

感情カードを集めてモンスターを進化させ、戦闘フェーズで進化させたモンスターと共に勝利を目指す戦略ゲームです！！プレイヤーはサイコロを振り、攻撃や守備、回避を行いながら戦闘を行います。最終戦闘では、モンスターのHPが多く残っているプレイヤーが勝者となります。

遊び方

準備

各プレイヤーは、以下の準備を行う。

- ・指定の用紙で、サイコロを作成する
- ・「最初のモンスター」カードを、持っておく。
- ・感情カードを、机の上に裏の状態に並べる
- ※強制戦闘カードや偵察カードは、中央付近に並べる
- ・成長条件（中間、最終成長）のカードを1枚引く

※成長条件に該当するカードを引けば進化することができる。

※該当するカードを進化する前に、戦闘で使用すると進化の素材として使用できない（中間成長の段階を踏まないと最終進化することができない）

遊びの手順

1. スタート位置は、手前のカードならどこからでもスタートして平気。
2. 先攻後攻を決める。
3. 毎ターン自分のいる位置から、上下左右1マスだけ進む。
4. 進みながら感情カードを集め、進化条件の達成や戦闘での勝利を目指す。
5. すべての感情カードを表にする or 現在いる位置から裏返しの感情カードに進めなくなった場合、最終戦闘に進む
6. 最終戦闘で勝利したプレイヤーが、勝ち（HPは、30からスタート）

イベントカード

- ・「強制戦闘カード」

剣が1つのマークだった場合はただの戦闘

剣が2つのマークだった場合は、相手の領土を1つ奪うことができる。

- ・「偵察カード」

どこでも1枚だけカードを裏返すことができ、相手の領土の場合は把握しているカードを奪うこともできる

進化について

- ・進化するとモンスターにバフが付く
- ・中間モンスターになると攻撃ダイスに+1された状態になりサイコロの出目が6から7に増えることとなる。
- ・最終モンスターは引いた感情カードの比率によって最終モンスターの形式が変化（喜・怒・哀・楽のいずれか）
- ・最終モンスターは、それぞれバフの内容が違う。

