

クォーリアーズ! 終末決戦

拡張セット 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

ようこそ、攻魔士（クォーリアー）のみなさん！ ほくはクークタリウス・クウェリングストーンズです。どうぞ、クークと呼んでください！ クォーリアーズとか“狩り場”とか、Qで始まる言葉の秘密が知りたかったら、ほくにお任せを！ 終末決戦（カルマゲドン）という名の大災厄を乗りきる一助になればと思い、ほくはこの広範な知識と優秀な頭脳を極限まで駆使して、なんとかこのルールブックを書きあげました！ このまま読み進めようと、時々ほくが顔を出して、役立ち豆知識、ゲームプレイのためのヒント、そして新規要素についての解説をいたします！ さてあなたは、この終末決戦の時代を生き残ることができるでしょうか？



クァクソスは、かつてのクィアーナ女王に仕え、彼女の私的な宣託と秘術を司った、偉大なる宮廷魔術師でした。何年も献身的に、そして英雄的に務めを果たした彼は、最強の敵でさえ打倒できる、全土一の攻魔士（クォーリアー）となりました。しかしあの宿命の日……激しい異界の雷雨を先触れとして、終末決戦（カルマゲドン）の三眼（トリクロッブス）ドラゴンが到来したのです。数日にわたる激戦の末、クァクソスはそのドラゴンを打倒しましたが……その寸前、ドラゴンの毒の爪を受け、片目の視力を永遠に失いました。それでも、誰がこのドラゴンを送りこんだのか突き止めよう考えたクァクソスは、その術の限りを尽くし、瀕死のドラゴンの頭蓋骨に呪文をとなえたところ、どういうわけかそれは黄金へと変化し、3つの目玉は巨大なルビーになったのです。クァクソスはその髑髏に魅了され、戦利品として隠し持つことにしました。その内部に、ドラゴンの混沌なる力が、再び世に解き放たれる日を待ちわびながら、静かに眠っていることとも知らずに。カルマゲドンの黄金髑髏の力は、徐々にクァクソスの精神を蝕んでいきました。

「自分の恐るべき魔力と精神的な不安定さが融合すれば、クィアーナさまを危険にさらす恐れがある」

心のなかでささやく、正気の最後のひとかけらの声に従い、彼は今や女王となったクィアーナの元を辞し、遠く離れた塔に隠遁しました。そして日々、ただ黄金の髑髏を見つめて過ごしたのです。

魔神到来の頃より、カルマゲドンの黄金髑髏から吹く風に乗って小悪魔である“いたずらいンプ”が全土に蔓延し、クァクソスの塔にも群がりました。インプを撃退するさなか、クァクソスは転倒し、はすみで髑髏は大地に投げ出されました。とたんカルマゲドンの風は極大をきわめ、周囲何マイルもの土地を覆い、内部を荒廃させました。クァクソスがまだ生きているかどうかはわかりません。しかし奇妙なこと、インプどもは全くの無傷だったのです……クィアーナ女王は、勇猛果敢な攻魔士（クォーリアー）たちを召集し、カルマゲドンという名の混沌を制御して、秩序を回復するという、誰も成し遂げたことのない命令をくださったのです。



クォーリアーですって?!?!? その語の成り立ちを知りたいのですな？ いいですとも……クォリー（Quarry）には2つの意味があります（捕獲される獲物、もしくは採掘される石のこと、まるでダイス・バッグからダイスを取り出すのに似ています。もう、おわかりですね）。それに“戦士”という意味のウォーリアー（Warrior）を、ドカンと合成したのです！ 名づけて、クォーリアー・マーケティング・マジック！

注:このルールブックは、基本セットのルールブックと差し替えるべく作られたものですから、色々と新しいルールが導入されています。したがってこの本文は、あなたが基本セットを持っていることを前提に書かれています（どちらにせよプレイするには基本セットが必要なのですが……）。

あなたが既にこのゲームをよくご存知であれば、まず最初のルールブックとの主要な違いを、知りたいでしょう。



ほくには、あなたがたが何を考えているか手にとるようにわかります。「何だって?!?! ルール変更しただって???!?! 昔のでよかったのに!」ですね。まったく同感です！ でも、この変更によって、このゲームはよりクールになったのです……まあ、信じてください。では、まず概要を述べます……ああ、大丈夫です。後で詳しくかつシンプルに、紙幅を費やして説明しますから。

