

# ウォーリアーズ 2 ~ 4 人 (おすすめ3~4)

プレイ

どんなゲーム？ダイスを使ったドミノオン

## 世界観

「魔法」と「獲物」をあやつる  
 攻魔士（ウォーリアー）となり  
 女王の騎士として認められるべく  
 モンスターを捕獲しよう

## 勝利条件

プレイ人数に応じた勝利点に  
 到達したプレイヤーが出たらゲーム終わり  
 (2人20点、3人15点、4人12点)

## 準備

基本カード

次元扉	助手	魔力源
○○○○○○	○○○○○○	○○○○○○

←種類重複しない  
ランダム

魔	魔	魔
○○○○○○	○○○○○○	○○○○○○

魔法カード

←種類重複しない  
ランダム

モ	モ	モ	
○○○○○○	○○○○○○	○○○○○○	
モ	モ	モ	モ
○○○○○○	○○○○○○	○○○○○○	○○○○○○


モンスターカード

## 手番

1ターン目は無し

- [待機エリア] モンスターを得点化し休眠パイル  
 →待機モンスターだったダイス数分 休眠パイル解雇 (任意)
- [活動プール] ダイスを取り出し振る
- [待機エリア] モンスター召喚 / 魔法準備 (任意)
- 攻撃！各防御プレイヤーは総攻撃力を待機エリアモンスターに  
 割り振る。
- 残った魔力分狩場からダイスを1個獲得 (任意)
- ダイスを休眠パイルへ

魔力源8、助手4個  
 をダイスバッグに入れる ←人数分

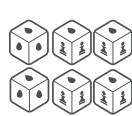


休眠パイル (捨てダイス)	待機エリア (召喚場所)
	活動プール (取り出したダイスを 振った結果を 置く場所)


## 用語補足

TCG (遊○王など) をやってる人は  
 下の用語でイメージするとわかりやすいかも

取り出したダイス    ダイスバッグ    休眠パイル    活動プール    待機エリア



手札



山札

捨て札  
(捨てダイス)

ダイス  
振る場所

召喚場所  
(攻撃・防御場所  
残ったら得点化  
する場所)

## ゲーム終わり

得点化した勝利点が下記になったら終わり  
 2人20点、3人15点、4人12点

## カードの見方

←価格

←カード名

←特殊能力説明  
(\*ダイス出たときの  
能力など)

↑ダイス出目紹介

## モンスター・ 魔法カード

## ダイス表記

←召喚に  
必要な魔力

←攻撃力

←守備力

## 分類

# ウォーリアーズ



2人 ~ 4人



30分前後



14歳 ~



中



2011年 ~

プレイ

時間

対象

難度

制作