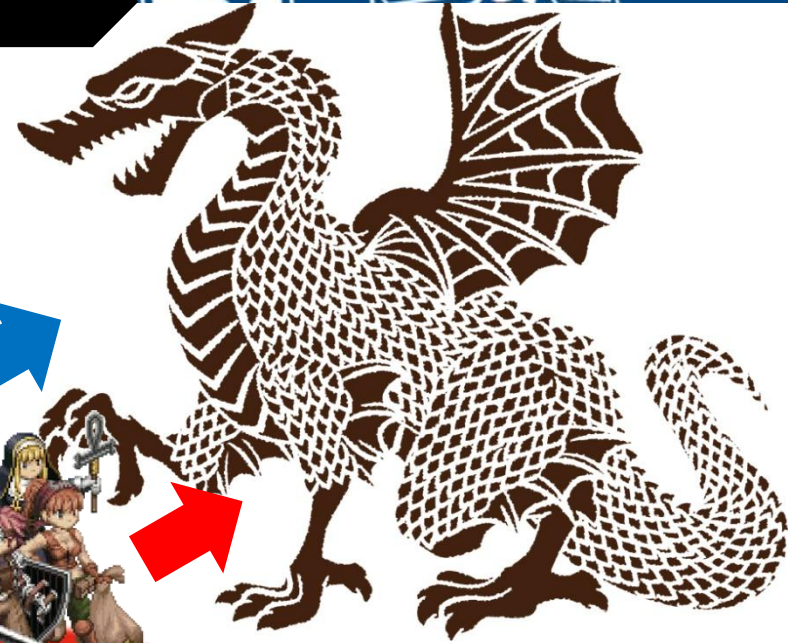


## ゲーム背景

あなたはマモノ討伐隊＝レイドに参加したパーティリーダーのひとりです。

それぞれのパーティは、  
 「ウォーリア(戦士)」  
 「クレリック(神官)」  
 「ソーサラー(魔術師)」  
 「シーフ(盗賊)」の  
 4人のキャラクターで  
 構成されています。



## ゲームの目的

このゲームの目的は、より多くの  
**勝利点 (VP)**を集めることです。

勝利点は、主に次の3つの方法  
で獲得することができます。

《アイテムカード》を購入する



レベルアップで《スキルカード》を獲得する。



《部位カード》を獲得する





## ゲームの終了条件

部位カードを破壊していくと、エネミーのコアの一部が露出します。  
コアに配置されるチップをすべて取るとゲームが終了します。



# 最初に配られるもの

最初にプレイヤーに配られているのは下記のものです。



シールド  
カウンター  
1個



ライフチップ 2個



キャラクターカード4種類



木駒(色) 1個



APマーカー(色)  
1個

サマリーカード(色) 1枚





# パーティのステータス

それぞれはパーティのステータスを表しています。



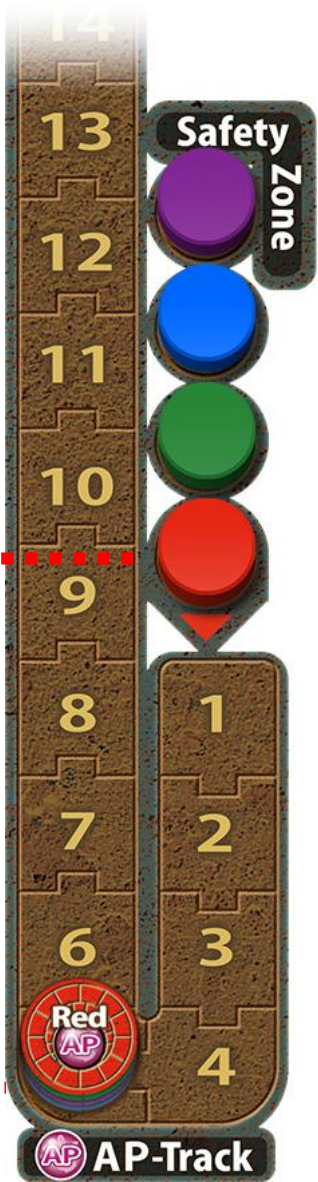
シールド  
カウンター  
= 防御力1



ライフチップ = HP2



木駒



サマリーカード = 担当する色

AP (アクションポイント) = 行動力5



## レベルアップするには？

レベルアップには、**キャラクター**  
**に対応したシンボル**の経験値  
 の〔エネミーチップ〕が必要です。



\* マルチシンボルは、どのキャラクターの  
 経験点としても使うことができます。



レベル1→2は、経験点が**3点分**以上必要で、  
 レベル2→3には、経験点が**4点分**以上必要です。





## レベルアップ(補足)

レベルアップした時、新たな《スキルカード》を獲得しますが、レベルアップ前のキャラクターの能力を**上書きしてしまうわけではありません。**

下記のパターンでLevel3になった場合、シールドマーク3個、勝利点3点を持ち、《ソードアタック》《アックスアタック》《ランスアタック》の3つのスキルを1回ずつ使うことができるキャラクターになります。