●新規の「消費パイル」の導入：休眠パイルへ移す前にダイスを置いておく場所です。休眠パイルが空になっても、消費パイルにあるダイスは、ダイス・バッグに戻すことはできません。手番が終了するまで、消費させたダイスは、休眠パイルに移動することがありません。

●2つのフェイズの融合（「ダイスを取り出して振る」と「魔法の準備とモンスターの召喚」）：今まではすべてのダイスを取り出して振るのが終了してから、すべての魔法の準備やモンスターの召喚をしていましたが、これからは一部のモンスターを先に召喚してから、さらにダイスを取り出して振って、さらにモンスターを召喚して……のようなことができるようになりました。心配しないで。ここはそんなに変わっていませんから。

ゲームの内容物

準備

“狩り場”



上図のダイスとカードは基本セットのもの

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。



『魔神到来!』拡張セットも使うのであれば、基本カードの《魔力源》とダイスも一緒に用意する必要があります。友達を墮落させるのはとても楽しいので、ぜひ試してみてください!

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



ここから数行をまとめると、こうなります。「モンスター・カードと魔法カードを別個にシャッフルし、絵がすべて異なる、モンスター・カードを7枚、魔法カードを3枚公開します。それぞれのカードに対応するダイスを、カードの下側に置きます」

こうして分けたモンスター・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）モンスター・カードが並ぶまで、これを続けてください。

各モンスター・カードには、“クラス”（たとえば“ゴミあさりゴブリン”）と“タイプ”（たとえば“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。それからモンスター・カードと魔法カードを、それぞれ獲得値の数字の昇順に順に並べ直すと、プレイしやすくなります（たとえば獲得値が3と4と2の魔法カードがある場合、左に2、真ん中に3、右に4の獲得値の魔法カードがくるように並べ替えます）。特に、どのダイスを捕獲するか考えやすくなるのです。

モンスター・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。

あまったモンスター、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。



いいですか？ では、ここから続けて読んでください。

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つを選びます。各自の得点表示コマを、勝利点ボード付近に置きます。

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ください。それが使用（もしくは“消耗”して発動）できる効果になります。

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、そのダイスを消耗させることにより、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以上の値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耗させることにより、出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（5ページの「フェイズ2: ダイスを取り出して振って準備する」を参照）。その後で、これらのダイスは活動プールに移されます。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（5ページの「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。このシンボルが出るたび、同じ手番であっても、同じダイスを振り直し続けてもかまいません。



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（6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（受けると休眠バ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、1つ以上の爆発シンボルが描かれています。パワーカードには、対応する個数の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、そのダイスの出た面の通常の効果に加えて発生します。

例:《探索の魔術師》ダイスの目の1つには、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「〔魔力を発生させなければ〕【これ】を振り直し、さらに追加でダイスを1個取り出して、振ってもよい!と書かれているので、それを実行できます。別の目には爆発シンボルが2つ書かれており「【これ】は防御力+1を得る。【これ】の得点時、あなたは追加で1勝利点を得る」という効果が発生します。

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つのシンボルの面があります。この目が出たら、このダイスを消耗させて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には、このダイスを消耗させ、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



この章をまとめましょう。「場所の区別として、ダイスを購入するところ、あなたのダイス・バッグ、ダイスをたくさん振るところ、魔法とモンスターを置くところ、その手番で使ったダイスを置くところ、手番終了時にダイスを置くところがあります」

●**“狩り場”**: テーブル中央に置かれた各カード(基本、モンスター、魔法)の上に載っているダイスは、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5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、バッグ内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(5ページの「フェイズ2:ダイスを取り出して振って準備する」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。



注: このルールブックの巻末には、新規のプレイヤーのための、プレイマットが付属しています。ベテランのみなさんも、コピーして使用してかまいません。

●**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、その他の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(もちろん、その能力や術にほかのことが書いてあれば、話は別です)。

注: 特に説明がない限り、どんな理由であれ能力や術によってダイスが振られたとき、それらのダイスは常に活動プールに配置されます。

●**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り、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(7ページの「フェイズ4: モンスターを得点化する」を参照)。

●**消耗パイル**: 自分の手番でプレイヤーが“消耗”させたダイスは、常に消耗パイルに移され、不活性状態となります。消耗パイルにあるダイスは、能力や術によってそれが可能であると書かれていない限り、ダイス・バッグにいれられたり、取り出されたり、振ったりすることができません。

