

クォーリアーズ!

6面のモンスターダイスを集めて戦う戦略的ゲーム!

完全日本語版

●デザイン:マイク・エリオット&エリック・ラング ●プレイ人数:2~4人 ●対象年齢:14歳以上

君は腕の立つ攻魔士(クォーリアー)、すなわち“魔力”と呼ばれる神秘的なパワーに関する知識と、“獲物”を捕獲する技能とを兼ねそなえた、魔法戦士だ。あなたの獲物(もしくは“ダイス”)は、強力なモンスターや不可思議な魔法であり、大いなる栄光をつかむためのクエストにおいて、それらを駆使することになる!

そんな君の目の前に、ライバルたちが立ち塞がる! 彼らもまたモンスターと魔法を使役し、クィアーナ女王の元に届けて栄誉を勝ち得るべき君の獲物を、破壊しようとするのだ! いまこそモンスターを召喚せよ。敵の魔の手から守り抜け。栄光を手にするのだ。誰よりも早く必要な勝利点に到達したプレイヤーのみが、女王の騎士として、誉め讃えられるのだから!

■ゲームの内容物

●獲物ダイス(130個)



●パワーカード(53枚)



●勝利点ボード(1枚)



●点数表示コマ(4個)

●ダイス・バッグ(4個)



●点数表示コマ

●ルールブック(1冊)

■準備

パワーカードの中から3枚の“基本カード”(《助手》《魔力源》《次元扉》)を抜き出し、表にしてテーブル中央に配置します。《助手》ダイス2個を《助手》カード上に、《次元扉》ダイス5個を《次元扉》カード上に載せます。

テーブル中央、これら3枚の“基本カード”が置かれたエリアのことを、このゲーム上では“狩り場”と呼びます。

残りのパワーカードを、monster・カード(30枚)と魔法カード(20枚)の2種類に分けます(カードの裏面に《monster》《基本》《魔法》と記されているので、見分けやすいと思います)。

こうして分けたmonster・カードをまとめてシャッフルし、裏向きの山札をつくります。山札のトップカードを1枚めくり、そのカードを表にして、“狩り場”の“基本カード”のそばに配置します。

“狩り場”に7枚の(それぞれ異なった“クラス”の)monster・カードが並ぶまで、これを続けてください。

各monster・カードには、“クラス”(例えば《ゴミあさりゴブリン》と《タイプ》(例えば《猛者》)があります。カードを1枚めくると、そのカードのクラスが、既に“狩り場”にあるのと同じクラスかどうかを確認してください。クラスが同じ場合、今めくったカードは今回のゲームでは使いません。ゲームの箱に戻してください。そうしたのち、山札からさらにカードをめくって、クラスを確認してください。

めくったカードのクラスが“狩り場”にない場合は、そのカードをそのまま“狩り場”に配置します。

例:最初にめくられたのが《ゴミあさりゴブリン》なら、後で《ゴミあさりゴブリン:勇者》がめくられても、同じクラスに属すカードなので、《ゴミあさりゴブリン:勇者》カードを、ゲームの箱に戻します。

次に魔法カードをシャッフルし、裏向きの山札とし、同様に“狩り場”に3枚の(それぞれ異なった“クラス”の)魔法カードが並ぶまで、山札のトップカードをめくり続けます。

monster・カード7枚と、魔法カード3枚が“狩り場”に配置されたあと、それらのカードの色と同じ色(と同じマーク)の獲物ダイス(各5個)を、それぞれのカードの上に載せます。

あまったmonster、および魔法カードとそれに対応するダイスは、今回のゲームには使いませんので、ゲームの箱に戻します。

最後に、各プレイヤーは自分が使用するダイス・バッグ1つと、得点表示コマ1個を選びます。各自の得点表示コマを、勝利点ボード付近に置きます。

基本

魔法

monster

“狩り場”



ゲームの準備の例

各プレイヤーは、《魔力源》ダイス8個と《助手》ダイス4個を受け取ります。これら12個全てのダイスを、各自のダイス・バッグに入れて、よく振ります。

あまった《魔力源》ダイスと《助手》ダイスは、このゲームには使いませんので、ゲームの箱に戻します。

何らかの方法で、最初に手番を実行するプレイヤーを決めます。

さあ、これでゲームの準備は完了しました！

■獲物ダイス

各ダイスには、さまざまなシンボルが描かれています。ダイスを振ったら、出目のシンボルを見て下さい。

シンボルには次のような種類があります。



魔力：このシンボルの目が出たら、プレイヤーはそのダイスを消費させることにより、数字分の魔力を獲得できます。たいていは1魔力ですが、ダイスによっては2以上の魔力が出ることもあります！



取り出して振る：このシンボルの目が出たら、プレイヤーはそのダイスを“消費”させることにより、目目に記された数字分の個数のダイスをダイス・バッグから取り出して、即座に振ることができます（9ページの「フェイズ2：ダイスを取り出して振る」を参照）。これは常に“即時効果”です。なお、“即時効果”は強制ではなく、任意です。発動しなくてもかまいません（10ページ「即時効果」を参照）。



