

## ■ゲーム終了～得点計算

### b) コア破壊報酬を獲得する

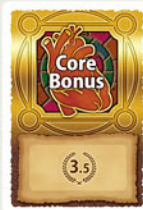
コアの破壊報酬は、1位のプレイヤーだけがボード右端に置いた《コアボーナスカード》を受け取ります。このカードは【勝利点】3.5を持っています。

### c) [ボーナスシールドチップ] を裏返す

《コアボーナスカード》が獲得されたなら、エネミーは討伐されたことになりゲーム終了の条件を満たします。

これ以降、エネミーからのダメージを受けることはないため[ボーナスシールドチップ]を裏返して報酬に変えます。このラウンド、これらのチップを獲得したプレイヤーは、最後のダンジョンバザールで下記の性能を持つチップとして使用することができます。

- ・銀貨
- ・銅貨、またはマルチシンボルの経験値1点



《コアボーナスカード》



A [ボーナスシールドチップ] を裏返す。

裏返す前に [ボーナスシールドチップ] を獲得していた場合でも、最後のダンジョンバザールでは裏面の性能を持つチップとして使用できます。

以上の処理が終わったら〈メインフェイズ〉に戻り、手番順に従い次のプレイヤーが行動を行います。

## ●ゲームの終了

《コアボーナスカード》が獲得されたラウンドは通常通り〈終了フェイズ〉までを行い、その後〈得点計算〉に移ります。

《コアボーナスカード》が獲得された後は、ヘイトラインに獲得できる[エネミーチップ]はありませんが、《サービスカード》の《素材回収》を利用することで、経験値や銅貨を獲得することができます。

また、パスをした時にも[ボーナスシールドチップ]をコインや経験値として獲得できるので、手番順のルールに従い最後までプレイを続けてください。

## ●〈得点計算〉

獲得したカードに書かれた【勝利点】をプレイヤーごとに合計して、最も多くの【勝利点】を獲得しているプレイヤーがゲームに勝利します。【勝利点】となるのは下記のもです。

- 《スキルカード》のレベル1～3のカードすべての【勝利点】の合計。
- 《部位カード》の【勝利点】の合計。条件によって【勝利点】が変化するカードがあります。
- 《アイテムカード》の【勝利点】の合計。条件によって【勝利点】が変化するカードがあります。
- 《コアボーナスカード》の【勝利点】(3.5点)
- 《デスペナカード》の【マイナス勝利点】の合計。

手元に残った[エネミーチップ]や[コインチップ]は、あなたの勝利に貢献しません。

【勝利点】が同点の場合は、その中でセーフティゾーンのAか、Aに最も近いマスに人型コマを置いている方のプレイヤーの勝利となります。



a) 《スキルカード》



b) 《部位カード》



d) 《コアボーナスカード》



c) 《アイテムカード》

e) 《デスペナカード》



# マモノロード

パーティバトル マネージメントゲーム

ルールブック Ver.1.80

葦竹屋 GAMES



●ストーリー

昔々、とある王国に巨大な魔物が住まう遺跡がありました。

その魔物は「竜の翼を持つ獅子」「上半身が鳥で下半身が獣」「三本首の竜」と…見る者によって姿を変えたため、その正体は誰にも分からず、何時しかただの「マモノ」とだけ呼ばれるようになりました。

「マモノ討伐隊に志願する勇気あるものを募る」

ある時、国王はマモノを討伐する大規模な部隊（レイドチーム）の参加者を募る御布令を出しました。

あなたのパーティも、この話に乗って一儲けしようという事になりますが、マモノ討伐の報奨金を参加者の頭数で割ると、ひとりの分け前はとてもリスクに見合う金額とは思えません。

それならば…他のパーティを出し抜いて、おいしいところ取りできた者の勝ち。

転んでもただでは起きない冒険者である貴方の真の目的は、マモノを討伐している間にできるだけ経験を積み、いかに自分のパーティを強化できるか…ということです。



大規模討伐隊 (レイドチーム)

●『マモノレイド』とは？

プレイヤーは、大規模討伐隊（レイドチーム）に参加したパーティリーダーのひとりです。

あなたのパーティは「防御の要（かなめ）である戦士」「回復のできる神官」「強力な魔法を使う魔術師」「器用に立ち回る盗賊」の4人のキャラクターで構成されています。

このゲームでは、経験値を獲得してキャラクターをレベルアップさせたり、報酬で装備を購入してパーティを強化していくことが必要です。さもなくば、徐々に強力になっていくエネミー（マモノ）の攻撃を耐えることができなくなってしまうでしょう。

『マモノレイド』は、エネミーから受けるダメージをコントロールしながら、戦闘効率を考えて戦っていく、パーティバトルをテーマとしたリソース管理ゲームです。

◆記述のルール

このゲームは用語が多いため、本書では用語の種類ごとに、決められた「括弧」をつけることで、その種類が何であるの分かるようにしています。

- [ ] 円形のチップ
- [ ] 四角形のチップ
- 《 》 スキルやアイテムなどのカード
- [ ] カードやチップに描かれたマーク
- 〈 〉 フェイズ。ゲームを進行段階で分けたもの

■クレジット（敬称略）

ゲームデザイン 養竹屋  
 グラフィック制作 養竹屋  
 テストプレイ Holly、Hiro、Will、メンチ、養竹屋  
 カード印刷 盤上遊戯製作所  
 ルールブック印刷 株式会社プリントバック  
 発行日（第2版） 2023年5月  
 発行人 養竹屋GAMES



●内容物一覧

- ルールブック（本書） …1冊
- 四つ折りゲームボード …1枚
- カードリスト …4枚
- 木製コマ …16個

・人型コマ（4色×1） …4個



・APマーカー（4色×1） …4個



・シールドカウンター（4色×2） …8個



○円形チップ …90枚

・〔ハイトマーカー〕（4色×10+1） …41枚



・〔ライフチップ（裏：ダメージチップ）〕 …20枚

・〔コインチップ〕（金貨6、銀貨10、銅貨13） …29枚

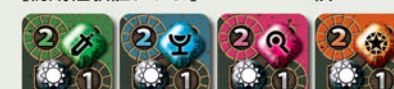


○四角チップ …60枚

・〔エネミーチップ〕 …50枚

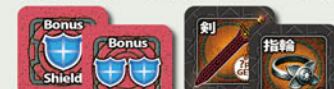


・〔初期経験値チップ〕 …4枚



・〔ボーナスシールドチップ〕 …2枚

・〔剣チップ〕〔指輪チップ〕 …4枚



○ミニカード（63×44mm） …6枚

・《コアボーナスカード》 …1枚

・《デスペナカード》 …5枚



○カード（63×89mm） …94枚

・《スキルカード》 …44枚



・《部位カード》 …16枚



・《サービスカード》 …3枚

・《アイテムカード》 …27枚

・《サマリカード》 …4枚





●プレイヤーごとのセッティング

各プレイヤーが管理するカードやチップを置いておく場所を、このゲームでは「手元」と表記します。次のカードやチップは、ゲーム開始時にそれぞれのプレイヤーの手元に置かれるものです。

○レベル1の《スキルカード》を受け取る

各プレイヤーは《スキルカード》からレベル1の「Warrior (戦士)」「Sorcerer (魔術師)」「Cleric (神官)」「Thief (盗賊)」の4枚を1組として受け取ります。

