

クォーリアーズ!

プレイマット

■手番（6つのフェイズ）

- 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

休眠パイル

- 消費したダイスを置く
- 即時効果を使用したダイスを置く
- 狩り場から獲得したダイスを置く
- 手番終了後活動プールに残っているダイスを置く

フェイズ1

得点化したモンスター・ダイス 1 個につき、
ダイス 1 個を解雇できる（任意）

待機エリア

- 魔法を置く
- モンスター（召喚済み）を置く

フェイズ1

モンスターが残っているなら得点化する
その後、休眠パイルに移動する

フェイズ3

魔法の準備を行う
モンスターを置く

フェイズ4

攻撃側：召喚したモンスターで攻撃する
防御側：防御モンスターを指定する

活動プール

- ダイス・バッグから出したダイスを置く
- 振ったダイスを置く
- 即時効果を使う前のダイスを置く