## ウォーリア (Level1) にできること

[エネミーチップ]はキャラクターのスキルを使うことで獲得することができます。

Level1の「ウォーリア」のスキルは  
1点の経験値の[エネミーチップ]チップをとることができます。



\* 点数さえあっていれば、チップのシンボルは何であっても獲得できます。





## ソーサラー(Level1)にできること

Level1の「**ソーサラー**」のスキルは  
**2点の経験値**の[エネミーチップ]チップを  
 とることができます。



\* 点数さえあっていれば、チップの  
 シンボルは何であっても獲得できます。





# シーフ (Level 1) にできること

Level 1の「シーフ」のスキルは銅貨か銀貨のコインの[エネミーチップ]チップをとることができます。



\* チップに追加ACがある場合、スキルで支払うアクションコスト (AC) が数字分増加します。



## クレリック(Level1)にできること

Level1の「クレリック」のスキルは  
[ダメージチップ]を1枚裏返して[ライフ  
チップ]に戻すことです。



\* このスキルは、[ライフチップ]を置かずに  
使用できるので、アクションコストが支払える  
かぎり、何度でも繰り返し使うことができます。

## 部位破壊と貢献度

部位に置かれた[エネミーチップ]がすべて[ヘイトマーカー]に置き換えられると、その部位は破壊されたことになります。



部位が破壊された時、色ごとに**貢献度の合計を比較**して、報酬を分配します。  
 \* 同点なら、より矢印の「元」側に[ヘイトマーカー]を置いている人の勝利です。



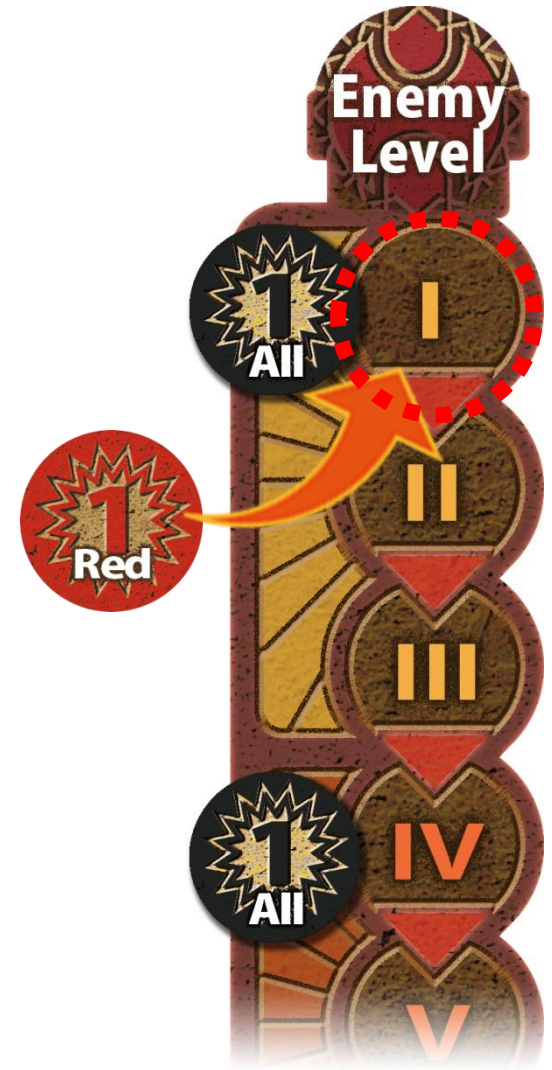


## エネミーのレベルアップ

部位が破壊されるたびに、エネミーのレベルがあがっていきます。

報酬で《部位カード》を受け取ったプレイヤーは、自分の色の[ヘイトマーカー]をひとつ、**エネミーレベルのマス**に置きます。

エネミーレベルに描かれた**黒い**[ヘイトマーカー]の横に、いずれかの色の[ヘイトマーカー]が置かれると、すべてのパーティが受けるダメージが1点ずつ上昇します。





