ウィキッド・ラビリンスの更新情報・新製品情報等は
下記 TACTICAL GAMES の WEB サイトから確認できます。
https://tactical-games.net

お問い合わせ
CS@tactical-games.net

Credits

企画・制作：タクティカルゲームズ
ゲームデザイン：アダチジュン
ルールデベロップ：戸塚中央
アートワーク：劇団イヌカレー・泥犬
DTP デザイン・世界観設定：鈴木ヨウタ
ルールブック校正：鈴木ユユ

ご注意（必ずお読みください。）

誤飲の危険性がありますので、３歳未満のお子様には絶対に与えないでください。
変質の恐れがありますので、高温多湿の場所に放置しないでください。
変質・火災の原因になりますので、火に近づけないでください。

@TacticalGamesJP

2021 年 11 月 第 1 刷発行

TACTICAL GAMES

© 2021 TACTICAL GAMES

穢れを身に纏い、英雄となれ。

毎年、成人の儀式として数名の選ばれし勇敢な若者が迷宮へと入っていく。その迷宮は牛の頭を持つ魔女が棲むという曰く付きのものである。迷宮から無事に帰れる者は毎年決まって一人であり、帰還した者は英雄として称えられた。そして翌日には、その迷宮で過去に消息を絶った者も数名戻っているのだった。
それらはいずれも英雄としての才能を持ち、後に何らかの成功を収めている。

1. ゲームの概要

プレイヤーは儀式に参加する若者の一人となり、牛の頭を持つ魔女が棲むという「迷宮」を探索します。このゲームでは「迷宮」にある「回廊」を１つずつ探索して『魂の欠片トークン』を集めます。その為には、誰よりも多くの『探索駒』を握って公開する事により、「回廊」を探索する権利を得ます。（２番目に多く公開したプレイヤーも探索の権利を得ます。）しかし、探索した「回廊」によってはマイナス点である「魔女の穢れ」を引き取る必要があります。それらを避けながら沢山の「回廊」を探索して『魂の欠片トークン』を集めましょう。集めた『魂の欠片トークン』によって『神託カード』を達成し、より多くの得点を獲得して「迷宮」を脱出しましょう。

2. ゲームの目的と終了

ゲームの目的

ゲーム中に獲得した『魂の欠片トークン』と、達成した大小の『神託カード』から得られる得点を合計して最終的に最も高い得点を獲得したプレイヤーが勝利します。勝者は「迷宮」から帰還し英雄となるのです。

ゲームの終了

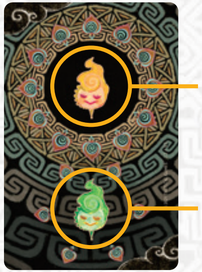
４ラウンド目（最終ラウンド）の「魂の処理フェイズ」が終了したらゲーム終了です。（『回廊カード』の山札が無くなった次のラウンドが最終ラウンドです。）

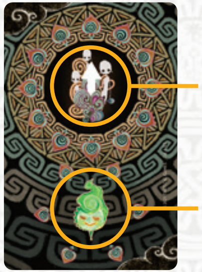
3. セット内容

■回廊カード：24 枚

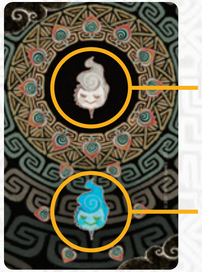
このカードはゲーム中に探索する「迷宮」にある「回廊」を表しています。
『回廊カード』には赤・緑・青・黄・白の５色の「魂の欠片」（白は任意の色として扱います。）と、「上位化の呪文」「変色の呪文」が上下に描かれています。

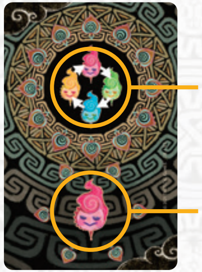
（おもて）





（裏）





■ラビリンスタイル：１個

中央に魔女が描かれ、プレイ人数ごとの「迷宮」に置かれる『回廊カード』の枚数が外側に描かれています。

■探索駒：40 個

(オオカミ - 紫・ウサギ - 緑・ワシ - 赤・ネコ - 黒・ヒツジ - 黄 × 各８個)
握って公開した駒の数によって「回廊」を探索する権利を得られるかどうかが決まります。