●**休眠パイル**: 手番終了時、そのプレイヤーの消耗パイルおよび使用せずに活動プールに残されたすべてのダイスを、休眠パイルへ移さなければなりません。

待機エリアにいる自分のダイスが、“得点化”されたり“打倒”されたりしたときにも、休眠パイルへ移します。

“狩り場”から捕獲した獲物ダイスもまた、ここに置きます。

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・バッグの中に戻し、振ってから、必要なだけのダイスを取り出さなくてはなりません。

注: 休眠パイルのダイスは、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。

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。消耗させたダイスは、すぐさま消耗パイルへ移さなくてはなりません。

消耗させることのできるダイスは、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、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、以下の3つの重要な情報が記載されています。

●**獲得値(左上隅)**: このパワーカードに対応する獲物ダイス1つ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。

●**ダイスの目(下端)**: このパワーカードに対応するダイスの、全6つの目が描かれています。ひと目でどういうダイスなのか見てとれます。

●**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、対応するモンスター・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後に、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、そのダイスを消耗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。逆にいうなら、爆発シンボルが出ていないときは、その効果を使用することはできません。



例：左のパワーカードは《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1個を捕獲するには、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。この目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



魔力の原語“Quiddity”には、実際「ものごとの本質」という意味があるんだけど、知ってた？（「ダイスを買うためのダイス」ってとこかな） うんうん、まさに「ゲームは教育的」だねえ……え？「ばかばかしい」だって？ そ、それは英語と、れ、歴史に対する侮辱だあ！ はあ、はあ、はあ……ま、まあ、マナとかリソースとか呼んでもいいけど。ちょっと、小さなハートが傷ついたけど……気にしないでいいよ、大丈夫、あははは……はあ。

魔力は『クォリアーズ!』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消費されます。“狩り場”から新規の獲物ダイス1個を捕獲する際にも、魔力は消費されます。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

『クォリアーズ!』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いただきます。

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8ページの「ゲームの勝利」の項を参照）。



これはかなり重要です：各手番は次の5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って準備する
フェイズ3：ライバルたちを攻撃する
フェイズ4：“狩り場”から“獲物ダイス”1個を捕獲する（任意）
フェイズ5：消耗パイルと活動プールのダイスを休眠パイルへ移す

フェイズ4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！



では、まとめましょう。モンスターを得点にして、ダイスを振って、ダイスを準備して、別のダイスを振って、それを準備して……とかが終わったら攻撃！ダイスを買って、この手番のダイスを休眠パイルに移すだけです。

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。この時点では何を言っているかわからないと思うけど、ほかのステップを全部理解したら、このタイミングが絶妙だとわかるはずです！ だから他のフェイズを先に読み進めて、またここに戻ってくれば良いと思うわけです。

重要:このフェイズでは、モンスターに魔法を付加することはできません。ええ。得点の直前に、こっそりやろうとする人がいるんですよね。でも、残念。ほくはここから、ちゃんと見てますからね！



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、《境界の守護者：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に対応するダイスを（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。

解雇

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に対応するダイス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（今得点化したモンスターに対応するダイスや、それに付加されていた魔法ダイスでもかまいません）。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。休眠パイル以外のダイスを解雇することはできません。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、待機エリアに1体のモンスターがいました。《あやつり妖婆：猛者》です。3勝利点獲得し、そのダイスを休眠パイルに移します。《あやつり妖婆：猛者》には「【これ】の得点時、あなたの休眠パイルから【これ】以外のモンスターとなりうるダイス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、フェイズ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。



▶フェイズ2：ダイスを取り出して振って準備する

ダイス・バッグを振って、内部のダイスが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、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1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。それでも必要な数に満たなければ、それ以上ダイスを取り出すことはできません。

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

即時効果

《次元扉》など、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（パワーカードの効果欄の最初に「即時効果：」の文字があります）。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。即時効果の目が出ているダイスは、決して待機エリアに移すことはできません。



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つ追加で取り出す効果であるため、《次元扉》を消費させ（消費パイルに置き）、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。だからクインは《助手》の効果も《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！