振り直し：このシンボルの目が出たら、そのダイスを振り直すことができます。これは常に“即時効果”です。



モンスター・アイコンもしくは魔法アイコン：各モンスター・ダイス（および《助手》ダイス）と魔法ダイスには、“アイコン”と呼ばれる各ダイス固有のシンボルが記されています。アイコンの絵は、ダイスのクラスごとに異なっています。

アイコンの目が出たら、そのダイスを“モンスター”や“魔法”に変換して、待機エリアに移動させることができます（11ページ「魔法の準備とモンスターの召喚」参照）。

モンスター・アイコンの四隅には、そのモンスターのレベル、攻撃力（攻撃時に適用されるダメージの量）、爆発シンボル（モンスターの特殊能力が使えます。次ページの「爆発シンボル」を参照）、防御力（受けると休眠パイル行きとなるダメージの量）を示す数字などが記されています。





爆発シンボル:ダイスによっては、特定の目が出た場合にのみ、発生する特殊効果をもつものがあります。これら特定の目には、爆発シンボルが1つもしくは2つ描かれています。パワーカードには、対応する爆発シンボルが出た際の特​​殊効果が、記載されています。

爆発シンボルの特殊効果は、そのダイスの出目の通常の効果に加えて発生します。

例:《助手》ダイスの目の1つには、振り直しシンボルとともに、爆発シンボルが1つ描かれています。この目が出たら（パワーカードに描かれているとおり）《助手》ダイスの他に、もう1個のダイスを振り直すことができます。

注:ダイスによっては、いくつかの目に、ナナメ線で区切られた2つのシンボルをもつものがあります。そうした目が出たら、それら2つのシンボルのうちどちらを使うか選択しなくてはなりません。

ナナメ線がなくて2つのシンボルがある場合、プレイヤーはその両方の能力を使用することができます。

例:《地響きドラゴン》のダイスには、このようにナナメ線で区切られた2つのシンボルがあります。この目が出たら、このダイスを消費させて3魔力を得るか、または振り直すかのどちらかを選んで実行します。



《勝利の呪文》のダイスで、ナナメ線なしの“振り直し”と“取り出して振る”の両方のシンボルをもつ目が出ました。この場合プレイヤーは、このダイスを消費させ、いずれかのダイスを1個、ダイス・バッグから取り出して振った上に、《勝利の呪文》ダイスを振り直します。

■ダイスの位置

“狩り場”に置かれた各カード（基本、モンスター、魔法）の上に乗っているダイスは、全て“狩り場”にあるものとみなします。これらのダイスは誰のものでもなく、捕獲するまで自分のために使用することはできません。

各プレイヤーに捕獲された全ダイスを“コレクション”と総称します。各プレイヤーは、自分のコレクションにあるダイスのみ、使用することができます（もちろん、他のプレイヤーのコレクションのダイスを使うことはできません!）。自分のコレクションのダイスは通常、次の4つの場所のいずれかに存在します。

●**ダイス・バッグの中:**現在“プレイ中”でないダイスは、ダイス・バッグの中に保持しておきます。ダイス・バッグの中のダイスは、いかなる意味においても使用できず、他のモンスターの能力や魔法の術の対象となりません。ダイスを“プレイ中”にするには、手番中のフェイズ2に（9ページの「フェイズ2:ダイスを取り出して振る」を参照）、プレイヤーのダイス・バッグの中から規定個数（6個）のダイスを取り出して、活動プールに移す必要があります。

●**活動プール:**プレイヤーの手番中に、ダイス・バッグから取り出されたダイスが、振られるまで置かれる場所です。

プレイヤーは活動プールにあるダイスを、魔法準備、モンスター召喚、魔力発生、即時効果などに使用することができます。

振り直す能力もしくは術は、活動プールにあるダイスに対してのみ使用することができます。

《各プレイヤーの場の様子》

休眠パイル



待機エリア



ダイス・バッグ



活動プール



- 待機エリア：準備の終わった魔法や、召喚されたモンスターを置く場所です。

プレイヤーは待機エリアに置かれたダイスを使用して、敵モンスターに対して攻撃をかけたか、魔法を発動したりできます。

また、待機エリアのモンスターが次の自分の手番まで生き残ったら、そのモンスターは得点化して、自分の勝利点になります（8ページの「フェイズ1：モンスターを得点化する」を参照）。

- 休眠パイル：プレイヤーが自分のダイスを“消耗”させたり、待機エリアにいる自分のダイスが“打倒”されたりしたとき、それらのダイスを休眠パイルへ移さなければなりません。

“狩り場”から捕獲した獲物ダイスもまた、ここに置きます。

休眠パイルにあるダイスは、まだ“プレイ中”であるとみなされるので、能力や術の対象となりますが、いかなる場合も“消耗”させることはできません。

プレイヤーはダイス・バッグの中から必要な数のダイスが取り出せなくなったとき、休眠パイルにある全てのダイスを、ダイス・バッグの中に戻さなくてはなりません。

ダイスの消耗

多くの場合、プレイヤーがダイスから利益を受ける（魔力発生や魔法発動）には、そのダイスを“消耗”させなくてはなりません。消費させたダイスは、休眠パイルへ移さなければなりません。