## ゲーム開始①

ゲームを始める前に各ヘイトラインに[エネミーチップ]を並べます。

①山からヘイトラインのマスの数だけ[エネミーチップ]をめくって表向きにします。



②右上の黄色の数字が小さいものが、矢印の「元」にくるように順番を並べかえます。



黄色の数字↓



↑矢印の「元」

矢印の「先」↑





## ゲーム開始②

ジャンケン等で順番を決めます。

手番が**最後になった人から**、[初期経験値チップ]を1枚選んで獲得します。



[初期経験値チップ]は、次の2種類から使い方を選ぶことができます。

①シンボルの描かれたキャラの2点分の経験点として使用する。

②どのキャラであっても、1点分の経験点として使用する。

初めてで、何を選んでよいか分からない場合、**攻守のバランスのよいウォーリア**から育てるのをお勧めします。



## エネミーフェイズ

ラウンドの最初にあなたのパーティが受けるダメージを解決します。

\* 1ラウンド目は[ヘイトマーカー]がないので誰もダメージを受けません。

ボード上に置かれて  
いるあなたの色の  
[ヘイトマーカー]の数

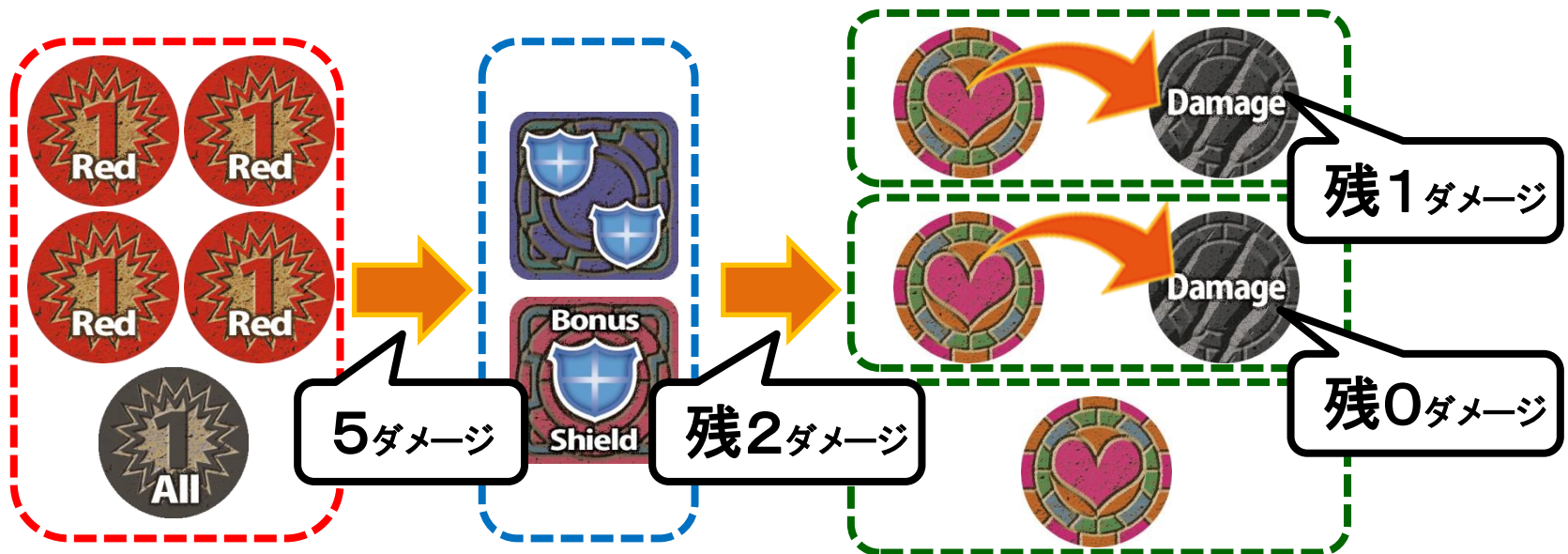
+

エネミーレベルで  
有効になっている黒の  
[ヘイトマーカー]の数

=

あなたのパーティが  
受けるダメージ

ダメージは[シールドカウンター]の盾の数だけ軽減することができ、  
残ったダメージは、[ライフチップ]を裏返して[ダメージチップ]に変更します。







## メインフェイズー手番順

手番順は、ボード左のAPトラックで管理します。

- ・木駒がセーフティゾーンにある時

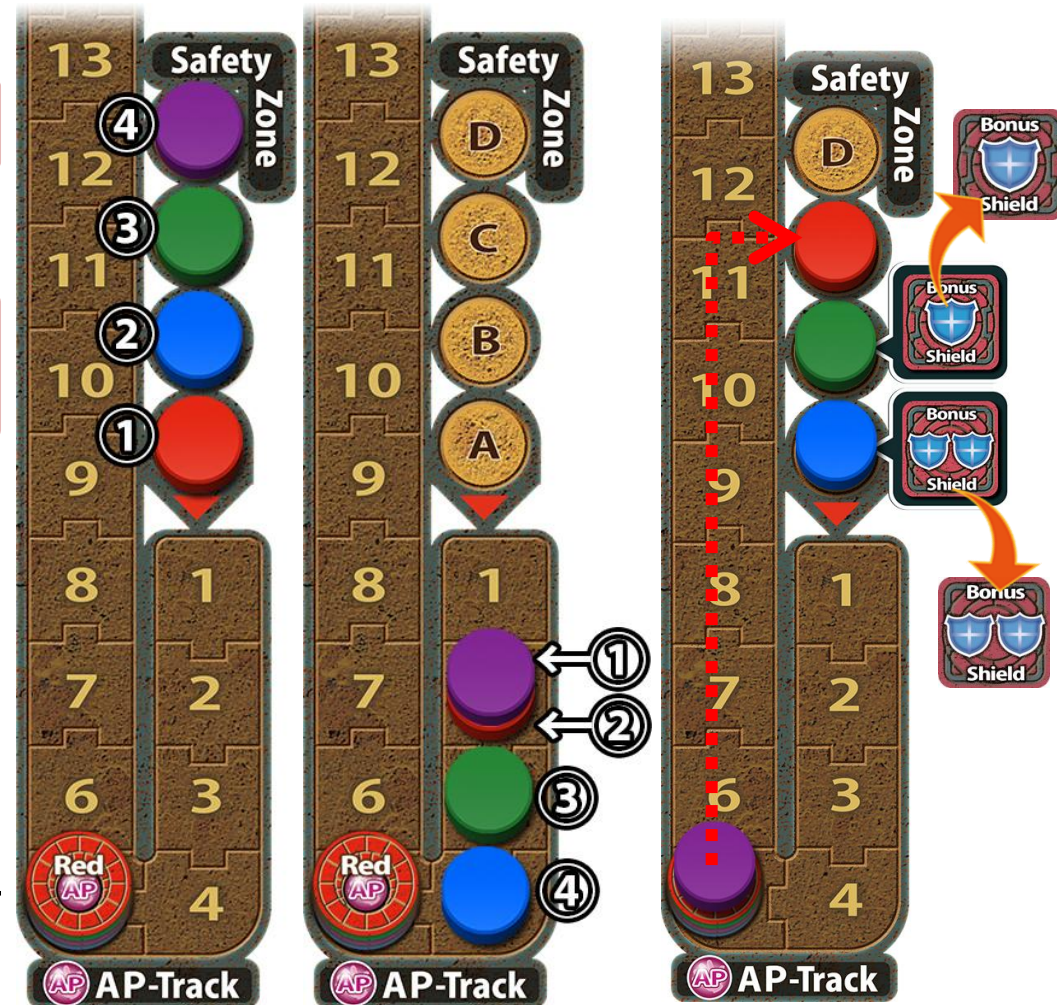
A→B→C→Dの順番で行動

- ・木駒がセーフティゾーンにない時

木駒がより小さな数字に置かれているプレイヤーから行動

木駒はパスをすることでセーフティゾーンに戻ります。