■魂の欠片トークン：80 個

(赤・緑・青・黄 × 各 20 個)

「魂の欠片」を獲得する際はこのトークンを受け取ります。

■気配駒：10 個

（魔女の気配駒・魂の気配駒 × 各５個）

神託カード

『大神託カード』と『小神託カード』は、「魂の処理フェイズ」中におもて面に描かれている『魂の欠片トークン』を集める事で達成します。達成した結果、得点や新たな「魂の欠片」等を獲得します。

■大神託カード：12 枚

（おもて）

達成したらゲーム終了時に獲得する要素・得点

達成の為の条件

（裏）

■小神託カード：12 枚

（おもて）

達成したら即座に獲得する要素

達成の為の条件

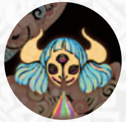
（裏）

達成したらゲーム終了時に獲得する得点

■魔女の穢れタイル：25 個

（1 個分 ×19 個、3 個分 ×6 個）

魔女の穢れ 1 個分



魔女の穢れ 3 個分
（魔女の穢れ 3 個分として扱い、ゲーム中に 1 個分のタイル 3 個といつでも交換ができます。）

■ついたて：5 個

■個人ボード：5 枚

■サマリーカード：5 枚

4. ゲームの準備（場）

①『ラビリンスタイル』をテーブルの中央に置きます。

②『回廊カード』をよく混ぜて裏向きの山札を作り、『ラビリンスタイル』の近くに配置します。

③『回廊カード』の山札から以下のプレイ人数に応じた枚数を抜き出し、おもて面を見ずに箱に戻します。箱に戻したカードは今回のゲームでは使いません。

箱に戻す『回廊カード』の枚数

3 人で遊ぶ場合：8 枚（16 枚使います）
4 人で遊ぶ場合：4 枚（20 枚使います）
5 人で遊ぶ場合：0 枚（全部使います）

④『回廊カード』の山札からプレイ人数に応じた枚数をひいて、おもて向きで『ラビリンスタイル』の周りに並べます。この時、『ラビリンスタイル』に描かれた魔女の頭の上を始点に等間隔で一周するように並べてください。『回廊カード』は上側が『ラビリンスタイル』に向くように並べます。（右図参照）

「迷宮」に並べる『回廊カード』の枚数

3 人で遊ぶ場合：4 枚
4 人で遊ぶ場合：5 枚
5 人で遊ぶ場合：6 枚

⑤『回廊カード』の山札の近くに、各色に分けた『魂の欠片トークン』『魔女の穢れタイル』をそれぞれひとまとめにして置きます。

※これをサプライと呼びます。
※サプライは無尽蔵にあるものとし、無くなった場合は他のもので代用してください。

例：4 人でプレイする場合の場

5. ゲームの準備（個人）

① 各プレイヤーは好きな色を選び、その色の『個人ボード』と『ついたて』を各１枚ずつ、『気配駒（『魔女の気配駒』と『魂の気配駒』を各１個ずつ）』２個、『サマリーカード』１枚を受け取ります。

② 各プレイヤーは自分の色の『探索駒』を８個受け取り、その中から以下に従って使用しない『探索駒』を箱に戻します。各プレイヤーの『探索駒』はプレイ人数によって使用する個数が異なります。

箱に戻す『探索駒』の個数

３人で遊ぶ場合：２個（６個使います）
４人で遊ぶ場合：１個（７個使います）
５人で遊ぶ場合：０個（全部使います）

③ 各プレイヤーは受け取った『探索駒』と『気配駒』を他のプレイヤーに見えないように、自分のついたての内側に隠します。

④『大神託カード』『小神託カード』をそれぞれよく混ぜて、各プレイヤーに２枚ずつ配ります。受け取った『大神託カード』は自分の『個人ボード』の上側におもて向きで置きます。『小神託カード』はその近くにおもて向きで並べます。残った『大神託カード』『小神託カード』は今回のゲームでは使用しないので箱に戻します。