消費させることができるダイスは、活動プールもしくは待機エリア内のダイスのみです。

■パワーカード

パワーカードは、常に“狩り場”に置かれています。“狩り場”は、プレイヤーがゲーム中に捕獲できる、獲物ダイスの置き場でもあります。

各パワーカードには、ダイスの目の図以外にも、次の3つの重要な情報が記載されています。

- 捕獲値**（左上隅）：このパワーカードに対応する獲物ダイス1個を捕獲するために消費しなくてはならない魔力の量です。
- 勝利点**（右上隅）：このパワーカードに対応するモンスターを召喚し、次の自分の手番まで守りきったときにプレイヤーが獲得できる勝利点の数です。
- 能力や術**：ダイスを振ってモンスター・アイコン、もしくは魔法アイコンの目を出したとき、プレイヤーはそのダイスに対応するパワーカードに記載されている特殊能力や魔法の術を使用できます。

モンスターの能力を使うときは、そのモンスターが自分の待機エリアにいなければなりません。モンスター・アイコンの目を出し、そのモンスターを召喚し、そのダイスを待機エリアに移したあとに、その能力が使えるようになります。また、いくつかのモンスターの場合、その特殊能力を使うためには、振った時に爆発シンボルと一緒に描かれた目を出さなければなりません。

魔法の術を使用するには、対応する魔法アイコンの目を出し、そのダイスを消費させる必要があります。

前述したとおり、能力や術の中には、爆発シンボルが付随しているものがあります。これらの目が出たとき、爆発効果も同時に発生します。



例：左下のパワーカードは《ゴミあさりゴブリン》の数値や能力を示しています。

“狩り場”から《ゴミあさりゴブリン》ダイスを1個、捕獲するには、2魔力の消費が必要です。

このゴブリンを召喚して守りきれば、2勝利点を獲得できます。

《ゴミあさりゴブリン》ダイスの全ての出目は、カードの一番下にリスト化されており、次の3つの可能性があります。

左から順番に見ましょう。最初の2面では、1魔力が発生します。

次の2面では、《ゴミあさりゴブリン》を召喚できますが、爆発シンボルはないので、《ゴミあさりゴブリン》の爆発効果（特殊能力）を使うことができません。

最後の2面でも《ゴミあさりゴブリン》を召喚できます。この日には爆発シンボルがあるので、パワーカード上に記載された爆発効果を使用でき、この手番中に使用できる1魔力が追加で発生します。

■ 魔力

魔力は『ウォーリアーズ!』における全てのモンスターと魔法を生み出す源です。プレイヤーは手番中に、魔力シンボルの目を出したダイスを消費させることによって、対応する数字の魔力が発生し、それを獲得します。また魔法の術や、モンスターの能力によって、魔力が発生することもあります。

● 魔力値

魔力シンボルのあるダイスのほとんどは、消費させても1魔力しか発生しません。ただし2魔力以上発生するダイスもあります。ダイスを消費させることによって発生する魔力の量は、魔力シンボルの内側に数字で記されています。

魔力は、モンスターを召喚し、活動プールから待機エリアに移動させる際に使用します。“狩り場”から新規の獲物ダイス1個を捕獲する際にも、魔力は使用されます。魔力は、発生した手番を超えて取っておいたり、後の手番で使用したりすることはできません。消費されなかった魔力は、その手番終了時に失われます！



■ゲームのプレイ

『ウォーリアーズ!』のプレイは、各プレイヤーが順番に手番を実行することで進んでゆきます。各プレイヤーは最初のプレイヤーから時計回りの順に、ゲームが終了するまで順番に1回ずつ手番を実行して行ってください。

ゲームは、誰かが勝利に必要な勝利点を獲得するか、または“狩り場”にある4種のモンスターのパワーカード上からダイスがなくなるかしたときに終了します。(詳細は14ページの「ゲームの勝利」の項を参照)。

各手番は次の6つのフェイズからなります。これらのフェイズは次の順番に実行しなければなりません。

フェイズ1: モンスターを得点化する

フェイズ2: ダイスを取り出して振る

フェイズ3: 魔法の準備とモンスターの召喚 (任意)

フェイズ4: ライバルたちを攻撃する

フェイズ5: “狩り場”から“獲物ダイス”1個を捕獲する (任意)

フェイズ6: ダイスを休眠パイルへ移す

フェイズ3と5は任意なので、実行しなくてもかまいません。他のフェイズは必須であり、望まなくとも、必ず実行しなくてはなりません!

■プレイヤーの手番

●フェイズ1: モンスターを得点化する

手番プレイヤーは、待機エリアに自分のモンスターがいるなら、ここでそれらを得点化しなくてはなりません。

まず、自分の待機エリアにある各モンスターに対応するパワーカードを確認します。それらのカードの右上隅の数字が、対応するモンスター1体から獲得できる勝利点の数です(例えば自分の待機エリアに《原初のスライム》が2体、《探索の呪術師:勇者》が1体ある場合、まず《原初のスライム》のパワーカードの右上隅には「2勝利点」と記載されていますので、 $2 \times 2 = 4$ 、そして《境界の守護者:勇者》のパワーカードの右上隅には「3勝利点」と記載されていますので、合計で7勝利点を得ることになります)。

勝利点ボード上に表示されている自分の得点に、ここで得た勝利点を加算してください。そしてその合計の数字の上に、自分の点数表示コマを動かして、現在の得点を表示します。

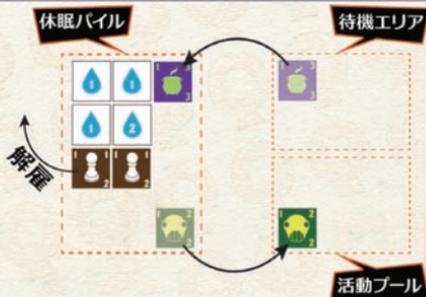
その結果、プレイ人数に応じた必要勝利点(勝利点ボード上に、人型のマークと数字で記されています)に到達したら、ゲームはあなたの勝利となり、終了します!