\* 2人や3人で遊ぶ時、プレイヤーに配られずに余ったカードやチップ、木製コマは箱に戻してください。

○《サマリーカード》を受け取る

各プレイヤーは赤、青、緑、黄から、好きな色の《サマリーカード》を1枚選んで、自分の手元に置きます。選んだ色が今回のゲームであなたが担当する色になります。

サマリーの表には「ダンジョンバザール (P19)の行動一覧」、裏には「進行の手順」が書かれています。

○木製コマと〔ハイトマーカー〕を受け取る

あなたが選んだ《サマリーカード》と同じ色のコマとチップを受け取り、手元に置きます。

- ・人型コマ1個
- ・AP (アクションポイント) マーカー1個
- ・シールドカウンター2個
- ・〔ハイトマーカー〕10枚

○〔ライフチップ〕を受け取る

各プレイヤーは〔ライフチップ〕2枚を受け取り、手元に置きます。

〔ライフチップ〕の余りはゲームで使用するので、箱に戻さずテーブルの上に置いておいてください。

プレイヤー (赤) の手元に配られるもの



《スキルカード》 Level 1



《サマリーカード》表面 裏面



〔ライフチップ〕

●ゲームボードのセッティング

テーブルの中央に、ゲームボードを広げて置きます。この時、プレイヤー人数が2人の時と3~4人の時で使用する面が変わります。

ボードの右下付近に何人用かが分かるマークがあるので、遊ぶ人数に対応した面を使用してください。

ここからはゲーム開始時にゲームボードの上に置くものを説明していきます。

○APマーカーを配置する

全員の手元にあるAPマーカーをボード左にあるAPトラックの⑥のマスに重ねて置いてください。重ねる順番は適当でかまいません。

APマーカーを置くマスは、所有する《スキルカード》や《アイテムカード》に書かれた【APマーク】の合計と同じ数字のマスになります。

◆AP (アクションポイント) とは?

APはパーティ全体の行動力を数値化したもので、スキルを使用するたびに、コストとしてこのポイントを消費します。APマーカーの置かれたマスの数字が、そのパーティが使えるAPの上限となります。

○〔ハイトマーカー〕を配置する

ボードの左上、右上、左下、右下にある4つのエリアを「ハイトマーカー置き場」と呼びます。

プレイヤーはそれぞれが座っている場所から最も近いハイトマーカー置き場を選び、そこに10個描かれている黒の〔ハイトマーカー〕を隠すように自分の色の〔ハイトマーカー〕を置きます。

○シールドカウンターを配置する

自分のハイトマーカー置き場の下にある、盾の数字が「1」のマスに、シールドカウンターをひとつ置きます。もうひとつのシールドカウンターは「10」のマスの上にあるスペースに置きます。

シールドカウンターを置くマスは、所有する《スキルカード》や《アイテムカード》に描かれた【シールドマーク】の合計と同じ数字のマスになります。

◆【シールドマーク】とは?

【シールドマーク】は、あなたのパーティの防御力を数値化したもので、エネミーから受けるダメージをシールドカウンターが置かれているマスの数値だけ軽減することができます。

◆シールドカウンターの上限

所有する【シールドマーク】の数が11以上になる場合、2個目のシールドカウンターを「10」のマスに置くことで、最大20まで数えることができます。

右の図は【シールドマーク】を12個、所有している時のシールドカウンターの置き方の例



2人用ボード面

3~4人用ボード面



初期パーティの【APマーク】の合計は6になる

APマーカー APトラック



ハイトマーカー置き場

シールドカウンター



初期パーティの【シールドマーク】の合計は1になる



シールドカウンターの置き方の例

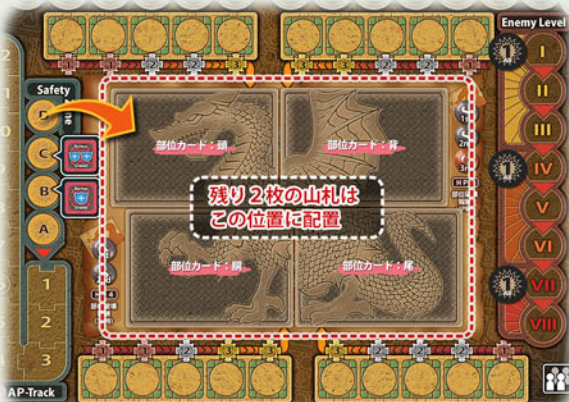


○《部位カード》を配置する

《部位カード》を頭、胴、背、尾の4つに分けて裏向きでシャッフルし、4枚づつの山札にします。



各山札の上から2枚づつ箱に戻す



残り2枚の山札はこの位置に配置

次にそれぞれの山札の上から、カードを2枚づつ抜いて、裏向きのまま箱に戻します。抜かれたカードは今回のゲームでは使用しません。

2枚づつになった山札をそれぞれ、ゲームボード中央の対応した場所に置きます。

○《ボーナスシールドチップ》を配置する

【ボーナスシールドチップ】を表の状態、セーフティゾーンの横にある同じ絵の場所に置きます。



\*プレイヤーが2人の時は盾の絵が2つ描かれた【ボーナスシールドチップ】は使用しません。

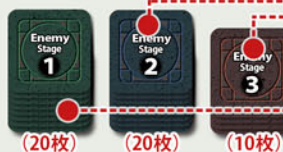


Stage2の山札は崩れないように2つに分けてください

○《エネミーチップ》をシャッフルする

【エネミーチップ】を裏面のStage番号で3つに分け、裏のままシャッフルして3つの山札を作ります。

Stage 2と3はボードの左端にある同じ絵の場所に山札として積んでおきます。



○Stage 1の《エネミーチップ》を配置する

Stage 1の【エネミーチップ】20枚は、裏向きのまま、頭、胴、背、尾の4か所のヘイトラインに5枚づつ配置します。



○その他のボードに配置するもの

下記のチップをボード左端にあるチップと同じ絵が描いてある場所に置きます。

- ・【剣チップ】2枚
- ・【指輪チップ】2枚
- ・黒の【ヘイトマーカー】1枚

下記のミニカードをボードの右端にある同じ絵が描いてある場所に重ねて置きます。

- ・【コアボーナス】1枚
- ・【デスペナルティ】5枚



●テーブルのセッティング

ここからはカードやチップなど、テーブルの上に並べて置くものを説明していきます。

○《サービスカード》を並べる

右図の《サービスカード》3種類を重ねられないようにゲームボードの近くに並べて置きます。

その後で《追加ライフチップ》のカードの上には、プレイヤー人数に応じた数の【ライフチップ】を重ねて積んでおきます。

\*カードに置く【ライフチップ】の枚数は下記の通りです。余った【ライフチップ】は箱に戻してください。  
 プレイヤーが4人の時 → 12枚  
 プレイヤーが3人の時 → 9枚  
 プレイヤーが2人の時 → 6枚



《サービスカード》

《サービスカード》は《アイテムカード》と異なりカード自体を購入するものではありません。

ダンジョンバザール (P19) の時、指定されたコストを支払うことで、カードに書かれた効果を得ることができます。

○コインをストックに置く

ストックとは、どのプレイヤーのものでもないチップ類を置いておく場所になります。

【コインチップ】はテーブルの空いている場所に金貨、銀貨、銅貨に分けてまとめておきます。

【初期経験値チップ】はゲームの開始時 (P9) に各プレイヤーに配られますが、それまでは一時的にストックに置いてください。



《コインチップ》

《初期経験値チップ》

★「箱に戻す」とは？  
 ゲーム中に使用しなくなったカードやチップを、ゲームで使用するものと混ざらないように分けておくことを、このルールブックでは「箱に戻す」と表現しています。



