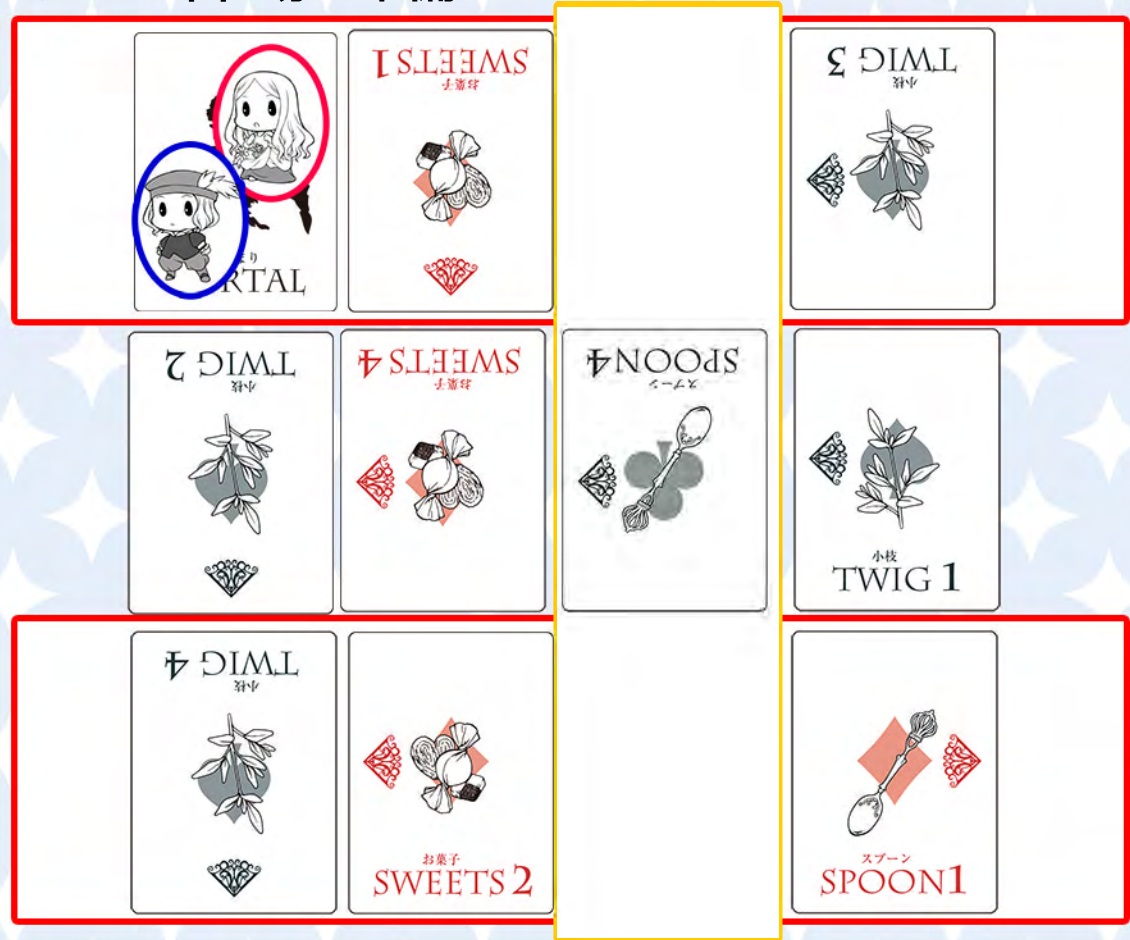
動かした後で戻した場合、行動が残っていてもすぐに【追手】
の行動となります。

ノヴィとネラ 迷い森のまじないパズル道の遊び方ガイド -基本ルール-

2ステージ目/3ラウンド目：敗北条件・勝利条件の確認

敗北条件を満たさず、勝利条件を達成しているので、2ステージ目がクリアになります。

3ステージ目/場の準備



- ①《騎士》とその下の《スプーン》2を場から取り除きます。
- ②【ポータル】を《スプーン》2が置いてあったマスに移動し、裏返していたマスを表に戻します。
- ③ノヴィとネラのコマを【ポータル】の上に置きます。

【重要】ネラのおまじないに、制限が発生します。

4枚揃っていない並び（赤枠で囲った並び）に関して、ネラのおまじないは効果がありません。
ネラのおまじないは、必ず真ん中の並びにのみ発動されます。
ネラのコマが真ん中の並びにいる状態で新しいラウンドを迎えた場合、1マス移動だけが 발생합니다。