次に、待機エリアにある自分の全てのモンスター・ダイスを(付加された魔法があればそれと一緒に)、休眠パイルへ移します。

得点化終了後、あなたは自分のダイスを“解雇”することができます。得点したモンスター・ダイス1個につき、休眠パイル内のダイス1個を解雇することができます。解雇したときは、そのダイスを“狩り場”の対応するパワーカード上に戻します。こうして解雇されたダイスは、誰かが捕獲すればまた使用できるようになります。解雇によって、もはや必要ないダイスを、自分のコレクションから外すことができるわけです。

注：得点時に効果を発揮する能力のあるモンスターもいます。その場合は、この時点でその能力を使用できます。

例：クインの手番開始時、待機エリア内に1体のモンスターがいました。《あやつり妖婆：猛者》で「【これ】の得点時、あなたの休眠パイルから【これ】以外のモンスター・ダイス1個を活動プールに移してもよい」という能力があります。そこでクインは《ゴミあさりゴブリン》1体を、活動プールに戻すことにしました（このダイスは、フェイス2で取り出した他のダイスと一緒に振ることができます）。それから休眠パイルの《助手》ダイス1個を解雇することにして、“狩り場”に戻しました。



●フェイス2：ダイスを取り出して振る

ダイス・バッグを振って、内部のダイスがよく混ざるようにします。それから（中を見ずに！）ダイスを6個取り出し、自分の活動プールに置いてください。その後、活動プールにある全てのダイスを同時に振ります。

例：クインはダイス・バッグから6個のダイスを取り出し、既に活動エリアにあった《ゴミあさりゴブリン》に加え、そして計7個のダイスを振ります。

ダイス・バッグの中のダイスが6個に満たなかったら、袋に入っているダイスを全て取り出し、それらのダイスを自分の活動プールに置きます。それから休眠パイルにある全ダイスをダイス・バッグの中に戻し、ダイス・バッグをもう一度よく振って、足りなかった個数のダイスをその中から取り出し、活動プールに加えてください。

即時効果

いくつかのダイスは、振った直後に適用できる“即時効果”をもっています（《次元扉》など）。ダイスを追加でダイス・バッグから取り出して活動プールに加えたり、ダイスを振り直したり、あるいはそれ以外の何かだったりします。通常、その効果を得るにはダイスを消費させなくてはなりません。

即時効果を使うかどうかは任意です（使わなくてもかまわない）。即時効果をもつダイスが複数あった場合、プレイヤーはどれを使ってどれを使わないか、選ぶことができます。また、使う順番も自由に選べます。いずれにせよ、即時効果を使う場合は、ダイスを振った直後に使わねばなりません。

例：クインがダイスを振ると、そのうちの2個で即時効果の目が出ました。《次元扉》と《助手》です。

《次元扉》は、ダイス・バッグからダイスを2個追加で取り出す効果であるため、《次元扉》を消費させ（休眠パイルに置き）、追加でダイス・バッグから2個ダイスを取り出し、両方を振って、活動プールに置きます。

《助手》は、その《助手》ダイスと、もう1個、別のダイスを振り直す効果です。《助手》ダイスと《魔力源》ダイスを選び、それらを振り直し、活動プールに置きます。ここで《助手》にもう1回振り直しの目が出た場合、もう一度その効果を使用できることに注意してください。



忘れないで：使う即時効果が複数の場合、その順番も自由に選べます。クインは《助手》の効果《次元扉》より前に使っても、かまわなかったのです。即時効果は、決して同時には発生しません！

●フェイズ3：魔法の準備とモンスターの召喚（任意）

全ての即時効果を通し終えたら、自分の活動プールにあるダイスを確認します。

魔法アイコンが出た魔法ダイスを、待機エリアに移します。これらのダイスは今や「魔法」として準備ができたことになるので、それ以降発動することができます（16ページの「魔法」参照）。魔法の準備には、魔力の消費は必要ありません。

モンスター・アイコンの出たモンスター・ダイスからは、対応するモンスターを「召喚」できますが、そうするには、そのモンスターのレベル（出た目の右上隅の数字）と同額の魔力を支払わなくてはなりません。支払いに必要な魔力は、活動プール内にある対応するダイスを消費させて発生させ獲得します。要求された魔力を支払った後で、対応するモンスター・ダイスを待機エリアに移します。これらのダイスは今や猛々しい戦士となり、敵を攻撃したり得点したりする準備が整いました。

