

道具カード

通常産出の内容を変更できるアイテムカード。

プレイボードにある3つの【Over】枠の好きなところに設置できる。設置の際は魔石を1つコストとしてカードの上に置く。以後その目が出た際はカードの内容に従う。

カードは3回使用すると上に置かれた魔石と共に破棄されるが、直ちに新たな魔石を支払う場合に限り、使用回数をリセットし再び使用することができる。



「曾祖母のアミュレット」
この目が出たら通常産出の代わりにマナ1を得る。



「神速の靴」
この目が出たら通常産出の代わりに歩数を+1する。



「魔導師の絵筆」
この目が出たら通常産出の代わりにタイルを1枚得る。



「錬金の壺」
この目が出たら通常産出の代わりに金貨3を得る。



「哲学者の卵」
このカードに乗っている魔石の色と同じ魔石を1枚裏返すことができる。



「強引な搾取」
手元のタイル1枚を破棄することでその色の魔石を得ることができる。グレーのタイルの場合はマナ1を得る。破棄できない場合は何も得る事が出来ない。

道具カード、障壁カード、称号カードをまとめて【アイテムカード】と呼ぶ。ゲーム中はこれらをよく混ぜ山にする。

ゲーム開始時にはこの山から2枚が配られる。ボードに設置するにはコストとして魔石を1つ必要とする。

手番の配置フェーズに【金貨2】を支払うことで新たにカードを取得することができる。

手札の上限はないが、ゲーム終了時に手札に【称号カード】が残っていた場合はペナルティとしてスコアマイナス5点する。

いらないアイテムカードは金貨1で他のプレイヤーに売却することができる。購入者がいなかった場合は破棄される。

障壁カード

ゲーム中、直接相手を妨害できる唯一のカード。

このカードは相手プレイボードの【Under】マスへ設置する。設置の際は他のカードと同様に魔石を1つコストとして支払う。

3ラウンドの間相手の行動を制限できるが、その後は裏向きにセットされ、以後【Under】マスの効果は発生しない。

妨害でもあり、相手のペナルティを消してしまう表裏一体のカード。



称号カード

ゲームのルールを大きく変える効果を持つアイテムカード。そのためゲーム終了時に手札に残っていた場合はペナルティとなる。

魔石を乗せてプレイボードの【Even】の所に設置する。設置の際は魔石を1つコストとしてカードの上に置く。ゲーム終了時まで裏向きに設置するものもある。



「偉大なる錬金術」
ゲーム終了時に金貨の数だけスコアを得ることができる。



「国家アルケミスト」
ゲーム終了時に手元に残った魔石の数だけスコアを得ることができる。



「魔導師の素質」
マナの上限を+3する。



「優秀な発掘者」
ゲーム終了時に完成しているタイルが形成するすべてのマナスポットが対象です。マップボードに残っているタイルが形成するすべてのマナスポットが対象です。



「確かな足取り」
ゲーム終了時にこのカードに置かれた魔石と同じ色のタイルの数だけスコアを得ることができる。対象は表向きになっているタイルのみです。手札とスコア集計で裏返されたタイルは含みません。



「天才の証明」
このカードの上に新たに魔法カードを1枚乗せる。残りの魔法カードから追加で1枚得る。以後2つの魔法が使えるようになる。

魔法陣カード

ゲームの目標の一つでもある魔法陣のレシピ。

各プレイヤーは2枚を裏向きに自分専用として、プレイ人数+1枚を公開し共通の物として扱う。完成したカードは端によけ、書かれたボーナスが得られる。

カードの魔法陣をプレイヤーの人数分完成したとき、ゲームは終了する。

レシピとは違う形の魔法陣でも「完成」は宣言できるが、ボーナスを得ることはできず終了条件にも換算されない。

完成したタイルはマップボードから取り除く。



魔法カード

ゲームの流れを変える事の出来る魔法のカード。ゲーム開始時に2枚が配られる。

魔法を覚えるには魔石を1つカードの上に置き、プレイボードの一番右側へセットする。マナを消費することで産出フェーズ中にダイスを操作することができる。

コストとして支払った魔石を破棄することで魔法カードを取り除き付け替えることができる。

魔法を使うタイミングは現時点では「ダイスロール前」、「ダイスロール後」、「ダイスドラフト後」に別けられる。

タイミングが「ダイスドラフト後」の物は産出フェーズが終了するまでの間使用することができるが、すでに行われた産出結果が変わることはない。



「カラースキャン」

ダイスロール前、袋の中を確認しダイスを選んで取り出すことができる。ダイスの色を選ぶことのできる魔法です。選んだダイスをラウンドプレイヤーが振り直します。他のプレイヤーがラウンドプレイヤーの場合も使用できます。

「ラビットスタート」

ダイスロール後、通常のダイスドラフトより前に順番を無視してこのカードの上に置かれた魔石と同じ色のダイスを最大2つ取る。魔法で取得したダイスが1つの場合は1巡目のみダイスドラフトに参加します。ダイスドラフトより前にしか使用できません。

「オブリビオン」

ダイスロール後、全てのダイスをラウンドプレイヤーが振り直します。振り直しを行う魔法です。場に出ているすべてのダイスの色を変えずにそのまま振り直します。魔法「ラビットスタート」より前にしか使用できません。

「イリュージョン」

ダイスドラフト後、任意のダイス1つを、このカードの上に置かれた魔石と同じ色のダイスとして扱う。場にあるすべてのダイスを対象とし、その中から1つを選択します。すでに行われた産出結果が変わることはありません。

「チェンジ1」

ダイスドラフト後、判定ダイスの目を1にする。すでに行われた産出結果が変わることはありません。



「チェンジ6」

ダイスドラフト後、自身のダイスを6にする。自分の持つダイスのうち1つの目を6にします。すでに行われた産出結果が変わることはありません。

「カウンター」

ダイスドラフト後、任意のダイス2つを選び袋に戻し振り直します。場にあるすべてのダイスの中から必ず2つのダイスを袋に戻し振り直しを行います。選択したダイスの所持者がわかるようにダイスを振り直します。

「アッパー」

ダイスドラフト後、このカードの上に置かれた魔石と同じ色のダイスの目を+2する。場にあるすべてのダイスを対象とし、その中から1つを選択します。ダイスの目が6を超えることはありません。

「コントロール」

ダイスドラフト後、任意のダイス目を±1する。場にあるすべてのダイスの中から1つを選択します。すでに行われた産出結果が変わることはありません。

「ダウナー」

ダイスドラフト後、このカードの上に置かれた魔石と同じ色のダイスの目を-2する。場にあるすべてのダイスを対象とし、その中から1つを選択します。ダイスの目が1を下回ることはありません。