

モンスターズ ブライド!

説明書

基本情報

プレイ人数	1人
対象年齢	12歳以上
プレイ時間	15～20分
ジャンル	1人用ダイスゲーム

内容物

バディカード	4枚
モンスター娘カード	20枚
魔王ちゃんカード	5枚
旅支度カード	1枚
ダイス	5個
説明書	1枚
補足資料	1枚

イントロダクション

ここは人間と魔族が仲良く共存する世界。唯一の悩みは、結婚トラブル。
魔族は気に入った相手のもとへ、すぐさま嫁として転がり込んでくるのです。

そんな世界で平和に暮らすあなた。ある日一通の手紙が届きます。
それは魔王城で執り行われる結婚式への招待状でした。
——そしてなぜか新郎の欄には、あなたの名前が。
まったく身に覚えのない話。けれど新婦の名前を見てあなたは気が付きます。
幼い頃、ほんの短い間だけ一緒に遊んだ魔族の女の子。別れの日に盛大に泣いていたあの子です。

招待状は、こう締めくくられていました。

**「魔王となり、権力も得て、ついにあなたをお迎えする準備が整いました。
一日も早いご到着をお待ちしています。」**

結婚なんて考えてもいなかったあなたは、戸惑い半分、会いたさ半分。
悩んだ末に「一度会って、直接話をしよう」と旅支度を始めるのでした。
旅の果てに待つのは、円満解決か、それとも——?

ゲームの流れ

このゲームは前半の【キャラバンフェイズ】と、後半の【魔王城フェイズ】に分かれています。道中出会ったモンスター娘たちの協力を得ながら旅を進め、魔王ちゃんに会いに行きましょう!

カードの種類

◆バディカード

あなたを心配して、旅に付いてきてくれるお姉さん。実は皆、あなたに婿入りされると困る。



◆魔王ちゃんカード

あなたを一途に思い、到着を楽しみに待つ少女。



◆モンスター娘カード

道中各地で出会うモンスターたち。イベントをこなすと気に入られ、嫁入りと称して転がり込んでくる。



◆旅支度カード

様々なアクションを管理するシステムカード。



ゲームの準備と配置例

1 バディカード4枚の中から任意の1枚を選び、バディ置き場に置く。
残り3枚は使用しないため除外する。
旅支度カードも置き場に置く。

2 モンスター娘カードを裏向きのままよく切り、山札置き場に置き、上から6枚を行先エリアに裏向きで並べる。

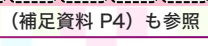
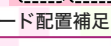
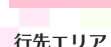
3 ★3の魔王ちゃんカード3枚を裏向きでよく切り、うち1枚を裏向きのまま魔王ちゃん置き場に置く。その上に★2、★1の順で魔王ちゃんカードを裏向きで重ねる。

< カード配置例 >

キャラバンエリア

1	2	3	4	5	6
遭遇エリア	旅支度カード	バディ			
置き場	置き場	置き場			

魔王ちゃん置き場



※カード配置補足(補足資料 P4)も参照

ゲーム前半：キャラバンフェイズ

★魔王城を目指す旅が始まります。仲間たちの力を借りながら進みましょう。

1 行先を1か所選ぶ

行先エリアを1か所選び、その一番上のモンスター娘カード1枚を遭遇エリアに表向きで置きます。



2 ダイスロール

手持ちのダイスを全て振ります。ダイスの初期数は3個。

【ダイス数強化】で最大5個まで増やせます。



3 ダイスを割り当てる

振ったダイスを、以下の①～④へ自由に配置して割り当てます。このダイス割り当ての最中、パディやキャラバンエリアのモンスター娘のスキルは好きなタイミングで使用できます。



□遭遇エリア

①モンスター娘イベント

【成功】記載のイベント全てに出目を割り当てた場合、勝手に嫁入り！そのモンスター娘をキャラバンエリアの好きな空き(1～6)へ配置します。

【失敗】イベントの出目を割り当てられなかった場合、カードを表向きのまま元の行先エリアに戻し、このターン「キャラバン速度」へ割り当てるダイスの出目を、割り当てた後に+2します。(出目の最大値は6)

□旅支度カード

②キャラバン速度

割り当てた出目の番号から、出目の枚数だけ山札のカードを裏向きで順に補充します。カードがある場所は上に重ね、山札が足りなければあるだけ補充します。ダイスを割り当てない場合、出目4を割り当てたものとして補充します。
例：出目5を割り当てた場合 5→6→1→2→3 の順に1枚ずつ補充します。

③行先調査

出目に関係なく、割り当てたダイスの個数+1枚まで、行先エリア各箇所の一番上のカードをその場で表にできます。表にした後は裏に戻しません。

④ダイス数強化

手持ちのダイス個数(割り当て済みも含む)と同じ出目を割り当てると、次回以降、ダイスロールで振るダイスの数を+1個します。
例：現在3個なら出目3で強化、現在4個なら出目4で強化/ダイスは最大5個まで

4 割り当てたダイスの処理を順に行う

上記4つのアクションの効果を①から④の順に解決します。

その後【キャラバンが6枚で満員】または【山札が0枚】なら魔王城に到着！
⇒魔王城フェイズに移行します。

そうでない場合、ダイスを回収しフェイズの最初に戻ります。

ゲーム後半：魔王城フェイズ

★ついに到着した魔王城！魔王ちゃんはあなたの到着を喜びますが、その大所帯にやきもちを焼いて話を聞いてくれません。なんとかだめて説得しましょう！
※魔王城フェイズでは旅支度カードは使用しません

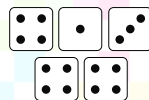
1 魔王ちゃんカードをめくる

魔王ちゃん置き場からカードを1枚めくり、遭遇エリアに表向きで置きます。



2 ダイスロール

手持ちのダイスを全て振ります。キャラバンフェイズで強化したダイス数はそのまま引き継がれます。



3 魔王ちゃんイベントにダイスを割り当てる

振ったダイスを魔王ちゃんカードのイベントに配置して割り当てます。パディカードやキャラバンエリアのカードは、キャラバンフェイズ同様好きなタイミングで使用できます。カード記載のイベントを両方埋めきれなかったかで、手順が分岐します。



◆イベントを両方埋めきった！

魔王ちゃん説得成功！カードを脇へ除け、フェイズの最初に戻ります。装い新たに再び挑んできます！

◆イベントを埋めきれなかった…

埋めたイベントはクリアとなり、次回は未達成のイベントから割り当てます。魔王ちゃん攻撃に進みます。

⚡魔王ちゃんの吹き飛ばし魔法攻撃

やきもちを焼いた魔王ちゃんは、得意の魔法で仲間を魔王城の外に吹き飛ばしてしまいます！ダイスを【1+キャラバンエリアの空き】の数(最大5)だけ振り、それぞれの出目と同じキャラバンエリアの番号にいるモンスター娘カードを除外し、空きにします。その後『[2]ダイスロール』に戻ります。

クリア条件

◆ゲームクリア

★3魔王ちゃんのイベントを両方埋めきったらゲームクリア！無事説得して、みんなと仲良く暮らすハッピーエンド！

◆ゲームオーバー

魔王城で仲間が全ていなくなったら、ゲームオーバー。めでたく魔王ちゃんの婿となり、溺愛されてハッピーエンド！