例：クインのダイスを確認すると、魔法アイコンが1つありました。《死のまじない》です。後で使うために、それを待機エリアに移動します。

また、モンスターのアイコンは2つありました。《ゴミあさりゴブリン》と《死の分配人：猛者》です。《ゴミあさりゴブリン》はレベル1で、1魔力の消費で召喚できます。《死の分配人：猛者》は2レベルで、召喚には2魔力が必要です。活動プールを見ると、クインの魔力は充分ですが、後で高価な獲物ダイスを捕獲したいので、1魔力を消費して《ゴミあさりゴブリン》だけを召喚しました。

この《ゴミあさりゴブリン》には爆発シンボルがあります。これはつまり《ゴミあさりゴブリン》のバウカード記された能力を使用できることを意味しています。見ると「[これ]の召還時、あなたは1魔力を得る」とあります。クインはこの事実を、他のプレイヤーに確認してもらいました。クインはこの手番中に、この魔力を使用しようと企んでいるのです。



●フェイズ4：ライバルたちを攻撃する

さあ、あなたのモンスターを、ライバルたちにけしかける時間です！ 手番プレイヤーは自分の待機エリアにいる全モンスターで、他の全プレイヤーを順に攻撃しなくてはなりません。攻撃は、次の各ステップを順に解決することで行います。

ステップ1. ダメージの算出：攻撃する全モンスターの全攻撃力を合計します（あるなら魔法の術による効果も適用してください）。これがあなたの“総攻撃力”となります。

ステップ2. 攻撃と防御：左隣のプレイヤーから順に、他の各プレイヤーは、別個にあなたの“総攻撃力”に対して、防御しなくてはなりません。

2a. 防御モンスターの指定：防御プレイヤーは、自分の待機エリアにいるモンスター1体を選んで、防御に割り当てなくてはなりません。そのモンスターが、攻撃によるダメージを受けます。総攻撃力が、そのモンスターの防御力を下回る場合、その攻撃には何の効果もありません。総攻撃力が、そのモンスターの防御力以上だった場合、その防御モンスターは打倒されます！ 打倒されたモンスターは休眠パイルに移してください。

2b. 次の防御モンスターの指定：防御モンスターが打倒されたら、現在の攻撃力からその防御力を差し引きします。その値が1以上なら、残った攻撃力に対し、別のモンスター1体を選んで、防御に割り当てなくてはなりません。

この2a～2bのステップを、攻撃力が防御モンスターによって吸収されてしまうか、そのプレイヤーの全モンスターが打倒されるかのどちらかになるまで、繰り返します。

ステップ3. 攻撃の続行：以上の2-2a-2bのステップを、他のプレイヤーに対しても繰り返します（どのプレイヤーも、最初のプレイヤーと同じだけのダメージを受けます）！ 各プレイヤーとも、それぞれあなたの総攻撃力に対して、防御力を割り当てていかななくてはなりません。

忘れないで：各プレイヤーに対する攻撃は、常に攻撃手番プレイヤーの総攻撃力によって実行されます。

重要：攻撃に対して防御する際、自分のモンスターを1体ずつ割り当てていかななくてはなりません。打倒されないよう、相手の総攻撃力を分割して当てる、ということとはできないのです！

注：打倒されたとき、もしくは相手を打倒したときに特殊能力を発動するモンスターもいます。それらの能力を使用するのは、このタイミングです。

例：モニークは、ライバルを攻撃する準備が整いました。彼女の待機エリアには、2体のモンスターがいます。《死の分配人：猛者》と《波止場の戦士》です。また待機エリアには《死の呪法》もあります。攻撃開始前に、モニークは《死の呪法》を《死の分配人：猛者》に付加することを決めました。

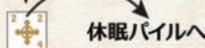
ステップ1. ダメージの算出：《死の呪法》のおかげで《死の分配人：猛者》の攻撃力は6になります。これに《波止場の戦士》の攻撃力2を加えると、総攻撃力は8となります。

クインの待機エリア



残り攻撃力 $8-3=5$

次の防御モンスター



残り攻撃力 $5-4=1$

防御力2 > 攻撃力1
なので
打倒されない!

モニークの待機エリア

総攻撃力 $3+3+2=8$

せませす。この時点で、攻撃力は1しか残っていません。最後に残った《ゴミあさりゴブリン》は、その攻撃力を受け、耐えました(ダメージを吸収しました)。《ゴミあさりゴブリン》は打倒されなかったので、そのままクインの待機エリアに置かれます。

ステップ3. 攻撃の続行: 次にモニークのモンスターは、クラークへの攻撃に向かいます。クインの合計7防御力のモンスターを打倒したにもかかわらず、モニークは同じ8の総攻撃力で、クラークを攻撃します!

●フェイズ5: “狩り場” から “獲物ダイス” 1個を捕獲する (任意)

フェイズ4の終了後、残っている魔力を消費して、“狩り場”から獲物ダイス1個を捕獲できます。これは任意なので、しなくてもかまいません。

各ダイスの捕獲値(消費すべき魔力)は、対応するパワーカードの左上隅に記されています。支払う捕獲値と同額になるよう、活動プール内のダイスを消費させてください。即時効果、モンスター、魔法などから発生した魔力を、この支払いに充当することもできます。

捕獲された獲物ダイスは、自分の休眠パイルに置きます。

獲物ダイス捕獲の結果、“狩り場”に置かれたモンスター・カードのうち、4枚以上のカードの上からダイスがなくなったら、ゲームはそこで終了します(14ページの「ゲームの勝利」の項参照)!