# ■セッティング⑤ (カード置き場)

## ●カード置き場

カード置き場とは、購入前の《スキルカード》や《アイテムカード》を並べておく場所のことです。置く場所や並び順に厳密なルールはありません。テーブルの空いている場所を利用して見やすいように並べてください。

テーブルに余裕がない場合、重ねておいても問題はありません。その時は各プレイヤーに付属の「カードリスト」を1枚づつ渡して、どのような性能のカードを購入できるのかが分かるようにしてください。

## ○《スキルカード》を並べる

《スキルカード》はキャラクター（職業）ごとに、Level 2が2種類（4枚）、Level 3が2種類（3枚）の合計4種類（7枚）あります。これらをテーブルの適当な場所に並べておきます。

キャラクターをレベルアップさせて《スキルカード》を獲得することで、アクション効率の良いスキルを使うことができるようになります。

## ○《アイテムカード》を並べる

《アイテムカード》は15種類あり、テーブルの適当な場所にカードの種類ごとに並べておきます。

下の図はカードの左上にある購入価格の低い順で並べています。

《アイテムカード》の中には《蛮族の軍旗》や《守護騎士の鎧》のように、名前の後ろに「-1」がついているカードがあり、この時は「-1」があるものを上にして重ねてください。

コインを使って《アイテムカード》を購入することで、パーティを強化したり、スキルに特殊な能力を付与することができます。

## ◆アイテム-1とは？

購入価格が安いかわりに性能が低くなっているアイテムです。例えば《蛮族の軍旗-1》の場合は《蛮族の軍旗》に比べ、得られる【貢献度】の値が低くなっています。



## テーブルの配置イメージ



●ゲームの開始

ゲームを開始する前にボードに配置したカードとチップをすべて表にします。

○ボード上のカードとチップを表にする

P5で配置した《部位カード》の山札の1枚目を表にします。次にヘイトラインに配置していたStage 1の「エネミーチップ」をすべて表にします。



この時、ランダムに置かれていた「エネミーチップ」を獲得の難しいチップが【貢献度】の高いマスにるように、ヘイトラインごとに並べ替えを行います。

チップの右上の「通し番号」が小さい順に、矢印の「元」から「先」に向かって置く場所をいれかえます。矢印の向きは部位ごとに違うので注意してください。



○手順を決める

ジャンケンなどの方法でスタートプレイヤーを決めます。スタートプレイヤーが決まったら、そのプレイヤーは自分の人型コマを、ボード中央の左側にあるセーフティゾーンのAのマスに置きます。

次にスタートプレイヤーの左隣りに座っているプレイヤーがB、その左隣りがC...という順番で人型コマを置いていきます。

○【初期経験値チップ】を選んで取る

全員がセーフティゾーンに人型コマを置いたら、ストックに置いていた【初期経験値チップ】4枚を裏向きでシャッフルし、プレイヤー人数と同じ枚数だけ残して、残りを箱に戻します。

\*プレイヤーが2人の時は2枚、3人の時は1枚を箱に戻します。

【初期経験値チップ】を表にして、最後のマスに人型コマを置いているプレイヤーから、順番に1枚ずつ獲得します。プレイヤーが4人の時はD→C→B→Aの順番になります。

◆【初期経験値チップ】とは？

経験値はキャラクターのレベルアップ、つまり《スキルカード》を獲得するために必要な点数です(詳しい説明はP21を見てください)

この【初期経験値チップ】は、次の2種類の使い方のうち、どちらかを選んで使えます。

- ・シンボルと同じキャラクターの2点の経験値
- ・どのキャラクターでも使える1点の経験値



●フェイズとは？

このゲームは「エネミーフェイズ」→「メインフェイズ」→「終了フェイズ」の3つのフェイズを1ラウンドとして繰り返すことで、ゲームが進行していきます。

手元に配られている《サマリーカード》の裏面には、それぞれのフェイズでやる事が簡単にまとめられています。

●《エネミーフェイズ》

このフェイズでは、エネミーから受けるダメージをプレイヤーのパーティごとに解決します。

1ラウンド目は、まだ誰もエネミーのヘイト(敵対心)を持たないため、このフェイズは飛ばしてください。

○受けるダメージの計算

パーティがエネミーから受けるダメージは、下記の「a」「b」で数えた黒の「ヘイトマーカー」の数と同じになります。

a) あなたのヘイトマーカー置き場で公開されている、黒の「ヘイトマーカー」の数

このゲームはエネミーからチップやカードを獲得した時、あなたのヘイトマーカー置き場から、ボード上の指定された場所に「ヘイトマーカー」を移動させます。

あなたのヘイトマーカー置き場から「ヘイトマーカー」がなくなっているほど、エネミーからのヘイトが高い状態となり、あなたのパーティはより多くのダメージを受けることになります。

aのダメージ量はプレイヤーごとに異なります。下の図の場合、黒の「ヘイトマーカー」が4つ公開されているので、赤のパーティが受けるaのダメージは4点になります。



b) エネミーレベルで有効状態の黒の「ヘイトマーカー」の数

いずれかのプレイヤーがエネミーから《部位カード》を獲得した時、カードを獲得したプレイヤーは、ボード中央右のエネミーレベルに自分の「ヘイトマーカー」をひとつ置きます(右図、詳細はP25)

ここに置かれた「ヘイトマーカー」の数は、現在のエネミーレベルを表しています。

いずれかのプレイヤーの「ヘイトマーカー」が、黒の「ヘイトマーカー」が描かれた隣のマスに置かれると、黒の「ヘイトマーカー」が有効になり、すべてのパーティが受けるダメージが1ずつ増えます。

右の図の場合、2つ目までの黒の「ヘイトマーカー」が有効になっていて、さらに黒の「ヘイトマーカー」ひとつが、エネミーレベルにも置かれているため、bのダメージ量は3点になります。このダメージはすべてのパーティで共通の値になります。

**進行の手順**

エネミーフェイズ

- エネミーからのa、bを合計した値のダメージを受ける。
- あなたのヘイトマーカー置き場で公開されている黒の「ヘイトマーカー」の数
- エネミーレベルで有効状態の黒の「ヘイトマーカー」の数

メインフェイズ

- キャラクターのスキル、またはアイテムやサービスを使用する。
- 指定されたAのマスにだけA Pトラックの人型コマを進める。
- 指定されたA Cのマスに必要な数の「ライフチップ」を置く。
- エネミーチップ」を獲得した場合は、ヘイトラインの使い方のマスにある「ヘイトマーカー」を置く。
- ハイスをして人型コマをセーフティゾーンの任意のマスに置く。
- 「エネミーチップ」を獲得した場合は、ヘイトラインの使い方のマスに置く。

終了フェイズ

- スキルカードに書いた「ライフチップ」をすべて外して、再利用可能にする。
- セーフティゾーンのマスに隣りに、置かれたダンジョンバールに置かれた「敵対心」(敵対心)を「セーフティ」で消す。
- 【A Pトラック】に増減がある場合、A PトラックのA Pトラックの位置を変更する。また「シールドマーカー」に増減がある場合、シールドカウンターを移動させる。

《サマリーカード・裏面》

カードの効果でエネミーレベルに黒の「ヘイトマーカー」を置くものがあります。

エネミーレベルに置いた黒の「ヘイトマーカー」も有効なマーカーとして扱います。





◆ダメージ計算の例

各プレイヤーのヘイトマーカー置き場とエネミーレベルが下記の状態の時、それぞれのプレイヤーパーティが受けるダメージは下記の値になります。



○【シールドマーク】によるダメージの軽減

あなたが受けるダメージは、所有する【シールドマーク】の数で軽減することができます。また、この時【ボーナスシールドチップ】(P12, 18)を所有していれば、そこに描かれた盾の数も軽減するダメージの値に加えることができます。