例：４人でプレイする場合のプレイヤーの手元

6. ゲームの流れ

プレイヤーは４ラウンドにわたってゲームをプレイし、４ラウンド目（最終ラウンド）の「魂の処理フェイズ」が終了したらゲームも終了します。各ラウンドでは以下のフェイズを順番に行います。

ラウンド

ラウンド	1. 探索フェイズ	「回廊」を１つずつ時計回りの順番で探索します。探索するプレイヤーを決定して、権利を得たプレイヤーが探索を行います。
	2. 魂の処理フェイズ	獲得した『魂の欠片トークン』や「探索フェイズ」で獲得した「呪文」の効果を使って「魂の上位化」や『神託カード』の達成を行います。
	3. 準備フェイズ	次のラウンドの準備を行います。

ラウンド	1. 探索フェイズ	「回廊」を１つずつ時計回りの順番で探索します。探索するプレイヤーを決定して、権利を得たプレイヤーが探索を行います。

―この地に伝わる伝承―
その昔、もはや誰が造ったとも分からない迷宮に入った一人の若者がいた。
その迷宮には“牛の頭を持つ魔女”が棲んでおり、人の魂を引き裂き収集していた。若者は迷宮に迷い込んでしまった村の子供を助ける為に果敢にも迷宮へと入っていったのだった。そして、若者は引き裂かれた子供の魂を魔女より取り返したという。
翌日、その子供は何もなかったかの様に村に戻っていた。
迷宮から帰った若者は後に現在の国家の礎を築いたという。

7. 探索フェイズ

『ラビリンスタイル』に描かれている魔女の頭の上の場所に置かれている『回廊カード』から時計回りの順番で１つずつ「回廊」の探索を行います。ただし「回廊」を探索できるプレイヤーは「回廊」探索の宣言において最も多く『探索駒』を握っていたプレイヤーと２番目に多く握っていたプレイヤーのみです。

以下の順番で「回廊」探索を行う

①「回廊」探索の宣言

②「回廊」探索をするプレイヤーの決定

③「回廊」探索の解決

迷宮は歌う。業火の様な賛美の様な声によって、人の心を支配する。
弱き心は弱さを産み、強き心は強さを産む。
弱さは穢れ、強さは救う。

それはやがて、私の中に鏡として見いだされる。
私は、予感と錯覚を現実のものとする。

①「回廊」探索の宣言

プレイヤー全員が同時に行います。『ついたて』の中に残っている好きな数の『探索駒』と『気配駒』を他のプレイヤーに見えないように手に取って握ります。その後、他のプレイヤーに握った内容が見えないように握った手を他プレイヤー全員が見える位置に出します。プレイヤー全員が握った手を出したら、全員同時に手を開きます。各々がどれだけの個数の駒をこの「回廊」を探索する為に握っていたかを公開します。

この時、以下のルールに従ってください。

・駒を１つも握らずに内容が見えないように握った手を出しても構いません。

・『探索駒』のみ、『気配駒』のみを握っても構いません。

・『ついたて』の中に『探索駒』や『気配駒』が１つも残っていない場合は何も握らずに手を出します。

・『探索駒』や『気配駒』は必ずラウンド中に使い切る必要があります。握りたくない場合でも、ラウンドの最後に探索する『回廊カード』の「回廊」探索の宣言時には、残っている『探索駒』と『気配駒』をすべて握らなくてはなりません。

