

## ゲームの流れ

ラウンドカードを公開

### キャラクターの行動

移動

探索

交換

変換

パス

全員パスでラウンド終了

次のラウンドカードを公開

### ● キャラクターの行動について

このゲームは協力ゲームです。プレイヤー同士積極的に相談し、行動を決めましょう。  
各キャラはAPがある限り各種の行動ができます。

- 行動の順番は自由
- 同じキャラが、複数回同じ行動をしてもOK
- キャラの個性を活かして行動してみよう

### ● 所持品について

所持品の上限数は、そのキャラの【筋力】。  
所持品の素材・アイテムカードは、自分の前に公開し、他のプレイヤーも確認できるようにしましょう。

### ● APタイルについて

消費したAPタイルはウラ面にしてください。

# CHARACTER CARD

## キャラクターの行動一覧

**移動** 隣接するスポットにコマを移動 [1スポット移動ごとに1AP消費]

自分のいるスポットを探索し、素材カードを1枚獲得 [判定必要な場合あり]

**探索** **判定【能力値+サイコロ2つの出目合計=「難易度」以上→成功】**

サイコロを振る前に1APを追加消費すると、サイコロ1つ追加(最大5つ)  
ただし、判定に使える出目はあくまで2つだけ

**交換** 同じスポットのキャラ同士で所持品交換

[人数、個数に関わらず1回の交換で1AP消費 / 「科学王国」ではAP消費なし]

「科学王国」で施設を使ってアイテムを作る [エピソード1では「加工」「精錬」]

**変換** **変換【消費AP+必要な素材→アイテムカード獲得】** (ストックに置かれる)

消費APの数字が②の場合、対応する施設の性能や、  
ゲームに登場しているキャラ数(千空以外)によって変化  
また、「科学王国」にいる他のキャラが手助けして、一部のAP消費可能

**パス** 行動できない、したくない場合に宣言

NOT FOR SALE

キリトリ

## ゲームの流れ

ラウンドカードを公開

### キャラクターの行動

移動

探索

交換

変換

パス

全員パスでラウンド終了

次のラウンドカードを公開

### ● キャラクターの行動について

このゲームは協力ゲームです。プレイヤー同士積極的に相談し、行動を決めましょう。  
各キャラはAPがある限り各種の行動ができます。

- 行動の順番は自由
- 同じキャラが、複数回同じ行動をしてもOK
- キャラの個性を活かして行動してみよう

### ● 所持品について

所持品の上限数は、そのキャラの【筋力】。  
所持品の素材・アイテムカードは、自分の前に公開し、他のプレイヤーも確認できるようにしましょう。

### ● APタイルについて

消費したAPタイルはウラ面にしてください。

# CHARACTER CARD

## キャラクターの行動一覧

**移動** 隣接するスポットにコマを移動 [1スポット移動ごとに1AP消費]

自分のいるスポットを探索し、素材カードを1枚獲得 [判定必要な場合あり]

**探索** **判定【能力値+サイコロ2つの出目合計=「難易度」以上→成功】**

サイコロを振る前に1APを追加消費すると、サイコロ1つ追加(最大5つ)  
ただし、判定に使える出目はあくまで2つだけ

**交換** 同じスポットのキャラ同士で所持品交換

[人数、個数に関わらず1回の交換で1AP消費 / 「科学王国」ではAP消費なし]

「科学王国」で施設を使ってアイテムを作る [エピソード1では「加工」「精錬」]

**変換** **変換【消費AP+必要な素材→アイテムカード獲得】** (ストックに置かれる)

消費APの数字が②の場合、対応する施設の性能や、  
ゲームに登場しているキャラ数(千空以外)によって変化  
また、「科学王国」にいる他のキャラが手助けして、一部のAP消費可能

**パス** 行動できない、したくない場合に宣言

NOT FOR SALE