ステップ2. 攻撃と防御: クインが最初の防御プレイヤーです。彼の待機エリアには、3体のモンスターがいます。すなわち《ゴミあさりゴブリン》《不穏な亡霊: 猛者》《聖間の献身者》です。

クインはまず《不穏な亡霊: 猛者》で攻撃を受けることにしました。防御力が3しかないので、《不穏な亡霊: 猛者》は打倒されます。ところがその能力を見ると「【これ】が打倒された時、活動プールに戻す」とあります。クインは次の手番で、このダイス(手番で取り出した6個と一緒に)振ることができるのです!

モニークの攻撃力は、まだ5残っています。クインは次の防御モンスターを選ばなくてはなりません。選ばれたのは《聖間の献身者》で、その防御力は4です。《不穏な亡霊: 猛者》と同様《聖間の献身者》も打倒されます(クインの休眠パイルへ移動させます)。

注: 1回の手番に複数のダイスを捕獲できるようにする、モンスターの能力や魔法の術もあります。

例: クインは大量の魔力を使わず残しておきました。《ゴミあさりゴブリン》の能力で発生したものと、活動プールに残った全ダイスの魔力シンボルの数字の合計は、なんと9魔力! “狩り場”から《地響きドラゴン:勇者》を捕獲するのに、充分な量です。

1回の手番につき1個しか獲物ダイスを捕獲できないので、ここで使わず魔力を残しておいても、無駄に消えるだけです。

●フェイス6:ダイスを休眠パイルへ移す

手番終了時、プレイヤーは活動プールにまだ残っているダイスがあるなら、それらを休眠パイルに移します。この時、望むなら待機エリアの魔法を、いくつでも休眠パイルに送ることができます

全活動プールのダイスを休眠パイルに移したら、手番は終了します。続いて左隣のプレイヤーの手番が始まります!

■ゲームの勝利

このゲームの目的は、より多くの勝利点を得ることにあります。勝利点を得る基本的な方法は、自分のモンスターを召喚し、次の手番の得点フェイズまで守りきることです。獲得した全ての勝利点は、勝利点ボード上に記録します。

ゲームは、次の2種類の状況で終了します。

1. いずれかのプレイヤーが、次の表にある必要勝利点を獲得したら、その瞬間に、そのプレイヤーの勝利でゲームは終了します!

必要勝利点	
人数	必要勝利点
2人	20点
3人	15点
4人	12点

2. いずれかのプレイヤーが獲物ダイスを獲得した結果、“狩り場”に置かれているモンスター・カードのうち、4種以上のカードの上からダイスがなくなった場合も、ゲームは終了します。モンスター・カード以外のパワーカードは、カウントしません。すなわち魔法のパワーカードや基本カード上からダイスがなくなっても、ゲームの終了条件には影響しないのです。

この方法でゲームが終了した場合、その時点で最も勝利点の多いプレイヤーがゲームに勝利します! 最多得点者が複数なら、そのなかで最も待機エリアにあるダイスの多いプレイヤーが勝利します。それも同じなら、該当プレイヤー全員で勝利を分かち合います!

■モンスター

“モンスター”とは、プレイヤーがダイスを振り、モンスター・アイコンの目が出て、それが召喚されて“待機エリア”に置かれたダイスのことです。活動プールや休眠/バイルにあるダイスは、その出目にかかわらず、モンスターではありません。モンスター・ダイスと《助手》ダイスが、モンスターになる可能性があります。

ダイスでモンスター・アイコンの目が出たときにプレイヤーは、レベル（出た目の左上隅の数字）と同額の魔力を支払うことによって、対応するモンスターを“召喚”して、待機エリアに送ることができます。こうして待機エリアに送られたダイスはモンスターとなり、対応するパワーカードに記載された、出た目に対応する能力を、使用できるようになります。

ほとんどのモンスターは、能力と呼ばれる特殊能力をもっています。そのモンスターがプレイ中なら、ずっと効果を発揮する能力もあります。爆発シンボルのある目が出た場合にも、使用できる能力もあります。具体的な爆発効果は、パワーカードの、対応する爆発シンボルの後に記載されています。

注:爆発効果が2種類あるモンスターもあります。こういったモンスターは、ダイスの出目により効果が違います。通常の場合、爆発シンボル1つの目と、爆発シンボル2つの目とで、発生する爆発効果を区別します。

例:《境界の守護者》には、2つの爆発効果があります。

爆発シンボル1つの目が出ていれば、《境界の守護者》が得点化されたとき、ダイス・バッグからダイス1個を取り出し、活動プールに置くことができます。

爆発シンボル2つの目が出ていれば、その代わりにダイス2個を取り出すことができます！

爆発1つの効果



爆発2つの効果



モンスターの能力には、使用できる条件が限られているものがあります。その場合、その条件を満たした場合にのみ、その能力の使用が可能となります。

例:《不穏な亡霊: 猛者》の能力には、右図のような能力があります。この能力は、このモンスターが打倒されたときにのみ使用可能です。

【これ】が打倒された時、活動プールに戻す。

爆発シンボルが出て、パワーカードに対応する能力がない場合もあります。そんな爆発シンボルを出してしまったら、可能な限り劇的な声で「クォーリアーズ！」と叫ぶべきでしょう。とはいえ、叫んでも特に追加の効果はないのですが。