『探索駒』

これらの駒を多く握っていたプレイヤーが「回廊」を探索する権利を得ます。

『気配駒』

『魔女の気配駒』

「回廊」を探索する権利を得たプレイヤーは公開されていた『魔女の気配駒』の総数と同じ数の『魔女の穢れタイル』をサプライから受け取ります。

『魂の気配駒』

「回廊」を探索する権利を得たプレイヤーは公開されていた『魂の気配駒』の総数と同じ数の『魂の欠片トークン』をサプライから獲得します。

②「回廊」探索をするプレイヤーの決定

「回廊」探索の宣言で握り公開された『探索駒』の数のみを比べ、最も多かったプレイヤーと、２番目に多かったプレイヤーが「回廊」の探索を行う権利を得ます。１番多く『探索駒』を公開したプレイヤーは１位となり、２番目に多いプレイヤーは２位となります。その後、各プレイヤーは自分が公開した『探索駒』と『気配駒』を各自『個人ボード』の近くにまとめておきます。

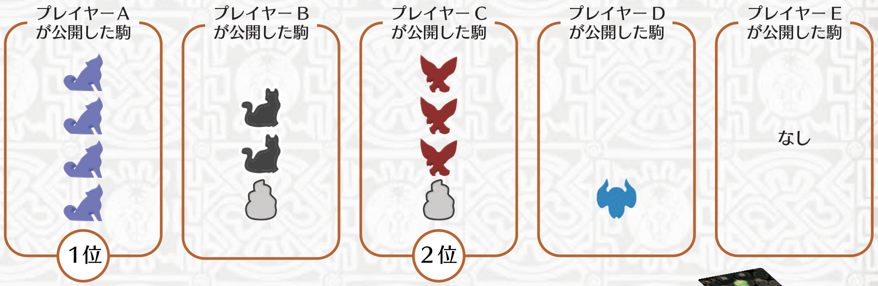
※１番多く『探索駒』を握ったプレイヤーが複数いた場合はそれらのプレイヤー全員が２位となり１位のプレイヤーは不在となります。この場合、２番目に多く『探索駒』を握ったプレイヤーはこの「回廊」を探索する権利を得られません。

※１番多く『探索駒』を握ったプレイヤーが１人で１位となり、２番目に多く『探索駒』を公開したプレイヤーが複数いた場合はそれらのプレイヤー全員が２位となります。

※『探索駒』を握らなかった場合「回廊」探索を行う事ができず、探索の権利を得られません。

※全員が『探索駒』を握らなかった場合、この「回廊」の探索は行われません。この「回廊」探索の解決は行わず新たに右隣の「回廊」の探索を始めます。

５人プレイでの例：



公開された各プレイヤーの『探索駒』と『気配駒』は
自分の『個人ボード』の近くにまとめて置きます。

③「回廊」探索の解決

「回廊」を探索する権利を得たプレイヤーは、『気配駒』の解決と『回廊カード』の解決を順番に行います。

『気配駒』の解決

『魔女の気配駒』の解決

１位と２位のプレイヤーは、この「回廊」を探索する為に公開された『魔女の気配駒』の数と同じ数の『魔女の穢れタイル』をサプライから受け取ります。受け取った『魔女の穢れタイル』は『個人ボード』の近くに置いておきます。

『魂の気配駒』の解決

１位と２位のプレイヤーは、この「回廊」を探索する為に公開された『魂の気配駒』の数と同じ数の『魂の欠片トークン』をサプライから獲得します。この時獲得できる『魂の欠片トークン』は現在探索を行っている『回廊カード』の下半分に描かれている「魂の欠片」と同じ色の『魂の欠片トークン』です。

『魂の欠片トークン』の獲得方法

「回廊」探索中に獲得した『魂の欠片トークン』は､『個人ボード」にある「魂の欠片スペース」の「低位」の空いているマスに配置します。「魂の欠片スペース」の「低位」に置ける『魂の欠片トークン』は最大6個です。

※ゲームが進んで､「魂の欠片スペース」に置けない数の『魂の欠片トークン』を獲得した場合、既に所有している同じ位の『魂の欠片トークン』と今回新たに獲得した『魂の欠片トークン』の中から、好きな『魂の欠片トークン』を選んで「魂の欠片スペース」に配置します。選ばなかった『魂の欠片トークン』はサプライに戻します。