ヘイトマーカー置き場の下にある盾の絵が並んでいるエリアは、あなたが所有する【シールドマーク】の合計を記録する場所です。下記のような【シールドマーク】が描かれたカードを新たに獲得したなら、シールドカウンターを移動させます。



《スキルカード》のテキスト欄にある【シールドマーク】の数

《アイテムカード》のテキスト欄にある【シールドマーク】の数

《スキルカード》のリボン下にある【シールドマーク】の数

獲得した《部位カード》が所持する【シールドマーク】の数

《デスペナカード》の【シールドマーク】の数

○ダメージの適用

【ライフチップ】はパーティ全体のヒットポイント(体力)のようなものです。

【シールドマーク】でダメージを軽減しても、ダメージが0以下にならなかった場合、残ったダメージと同じ数だけ手元にある【ライフチップ】を裏返して【ダメージチップ】に変えます。

この時、すでに【ダメージチップ】の状態になっているものを裏返した数に含めることはできません。



○デスペナルティ

デスペナルティとは、パーティが全滅してしまった際に受けるペナルティのことです。

手元にある【ライフチップ】をすべて裏返しても、ダメージが1点以上残ってしまった場合、そのパーティは全滅したことになり、プレイヤーはボード左端に置いている《デスペナカード》を1枚受け取らなければなりません。

ただし、ダメージが2点以上残ってしまった状態でも、一度に複数枚の《デスペナカード》を受け取る必要はありません。

また【ライフチップ】がすべて【ダメージチップ】になっても、ダメージがちょうど0点になれば、すぐには動けない状態ですが、全滅は免れたことになり《デスペナカード》を受け取る必要はありません。

◆《デスペナカード》  
 《デスペナカード》は〈得点計算〉で【勝利点】をマイナス2点しますが、救済処置として【シールドマーク】をひとつ得ることができます。  
 このカードは複数持つことができ、効果は累積します。カードが足りなくなった場合、メモで代用してください。

○【ボーナスシールドチップ】を返却する

【ボーナスシールドチップ】は、セーフティゾーンのより安全な場所に避難して、一時的にパーティの防御力が上がっている状態を表現したものです。

【ボーナスシールドチップ】は永続的に得られる防御力ではないので、シールドカウンターの盾の数には反映させません。

前のラウンドで、それらのチップを獲得していたプレイヤーは、それをセーフティゾーンの横にある同じ絵の場所に戻します。

【ボーナスシールドチップ】の裏には、コインや経験値の絵が描かれていますが、それらは最終ラウンドでだけ使用することができます。



以上で〈エネミーフェイズ〉の処理は終了です。次の頁からは〈メインフェイズ〉の処理に移ります。

★ゲーム攻略のヒント①

1ラウンド目の行動の結果、2枚の【ヘイトマーカー】をボードに置いたプレイヤーは、次のラウンドの〈エネミーフェイズ〉で2ダメージを受けることになります。

初期パーティの【シールドマーク】は1個なので、そのままでは1ダメージを通してしまい、2枚の【ライフチップ】のうち1枚を裏返さなければなりません。

このダメージを【シールドマーク】を増やすことで防御するか、次のラウンドに《ヒール》を使って回復するか…それが、あなたが最初に悩むポイントであり、第1ラウンド目をどう行動するかを決める指針にもなります。





●〈メインフェイズ〉

〈メインフェイズ〉では、プレイヤーが下記の「手番順のルール」に従って手番を行います。

プレイヤーは1ラウンドに数回の手番を行うことができます。すべてのプレイヤーが手番でできることがなくなり、パスを宣言したら〈終了フェイズ〉(P19)に移ります。

○手番順のルール

手番を行う順番は、セーフティゾーンまたはAPトラックに置かれている人型コマの位置によって決まります。

①セーフティゾーンの手番順 (図1)

このラウンドで、まだ手番を行っていないプレイヤーの人型コマが、セーフティゾーンに置かれている場合、A→B→C→Dの順番で手番を行います。

②人型コマの移動 (図2、3)

スキルを使用する時、その《スキルカード》の左上にあるAC (アクションコスト) の数字だけ、人型コマを先のマスに進めます。進めた先の同じマスにいずれかのプレイヤーの人型コマがある場合、後から動いた人型コマをすでに置かれている人型コマの上に重ねて置きます。

また、スキル以外でも「AC (アクションコスト) を支払う」と書かれたカードの効果で、人型コマを先に進めることがあります。



(アクションコスト)

③APトラック上の手番順 (図4)

どのプレイヤーの人型コマもセーフティゾーンに置かれていなければ、次はAPトラック上に置かれている人型コマのうち、最も小さい数字のマスにコマを置いているプレイヤーが手番を行います。

④人型コマが重ねて置かれている場合 (図5)

APトラックの同じマスに人型コマが重ねて置かれている場合は、人型コマが上に置かれているプレイヤーが先に手番を行います。



セーフティゾーンに未行動の人型コマがある場合はA B C Dの順番で手番を行います。スキルを使用する場合、そのスキルのアクションコスト分、人型コマを先のマスに進めます。

人型コマを進めた時、止まるマスに他のプレイヤーの人型コマが置かれているなら、そのコマの上に重ねます。

すべての人型コマがAPトラック上にある場合、最も小さい数字のマスに人型コマを置いているプレイヤーから行動します。同じマスに重なっている場合、人型コマが上に置かれているプレイヤーから行動します。

○手番でできること

手番が回ってきたプレイヤーにできるのは次の5つの行動です。しかしa、b、cは「スキルを使う」という行動のため、実際は「スキルを使う」「アイテムなどを使う」「パスをする」の3種類です。

- a) [エネミーチップ] を獲得するスキルを使う。
- b) [ダメージチップ] を [ライフチップ] に戻すスキルを使う。
- c) 特殊な効果を得るスキルを使う。
- d) 「手番でスキルを使用するかわりに～」と書かれたアイテムやサービスの効果を使う。
- e) パスをして、人型コマをセーフティゾーンに戻す。

a) [エネミーチップ] を獲得するスキルを使う

この種類のスキルは剣や魔法による攻撃をイメージしたもので、手番が回ってきた時に最もよく行われる行動です。スキルごとに獲得できる[エネミーチップ]の種類や価値が決まっています。価値の高い[エネミーチップ]を獲得できるスキルほど、必要なアクションコストが高くなります。

◆経験値の [エネミーチップ]

キャラクターをレベルアップさせるために必要になります。キャラクター限定で使えるシンボル4種類と、どのキャラクターの経験値としても使えるマルチシンボルの合計5種類のチップがあります。

キャラクターシンボル 13 15 18 19 2

経験値の点数

ウォーリア クレリック ソーサラー シーフ マルチシンボル

◆コインの [エネミーチップ]

報酬で獲得できる [コインチップ] と同様の価値を持っていて、《アイテムカード》の購入などで使うことができます。

追加アクションコスト 19 09 17

コインの種類

ここからはウォーリアLevel1の《ソードアタック》のスキルを使って [エネミーチップ] を獲得する手順を説明していきます。

①使用するスキルと対象の [エネミーチップ] を選ぶ

この手番で使用する「使用可能状態」の《スキルカード》を1枚選びます。使用可能状態のカードとは、カードの左上にあるACの円に [ライフチップ] が置かれていない状態のものです。