【重要】ふたりのおまじないに、制限が発生します。

3枚揃っていない並び（黄枠で囲った並び）に関して、ふたりのおまじないは効果がありません。
黄枠の中でノヴィとネラのコマが揃っていても、【ふたりのおまじない】は選択できません。

【重要】移動に制限が発生します。

双子と【追手】はマスがない場所へ移動できません。【追手】の移動した先にマスがなかった場合はゲームに敗北します。



ページの都合でプレイ内容を割愛します



3ステージ目/4ラウンド目：敗北条件・勝利条件の確認

敗北条件を満たさず、勝利条件を達成しているので、3ステージ目がクリアになります。

プレイヤーは、迷い森を脱出したい双子を動かします。



ノヴィ
双子の1人で、男の子。行動力があり、まじめ。
自分の周囲にあるまじないの向きをすべて変えられる。



ネラ
双子の1人で、女の子。優しく、少し怖がり。
迷い森の構造に干渉できる強いまじないが使える。

illustrator : Y-square

【おまじない】

森の主に閉じ込められてしまったから、双子は道なりに
おまじないを仕掛けるための小物を落としていきました。
それが「小枝」「スプーン」「お菓子」の3種類です。



- ①アイコン：「小枝」「スプーン」「お菓子」それぞれに
アイコン（イラスト）が決まっています。
- ②矢印：双子を追いかけってくる追手の進行方向です。
- ③数字：各種類ごとに1～4の番号が振られてます。
一番小さい数字のカードに追手が配置されます。

【ポータル】

迷い森の中を正確に進むための、道しるべです。
各ステージが始まるたびにポータルの位置が変動します。
そして、ポータルが双子のスタート位置になります。



【追手】

双子を森の奥へ連れて帰ろうとする存在です。
各ステージごとに一体ずつ現れます。



カエル：1ステージ目の追手。とても食いしん坊
**勝利条件：配置位置から1マス移動した先のマスが
《お菓子》であること**
※条件を満たすと、お菓子に満足したカエルは追いかけてくるのを
やめてくれます。

騎士：2ステージ目の追手。今は亡き姫から頂戴したスプーン
も探し続けている。
**勝利条件：配置位置から2マス移動した先のマスが
《スプーン》であること**
※条件を満たすと、拾ったスプーンに見惚れた騎士は追いかけるのを
やめてくれます。

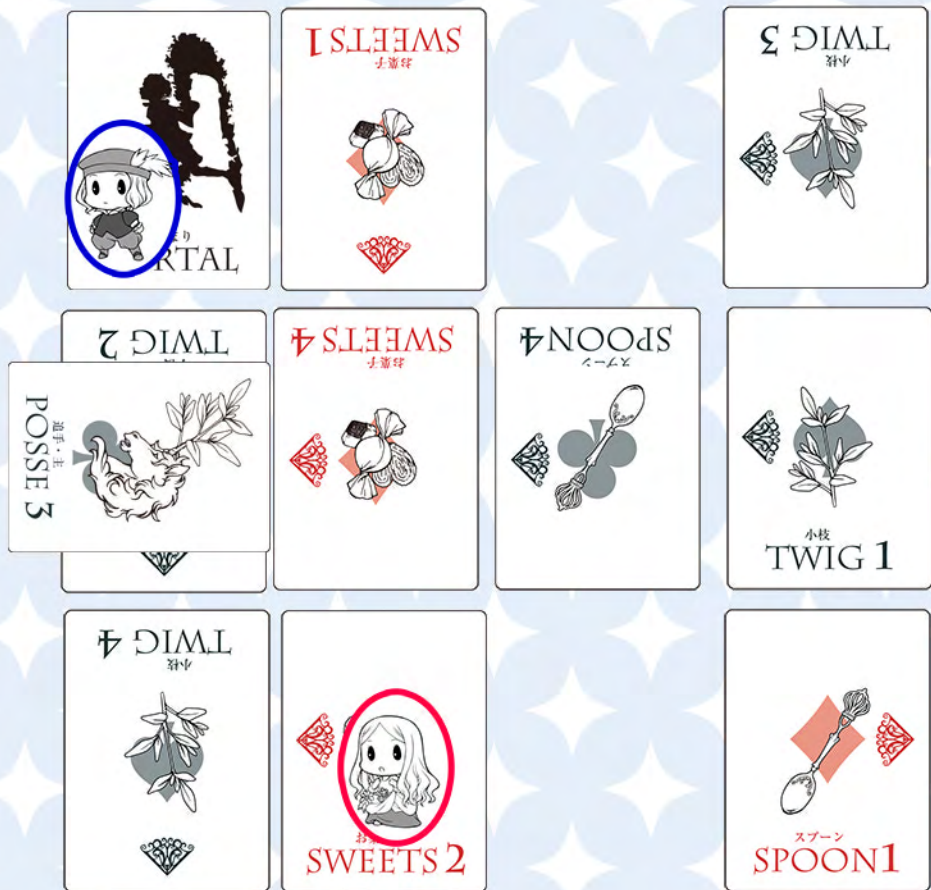
主：3ステージ目の追手。角から緑を生やし、この森の主に
した双子を探し続けている。
**勝利条件：配置位置から3ス移動した先のマスが
《小枝》であること**
※条件を満たすと、くわえた小枝を見て森の主になった理由を思い出した
主は、双子を追いかけるのをやめてくれます。

