

モンスター大戦

2~6人 40~80分 10才~

「モンスターの島」に  統一国家を建国しよう！
モンスターを仲間にして戦場に出撃して勝利し
占領した戦場で完全勝利条件を達成しよう！



3地形に出撃！

陸 海 空

7属性バトル！

炎 水 風 雷 毒 死 酒

どのキャラを
どの戦場に
出撃させるかが
腕の見せどころ！


考案製造:あんちつく(antic-main.com)

イラスト:星乃だーつ

冒険者の酒場



陸 海 空

 魅力値で勝負！

【即時効果】

仲間:6

ラウンドの流れ

(1)「戦場フェイズ」

- ・戦場カード: **プレイ人数+2枚** 配置
←(左のを最後の戦場カードと扱う)
- ・「仲間:X」付近にキャラ**X枚** 配置

(2)「戦闘フェイズ」(各戦場に対し)

- 1: 出撃(同時出し)(手札→出撃中)
- 2: 地形確認
- 3: 戦闘
- 4: 占領
- 5: 戦場カードの効果
- 6: 行動終了(出撃中→行動済)

(3)「帰宅フェイズ」

(行動済→手札)

完全勝利条件

政治、経済、宗教、軍事のうち
どれか**3個**を入手(占領)

自軍上限枚数

基本**6枚**(主人公2枚+他キャラ4枚)
(領地で**8枚**まで増えます♪)

戦闘

炎 水 風 雷 毒 死 酒

BP(バトルポイント、戦闘値)

- 1: 属性無効化 **炎** 無効化 → BP **炎**
- 2: 属性弱点 **炎** 弱点 ← BP **炎**
- 3: 属性吸収 **炎** 吸収 ↔ BP **炎**
「占領」終了までBPを吸収♪
- 4: BPで勝負!(同数→共倒れ)

魅力値で勝負! の場合

- 1: 魅力値で勝負!(同数→ジャンケン)
- 2: 「仲間:X」の場合(魅力値**1以上必要**)
魅力値の高い人から1枚ずつ仲間化
- 2: 「魅了」の場合(魅力値**1以上必要**)
魅力値が最も高い人のみ実施


特殊能力

主人公: 暗殺、魅了、リストラ無効化
 地形能力付与: 一緒に「出撃中」の
 自軍1枚に地形能力を付与♪
 一発屋: 出撃後は必ず捨札へ!
 回復: 手札の回復キャラ1枚と
 行動済の自軍キャラ1枚を交換♪

冒険者の酒場



陸 海 空

 魅力値で勝負！

【即時効果】

仲間:6

ラウンドの流れ

(1)「戦場フェイズ」

- ・戦場カード: **プレイ人数+2枚** 配置
←(左のを最後の戦場カードと扱う)
- ・「仲間:X」付近にキャラ**X枚** 配置

(2)「戦闘フェイズ」(各戦場に対し)

- 1: 出撃(同時出し)(手札→出撃中)
- 2: 地形確認
- 3: 戦闘
- 4: 占領
- 5: 戦場カードの効果
- 6: 行動終了(出撃中→行動済)

(3)「帰宅フェイズ」

(行動済→手札)

完全勝利条件

政治、経済、宗教、軍事のうち
どれか**3個**を入手(占領)

自軍上限枚数

基本**6枚**(主人公2枚+他キャラ4枚)
(領地で**8枚**まで増えます♪)

戦闘

炎 水 風 雷 毒 死 酒

BP(バトルポイント、戦闘値)

- 1: 属性無効化 **炎** 無効化 → BP **炎**
- 2: 属性弱点 **炎** 弱点 ← BP **炎**
- 3: 属性吸収 **炎** 吸収 ↔ BP **炎**
「占領」終了までBPを吸収♪
- 4: BPで勝負!(同数→共倒れ)

魅力値で勝負! の場合

- 1: 魅力値で勝負!(同数→ジャンケン)
- 2: 「仲間:X」の場合(魅力値**1以上必要**)
魅力値の高い人から1枚ずつ仲間化
- 2: 「魅了」の場合(魅力値**1以上必要**)
魅力値が最も高い人のみ実施

特殊能力

主人公: 暗殺、魅了、リストラ無効化
 地形能力付与: 一緒に「出撃中」の
 自軍1枚に地形能力を付与♪
 一発屋: 出撃後は必ず捨札へ!
 回復: 手札の回復キャラ1枚と
 行動済の自軍キャラ1枚を交換♪

モンスター大戦

2~6人 40~80分 10才~

「モンスターの島」に  統一国家を建国しよう！
モンスターを仲間にして戦場に出撃して勝利し
占領した戦場で完全勝利条件を達成しよう！



3地形に出撃！
陸 **海** **空**
7属性バトル！
炎 **水** **風** **雷** **毒** **死** **酒**

どのキャラを
どの戦場に
出撃させるかが
腕の見せどころ！

考案製造:あんちつく(antic-main.com)

イラスト:星乃だーつ

モンスター大戦

2~6人 40~80分 10才~

「モンスターの島」に  統一国家を建国しよう！
モンスターを仲間にして戦場に出撃して勝利し
占領した戦場で完全勝利条件を達成しよう！



3地形に出撃！
陸 **海** **空**
7属性バトル！
炎 **水** **風** **雷** **毒** **死** **酒**

どのキャラを
どの戦場に
出撃させるかが
腕の見せどころ！


考案製造:あんちつく(antic-main.com)

イラスト:星乃だーつ

冒険者の酒場



陸 **海** **空**

 魅力値で勝負！

【即時効果】

仲間:6

ラウンドの流れ

- 「戦場フェイズ」
 - ・戦場カード: **プレイ人数+2枚** 配置
←(左のを最後の戦場カードと扱う)
 - ・「仲間:X」付近にキャラ**X枚** 配置
- 「戦闘フェイズ」(各戦場に対し)
 - 出撃(同時出し)(手札→出撃中)
 - 地形確認
 - 戦闘
 - 占領
 - 戦場カードの効果
 - 行動終了(出撃中→行動済)
- 「帰宅フェイズ」
(行動済→手札)

完全勝利条件

政治、経済、宗教、軍事のうち
どれか**3個**を入手(占領)

自軍上限枚数

基本**6枚**(主人公2枚+他キャラ4枚)
(領地で**8枚**まで増えます♪)

戦闘

炎 **水** **風** **雷** **毒** **死** **酒**

BP(バトルポイント、戦闘値)

- 属性無効化 **炎** 無効化 → BP **炎**
- 属性弱点 **炎** 弱点 ← BP **炎**
- 属性吸収 **炎** 吸収 ↔ BP **炎**
「占領」終了までBPを吸収♪
- BPで勝負！(同数→共倒れ)

魅力値で勝負！ の場合

- 魅力値で勝負！(同数→ジャンケン)
- 「仲間:X」の場合(魅力値1以上必要)
魅力値の高い人から1枚ずつ仲間化
- 「魅了」の場合(魅力値1以上必要)
魅力値が最も高い人のみ実施

特殊能力

主人公:暗殺、魅了、リストラ無効化

地形能力付与:一緒に「出撃中」の
自軍1枚に地形能力を付与♪

一発屋:出撃後は必ず捨札へ！

回復:手札の回復キャラ1枚と
行動済の自軍キャラ1枚を交換♪