次にエネミーのヘイトラインから獲得したい [エネミーチップ] をひとつ選びます。この [エネミーチップ] はどのヘイトラインのどの位置にあるものでも対象にすることができますが、使用するスキルで獲得できない [エネミーチップ] を対象にすることはできません。

《ソードアタック》で対象にできるのは、経験値が1点以下の [エネミーチップ] だけです。

◆《ファイアボール》の処理①

ソーサラーLevel3の《ファイアボール》のスキルで2枚を対象にする場合、対象はスキル使用時に2枚を選びます。



②スキルのアクションコストを支払う

次にスキルのアクションコストを支払います。《スキルカード》の左上にある円に書かれた数字と同じ数だけ、あなたの色の人型コマを進めることでコストの支払いをします。

この時、APトラック上に置かれているあなたの色のAPマーカーを追い越すように、コストを支払うことはできません。しかしAPマーカーの上に丁度止まるように進めることは可能です。

また「[エネミーチップ]」にはチップの左上に「追加アクションコスト」が書かれているものがあり、その場合、スキルのアクションコストに加えて、この「追加アクションコスト」も支払わなければなりません。



◆追加アクションコスト  
上記の《ソードアタック》のスキルで、経験値1点のマルチシンボルのチップを獲得する場合、アクションコストは(スキルの2+追加1で)3進めなければなりません。

◆《ファイアボール》の処理②  
《ファイアボール》のスキルで2枚の「[エネミーチップ]」を獲得する時、その両方に追加アクションコストがあったら、両方の追加アクションコストを追加で支払わなければなりません。

③スキルに「[ライフチップ]」を置く

使用したスキルは《スキルカード》の左上にあるACの円に、手元にある「[ライフチップ]」を1枚置きます。

「[ライフチップ]」を置くことができない場合はスキルを使用することができません。

この時、「[ダメージチップ]」の状態になっている「[ライフチップ]」を置くことはできません。「[ダメージチップ]」は、後述する《ヒール》などの効果で「[ライフチップ]」に戻さない限り、利用価値がありません。

「[ライフチップ]」が置かれたスキルは「使用済み状態」となります。



④「[エネミーチップ]」を獲得する

①②③の条件を満たしたら、ヘイトラインから対象の「[エネミーチップ]」を獲得して、手元に置くことができます。

⑤「[ヘイトマーカー]」を置く

「[エネミーチップ]」が抜かれたヘイトラインの空マスには、あなたのヘイトマーカー置き場から「[ヘイトマーカー]」を1枚置きます。



◆《ファイアボール》の処理③  
《ファイアボール》のスキルで2枚の「[エネミーチップ]」を獲得した場合は、「[ヘイトマーカー]」2枚をそれぞれの空マスに置きます。

黒の「[ヘイトマーカー]」に書かれた数字が小さい方から外していくと、次に何点のダメージを受けるのかを把握しやすくなります。

◆コアのヘイトラインから「[エネミーチップ]」を獲得する  
ゲームが進行すると部位が破壊され、コア(心臓)の一部が露出します。コアにもヘイトラインがあり、そこにはStage 3の「[エネミーチップ]」が置かれます (P25)

コアのヘイトラインから「[エネミーチップ]」を獲得する方法は、部位のヘイトラインから「[エネミーチップ]」を獲得する方法と変わりません。

破壊されていない部位のヘイトラインにStage 1や2の「[エネミーチップ]」が残っている状態であっても、コアのヘイトラインに置かれたStage 3の「[エネミーチップ]」をスキルの対象にすることができます。



⑥手番終了(条件を満たしていたら「リザルト処理」)

⑤までの処理を終えたら、あなたの手番は終了になります。この時、ヘイトラインの「[エネミーチップ]」が、P23で指定される数だけ「[ヘイトマーカー]」に置き換えられていたら、次のプレイヤーの手番に移る前に、割り込みで「リザルト処理」を解決します。

b)「[ダメージチップ]」を「[ライフチップ]」に戻すスキルを使う

回復魔法をイメージしたスキルで、手元に「[ダメージチップ]」がある時に使用します。ここではクレリックLevel 1のスキルである《ヒール》を使って説明していきます。

①スキルのアクションコストを支払う

《ヒール》の使用を宣言し、ACの円に書かれた数字だけ、あなたの色の人型コマを進めます。

この時、APトラック上に置かれているあなたの色のAPマーカーを追い越すように、コストを支払うことはできません。しかしAPマーカーの上に丁度止まるように進めることは可能です。

本来ならこの後、使用したスキルに「[ライフチップ]」を1枚置かなければならないのですが、《ヒール》は「フリー」と呼ばれる種類のスキルのために「[ライフチップ]」を置く必要がありません。



②「[ライフチップ]」に戻す

手元にある「[ダメージチップ]」を1枚まで、裏返して「[ライフチップ]」に戻します。



◆特殊起動方法1「フリー」  
スキルを使用するためには、《スキルカード》のACの円に「[ライフチップ]」を置く必要がありますが、《ヒール》は「[ライフチップ]」がない状態からでも使えるスキルです。これには下記の2つの利点があります。  
・手元の「[ライフチップ]」が、すべて「[ダメージチップ]」の状態になっていても使用できる。  
・使用済み状態にならないので、ACが支払えれば何回でも使える。

③手番終了

②までの処理を終えたら、あなたの手番は終了します。《ヒール》を使って複数の「[ダメージチップ]」を「[ライフチップ]」に戻す場合は、手番がくるたびにこの手順を繰り返してください。

◆スキルの空(から)撃ち  
有効に使える状況があるかは分かりませんが、《ヒール》のスキルは「[ダメージチップ]」がない状態でも使用することができます。  
そのため、実際にはなにも行わずにAPトラックを1進めて、手番順を遅らせるという行動が可能です。



c) 特殊な効果を得るスキルを使う

スキルには使用することで特殊な効果を得るものがあります。

効果はスキルによって異なりますが、ここではソーサラーLevel3のスキルである《クリアマインド》を使って説明していきます。

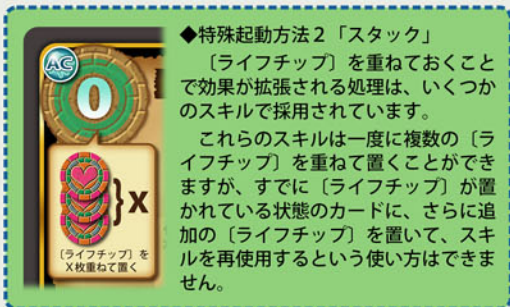


①スキルのアクションコストを支払う

スキルを使用する時はACの円に書かれた数字だけ、あなたの色の人型コマを進める必要がありますが、《クリアマインド》のアクションコストは0なので、今回は人型コマを進める必要がありません。

②スキルに「ライフチップ」を重ねて置く

このスキルは「スタック」と呼ばれるタイプで、「ライフチップ」を置く時、任意の枚数(最低は1枚)の「ライフチップ」を一度に置くことができ、置いた数によってスキルの効果が変化します。



③効果を解決する

任意の数の《スキルカード》からX枚の「ライフチップ」を外して再利用可能にする。

《クリアマインド》は、使用済み状態になっている《スキルカード》から「ライフチップ」を手元に戻して、スキルと「ライフチップ」の両方を使用可能な状態に戻すスキルです。