この時、**[ボーナスシールドチップ]**の置かれているマスに木駒を戻したプレイヤーは、チップを一時的に受け取ることができます。



## メインフェイズーアクション例

第1ラウンド目に何をしたらいいのかわからない場合、次の手順が定石(じょうせき)となります。

手番①: シーフの《スティール》を使って、  
銅貨の[エネミーチップ]をとる。



手番②: ウォーリアの《ソードアタック》で  
手元にある[初期経験値チップ]と同じ  
シンボルの1点の経験点をとる。



手番③: パスをする。

終了フェイズ:

- ① 銅貨で[追加ライフチップ]を購入する。
- ② 経験点3点でキャラクターをレベルアップさせる。



購入



シーフを  
レベルアップ!





## 終了フェイズ

全員の木駒がセーフティゾーンに戻ったら、〈終了フェイズ〉に移ります。

〈終了フェイズ〉での行動は主に**ダンジョンバザール**です。  
行動は木駒をAに置いているプレイヤーから順番に行います。

①《アイテムカード》を購入する。

②レベルアップを行う。

③追加〔ライフチップ〕を購入する(1フェイズ1枚だけ)

また、サマリーカードに描かれている相場で  
(いつでも)両替を行うことができます。



# ゲームの進行(参照用)

## エネミーフェイズ

- ①ダメージを計算して適用する。
- ②[ボーナスシールドチップ]をボードに返却する。

## メインフェイズ

- ①APTラックの木駒の位置に従い、順番に手番を行う。  
A) スキルを使う。  
B) パスをする。

## 終了フェイズ

- ① [ライフチップ]を手元に戻す。
- ② 木駒を置いている順にダンジョンバザールに書かれた行動を行う。  
A) アイテムを購入する。  
B) レベルアップをする。  
C) 銅貨で追加の[ライフチップ]を購入。  
(1ラウンド1枚だけ)
- ③ APやシールドの増減を反映させる。