【禁止事項】

★試し移動（場を動かした後で戻す行為）
動かした後で戻した場合、行動が残っていてもすぐに【追手】
の行動となります。

ノヴィとネラ 迷い森のまじないパズル道の遊び方ガイド -基本ルール-

最終ステージ/場の準備



- ①《主》を90度回転させます。
- ②【ポータル】と双子のコマはそのままにして、裏返していたマスを表に戻します。

ノヴィの行動とネラの行動を1回ずつ行って、主と同じマスへ入る事を目指します。

回転した《主》は迷い森の出口としての役割を持つため、同じマスに入っても敗北にはなりません。
ノヴィの行動とネラの行動が1回ずつ行った後

◆◆ ノヴィとネラのコマが主と同じマスにある ◆◆

→ハッピーエンド:双子は無事に家へ帰れ、お母さんのためにご馳走の準備を始めます。

◆◆ ノヴィかネラのコマだけが主と同じマスにある ◆◆

→グッドエンド:双子は家へ帰れましたが、何かを迷い森の中に忘れてきてしまいました。

◆◆ どちらのコマも主と同じマスにいない ◆◆

→バッドエンド:双子は迷い森から出たはずなのに、1ステージ目に戻ってしまいます。振り出しに戻ってしまいました。

これから遊ぶあなたは、どんなエンディングを迎えるでしょうか？

プレイヤーは、迷い森を脱出したい双子を動かします。



ノヴィ
双子の1人で、男の子。行動力があり、まじめ。
自分の周囲にあるまじないの向きをすべて変えられる。



ネラ
双子の1人で、女の子。優しく、少し怖がり。
迷い森の構造に干渉できる強いまじないが使える。

illustrator : Y-square

【おまじない】

森の主に閉じ込められてしまったから、双子は道なりに
おまじないを仕掛けるための小物を落としていきました。
それが「小枝」「スプーン」「お菓子」の3種類です。



- ①アイコン：「小枝」「スプーン」「お菓子」それぞれにアイコン（イラスト）が決まっています。
- ②矢印：双子を追いかけてくる追手の進行方向です。
- ③数字：各種類ごとに1～4の番号が振られてます。一番小さい数字のカードに追手が配置されます。

【ポータル】

迷い森の中を正確に進むための、道しるべです。
各ステージが始まるたびにポータルの位置が変動します。
そして、ポータルが双子のスタート位置になります。



【追手】

双子を森の奥へ連れて帰ろうとする存在です。
各ステージごとに一体ずつ現れます。



カエル：1ステージ目の追手。とても食いしん坊

勝利条件：配置位置から1マス移動した先のマスが《お菓子》であること

※条件を満たすと、お菓子が満足したカエルは追いかけてくるのをやめてくれます。

騎士：2ステージ目の追手。今は亡き姫から頂戴したスプーンも探し続けている。

勝利条件：配置位置から2マス移動した先のマスが《スプーン》であること

※条件を満たすと、拾ったスプーンに見惚れた騎士は追いかけるのをやめてくれます。

主：3ステージ目の追手。角から緑を生やし、この森の主にした双子を探し続けている。

勝利条件：配置位置から3ス移動した先のマスが《小枝》であること

※条件を満たすと、くわえた小枝を見て森の主になった理由を思い出した主は、双子を追いかけるのをやめてくれます。

【禁止事項】

★試し移動（場を動かした後で戻す行為）

動かした後で戻した場合、行動が残っていてもすぐに【追手】の行動となります。

ノヴィとネラ 迷い森のまじないパズル道の遊び方ガイド -基本ルール-



対象:15歳以上 時間:20分程度 形式:1人用
(相談役1人まで)