例えば《クリアマインド》に「ライフチップ」を3枚置いてスキルを起動した場合、次の3つの処理のいずれかを選んで行うことができます。

- ・3枚の《スキルカード》から、1枚づつ「ライフチップ」を手元に戻す。
- ・1枚の《スキルカード》から、3枚の「ライフチップ」を手元に戻す。
- ・1枚目の《スキルカード》から1枚、2枚目の《スキルカード》から2枚の「ライフチップ」を手元に戻す。

④手番終了

③までの処理を終えたら、あなたの手番は終了になりますが、《クリアマインド》のアクションコストは0なので、あなたはこの後、連続して手番を行うことができます。

d) 「手番でスキルを使用するかわりに～」と書かれたアイテムやサービスの効果を使う

《アイテムカード》や《サービスカード》のなかには「手番でスキルを使用するかわりにAC(アクションコスト)を支払うことで～してもよい」と書かれたものがあります。

これらのカードの効果を使うのは、スキルと同様に手番を消費して行う行動になります。

ここでは《サービスカード》の《素材回収》を使って説明していきます。

《素材回収》はテーブルに置かれている《サービスカード》の1枚で、プレイヤー全員が使える《スキルカード》のようなものと考えてください。

★《素材回収》とは？

素材を拾い集める行動をイメージしたもので、経験値やコインを獲得することができます。

《素材回収》はキャラクターのスキルを使うよりもAP効率が悪く、ヘイトラインに獲得できる「エネミーチップ」がない時でも利用できるという利点があります。

《素材回収》の上には複数のプレイヤーの「ヘイトマーカー」が置かれた状態になることがあります。



①アクションコストを支払う

《メインフェイズ》のあなたの手番で《素材回収》を使用することを宣言して、アクションコスト4を支払います。

この時、《素材回収》のACの円にあなたの「ライフチップ」を置く必要はありません。

②カードに「ヘイトマーカー」を置く

《素材回収》を実行した目印として、あなたのヘイトマーカー置き場から「ヘイトマーカー」1枚を《素材回収》のカードの上に移動させます。

③手番終了

①②の処理を終えたらあなたの手番は終了です。

★《終了フェイズ》で「ヘイトマーカー」を取り除く

《終了フェイズ》のダンジョンバザールで、キャラクターをレベルアップさせたり、アイテムを購入する時、このカードの上に置かれている自分の色の「ヘイトマーカー」を1枚、ヘイトマーカー置き場に戻すことで「マルチシンボルの経験値1点」か「銅貨」1枚を支払ったことにできます。



e) パスをして人型コマをセーフティゾーンに戻す

手番でできなくなったり、もしくはやりたくない場合、パスを宣言して人型コマをセーフティゾーンに戻します。パスをしたプレイヤーはこのラウンドは手番を行うことができなくなります。

①人型コマをセーフティゾーンに戻す

パスを宣言したプレイヤーは、自分の人型コマをセーフティゾーンの任意の空いているマスに戻すことができます。この時、Aに置けば次のラウンドで最初に手番を行うことができます。

②「ボーナスシールドチップ」を獲得する

人型コマをセーフティゾーンに戻した時、隣に「ボーナスシールドチップ」のあるマスに置いたプレイヤーは、そこに置かれている「ボーナスシールドチップ」を一時的に獲得して手元に置きます。

プレイヤーは人型コマに戻す時、次のラウンドで先に行動することを優先するか、ダメージを受けないことを優先するかを選択することになります。

全員がパスをして、全員の人型コマがセーフティゾーンに戻ったら《メインフェイズ》は終わり、次頁の《終了フェイズ》へ移ります。





●《終了フェイズ》

《終了フェイズ》では、キャラクターをレベルアップしたり、アイテムを購入することでパーティを強化し、次のラウンドに備えます。

○《スキルカード》から〔ライフチップ〕を外す

プレイヤーは《スキルカード》に置いているすべての〔ライフチップ〕を外して手元に返し、《スキルカード》と〔ライフチップ〕の両方を使用可能な状態に戻します。

〔ダメージチップ〕はスキル等で回復されるまで、そのままの状態を手元に残ります。



○ダンジョンバザール

この遺跡のセーフティゾーンでは、とある魔王軍の商人ゴブリンが軍資金集めのため、ダンジョンバザール(出張販売所)を開いています。そこでは獲得した経験値でレベルアップをしたり、コインで《アイテムカード》や〔ライフチップ〕を購入することができます。

ダンジョンバザールで行動する順番も、人型コマをセーフティゾーンのAに置いているプレイヤーからになります。

ダンジョンバザールでは、下記の行動を好きな順番で制限のないかぎり何回でも行うことができます。

- a) 追加ライフチップを購入する(1回の《終了フェイズ》に1回)
- b) 《アイテムカード》を購入する
- c) キャラクターのレベルアップをする

Aに人型コマを置いているプレイヤーがやりたい行動がなくなったら、次はBに置いたプレイヤー、その次はC…という順番で行動を行います。

a) 追加ライフチップを購入する

銅貨1枚を支払って《追加ライフチップ》のカードの上ののっている〔ライフチップ〕を1枚購入します。

これは各プレイヤーとも1回の《終了フェイズ》に1枚しか購入できないので注意してください。

〔ライフチップ〕はプレイヤー人数で置く枚数が決まっています。置かれていたチップがなくなった場合、新たにチップを購入することはできません。

★《体力の霊薬》について

《体力の霊薬》は購入時に〔ライフチップ〕1枚を獲得できるカードですが、その時に獲得する〔ライフチップ〕も《追加ライフチップ》のカードの上に置かれているものから獲得します(上記の《終了フェイズ》に1枚の購入制限とは別枠です)

もし《体力の霊薬》を購入した時、カード上の〔ライフチップ〕がなくなっていたら〔ライフチップ〕は獲得できず、《体力の霊薬》は銀貨1枚で1点の勝利点を得るだけのカードになります。

また《体力の霊薬》も《アイテムカード》なので、ひとりのプレイヤーが2枚目を購入することはできません(P20)



《サマリーカード》  
ダンジョンバザール

b) 《アイテムカード》を購入する

カード置き場から《アイテムカード》を購入して手元に置きます。

《アイテムカード》の所有者は、カードテキストに書かれた恩恵を得ることができ、さらに《得点計算》の時には、カードの右上に書かれた〔勝利点〕を得ることができます。

コインは〔勝利点〕にならないため、目標の金額が貯まったら、すぐに《アイテムカード》を購入するのがよいでしょう。

《アイテムカード》の左上にかかれたコインのマークが、そのアイテムの「購入価格」となり、コインの〔エネミーチップ〕か〔コインチップ〕で支払うことができます。

丁度で支払える種類のコインまたは〔エネミーチップ〕を持っていない場合、両替を行うことができます。両替の相場は右図のとおりで《サマリーカード》にも書かれています。

《アイテムカード》は、コインが支払える限り何枚でも購入できますが、同名のカードは1枚しか所有できません。

一度、購入した《アイテムカード》は下取りに出したり、他のプレイヤーに売却することはできません。



◆両替の相場  
両替をする場合、下記のレートで交換してください(金貨1=銀貨2=銅貨4)

両替は《終了フェイズ》でなくても、いつでも行うことができます。

◆名前に「-1」がつく《アイテムカード》

カード置き場に「-1」がついているカードと、「-1」がついていないカードの両方が残っている場合、どちらでも望むほうから購入することができます。

また「-1」がついたものは、ついていないものと同名のカードとして扱います。そのため、ひとりのプレイヤーが両方のカードを所有することはできません。



◆リサイクル・アイテムとは?

