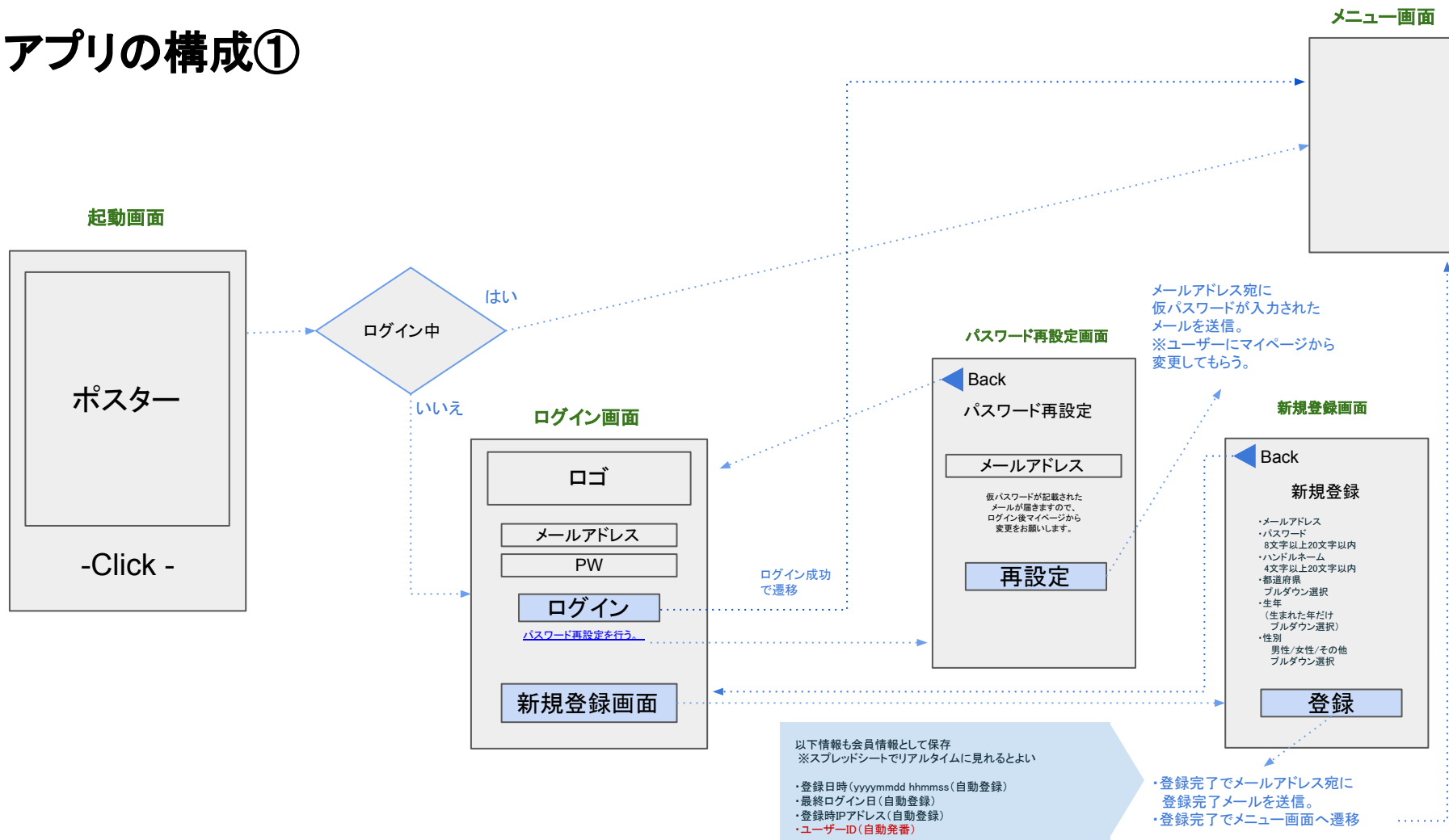


5ROUND

UIUXイメージ案

アプリの構成①



アプリの構成②

公式サイトへリンク外部ブラウザ立ち上げ
<https://5r.kuro-sen.com/>

今後実装
フレンドリストから「対戦依頼」を送信したり、通算対戦履歴、最終ログイン日、フレンドのプロフィールを確認できる。
フレンドはハンドルネームやIDで検索して登録も可能

ハンドルネーム変更可能
4文字以上20文字以内

今後フレンド機能と一緒に実装したい。
フレンド申請されると通知が行き、承認するとフレンドリストに追加

対戦履歴詳細

メニュー画面

システム設定

マイページ

対戦履歴

公式 サイト 対戦履歴 フレンド マイページ

バナー画像 (告知用)