戦闘フェーズ

- ・サイコロを振って数値が大きい方が勝ち

攻撃…出たダイスの出目によってダメージを入れることが可能

守備…相手の攻撃ダイスの出目よりも上回るとダメージを食らうことがない。

そして攻撃ダイスの出目が守備ダイスの出目よりも上回っていた場合も守備ダイスを振っておけば、守備ダイスの出目分ダメージをカットする事ができる。

自分も相手も守備や回避していた場合は何も起こらない。

戦闘フェーズの例

Aさん：守備 5

Bさん：攻撃 4

だった場合はAさんに、ダメージが入らない

Aさん：守備 4

Bさん：攻撃 5

だった場合は攻撃の出目が上回っているが守備分防御できるので5-4でAさんは1ダメージしか食らわない計算

回避…攻撃ダイスの出目が回避ダイスの出目より上回っていた場合はダメージをもろに食らうが、回避ダイスの出目が上回って成功した場合はダメージを一切食らわない。

回避ダイスは出目が大きく設定されているのが特徴。

感情カードは1度使うと2度と使うことができない。

1度使ったカードは裏返して元の場所に置いておく

最終戦闘フェーズ

- ・最終戦闘ではHPが多かった方の勝ち
- ・終了時はどちらかのHPがなくなった時 or どちらかの手札（感情カード）が無くなったらである。

HP

バー

40

35

25

30

20

15

1

5

10

HP

グニー

40

35

25

30

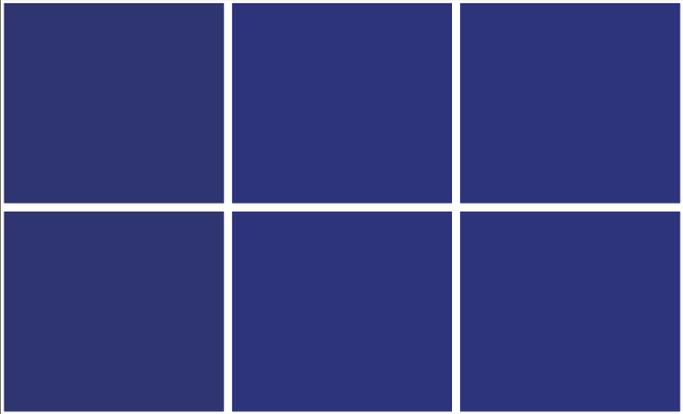
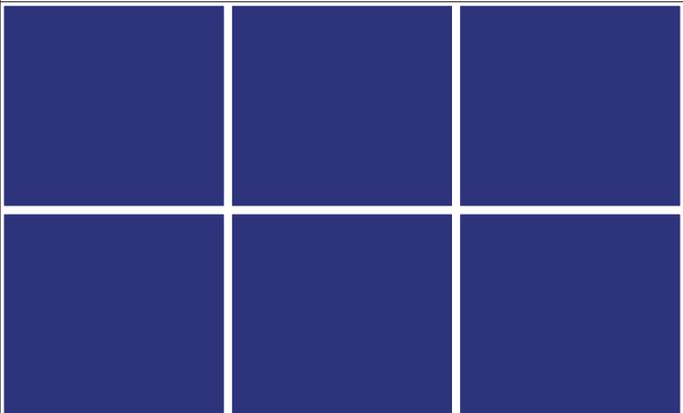
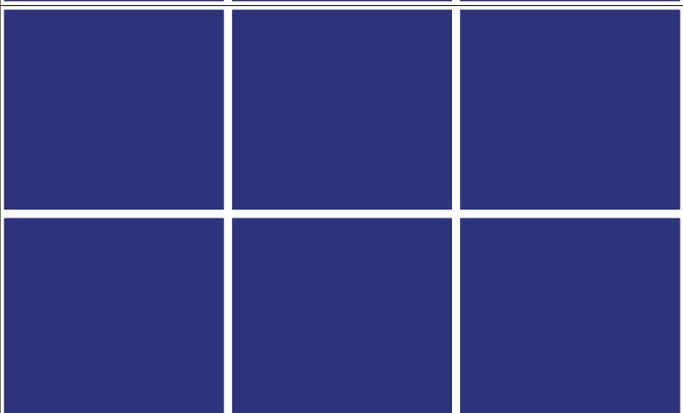
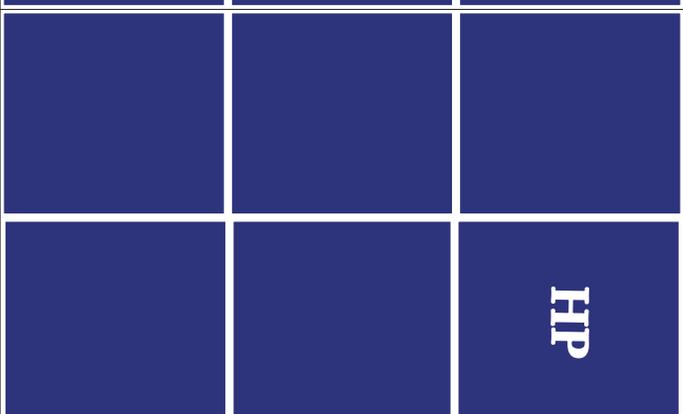
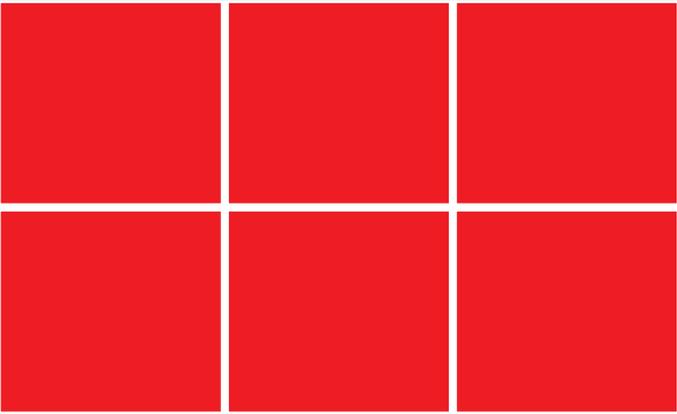
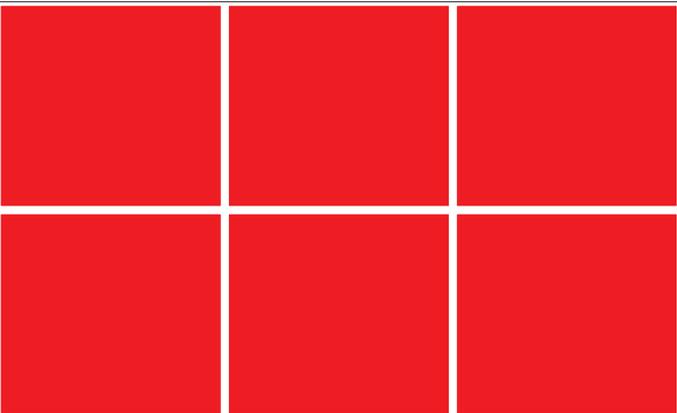
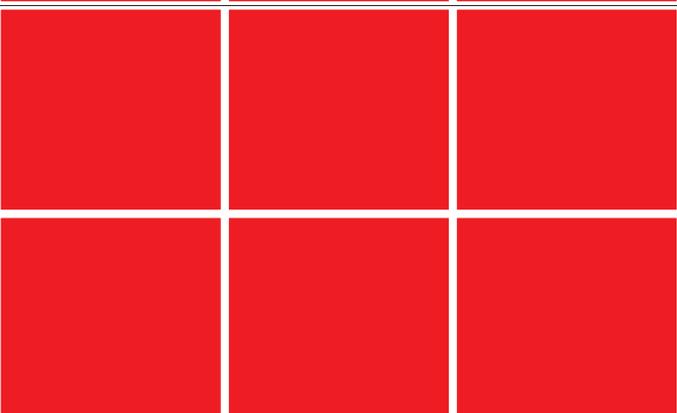
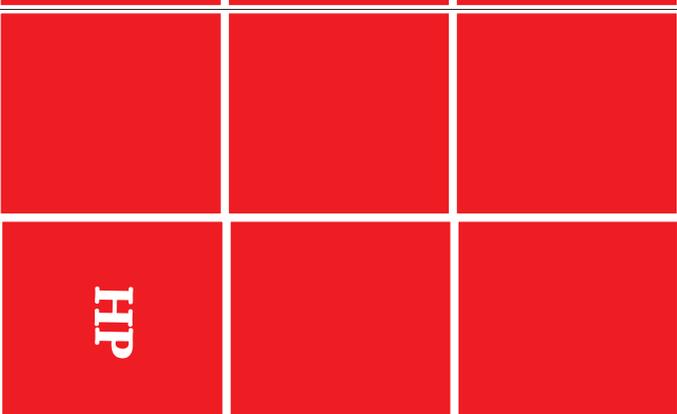
20