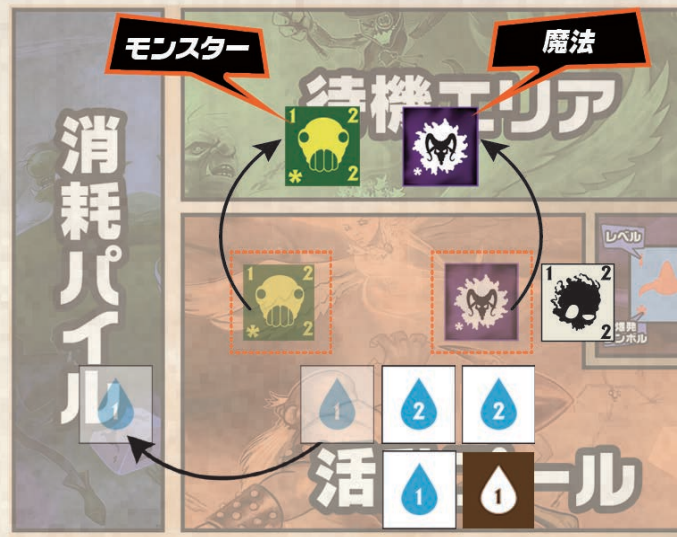
魔法の準備とモンスターの召喚(任意)

全ての即時効果を適用し終えたら、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は、待機エリアに移動させることができます。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(8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(出た目の左上隅の数字)と同額の魔力を消費しなくてはなりません。これに必要な魔力は、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。要求された魔力を消費した後で、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!

召喚に必要な魔力を消費し続けられる限り、同一の手番で何体でも好きなだけモンスターを召喚してもかまいません。何体が召喚し、その後で特殊能力を解決し、それからまた召喚してもかまいません。



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《不穏な亡霊》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。《不穏な亡霊》も1レベルで、召喚にはやはり1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》のパワーカードに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]の召喚時、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。

注: 召喚時に能力を使用できるモンスターの場合、その能力はまさしくその時に使われなくてはなりません。後で使うことはできないからです。同時に複数のモンスターを召喚するような場合、使用する能力の順番は自分で自由に選ぶことができます。召喚時の能力で、ダイスを取り出して振るものがあつたら、それらの即時効果、魔法の準備、モンスターの召喚などを、普通どおりにおこなってかまいません。

▶ フェイズ3: ライバルたちを攻撃する

さあ、あなたのモンスターを、ライバルたちを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。攻撃では、次の各ステップを順に解決することで行います。



(まとめると「攻撃力を合計し、それを宣言し、他のプレイヤーはそれに対してどうするか判断する」となりますね)

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。この手番のモンスターの攻撃力を増やすために、魔法を発動したり、モンスターの能力を使いたいのであれば、ここで使ってください。

ステップ2. 攻撃と防御: 待機エリアに少なくとも1体のモンスターがいるプレイヤーは、あなたの“総攻撃力”に対して、必ず防御しなくてはなりません(つまり他の各プレイヤーは、別個に同じ総攻撃力の攻撃を受けるわけです)。全員、同時に個別に防御します。各自、次の手順をそれぞれ解決していきます。

2a. 防御側の対応: 各防御プレイヤーは、手番プレイヤーのモンスターの攻撃力を減らすため、もしくは自分のモンスターの防御力を増やすために、魔法を発動したり、モンスターの能力を使いたいのであれば、ここで使ってください(たとえば《生命の呪文》の術や、《あやつり妖婆: 勇者》の能力など)。特に説明がない限り、相手の攻撃力を減らす効果は使用したプレイヤーへの攻撃にのみ作用し、他のプレイヤーに対する攻撃力を減らす

注: 防御モンスターを指定する前に攻撃モンスターを打倒する魔法が発動された場合、術を適用されたモンスターは、全防御プレイヤーに対する攻撃から外れることになります(総攻撃力が、そのぶん低下します)。

2b. 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。

2c. ダメージの適用: 防御するモンスターは、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(防御が完璧に成功したことになります)。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動させ、現在の攻撃力から、そのモンスターの防御力を差し引きします。

注: 防御モンスターの指定より後に、攻撃モンスターを打倒する防御モンスターの能力(たとえば《蛮族ノーム: 猛者》の爆発能力)は、総攻撃力を減らすことはありません(その防御プレイヤーに対してだけでなく、他の全プレイヤーに対しても)。

2d. 次の防御モンスターの指定: この段階で攻撃力がまだ1以上あるのなら、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(まだ防御できるモンスターが残っていれば)。もし防御モンスターがすべて打倒されてしまったら、手番プレイヤーの攻撃は完璧に成功したことになります。それ以上残っている攻撃力は(防御モンスターがもはやいなくても)何かにダメージを与えることなく失われます。

