

🌟 パターン B: オーバーキル！（致死範囲を超えた）

エイリアンが大爆発！死体処理班に怒られる！

1. オーバーキルした人全員：

😬の右上の数字分（オーバーキル失点）、勝利点トラックを後退（0点以下は減点しない）

2. 😊上にキューブを置いていた人全員：

キューブ1個につき1VP獲得

3. 撃退時効果は適用されない

4. すべてのキューブを持ち主に返し、😬を捨札置き場へ

😬 パターン C: ダメージ不足（致死範囲に届かない）

まだ生きている！次のチャンスを待て！

1. ダメージトラック上の、ダメージを与えた数字に自分のキューブを置く

2. 😬は場に残り、次回以降の攻撃に引き継がれる

💡重要: 同じ😬構成で同じ😬を攻撃した場合、リーダーから最も離れている人のみキューブを置く

複数人が同じ😬を攻撃した場合

😬の合計値が低い人から順に判定を処理

各攻撃のダメージは累積します

いずれかの攻撃で撃退またはオーバーキルされた場合、それ以降の攻撃は無効

例：

(1) プレイヤー A が攻撃 → ダメージ不足でキューブ配置

(2) プレイヤー B が攻撃 → A のダメージに追加して判定 → 撃退成功！

(3) プレイヤー C の攻撃は無効（すでに撃退されたため）

フェイズ④ ラウンド終了

1. 😬をすべて手札に戻す

※😬の効果で戻らないこともある

2. 新しい😬を補充

戦闘エリアに残っている😬を含めて、参加人数と同じ枚数になるまで山札めくり並べる

3. リーダー交代

リーダーマーカーを左隣のプレイヤーに渡す

4. 次のラウンドへ！

ゲーム終了

以下のいずれかの条件を満たしたらゲーム終了：

1. ラウンド終了時に20VP以上獲得している人がいる

2. 山札のカードがすべてなくなった

→ 最もVPが多い人が勝利！

同点の場合：リーダーから最も離れている人が勝利

よくある質問（FAQ）

Q1: 😬を1枚も出さずにパスできますか？

A: いいえ、必ず1枚以上の😬を選んで😬を攻撃する必要があります。

Q2: ダメージトラックにすでにキューブがある場合は？

A: その位置からダメージを進めます。累積ダメージで判定します。

Q3: リーダーマーカーは何に使いますか？

A: ダイスを振る人の特定と、同点時や効果適用の優先順位決定に使います。

Q4: 複数の😬に同時に攻撃できますか？

A: いいえ、1ラウンドで攻撃できるのは1人1体のみです。

Q5: キューブが足りなくなったら？

A: 6個すべて場に出ている場合、新たにキューブを置くことはできません。

既存のキューブが戻ってくるまで待ちましょう。

Q6: 「このカードが場にある間、全てのエイリアンへのダメージが1減る」系の効果をもつ

エイリアンカードが複数出ていたら効果は重複しますか？

A: 効果は重複します。ダメージが1減るエイリアンとダメージが2減るエイリアンがいたら3減ります。

Q7: ダメージ減少 or 増加系の効果をもつエイリアンカードが出ていたら撃破時に他のエイリアンへ

ダメージを与える効果に影響しますか？

A: 影響します。例えばダメージが1減るエイリアンが出ている場合、撃破時に他のエイリアンへ

1ダメージ与える効果は0ダメージとなります。

クレジット

ゲームデザイン：黒田政志／アートワーク：黒田政志

制作：NAYAMU GAMES