迷宮はそそる。蠢動の様な地鳴の様な声によって、人の感覚を欺く。
困難な回廊は遠のき、容易な回廊は誘い入れる。
困難は試練、容易は虚実。

それはやがて、勇気ある者のみを招聘する。
私は、一歩も引かず立ち向かう。

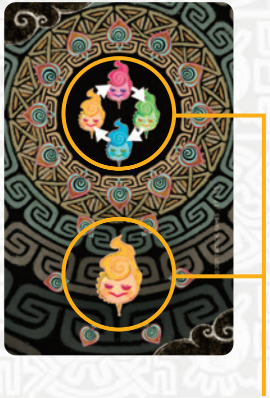
『魂の欠片トークン』の位

『魂の欠片トークン』を獲得する時は「低位」の「魂の欠片スペース」に配置します。これらは､後の「魂の処理フェイズ」に「魂の位」を上げる事ができます。
『魂の欠片トークン』の位は「低位」「中位」「高位」に分けられます。個人ボードにはそれらを個別に所有できるスペースがあります。位によって所有できるトークンの数が以下のように異なります。

『回廊カード』の解決

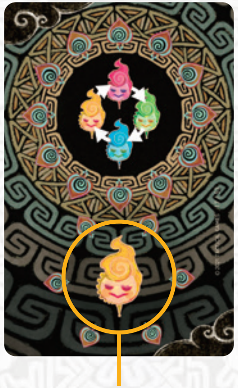
1位と2位のプレイヤーは『回廊カード』に描かれている要素を獲得しますが、順位によって獲得できる要素が異なります。

1位のプレイヤーが獲得できる要素



1位のプレイヤーは探索した『回廊カード』に描かれている上下の要素両方を獲得します。

2位のプレイヤーが獲得できる要素



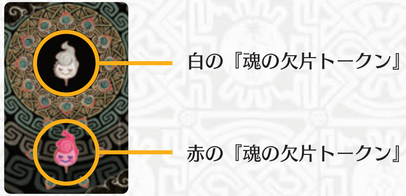
2位のプレイヤーは探索した『回廊カード』に描かれている下半分の要素のみを獲得します。

『回廊カード』には以下の要素があります。

『魂の欠片トークン』の獲得

『魂の欠片トークン』の獲得方法（P.17 参照）に準じて、カードに描かれている色の『魂の欠片トークン』を獲得します。

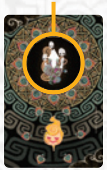
※白の『魂の欠片トークン』は任意の色を表しています。任意の色（赤・緑・青・黄）の『魂の欠片トークン』を獲得してください。



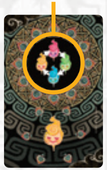
「上位化の呪文」「変色の呪文」の獲得

獲得した「上位化の呪文」「変色の呪文」の効果は、「魂の解決フェイズ」で解決します。それらを獲得したプレイヤーは、「回廊」探索の為にすでに公開した『探索駒』を1つ取り『個人ボード』の「上位化の呪文スペース」「変色の呪文スペース」に配置します。

「上位化の呪文」



「変色の呪文」



『個人ボード』

以上で「回廊」の探索が終了します。探索が終了した『回廊カード』は裏返して裏向きに置いておきます。時計回りの順番で「迷宮」に残っているすべての「回廊」を、同様の方法で1つずつ順番に探索を行います。全ての「回廊」の探索が終わったら次の「魂の処理フェイズ」に進みます。

「回廊」探索の例

① 探索する『回廊カード』

② プレイヤーＡは自分の『ついたて』の中に残っている『探索駒』４個と『魂の気配駒』１個を他のプレイヤーから見えないように握りました。

③ 全員が握った手を見える所に出し、一斉に手を開いて内容を公開しました。

④ 公開された『探索駒』の数により、プレイヤーＡが１位、プレイヤーＥが２位になりました。

⑤ 公開された『探索駒』と『気配駒』を自分の『個人ボード』の近くに置きました。

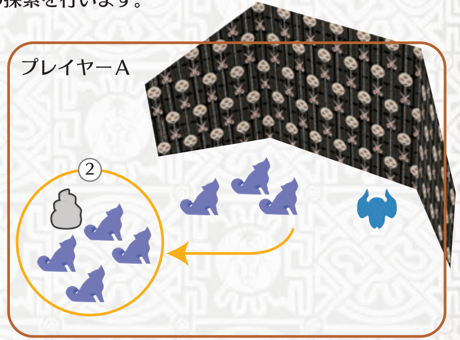
⑥ プレイヤーA､E は公開された『魔女の気配駒』と同じ数の､『魔女の穢れタイル』を１個受け取りました。