この2b-2c-2d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。

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ければなりません。打倒されないよう、相手の総攻撃力を分割して当てる、ということではできないのです！

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。各戦闘において、待機エリアにいた同じモンスターを複数回、防御に割り当てることはできません。つまり防御モンスターの打倒を防ぐ、もしくは破壊されたモンスターを待機エリアに戻す術や能力（たとえば《生命の呪法》）を使用したとしても、それらにもう一度ダメージを割り振ることはできないのです。待機エリアの全モンスターを防御モンスターとして指定してしまった後は、超過したダメージは失われます。

まれに、防御プレイヤー間のモンスターの順序が、重要であることがあります。その場合、モンスターが破壊される順番は、手番プレイヤーの左隣のプレイヤーが一番早いとし、その後は時計回りに順に適用します。

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。

ステップ2. 攻撃と防御：クインはこの攻撃を防御しなくてはなりません。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》《聖問の献身者》です。

クインはまず《不穏な亡霊：猛者》で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、このダイスを（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《聖問の献身者》で、その防御力は4です。

《不穏な亡霊：猛者》と同様《聖問の献身者》も打倒されます（クインの休眠パイルへ移動させます）。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ため、そのままクインの待機エリアに置かれます。

クインと時を同じくして、クラークやマイケルもまた、同じく8の総攻撃力に対して、防御を実行しなくてはなりません。



▶ フェイズ4：“狩り場”から“獲物ダイス”1個を捕獲する(任意)

フェイズ3終了後、残っている魔力を消費し、“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。

各ダイスの獲得値（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。支払う獲得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（8ページの「ゲームの勝利」の項参照）！

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7魔力！“狩り場”から《楽園の熾天使》を捕獲するのに、十分な量です。

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。

▶ フェイズ5：消耗パイルと活動プールのダイスを休眠パイルへ移す

手番終了時、プレイヤーは消耗パイルおよび活動プールにまだ残っているダイスがあるなら、それらすべて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。



後の手番のために魔法を残しておくのは、しばしば有効手段ですから、ここは慎重にいきましょう。

これらすべて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、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、2種類の方法で終了します：

1. いずれかのプレイヤーが、次の表にある必要勝利点にまで到達したら、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！

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！

必要勝利点

人数	必要勝利点
2人	20点
3人	15点
4人	12点



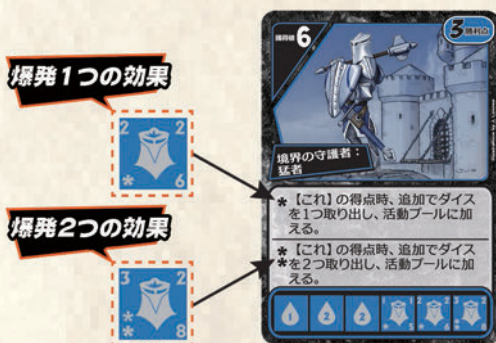
モンスター

“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。活動プールなど、その他の場所にあるダイスは、その出目にかかわらず、モンスターではありません。注：《助手》ダイスもまた、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（出た面の左上隅の数字）と同額の魔力を消費することによって、対応するモンスターを“召喚”し、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、特殊能力をもっています（略して能力と呼びます）。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のみ、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種類あるダイスもあります。こういったダイスは、出目によって効果が異なります。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。



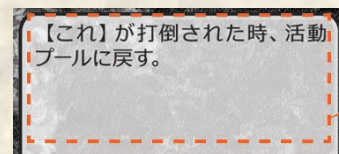
例：《境界の守護者：猛者》には、2つの爆発効果があります：

爆発シンボル1つの目が出ていれば、《境界の守護者：猛者》が得点化されたとき、ダイス・バグからダイス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！

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》には「【これ】が打倒された時、活動プールに戻す」という能力があります。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。



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。

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、休眠パイルに移します。

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。活動プールなど、その他の場所にあるダイスは、その出目にかかわらず、魔法ではありません。魔法の準備に、魔力の消費は必要ありません。

通常、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。

ただし“即時効果”の魔法だけは、待機エリアに移した直後に発動しなくてはなりません。つまり即時効果の魔法は、後の手番のために取っておくことはできないのです。

通常、魔法を発動するときは、そのダイスを消費させる（消費パイルに移す）必要があります（“付加”魔法はその例外です。これについては、すぐ後で解説します）。魔法を発動したときは、その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。