次の手番の最初のフェイズまで自分のモンスターが待機エリアに残っていれば、対応するパワーカードに記載された勝利点を獲得できます。得点化されたり打倒されたモンスターは、休眠バイルに移します。

■魔法

“魔法”とは、プレイヤーがダイスを振り、魔法アイコンの目が出て、待機エリアに移されたダイスのことです。活動プールや休眠バイルにあるダイスは、その出目にかかわらず、魔法ではありません。

ダイスで魔法アイコンの目が出たときにプレイヤーは、そのダイスを待機エリアに送って、魔法の準備を完了させることができます。なお、魔法の準備に、魔力の支払いはありません。

こうして待機エリアに送られたダイスは魔法となります。これらの魔法を発動したときは、ダイスに対応するパワーカードに記載された内容（術）が適用されます。

待機エリアにある魔法は、すぐさま発動してもいいし、また後で使用するために待機エリアに置いたままにしておいてもかまいません。

ほとんどの魔法は、自分の手番中にしか発動できません。通常、魔法を発動するときは、そのダイスを消耗させる（休眠バイルに移す）必要があります。

なお、自分のモンスターで他のプレイヤーに攻撃をかける際にも、待機エリアにある魔法を消耗させることはできます。

例：クインは《勝利の呪法》ダイスを振り、魔法アイコンを出したので、そのダイスを待機エリアへ移しました。残念ながら、今はこの魔法を活用するためのモンスターが待機エリアにいません。そこでクインは《勝利の呪縛》を待機エリアに置いたままにします。後の手番で活用できるタイミングが来たとき、《勝利の呪縛》を発動させれば（消耗させたダイスを休眠バイルに移せば）よいのです。

魔法ダイスの中には、魔法シンボルと爆発シンボルと一緒に記された目を持つものがあります。これらの目が出た場合、このダイスが待機エリアに移されて“魔法”になると同時に、特殊な効果が使えるようになります。効果の内容は、それぞれダイスに対応するパワーカードに記載されていますので、確認してください。

例：これは《死の呪法》です。

爆発シンボル1つが出れば、自分のモンスターの攻撃値
／防御値の両方に+3できます。

爆発シンボル2つが出ていれば、その代わりに攻撃値
／防御値の両方に+5できます！

爆発1つの効果



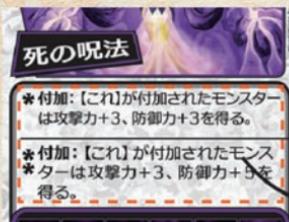
爆発2つの効果



魔法を発動する際、その魔法の対象を必ず特定しなくてはなりません。魔法は、自分のダイスでも、他のプレイヤーがプレイ中のダイスでも、対象にすることができます。

●付加魔法

発動しても、すぐには消費しない魔法もあります。それらの魔法は、パワーカードの効果欄の最初に「付加：」の文字があります。これらの魔法は、発動してもすぐ休眠パイルに移してはいけません。その代わりに、自分の待機エリアのモンスター1体に「付加」しなくてはなりません（対象のモンスター・ダイスの横に、付加する魔法ダイスを、くっつけて置きます）。



付加！



攻撃力3+3=6



単純に、その魔法ダイスを、対象のモンスターにピッタリとくっつけて並べて置いてください。それでその魔法が、そのモンスターに付加されたことになります。そのモンスターが、打倒されたり、何かの理由で休眠パイルに移された場合（たとえば得点化など）、付加された魔法も一緒に休眠パイルに移します。

●リアクション魔法

待機エリアの魔法は、ふつう自分の手番中でのみ発動できます。しかし少数ながら、他のプレイヤーの手番中に発動させることができる魔法もあります。それらの魔法は、パワーカードの効果欄の最初に「リアクション:」の文字があります。

またリアクション魔法は、他のプレイヤーの手番中ならいつでも発動できるかわり、自分の手番中には発動できません。

リアクション!

生命の呪文

リアクション:この手番中、これ以後あなたの待機エリアの全モンスターは防御力+4を得る。

ヒント:リアクション魔法は、他のプレイヤーのモンスターが攻撃をかけるときに発動させるのが、多くの場合、最も効果的です。

■プレイのエチケット

真に偉大なる攻魔士(クォーリーア)なら、いつでも次のガイドラインを心に留めおくべきでしょう。

ダイスは適切な場所に:どのダイスが活動プール、待機エリア、休眠バイルにあるのか、常にはっきりさせておきましょう。テーブル上、自分の前で、この3つの領域をはっきり分けておくべきです。

Uターンはナシ:自分のでも他のプレイヤーのでも、ダイスの出目を変えようとはしてはいけません。間違っただった場合、慎重に正しい目を上にし直しましょう。

他人のダイスには手を触れない!:プレイヤーは、各自のコレクションのダイス以外は使用してはいけません。他のプレイヤーのダイスを、使ったり、振ったり、消耗したりすることはできません。