15

1

5

10

				<p>領地チップ</p> <p>自分の担当の色を決めます。 自分で表にしたカードに、 自分のチップを 置いていきます。</p> <p>また HP と書かれた チップは、HPバードで 現在の HP を表すための ものです。</p>
				

● ● 中間成長条件

喜カード
1枚以上

● ● 中間成長条件

怒カード
と
哀カード
1枚以上

● ● 最終成長条件

楽カード
3枚以上
※持っている感情カードの
多い感情に進化

● ● 中間のモンスター



ボーナス

特になし

● ● 中間成長条件

哀カード
1枚以上

● ● 最終成長条件

怒カード
と
楽カード
と
哀カード
1枚以上

※持っている感情カードの
多い感情に進化

● ● 最終成長条件

怒カード
2枚以上
喜カード
1枚以上

※持っている感情カードの
多い感情に進化

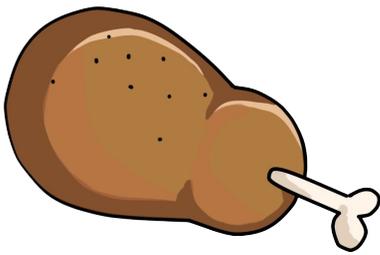
● ● 中間のモンスター



ボーナス

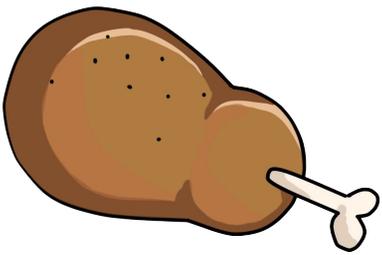
特になし

怒



守り：2~5
攻撃：3~6

怒



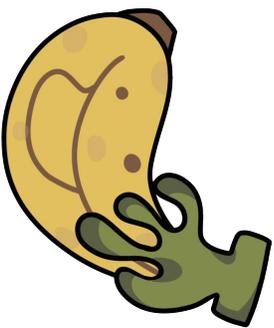
回避：1~6
攻撃：2~6

楽



攻撃：2~5
守り：3~6
攻撃：1~6

楽



攻撃：1~6
守り：2~4
守り：4~6

楽



守り：6~6
攻撃：1~2

楽



攻撃：1~6
守り：2~5
回避：1~6

偵察カード



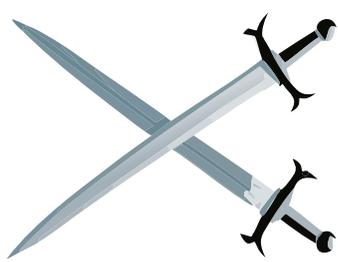
裏返しの領地を
1つ獲得できる
※獲得する領地の場所に、
制限は無い

偵察カード



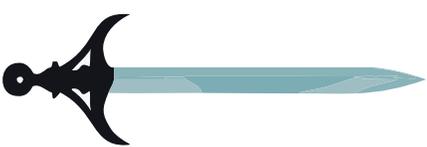
裏返しの領地を
1つ獲得できる
※獲得する領地の場所に、
制限は無い

戦闘カード



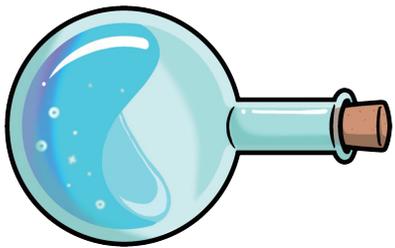
勝者が敗者から1つ
領士を奪うことができる

戦闘カード



戦闘のみ

喜



攻撃：4~5
回避：1~6
攻撃：2~6

喜



守り：4~6
回避：1~6

喜



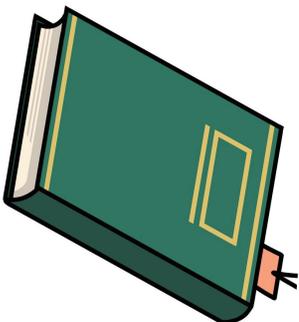
攻撃：2~4
回避：1~6

喜



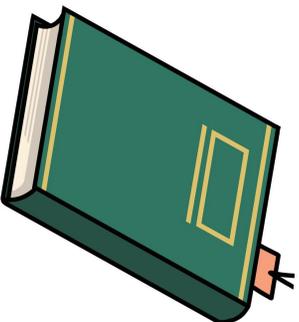
回避：1~6
守り：4~6
回避：1~4

哀



守り：3~6
回避：1~6
攻撃：1~6

哀



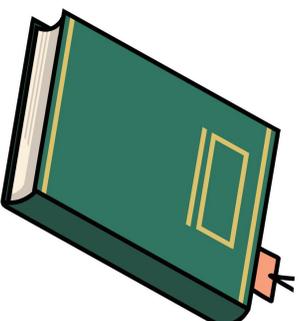
回避：3~6
守り：2~4

哀



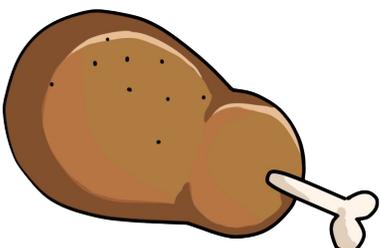
守り：6~6
攻撃：1~2

哀



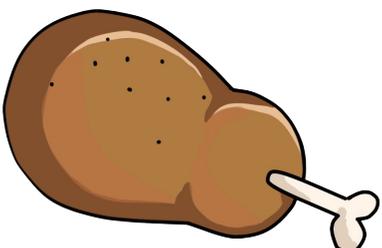
守り：2~5
守り：1~6
攻撃：3~6

怒



攻撃：4~6
回避：1~6
攻撃：1~3

怒



攻撃：1~6
攻撃：1~6
守り：1~3

● 喜びのモンスター ●



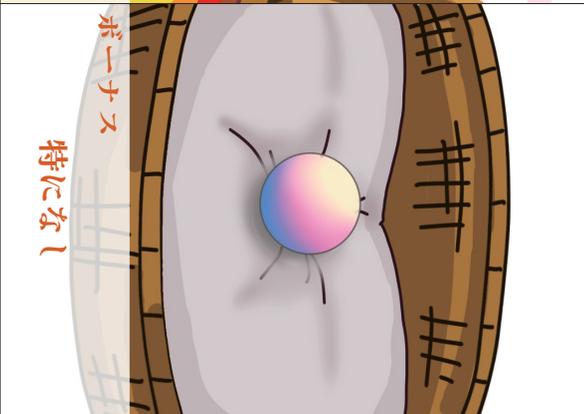
ボーナス
回避 +3

● 怒りのモンスター ●



ボーナス
攻撃 +2

● 最初のモンスター ●



ボーナス
特になし

● 哀しみのモンスター ●



ボーナス
守り +2

● 楽しいのモンスター ●



ボーナス
守り +1
攻撃 +1

● 喜びのモンスター ●



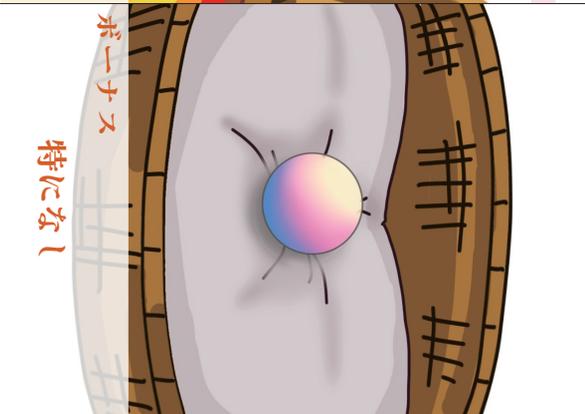
ボーナス
回避 +3

● 怒りのモンスター ●



ボーナス
攻撃 +2

● 最初のモンスター ●



ボーナス
特になし

● 哀しみのモンスター ●



ボーナス
守り +2

● 楽しいのモンスター ●



ボーナス
守り +1
攻撃 +1