ほとんどの魔法は、自分の手番中のフェイズ1以外でしか発動できません。

したがって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費して発動させることができます。

対して“リアクション”魔法は、他のプレイヤーの手番にのみ発動できます（これについても、すぐ後で解説します）。

おっとズルはナシだよ。魔法は、フェイズ1「モンスターを得点化し、ダイスを解雇する」では、発動できないんだよ。



例：クインは《造形の呪法》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消耗パイルに移せば）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。このタイプの魔法は、出目によって効果が異なります。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：右の図は《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力／防御力の両方に+3できます。

爆発シンボル2つが出れば、その代わりに攻撃力+3、防御力+5となります！

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。

爆発1つの効果



爆発2つの効果



付加魔法

パワーカードの効果欄の最初に「付加：」の文字がある魔法は、発動してもすぐ消耗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。単純に、その魔法ダイスを、対象のモンスターにピ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）、付加された魔法は休眠パイルに移します。各モンスターに対して、複数の付加魔法を付加することもできます。

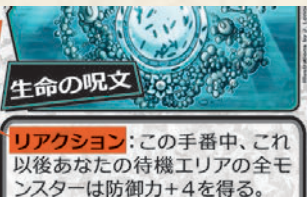


攻撃力 3+3=6

リアクション！



付加！



リアクション魔法

待機エリアの魔法は、ふつうフェイズ1以外の自分の手番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。



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、最も効率的です。

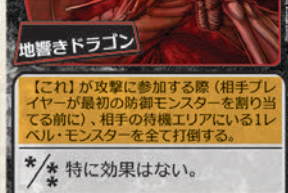
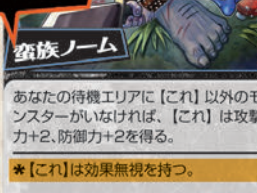
効果無視

“効果無視”という特殊能力があるモンスターもいます。大いなる魔力に通じていたり、純粋にタフだったり、超鈍感だったり理由はさまざまですが、とにかくこれらのモンスターは、他のプレイヤーによって発動された、いかなる魔法の術やモンスターの能力の効果によっても、影響を受けないのです。とはいえ残念ながら、攻撃を防御する場合には、通常どおりのダメージを受けます。つまり効果無視の能力は、パワーカードに書かれた術や能力のみを、阻止するのです。

もちろん自分の術や能力の効果であれば、自分の効果無視のモンスターに対して適用することができます（そのモンスター自身は、本当はイヤなのかもしれませんが……）。

例：《蛮族ノーム》は、爆発シンボルが出れば、効果無視の能力を発動します。その場合は1レベルにすぎませんが、《地響きドラゴン》の汚らわしき息の影響を受けません。つまり戦闘前に打倒されることはなく、そのドラゴンの攻撃に対する防御に割り当てることができるのです（すぐ打倒されますが）。

効果無視



打倒からの救済

打倒されたモンスターを待機エリアに“戻す”、魔法の術やモンスターの能力もあります。特に説明がない限り、打倒されたモンスターは、打倒以前と同じ出目のまま、待機エリアに戻ります。転がして他の出目にしないように気をつけてください。

打倒されたときに発動される術や能力は、モンスター自身が打倒から救済されたとしても、発動されます。

例：クインの愛する《ゴミあさりゴブリン》が、卑怯で老練な《死の分配人：猛者》によって打倒されました。幸運なことにクインの待機エリアには《造形のまじない》があったので、断末魔の瞬間にその魔法を発動させ、無事《ゴミあさりゴブリン》を救助しました！ このときその《ゴミあさりゴブリン》を、爆発シンボルのある出目にしたかったのですが、以前のままの（爆発シンボルのない）出目で待機エリアに戻さなくてはなりません。このように《ゴミあさりゴブリン》が救われたとしても、《死の分配人：猛者》はその能力を発動でき、すぐさま得点化されて休眠パイルへ移動するのです。

真に英雄的な攻魔士のための選択ルール



しばらく“狩り場”をうろうついて、いろんなダイスの捕獲になじんだのなら、さらなる挑戦があなたを待っていますぞ！ 掛け値なしの逸品です！ これらの新ルールは経験豊かなプレイヤー向けのもので、このゲームに新たな味わいと戦略の幅を与えてくれることでしょう。