覗かない:ダイス・バッグに何個ダイスが入っているかは確認してもかまいませんが、ダイス・バッグからダイスを取り出すときは、完全にランダムになるようにダイス・バッグを振ってから取ってください。

多すぎるね:ダイス・バッグから必要な数より多くダイスを取り出してしまったなら、出したダイスの全てをダイス・バッグに戻し、よく振って、もう一度必要な数だけ出し直してください。

どうかテーブル上で:ダイスを振った際、テーブルから落ちてしまったダイスは、拾い上げてもう一度テーブル上で振り直してください。

傾いてるけど:何かの上に乗って傾いてしまったダイスは、もう一度振り直してください。

■クレジット

ゲームデザイン: マイク・エリオット&エリック・ラング

ディヴェロップ: ウィル・ブライス&ブライアン・キンセラ

テストプレイ: ドルー・ノロスコ、マーク・シャビュニア、ブライアン・ロール、
ベン・チャン、ダン・マカーティ、レイリー・スコット、マイク・トゥリアン、
ブルース・キャスケル、ウッディ・パターソン、チップ・ブラウン、クリス・ハリス、
カラム・フェラル&ジャスティン・ズイラン

ルールブック: ウィリアム・ニープリング (文章&レイアウト) & クリス・レイモ (デザイン)

画: J・ロニー/グラフィック・デザイン: クリス・レイモ

ロゴ・デザイン: クリス・レイモ

IP開発: ブライアン・ロール&ブライアン・キンセラ

NECA
WIZKIDS

WIZKIDS/NECA, LLC
603 Sweetland Ave.
Hillside, NJ, 07205 USA
www.wizkidsgames.com

© 2011 WIZKIDS/NECA, LLC. All rights reserved.

完全日本語版クレジット

発売元: (日本語版独占販売権)

株式会社アークライト

〒101-0052 東京都千代田区神田小川町1-1 山基ビル6F

電話: 03-5283-9955

e-mail: b-game@arclight.co.jp

(ルールに関するお問い合わせはこちらまでお願いします)

◆レイアウトデザインスタッフ

DTPワーク: すざきあきら (アークライト)

◆完全日本語版監修・翻訳スタッフ

翻訳: 健部伸明

編集: 工藤雅之 (アークライト)

吉澤淳郎 (アークライト)

監修: 株式会社アークライト

©2011 Arclight, Inc.

Arclight

Arclight
Games



注意 (ちゅうい)

お買い上げのお客様へ 必ずお読みください

●小さな部品があります。口の中へは絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。

●誤飲の危険がありますので、3歳以下のお子様には絶対に与えないでください。また使用後は3歳以下のお子様の手の届かない場所に保管してください。

対象年齢: 14歳以上

用語の定義

これは、ルールやパワーカードに登場する主要な用語です。

能力：モンスターが召喚後に発揮できる特殊能力です。

付加：モンスター1体に影響を与える魔法。対象のモンスターが得点になるか打倒されるまで、対応する魔法ダイスを、選んだモンスターにピッタリとくっつけて置きます。

攻撃力：そのモンスターが攻撃時に与えるダメージの量です。

捕獲：“魔力”を支払って“狩り場”よりダイスを1個、獲得することです。

クラス：モンスターもしくは魔法のパワーカードの分類のひとつ。1回のゲームでは、1種類のクラスのパワーカードは、1枚しか使えません。

解雇：ダイスを“狩り場”の対応するパワーカード上に戻すことです。

防御力：そのモンスターが打倒されるダメージの量です。

打倒：その防御力以上のダメージを受けたモンスターは、打倒されます。防御力にかかわらず、対象の相手を打倒する、特殊な能力や術もあります。打倒されたモンスター（のダイス）は、休眠バイルへ移します。

術：発動時、その魔法によって発揮される特殊な効果です。

即時：即時効果は、ダイスを振った直後にのみ使用できる特殊効果です。即時効果は、ダイスを追加で取り出したり、振り直したり、“魔力”を得たり、それらの組み合わせ(!)であったりします。なお、即時効果は強制ではなく、任意です。発動しなくてもかまいません。

プレイ中：活動プール、待機エリア、休眠バイルにあるあなたの全ダイスは「プレイ中」とであるとみなします。プレイ中のダイスは、魔法による術やモンスターの能力の対象となりえます。

レベル：モンスターの総合的な強さをあらわします。モンスターを召喚するには、そのレベルと同数の“魔力”を消費しなくてはなりません。

リアクション：魔法の種類で、他のプレイヤーの手番中に発動できるものです。自分の手番中には発動できません。

振り直し：手番中に振ったダイスを取り、それをもう一度振る行動を指します。振り直しできるのは、活動プールにあるダイスのみとなります。振り直した結果が、振り直す前の目より悪くなくても、それを受けられなくてはなりません!

得点化：待機エリアにあるモンスター・ダイスから、勝利点を獲得することを指します。各ダイスの勝利点は、対応するモンスターのパワーカードに記載されています。得点化したダイスは、休眠バイルへ移さなければなりません。

消耗：ダイスをゲーム上の効果のために使用したら、そのダイスは消耗します。消耗したダイスは、休眠バイルへ移さなければなりません。