オンライン対戦

ランク対戦

CPU対戦

ルール説明

Back

5roundからのお知らせ
・プッシュ通知on/off
・メール通知on/off

オンライン対戦 マッチ通知
・プッシュ通知 on ※変更不可
・メール通知 on/off

フレンド申請
・プッシュ通知on/off
・メール通知on/off

問い合わせ
ユーザーID: 3434823

Back

画像 ランク
ハンドルネーム

アップロード @Twitterアカウント

コメント (100文字以内)

保存

メールアドレス変更

パスワード変更

Back

2023年10月1日 10時30分

画像 プラチナ1 モモタロウ 勝利 フレンド申請

対戦履歴

Back

2023年10月1日 10時30分
対戦ID : aavbdfsgfgfgrfg

画像 プラチナ1 モモタロウ 勝利

ユーザーID : 3434823

勝利条件1 : 「覇者」
相手プレイヤーのユニットを全滅させる

試合ログ

フレンド申請

対戦依頼

通知

Back

5round Beta版リリース!
待望のアプリ化が実現しました。

通知

今後実装を進めていきたいですが、
まずは今回のご依頼金額で
基本機能+オンライン対戦ができる
ところまで実装までに行ければと思います。

ランク戦実装後に
自分のランクを表示

Twitterアカウントを連携して登録できる。
ワンクリックで試合結果をTwitterに共有したり。

今後実装したい
試合のテキストログが見れる・コピーできる

試合の勝利内容を表示

対戦IDは部屋作成時に自動発番

今後実装

今後開発
対戦依頼を申し込むと
募集する画面
へ飛ぶ。

アプリを開いていれば、通知でお知らせ。

アプリを開いていなければ
Push/メール通知でお知らせ

問い合わせ分類:「バグ・改善要望」「その他」を選択して内容を記載し送信できるようにしたい。
送信されるとスプレッドシート等に溜めておきたい。

ユーザーIDを表示する

新パスワードを設定できる

新メールアドレスを入力して
メールアドレス変更
完了メールを送付する。

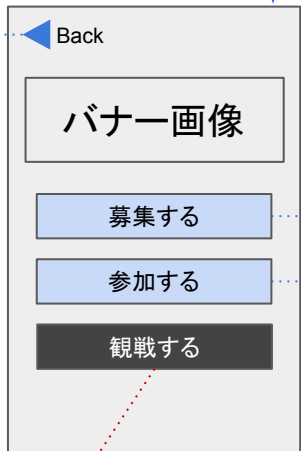
直近20試合を確認可能

「運営からのお知らせ」や
「フレンド申請」等の通知を
こちらに表示したい。

アプリの構成③

メニュー画面

オンライン対戦

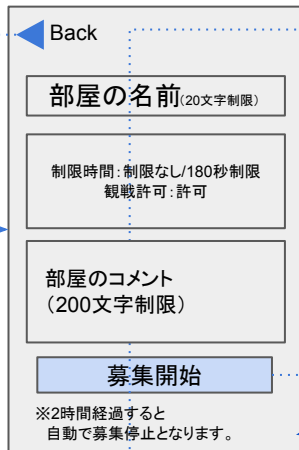


今後実装
観戦許可がONの試合について、
「ロビー」と同じようなUI/UXで
対戦中の部屋を選択して
リアルタイムに観戦できる。
(不正を防ぐために両者の作戦は見えない。
第三者視点で バトルフェイズは見える)

※用途:大会実況用



募集する



鍵付きは
今後実装

募集詳細(募集側)



対戦IDは
部屋作成時に自動発番

今後実装
Twitterでハッシュタグ
「#5Round対戦募集」をつけて
つぶやける。

今後実装
ディープリnk
取得しSNS等で
シェアできる。

今後開発
フレンド
選択肢で
通知
出せる

プロフィール
確認が可能。
戻り先は
募集詳細
(参加側)