上級捕獲ルール

自分の手番のフェイス4で捕獲できるダイスを（1つではなく）2つまでとします。



どうしてこれが、基本ルールになっていないのですかって？ 獲得すべきダイスについて悩むと、時間がかかるからです……長考しそうな仲間（誰のことか、あなたが一番よくわかっていますよね？）とプレイするなら、基本ルールに従ったほうがいいでしょう。考えてみてください。10枚の選択肢だけで済んでいたところが、何十倍にもなるんですよ！

達人解雇ルール

自分が達人かどうかなんて、どう判別したらいいでしょう？ 20分で1ゲームが終わるようなら、このルールはあなたのためのものです！ 解雇ルールを変更し、より挑戦的にしたヴァージョンで、より厳しい判断を迫られます。

モンスターを得点化する際、そのダイス自身しか解雇できず、また解雇したときにのみ得点化できます。たとえば《地響きドラゴン》を得点化するなら、その《地響きドラゴン》自身を解雇しなくてはならないのです！



上級ルールと達人ルールを、両方一緒に採用してもかまいませんよ。

プレイのエチケット



真に偉大なる攻魔士（クォーリーアー）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、消耗パイル、休眠パイルにあるのか、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4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。間違ってしまった場合、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らなくてはなりません。

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。

『終末決戦』のよくある質問

●《グードゥー人形：猛者》：この爆発効果は、可能なら必ず発動しなくてはなりません。ただし“狩り場”に《助手》ダイスがなければ、取る必要はありません。《助手》ダイスを取ることができなくても、他の効果は発揮されます。

●《蛮族ノーム：猛者》：攻撃プレイヤーの総攻撃力は、攻撃フェーズで防御モンスターを指定する前に決まっています。この爆発能力によって、攻撃プレイヤーのモンスターの1体が打倒されても、総攻撃力は変化しません（他のプレイヤーも、最初に決まった総攻撃力に、対応しなくてはなりません）。

●《グードゥー人形：勇者》：この爆発効果は、《グードゥー人形：勇者》召喚時、消耗パイルと休眠パイルの両方から、全《グードゥー人形：勇者》ダイスを取って振る、というものです。これらのダイスは、それから活動プールに置かれ、フェイス2でおこなうように、ふつうに消耗したり準備したりできます。

ルール概要

1. モンスターの得点化（得点したダイス1個につき解雇1個可能）
2. 6個取り出し、振り（活動プール）、準備する（召喚コスト＝レベル、魔法は無条件で）
3. ライバルたちを攻撃
4. “狩り場”から獲物ダイス1つを捕獲（任意）
5. 消耗パイルと活動プールのダイスを休眠パイルへ移動
ダイス・バッグが空になったら休眠パイルのダイスを中に入れる

『終末決戦』収納ボックス

この『終末決戦』の箱は、この拡張セットの内容物を収めるだけのものではありません。内箱には、カードと基本ダイス（《魔力源》と《助手》）を収納できる、2つの仕切りスペースがあります。他のダイスを5つずつ並べられるトレイがあります。ダイスバッグ・勝利点ボード、ルールブックは、その下部に収められます。

用語の定義

これらは、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破壊されるまで、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”を消費して“狩り場”よりダイスを1個を獲得することです。

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、休眠パイルへ移します。

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、消耗パイル、休眠パイルにあるあなたの全ダイスは「プレイ中」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っても、それを受け容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、休眠パ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、消耗パイルへと移さなければなりません。

魔力の消費：魔力はふつう、魔力の目が出ているダイスを即時効果として消耗させることによって発生します。ほかに、モンスターの能力や魔法の術によっても、魔力が発生することがあります。発生させた魔力は、自分の手番が終了するまでは、モンスター召喚（レベル）やダイス捕獲（獲得値）などに使用するために“消費”できます。消費されずに手番終了時まで残った魔力は、消滅します。次の手番まで、とっておくことはできません。

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 & ベン・チャン
テストプレイ：ベン・チャン、ダン・マカーティ、レイリー・スコット、ブルース・キャスケル、ウッディ・パターソン、クリス・ハリス、カラム・フェラル、ジャスティン・ズリアン、ジェームズ・エプスタイン、クイン・エリオット
ルールブック：ウィリアム・ニープリング（文章）& 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 & “クアーク” の絵：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

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一丁目1番地
山碁ビル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。お電話でのご質問にはお答えできません。）
◆レイアウトデザインスタッフ
DTPワーク：鈴木佳成（株式会社ビィピィ）
◆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

⚠ 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。
●ご印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