あるところに町でも評判の良い双子がいました。
今日はお母さんの誕生日。双子は手料理に使う
キノコや果実をとるため、森へ入りました。
しかし、双子の評判を聞きつけた森の主が、
森を迷い森に変えて閉じ込めてしまいました。

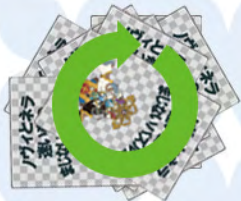
双子はまじないを操り、家へ無事に帰ろうと奮闘します。

コンポーネント

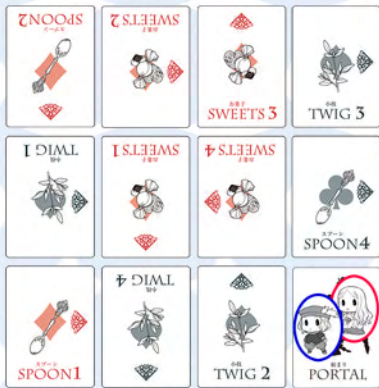
カード……16枚(おまじない:12枚/追手:3枚/ポータル:1枚)|ルール冊子……1枚|コマ……2つ

A. ゲームの準備

- 【おまじない】でカードの山を作り、カードを裏返しに置き、タロットカードを混ぜるように両手で時計回りにかき混ぜます。



- 横に4枚ずつ、縦に3枚ずつ、12枚の【おまじない】をすべて並べます。(並べたら向きを変えないようにします)
- 一番右下のカードの上に【ポータル】と差し替えます。
【注意】差し替えたカードは、ゲーム中に使用しません。
- ノヴィとネラのコマを【ポータル】の上に置きます。



行動 - 移動とおまじない -

移動の際、上下左右の端は繋がっています。
(コマが右から場の外に出れば、左に出てきます。上下も同様です。ノヴィ、ネラ、追手の共通事項です)

◆ ノヴィの場合 ◆

1マス移動してから【おまじない】を必ず使います。

【ノヴィのおまじない】



ノヴィのコマが1歩移動した先のマスに隣接している上下左右のカードの向きを必ず変更します。
※ノヴィのおまじないは、場の縦横が繋がっていません。
場の隅で能力を使用した場合、反対側の列や行には効果は及びません。

◆ ネラの場合 ◆

【おまじない】を必ず使ってから1マス移動します。

【ネラのおまじない】



ネラのコマがいるマス以外の1並びを横に1マスだけスライドさせます。
スライドさせたら、はみ出た1枚を同じ行の空いている位置に移動させます。
※4枚1並びになっている行のみ、女の子の力が使えます。

【ふたりのおまじない】

◎ノヴィが移動した先にネラのコマがある場合

◎ネラがおまじないを使うとき、同じマスにノヴィがいる

このどちらかだった場合、通常とは別のおまじないが利用可能になります。
ふたりあわせのおまじないは、3枚縦並びを上下任意の方向へ1マスだけスライドさせられます。
スライドさせたら、はみ出た1枚を同じ行の空いている位置に移動させます。
※注意:3枚1並びになっている列のみ、おまじないが使えます。

プレイヤーは、迷い森を脱出したい双子を動かします。



ノヴィ

双子の1人で、男の子。行動力があり、まじめ。
自分の周囲にあるまじないの向きをすべて変えられる。



ネラ

双子の1人で、女の子。優しく、少し怖がり。
迷い森の構造に干渉できる強いまじないが使える。

illustrator : Y-square

【おまじない】

森の主に閉じ込められてしまったから、双子は道なりにおまじないを仕掛けるための小物を落としていきました。
それが「小枝」「スプーン」「お菓子」の3種類です。



- ①アイコン:「小枝」「スプーン」「お菓子」それぞれにアイコン(イラスト)が決まっています。
- ②矢印:双子を追いかけてくる追手の進行方向です。
- ③数字:各種類ごとに1~4の番号が振られています。
一番小さい数字のカードに追手が配置されます。