リサイクル・アイテムは、所有している状態で特定の条件を満たすとカード置き場に戻り、再び購入可能になるアイテムです。それ以外は普通のアイテムと同様に扱います。

- ・アイテムと同様に購入したら、プレイヤーの手元に置かれます。
- ・手元にある状態でカードのテキスト欄に書かれた条件を満たしたら、カード置き場に戻されます。
- ・《得点計算》の時、手元に残っていたら勝利点になります。



◆《素材回収》の効果を利用する

《素材回収》のカードに〔ヘイトマーカー〕を置いているプレイヤーは、〔ライフチップ〕や《アイテムカード》を購入する時、自分の色の〔ヘイトマーカー〕を1枚、ヘイトマーカー置き場に戻すたびに、銅貨の〔コインチップ〕を1枚支払ったことにできます。

「支払ったことにできる」という効果のため、なにも購入しないのに〔ヘイトマーカー〕を戻して、ストックから銅貨の〔コインチップ〕を獲得するという使い方はできません。





c) キャラクターのレベルアップをする

キャラクターとは「ウォーリア (戦士)」「クレリック (神官)」「シーフ (盗賊)」「ソーサラー (魔術師)」の4種類です。

キャラクターをレベルアップさせるには、キャラクターに対応したシンボルが描かれた経験値の「エネミーチップ」が、下記に指定された点数分必要です。

★レベル1のキャラクターをレベル2にするには経験値が3点以上必要です。

★レベル2のキャラクターをレベル3にするには経験値が4点以上必要です。

シンボルには上記の4キャラクターのもの以外にマルチシンボルと呼ばれるものがあり、レベルアップの時にどのシンボルの経験値としても使用できます。



①経験値の支払い

レベルアップさせたいキャラクターを選び、キャラクターのシンボルに対応した経験値の「エネミーチップ」を必要な点数以上になるように支払います。ただし、必要な点数以上の経験値チップを支払った場合でも、余剰分の返還はありません。

この支払いはマルチシンボルのチップだけで行うこともできます。支払った「エネミーチップ」は今回のゲームでは使用しないので箱に戻してください。レベルアップは1回の〈終了フェイズ〉の間に、何回でも行うことができます。

②《スキルカード》の獲得

レベルアップした時、キャラクターの新しいレベルに対応した《スキルカード》1枚を獲得して、手元にあるレベルアップ前のキャラクターの隣に並べます。

レベル2とレベル3の《スキルカード》は、キャラクターごとに2種類づつ用意されています。どちらのスキルを修得するかは選べますが、カード置き場からなくなっているカードは選べません。

レベルアップしても、レベルアップ前のカードのスキルやマークを失ってしまうわけではありません。所有しているスキルはすべて使うことができ、【APマーク】や【シールドマーク】の数は加算していきます。



◆《素材回収》の効果を利用する

《素材回収》のカードに【ヘイトチップ】を置いているプレイヤーは、キャラクターをレベルアップさせる時、自分の色の【ヘイトマーク】を1枚、ヘイトマーク置き場に戻すことに、マルチシンボルの経験値1点を支払ったことにできます。



◆《スキルカード》の獲得

同じレベルの《スキルカード》はどちらかひとつしか選べません。つまり、ウォーリアに同じLevel 2の《アックスアタック》と《フルスイング》の両方を修得させることはできません。

またウォーリアにクレリックのLevel 2の《アークヒール》を修得させるといったマルチジョブ的なレベルアップをすることもできません。

◆パーティの成長

ゲームが進んで《スキルカード》が増えると選択できる行動が増えていきます。右図のパーティなら○で囲んだ6か所のスキルが使用できます。

レベルアップしたキャラクターで注意してほしいところは、【ライフチップ】を置いてもそのスキルが使用済みになるだけで、キャラクター自身が行動できなくなるわけではないということです。例えば右図のウォーリアのキャラクターは、最初の手番で《ソードアタック》を使い、次の手番で《フルスイング》を使うことが可能です。



○APマーカ―とシールドカウンターの更新

ダンジョンバザールで《スキルカード》や《アイテムカード》を購入したことで、所有する【APマーク】や【シールドマーク】の数に変化があった場合、その結果をあなたのAPマーカ―とシールドカウンターに反映させます。

①APマーカ―の更新

《スキルカード》や《アイテムカード》で、【APマーク】のついたカードを新たに獲得した場合、その増減した値をAPトラック上のあなたのAPマーカ―の位置に反映させます。

②シールドカウンターの更新

《スキルカード》や《アイテムカード》で、【シールドマーク】のついたカードを新たに獲得した場合、その増減した値をあなたのヘイトマーク置き場の下にあるシールドカウンターの位置に反映させます。

シールドカウンターに反映させるのは永続的に所有する【シールドマーク】だけです。そのため【ボーナスシールドチップ】の盾の数は、シールドカウンターには反映させません。



◆〈終了フェイズ〉以外でマークを獲得した時

ダンジョンバザールで新しいカードを購入する以外のタイミングで、【APマーク】や【シールドマーク】を持つカードを獲得することがあります。それらのカードを獲得した時は、すぐにAPマーカ―やシールドカウンターの位置を更新してください。APマーカ―の位置が変わったことで増えたAPは、そのラウンド中に使用することができます。



以上で〈終了フェイズ〉の処理が終了します。

エネミーのコアのヘイトラインすべてに【ヘイトマーク】が置かれている場合は、〈得点計算〉(P27)に進みます。そうでない場合は、次のラウンドの〈エネミーフェイズ〉(P10)に進みます。

★ゲーム攻略のヒント②

経験値が3点の【エネミーチップ】と金貨の【エネミーチップ】は、初期パーティのスキルでは獲得することができません。なるべく早い段階でこれらのチップを獲得できる《スキル》を入手することは、大きなアドバンテージになるでしょう。





●〈リザルト処理〉とは

部位やコアのヘイトラインに規定の数の〔ヘイトマーカー〕が置かれたら、〈メインフェイズ〉の処理を一旦、中断して〈リザルト処理〉を割り込みで解決します。

〈リザルト処理〉ではプレイヤー間の【貢献度】を比較して、その順位に応じた報酬を分配した後、新たに〔エネミーチップ〕の再配置を行います。

○部位の〈リザルト処理〉

ここでは部位の〈リザルト処理〉を説明します。

部位の〈リザルト処理〉が行われる〔ヘイトマーカー〕の数は、遊んでいるプレイヤーの人数によって変わります。ボード中央に置かれた《部位カード》の右上と左下に「HP（ヒットポイント）」と書かれているものが、その人数で遊んでいる時の〈リザルト処理〉を行う〔ヘイトマーカー〕の数です。



つまり3人で遊んでいる時は「HP 4」なので、プレイヤーの手番が終わった時、ひとつの部位のヘイトラインに4つ以上の〔ヘイトマーカー〕が置かれていたなら〈リザルト処理〉を行います。

2人の時は〔ヘイトマーカー〕が3つ以上置かれた時、5人の時は5つすべてのマスに置かれた時、そのプレイヤーの手番が終わったら〈リザルト処理〉に移ります。

ここからはプレイヤーが3人の時のゲームを想定して説明を行います。3人のゲームでは部位のヘイトラインに4つ以上の〔ヘイトマーカー〕で置かれた時、下記の処理を順番に行います。