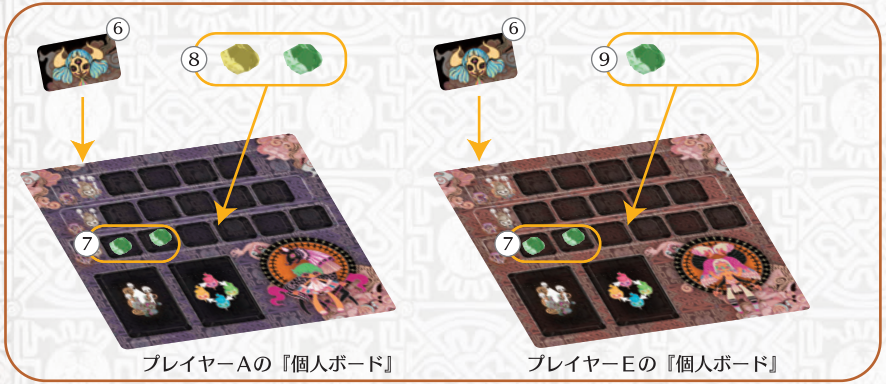
⑦ プレイヤーA､E は公開された『魂の気配駒』と同じ数の､緑の『魂の欠片トークン』を２個獲得しました。

⑧ １位だったプレイヤーＡは『回廊カード』の上下の要素を獲得しました。

⑨ ２位だったプレイヤーＥは『回廊カード』の下の要素を獲得しました。

「回廊」の探索が終わったので、右隣の「回廊」の探索を行います。





8. 魂の処理フェイズ

プレイヤー全員が同時に行います。以下の３つの処理を任意の順番で可能な限り好きな回数行います。
全員処理が終わったら、「準備フェイズ」に進みます。

『魂の欠片トークン』の「上位化」の処理
「変色の呪文」の処理
『神託カード』の達成

『魂の欠片トークン』の「上位化」の処理

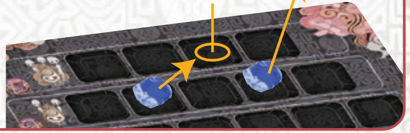
「上位化」とは『個人ボード』の「魂の欠片スペース」に配置された『魂の欠片トークン』を１つ上の位に上げることです。魂を「上位化」するとゲーム終了後の得点計算時に『魂の欠片トークン』から得られる得点が高まります。「魂の欠片スペース」には「低位」「中位」「高位」の３つの位があり、「低位」の「魂の欠片スペース」は６つ、「中位」の「魂の欠片スペース」は５つ、「高位」の「魂の欠片スペース」は４つのマスがあります。
上位化は以下２種類の方法があり、各々の処理を可能な限り好きなだけ行う事ができます。

※「上位化」を行うときに１つ上の位の「魂の欠片スペース」に空いたマスがない場合は、１つ上の位の任意の『魂の欠片トークン』をサプライに戻すことで、上位化する為にマスを空ける事ができます。

※「高位」が最も位が高く、「高位」よりも上に位を上げる事はできません。

通常の「上位化」

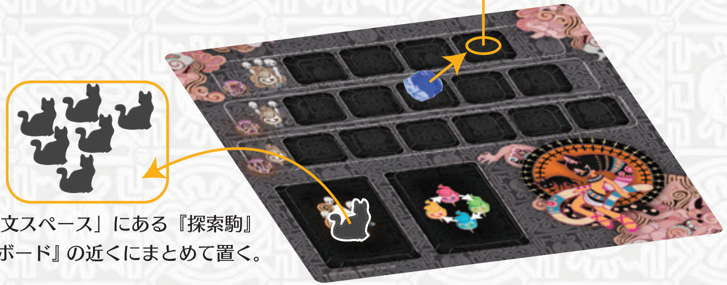
『個人ボード』の「魂の欠片スペース」に、同じ位で同じ色の『魂の欠片トークン』が２個以上ある場合、１個をサプライに戻し、同じ色の残った『魂の欠片トークン』を１つ上の位に上げます。