【ポータル】

迷い森の中を正確に進むための、道しるべです。
各ステージが始まるたびにポータルの位置が変動します。
そして、ポータルが双子のスタート位置になります。



【追手】

双子を森の奥へ連れて帰ろうとする存在です。
各ステージごとに一体ずつ現れます。



カエル:1ステージ目の追手。とても食いしん坊

勝利条件:配置位置から1マス移動した先のマスが「お菓子」であること

※条件を満たすと、お菓子が満足したカエルは追いかけってくるのをやめてくれます。

騎士:2ステージ目の追手。今は亡き姫から頂戴したスプーンも探している。

勝利条件:配置位置から2マス移動した先のマスが「スプーン」であること

※条件を満たすと、拾ったスプーンに見惚れた騎士は追いかけのをやめてくれます。

主:3ステージ目の追手。角から緑を生やし、この森の主にした双子を探し続けている。

勝利条件:配置位置から3マス移動した先のマスが「小枝」であること

※条件を満たすと、くわえた小枝を見て森の主になった理由を思い出した主は、双子を追いかけのをやめてくれます。

【禁止事項】

★試し移動(場を動かした後で戻す行為)

動かした後で戻した場合、行動が残っていてもすぐに【追手】の行動となります。

ノヴィとネラ 迷い森のまじないパズル道の遊び方ガイド -基本ルール-

B. プレイ開始

ステージ開始

ラウンド開始

B_1.あなたたちの行動



どちらを先に行動させるかは任意

B_2.追手の行動

□■ 1ラウンド目は配置のみ ■□



1ステージ目は、《カエル》を《お菓子》1の上に配置します。



2ステージ目は、《騎士》を《スプーン》1の上に配置します。



3ステージ目は、《主》を《小枝》1の上に配置します。

※【追手】を配置する際に指定されているカードが場にはない場合、次の数字の上に配置します。

□■ 2ラウンド目以降は移動のみ ■□

【追手】の下に配置されている【おまじない】の矢印に従って追手を1マス移動させます。

最初の移動をさせた後、

2ステージ目は、《スプーン》1の一番数が小さいカードを裏返して、進入禁止にします。

3ステージ目は、《小枝》1の一番数が小さいカードを裏返して、進入禁止にします。

B_3 敗北条件か勝利条件を満たしているかを確認

B_3_1：敗北条件を確認する→条件を満たしていたらゲームは終了する。

- ☐ 【追手】が【ポータル】の上に移動している
- ☐ 【追手】の移動した先にマスが無かったり、裏返したマスの上に移動している
- ☐ 【追手】の移動した先にノヴィかネラのコマがいる
- ☐ 【追手】に設定されている勝利条件を達成できなくなった

B_3_2：追手の勝利条件を確認する→条件を満たしていたらB_4へ

ラウンド終了

プレイヤーは、迷い森を脱出したい双子を動かします。



ノヴィ

双子の1人で、男の子。行動力があり、まじめ。自分の周囲にあるまじないの向きをすべて変えられる。



ネラ

双子の1人で、女の子。優しく、少し怖がり。迷い森の構造に干渉できる強いまじないが使える。

illustrator：Y-square

【おまじない】

森の主に閉じ込められてしまったから、双子は道なりにおまじないを仕掛けるための小物を落としていきました。それが「小枝」「スプーン」「お菓子」の3種類です。



- ①アイコン：「小枝」「スプーン」「お菓子」それぞれにアイコン（イラスト）が決まっています。
- ②矢印：双子を追いかけてくる追手の進行方向です。
- ③数字：各種類ごとに1～4の番号が振られています。一番小さい数字のカードに追手が配置されます。