Arclight Games

NECA
www.necanonline.com
WIZKIDS

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

KNOW YOUR QUARRIOR

汝の攻魔士を知れ

蛮族ノーム



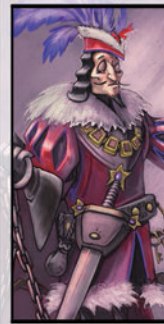
身の丈60センチそこそこの蛮族ノームたるブローガンは、庭園に飾ってある人形とは、わけが違います。ブローガンの堪忍袋の緒は、その身長ほどにも短いのです。ですから戦う気がないのなら、身長のことば話題にしないほうがよいでしょう！ ここ1000年以上、ブローガンはクイアーナ女王のキノコ園の守衛であり、その職を辞す気などさらさらありません。その頑強さは、女王への忠誠心に勝るとも劣りません。その攻撃を受け止めるのは、至難の業です！ 蛮族ノームを相手にするのなら、かかとへの付近を守りましょう！

いたずらいンプ



いたずらいンプは、悪ふざけやイタズラで知られる、小悪魔的なモンスターです！ その能力の範囲は、両足の鞭ひもを結んでしまうことから、集団をパニックに陥れるまでと、実に多様です！ 群れて襲ってくるので、逃げたり隠れたりしなくなるかもしれません、連中は執拗です。いたずらいンプを試そうとか捕まえようとかするのは、まったくお勧めできません。その高速で動かされる小さな翼は、まるでカミソリのような切れ味を備えており、骨をも断つのです！ 悲嘆と怒りを糧とする、いたずらいンプには気をつけて！

狩り場の王



狩り場の王ことヴィンチェンツォ・リッキは、相手から最後の1ペニーまで巻きあげることができる、調子のよい大ぼろ吹きです。ぜいたくが大好きで、一流の衣装と最も輝かしい宝石しか、身に着けません。泥棒および腐敗した税金収人の息子であるヴィンチェンツォ・リッキは、生まれながらの強欲にして二枚舌です。あまたの偽名で世界中を旅してまわり、数えきれない人々から盗みを働き、一文無しに追いこんできました。狩り場の王の近くでは、常に自分の財布に眼を光らせていることです！

楽園の熾天使



楽園の熾天使の美しさは、正義と公正の権化であればこそ。攻魔士の魂に最後の審判をくだす、地下の精霊であるともされています。神聖なる任務を背負ったこの楽園の熾天使は、善を成すためには、狡猾な戦士となります。森羅万象を受けますが、嫌な生きかたを導く者には同情を抱き、邪悪で下劣な生き方を選ぶ者は蔑みます。楽園の熾天使と共に善なる道を歩かなければ、永遠の呪いという代償を支払わされることになるでしょう。

巨獣トロール



半人前の頭脳しかないのですから、この2つ頭のモンスターに騙されるなんてことはないでしょう。巨獣トロール兄弟のクルガーとカーネルは、狩り場の洞窟の奥底の間のなか、誰も足を踏み入れようとしないう場所まで生を受け、育ちました。その巨体と百人力は、どんな敵でも何人でも寄せつけないほどで、地響きドラゴンですら一目置いています。その体臭だけで、とある村から人がいなくなったことがあるといわれています。そんなわけで、巨獣トロールには近づかないよう、常に警戒が必要です。

グードウー人形



むかしむかし、とある悪名高き魔法学者が、自分を決して好きになってくれない女性に、焦がれるような恋をしました。そこで魔法学者は彼女のグードウー人形を作り「自分を好きになってくれるまで待たせよう」と決心しました。ところが、この術に使用するゴブリンの血の量を間違え、自分の魂をその人形に閉じ込めることになってしまったのです！ 今や、狂気と気まぐれの権化となったこのグードウー人形は、歪んだ進化師自身であり、魂の持問者なのです！

は時多干闘卒の卒

KNOW YOUR QUARRIOR

クイアーナ女王の 終末決戦

英雄的なゲームプレイのための
プレイマッドらしきもの！

拡張セット
完全日本語版

ルールの概要

1. モンスターの得点化(得点したダイス1個につき解雇1個可能)
2. 6個取り出し、振り(活動プール)、準備する(召喚コスト=レベル、魔法は無条件で)
3. ライバルたちを攻撃
4. “狩り場”から獲物ダイス1つを捕獲(任意)
5. 消耗パイルと活動プールのダイスを休眠パイルへ移動
ダイス・バックが空になったら休眠パイルのダイスを中に入れる



休眠パイル



消耗パイル



待機エリア



活動プール