「上位化の呪文」による「上位化」

『個人ボード』の「上位化の呪文スペース」にある『探索駒』１個を個人ボードの近くに移し、任意の『魂の欠片トークン』１個を１つ上の位に上げます。

※上位化できない場合は、何もせず『探索駒』を『個人ボード』の近くに移します。



「変色の呪文」の処理

『個人ボード』の「変色の呪文スペース」にある『探索駒』１個を「個人ボード」の近くに移し、任意の位の「魂の欠片スペース」にある『魂の欠片トークン』１個を、サプライにある任意の色の『魂の欠片トークン』と交換します。

※交換を行いたくない場合やできない場合は、何もせず『探索駒』を『個人ボード』の近くに移します。

『神託カード』の達成

ゲームの準備時に配られた大小の『神託カード』を達成して、『魂の欠片トークン』や得点を獲得します。
可能であれば、好きな枚数の『神託カード』を達成できます。

『小神託カード』の達成

『小神託カード』の下部に描かれている色・数・位の『魂の欠片トークン』を所有していれば達成します。達成したら、カード上部に描かれた『魂の欠片トークン』や「上位化の呪文」を即座に獲得できます。『魂の欠片トークン』は『魂の欠片トークン』の獲得方法（P.17 参照）に準じて獲得し、「上位化の呪文」は達成した時点で任意の『魂の欠片トークン』を1つ上の位に「上位化」する事ができます。達成した『小神託カード』は裏返して手元に置いておき、ゲーム終了時に2点の得点になります。

※達成に必要な『魂の欠片トークン』の位は、『小神託カード』に描かれている位よりも上の位でも構いません。

※『小神託カード』を達成する為に『魂の欠片トークン』を支払う必要はなく、条件を充たす『魂の欠片トークン』を所有していれば達成します。

※達成できる条件を充たしていても、あえて達成せずに達成時に獲得できる内容を後のラウンドで獲得する為にとっておく事ができます。（依然として達成する時には条件を充たしている必要があります。）

※『大神託カード』に置かれている『魂の欠片トークン』も所有しているとみなします。

所有している『魂の欠片トークン』
「中位」の『魂の欠片トークン』：赤1個と黄1個
「低位」の『魂の欠片トークン』：緑1個と青1個

達成時に獲得できる
「上位化の呪文」

達成に必要な
『魂の欠片トークン』

達成に必要な『魂の欠片トークン』
を所有している為、達成できる。

『大神託カード』の達成

『大神託カード』の下部に描かれている2つの「高位」の『魂の欠片トークン』と同じ色の『魂の欠片トークン』を2個同時に、『個人ボード』の「魂の欠片スペース」から『大神託カード』の上に移すことで達成します。

※『大神託カード』にある高位の『魂の欠片トークン』も引き続き得点となり、所有しているとみなします。
達成した『大神託カード』はゲーム終了後の得点計算時に5点分の得点になります。