【ポータル】

迷い森の中を正確に進むための、道しるべです。各ステージが始まるたびにポータルの位置が変動します。そして、ポータルが双子のスタート位置になります。



【追手】

双子を森の奥へ連れて帰ろうとする存在です。各ステージごとに一体ずつ現れます。



カエル：1ステージ目の追手。とても食いしん坊

勝利条件：配置位置から1マス移動した先のマスが《お菓子》であること

※条件を満たすと、お菓子が満足したカエルは追いかけてくるのをやめてくれます。

騎士：2ステージ目の追手。今は亡き姫から頂戴したスプーンも探している。

勝利条件：配置位置から2マス移動した先のマスが《スプーン》であること

※条件を満たすと、拾ったスプーンに見惚れた騎士は追いかけるのをやめてくれます。

主：3ステージ目の追手。角から緑を生やし、この森の主にした双子を探し続けている。

勝利条件：配置位置から3マス移動した先のマスが《小枝》であること

※条件を満たすと、くわえた小枝を見て森の主になった理由を思い出した主は、双子を追いかけるのをやめてくれます。

【禁止事項】

★試し移動（場を動かした後で戻す行為）

動かした後で戻した場合、行動が残っていてもすぐに【追手】の行動となります。

ノヴィとネラ 迷い森のまじないパズル道の遊び方ガイド -基本ルール-

B_4 次のステージを用意する

《主》の勝利条件を満たしている場合は、「B_5」をただちに行う。

1. 勝利条件を満たした【追手】とその下のマスを取り除き、その場所に【ポータル】を置きます。
2. 裏返しにしていた進入禁止のマスを表に戻します。
3. ノヴィのコマとネラのコマを【ポータル】の上に置きます。

B_5 最終ステージ

《主》の勝利条件を満たしている場合は、「B_5」をただちに行う。

あなたたち双子は、この時点で一度は迷い森から出る事ができました。
これから、無事に家へ帰れたのか…そうでないのかが決まります。
B_1の手順だけを1回行ない、その結果

- ◎主がいる同じマスに男の子コマと女の子コマが乗っている。
→ハッピーエンド:双子は無事に家へ帰れ、ご馳走の準備を始めます。
- ◎主がいる同じマスに、男の子コマか女の子コマのどちらかが乗っている。
→双子は家へ帰れましたが、何かを迷い森の中に忘れてきてしまいました。
- ◎主がいる同じマスに、どちらのコマも置かれていない。
→双子は迷い森から出たはずなのに、何故か1ステージ目に戻っています。
どうやら、振り出しに戻ってしまったようです。

ステージ終了（次のステージへ）

追加カード【おまじない】 鍵のを混ぜる。

《お菓子》4、《スプーン》4、《お菓子》4のどれかと入れ替えます。

- ・ゲームで利用する【おまじない】は必ず12枚です。
- ・コンポーネントに6面体サイコロを追加します。
- ・《鍵》は矢印が2つ設定されています。サイコロの出目が偶数なら上方向、奇数ならもう一つの矢印を使います。サイコロは、毎ラウンドの最初に振り直します。



プレイヤーは、迷い森を脱出したい双子を動かします。



ノヴィ

双子の1人で、男の子。行動力があり、まじめ。
自分の周囲にあるまじないの向きをすべて変えられる。



ネラ

双子の1人で、女の子。優しく、少し怖がり。
迷い森の構造に干渉できる強いまじないが使える。

illustrator : Y-square

【おまじない】

森の主に閉じ込められてしまったから、双子は道なりにおまじないを仕掛けるための小物を落としていきました。
それが「小枝」「スプーン」「お菓子」の3種類です。



- ①アイコン：「小枝」「スプーン」「お菓子」それぞれにアイコン（イラスト）が決まっています。
- ②矢印：双子を追いかけてくる追手の進行方向です。
- ③数字：各種類ごとに1～4の番号が振られてます。一番小さい数字のカードに追手が配置されます。

【ポータル】

迷い森の中を正確に進むための、道しるべです。
各ステージが始まるときにポータルの位置が変動します。
そして、ポータルが双子のスタート位置になります。



【追手】

双子を森の奥へ連れて帰ろうとする存在です。
各ステージごとに一体ずつ現れます。



カエル：1ステージ目の追手。とても食いしん坊

勝利条件：配置位置から1マス移動した先のマスが《お菓子》であること

※条件を満たすと、お菓子が満足したカエルは追いかけてくるのをやめてくれます。

騎士：2ステージ目の追手。今は亡き姫から頂戴したスプーンも探し続けている。

勝利条件：配置位置から2マス移動した先のマスが《スプーン》であること

※条件を満たすと、拾ったスプーンに見惚れた騎士は追いかけのをやめてくれます。

主：3ステージ目の追手。角から緑を生やし、この森の主にした双子を探し続けている。

勝利条件：配置位置から3ス移動した先のマスが《小枝》であること

※条件を満たすと、くわえた小枝を見て森の主になった理由を思い出した主は、双子を追いかけのをやめてくれます。

【禁止事項】

★試し移動（場を動かした後で戻す行為）

動かした後で戻した場合、行動が残っていてもすぐに【追手】の行動となります。