- 【貢献度】を比較して順位を決める。
- 部位破壊報酬を分配する。
- エネミーのレベルをあげる。
- 〔エネミーチップ〕を再配置する。

a) 【貢献度】を比較して順位を決める

部位を破壊するために、そのプレイヤーの功績がどのくらいあったかを数値化したものが【貢献度】です。置かれた〔ヘイトマーカー〕の下に描かれた数字が、そのプレイヤーが獲得した【貢献度】となり、その値をプレイヤーの色ごとに合計して、【貢献度】の順位をつけます。

この時【貢献度】の合計が同じプレイヤーが複数いる場合、【貢献度】が描かれた矢印の「元」に近いマスに〔ヘイトマーカー〕を置いているプレイヤーのほうが優先順位が高いものとして扱われます。

矢印の向きは、部位によって異なるので注意してください。

◆【貢献度】の計算

上の図の【貢献度】は、赤が3（1+2）点、緑が1点、青が3点になります。

赤と青が3点で同点ですが、赤の〔ヘイトマーカー〕のひとつが矢印の「元」に近いマスに置かれているため、赤が1位、青が2位、緑が3位という順番になります。

◆【貢献度】をプラスするカード

【貢献度】の比較をする時、【貢献度】をプラスする効果を持つ《スキルカード》や《アイテムカード》を所有していれば、カードに描かれた数値を【貢献度】の合計に加えることができます。

最大1.9まで【貢献度】を高くすることができますが、報酬を獲得するためには、その部位に最低ひとつの〔ヘイトマーカー〕を置いている必要があります。



b) 部位破壊報酬を分配する

部位を破壊した時に得られる報酬の内容は「HP」と同じ場所に書かれています。何位までのプレイヤーが報酬を獲得できるのかは、遊んでいる人数によって変わります。

◆プレイヤーが3人の時

1位 《部位カード》+銀貨1枚  
2位 銀貨1枚  
3位 なし

◆プレイヤーが4人の時

1位 《部位カード》+銀貨1枚  
2位 銀貨1枚  
3位 銅貨1枚  
4位 なし

◆プレイヤーが2人の時

1位 《部位カード》+銀貨1枚  
2位 銅貨1枚

破壊された《部位カード》をボードから取り外します。さらにストックから銀貨2枚（3人の場合）をとりず。

1位のプレイヤーには破壊された《エネミーカード》と銀貨1枚、2位のプレイヤーには銀貨1枚を配ります。3位のプレイヤーは残念ながら何も受け取れません。

《部位カード》は〈得点計算〉の時、カードに書かれた勝利点になるため、手元に表向きで置いておいてください。

もし、ひとりのプレイヤーしか〔ヘイトマーカー〕を置いていない状態で〈リザルト処理〉が行われたら、2位や3位の報酬は誰も受け取れません。



◆《部位カード》の獲得時に効果を解決するもの

《部位カード》の中には「ボードからこのカードを獲得した時～」と書かれたカードがあります。これらのカードは最初にそのカードを獲得した時、1回だけ効果を解決します。

《部位カード》を交換すると書かれた効果によって、これらのカードを入手しても、ボードから獲得していないので効果は解決しません。





c) エネミーのレベルをあげる

報酬の分配が終わったら、ヘイトラインから〔ヘイトマーカー〕を外して、それぞれのプレイヤーのヘイトマーカー置き場に戻します。この時、公開されている数字が最も大きいマスに戻すと、次の〈エネミーフェイス〉で何ダメージを受けるかを管理しやすくなります。

ただし〔貢献度〕が1位だったプレイヤーだけは、エネミーレベルの「空いている一番上のマス」に〔ヘイトマーカー〕の1枚を移動させます。これにより、エネミーのレベルが1上昇します。

いずれかのプレイヤーの〔ヘイトマーカー〕が、黒の〔ヘイトマーカー〕が描かれている横のマスに置かれるたび、すべてのプレイヤーがエネミーから受けるダメージが1点上昇します。

これは、エネミーがレベルアップすることで、凶暴化していくことを表現したものです。

また、ヘイトラインに獲得されなかった〔エネミーチップ〕が残っていたなら、そのチップはこのゲームでは使用しないので箱に戻してください。



d) 〔エネミーチップ〕を再配置する

エネミーは部位を破壊されても、1回だけその部位を再生させることができます。しかし、2回同じ部位が破壊されるとコア(心臓)の一部が露出します。

・1回目の部位破壊の時

下に置かれていた裏向きの《部位カード》をめくって表にすることで、部位を再生します。

次にボード左端に重ねて置いていたStage 2の〔エネミーチップ〕の山から、5枚をとって表にします。

〔エネミーチップ〕はP9の手順と同様に、ヘイトラインの矢印の「元」から「先」に向かって「通し番号」の小さい順に並べて置きます。



・部位破壊2回目の時

2回目の部位破壊ではボードに描かれたコアのヘイトラインの一部が露出します。この時は部位のヘイトラインではなく、コアのヘイトラインに〔エネミーチップ〕を配置します。

コアのヘイトラインには〔エネミーチップ〕を配置する前に、ストックから銅貨の〔コインチップ〕を1枚ずつ置いていきます。

これらの〔コインチップ〕はコアの破壊報酬で、〔エネミーチップ〕を獲得した時、一緒に獲得できます。

ただし、まだ破壊されていない《部位カード》によって、半分が隠されている中央のマスには、この時はまだ何も置けません。



次にボード左端に置いていたStage 3の〔エネミーチップ〕の山の上から1枚ずつめくって、先に置いた銅貨の〔コインチップ〕の上に重ねて置きます。

Stage 3のチップには「通し番号」がないので、並べ替えを行う必要はありません。めくったチップを置く順番を気にする場合は、一度裏向きで置いてから表向きにしてください。

この配置の時、Stage 2の山札が残っていても、コアのヘイトラインにはStage 3のチップを置きます。

\* コアのヘイトラインのマス数は、プレイヤーが3人の時は2マス、2人の時は4マス少なくなるので、2~3人で遊ぶ時、Stage 3の〔エネミーチップ〕はすべては置かれず2~4枚が残ります。

コアのヘイトラインの中央のマスには、左右2枚の《部位カード》が取り除かれた時に〔エネミーチップ〕と銅貨を置きます。

◆「3P×」と描かれたマス  
ボードの3~4人用の面には、コアのヘイトラインに「3P×」と描かれたマスがあります。このマスは3人で遊ぶ時は使用しません。4人で遊ぶときは、普通のマスと同様に銅貨と〔エネミーチップ〕を置きます。

ここまでが終わったら〈リザルト処理〉を終了します。〈メインフェイス〉に戻り、手番順に従い次のプレイヤーが行動を行ってください。

○コアの〈リザルト処理〉

すべてのコアのヘイトラインのマスに〔ヘイトマーカー〕が置かれたら、〈メインフェイス〉の処理を中断して〈リザルト処理〉を割り込みで解決します。

a) 〔貢献度〕を比較して順位を決める

部位の〈リザルト処理〉と同様、各プレイヤーの〔貢献度〕を比較して順位を決定します。

コアのヘイトラインの〔貢献度〕はそのマスの近くに描かれています。

〔貢献度〕が同点になった場合、その中でコア(心臓)の真上にあるマス、もしくはそのマスから時計回りに最も近いマスに〔ヘイトマーカー〕を置いているプレイヤーのほうが〔貢献度〕が高いものとして扱われます。



◆〔貢献度〕の計算  
上の図の場合、誰も〔貢献度〕に影響するカードを持っていないければ〔貢献度〕は赤が2点、青が4点、緑が4点となります。青と緑が4点で同点ですが、緑の〔ヘイトマーカー〕の1枚が青よりも起点となるマスの近くに置かれているため、緑が1位となります。