※ゲーム終了後の得点計算時に達成した『大神託カード』1枚につき2個の『魔女の穢れタイル』をサプライに戻します。

達成に必要な『魂の欠片トークン』：
青の『魂の欠片トークン』（高位）
緑の『魂の欠片トークン』（高位）

『個人ボード』から、達成に必要な
『魂の欠片トークン』を2個同時
に移動させる事で達成する

迷宮はささやく。うなりの様なさざ波の様な声によって、神託をもたらす。
悪なるものか、善なるものか。
「魂の欠片を集め、拾え」「魂を紡ぎ、導きとなれ」

それはやがて、私を新たな魂の欠片へといざなう。
私は、魂の欠片を集め救う。

「魂の処理フェイズ」の例

①『個人ボード』には、「低位」の『魂の欠片トークン』黄が１個、緑が２個、青が３個、「上位化の呪文」「変色の呪文」が１つずつあります。

② まず、通常の「上位化」によって、青と緑を１個ずつ「中位」にしました。

③ 次に、「変色の呪文」を使用して、「中位」の青を「中位」の赤に変色しました。

④『小神託カード』の達成条件を充たしたので、達成して「上位化の呪文」を獲得した為、「中位」の緑を「高位」に「上位化」しました。その後で、達成した『小神託カード』は裏向きに置きました。

⑤ 次に、残っている「上位化の呪文」によって「中位」の赤１個を「高位」に「上位化」しました。

⑥ 以上により、『大神託カード』の達成条件である、緑と赤の「高位」の「魂の欠片」を所有している為、『大神託カード』に緑と赤の「高位」の『魂の欠片トークン』を１つずつ『個人ボード』から移動させました。

⑦ 他に処理できる事がないため、他プレイヤーの処理を待って「魂の処理フェイズ」を終了します。

9. 準備フェイズ

次のラウンドの準備を行います。プレイヤーは全員、『個人ボード』の近くに置かれている自分の『探索駒』と『気配駒』を全て自分の『ついたて』の内側に戻します。

「迷宮」に置かれている『回廊カード』を全て集め、『回廊カード』の山札の横におもて向きの捨て札置き場を作りまとめて置きます。再び『回廊カード』の山札からゲーム開始時と同じように『回廊カード』をひいて並べ「迷宮」を作ります。その後、次のラウンドに移ります。

※最終ラウンドでは「準備フェイズ」は行いません。

迷宮は救済する。引き裂かれた魂は再び高位の魂として、よみがえる。
祝福か、呪詛か。英雄か、死か。
迷宮の神託は救済された魂に祝福を与える。

それは宿命としての呪詛、英雄の理だ。
私は、導かれ英雄となる。

10. ゲームの終了と英雄の決定

『回廊カード』の山札が無くなった次のラウンド（4 ラウンド目）が最終ラウンドとなります。最終ラウンドでは「準備フェイズ」は行いません。4ラウンド目の「魂の処理フェイズ」を行ったらゲームも終了します。各プレイヤーは以下のように得点を計算し、最終得点を比べます。最も高い得点を獲得したプレイヤーが勝利し、英雄となります。

①『個人ボード』上にある『魂の欠片トークン』と『大神託カード』上の『魂の欠片トークン』を以下のように合計します。

※『魂の欠片トークン』の位の高さによって獲得できる得点は変わります。

「低位」の『魂の欠片トークン』: 1 点
「中位」の『魂の欠片トークン』: 2 点
「高位」の『魂の欠片トークン』: 5点
（『大神託カード』上の『魂の欠片トークン』も含む）

② 達成した『大神託カード』1 枚につき 5 点と達成した『小神託カード』1 枚につき 2 点の得点を合計します。

③ 達成した『大神託カード』1 枚につき 2 個の『魔女の穢れタイル』をサプライに戻します。

④ 手元に残った『魔女の穢れタイル』 1 個につき、1 点減点します。

最終得点が同じ場合は、より多くの『大神託カード』を達成したプレイヤーの勝利となります。それも同じ場合、高位の『魂の欠片トークン』を多く所有するプレイヤーの勝利、それも同じ場合は、中位、低位の『魂の欠片トークン』の数を順番に比べてください。それでも同じ場合は、『魔女の穢れタイル』の数を比べ少ない方が勝利します。それでも決着がつかない場合、勝利を分かち合いましょう。

迷宮から戻った者は“穢れた宿命”を理解する。
穢れは姿を変えさせ、心を蝕む。

強靭な心は他者を救い、予感は現実となる。
祝福された魂は因果の理を知る。
英雄が英雄たる所以、宿命が宿命たる所以。
穢れ忌むべき犠牲を糧に、歩み朽ち果てる。