募集側は試合を
開始するか、断るかを選ぶ。
断ると「試合はキャンセル
されました」と相手に表示。
5分以上選ばれないと
自動でキャンセル

両者READYになると、試合開始

<募集側に通知>
アプリを開いていれば
「対戦開始確認」へ強制遷移

アプリを開いていなければ
Push通知でお知らせ

参加側は
参加取り消しができる。

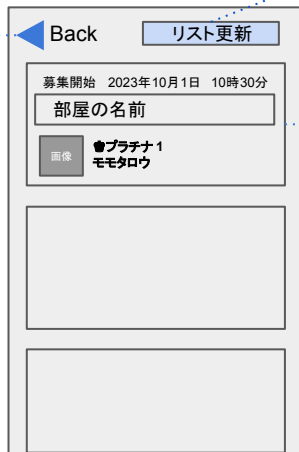
相手のプロフィール



今後実装

プロフィール
確認が可能。
戻り先は対戦
開始確認画面

ロビー



リストが更新

募集開始が
新しい順で
表示される。

募集詳細(参加側)



対戦開始確認



プロフィール
確認が可能。
戻り先は対戦
開始確認画面

アプリの構成④

アクションの残り時間を表示

過ぎると負け

30秒切ると色が変わる。

なしの時は「なし」

ゲーム開始準備(ユニットカードの配布)

時間
プレイのヒントや今何するべきかの補足テキストが表示され読める。

確認画面が出て「降参」を押すと降参できる。

中断申請画面が出て、相手が「承諾」すると中断できる。「再開」を両者が押すと「再開」出来る。

今何をしたらいいかの指示文章が出てくる。

対戦相手が準備完了になると点灯表示
※準備完了じゃない場合は非表示

カード長押しで拡大して詳細を確認出来る。
※カード画像+補足説明テキストを表示

ユニットのコストを表示

選択中のカードは緑の色が変わる。

ユニットカードの配布の流れの中で選んだ自分の手札を見ることが出来る。

ユニットカードの配布の流れが完了するまで繰り返す。

完了すると「パーティーの構築」&「前衛と後衛を決める」へ移動

10:22 バッテリー一残量 赤 & 紫陣営 残り時間 100秒 ヘルプ 中断 降参

ターン:1 AP:3 GOLD:300 対戦相手:準備完了

12枚の中から手札に加える3枚をタップして選んでください。

3 3 3 3

3 3 3 3

3 3 3 3

手札を見る 決定

手札一覧

手札を表示

選択されていないユニット部分はグレイアウトしておく。

10:22 バッテリー一残量 赤 & 紫陣営 残り時間 100秒 ヘルプ 中断 降参

ターン:1 AP:3 GOLD:300 対戦相手:準備完了

現在の手札

3 3 3 3

3 3 未選択 未選択

未選択 未選択 未選択 未選択

手札の選択に戻る

アプリの構成⑤

ゲーム開始準備

(「パーティーの構築」&「前衛と後衛を決める」)

10:22 バッテリー一残量 赤 & 紫陣営 残り時間 100秒 ヘルプ 中断 降参

ターン:1 AP:3 GOLD:300 対戦相手:準備完了

前衛と後衛の場所にユニットをドロップしてセットしてください。
選ばれなかったユニットは「みはり台」にセットされます。

合計コスト:14

前衛 1	前衛 2	
後衛 1	後衛 2	後衛 3

3	2	5	4	3	2
ユニット1	ユニット2	ユニット3	ユニット4	ユニット5	ユニット6
3	2	5	4	3	2
ユニット7	ユニット8	ユニット9	ユニット10	ユニット11	ユニット12

決定

セットされた前衛後衛の合計コストを表示

※コスト15を超える場合は赤文字で表示

ユニットのコストを表示

ドラッグ&ドロップでユニットを前衛と後衛にセットできる。

「みはり台」へ「みはり」を設置する画面へ移動

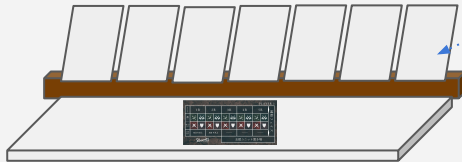
※コスト15を超える場合は、移動できない。

ゲーム開始準備(みはり台の設置)

10:22 バッテリー一残量 赤 & 紫陣営 残り時間 100秒 ヘルプ 中断 降参

ターン:1 AP:3 GOLD:300 対戦相手:準備完了

「みはり台」7枚まで「みはり」をドロップしてセットしてください。「みはり」を下にドロップすると「みはり台」から外すことが可能です。「みはり」はドラッグして左右の調整が可能です。



ドラッグして左右に移動できる。(重複可能)

下にドロップすると、みはり台から削除できる。

上にドロップしてみはり台に設置できる。

前衛と後衛に選ばれたカードは選択不可、グレイアウトしておく。

ユニット1	前衛 1	後衛 2	ユニット4	ユニット5	ユニット6
ユニット7	ユニット8	前衛 2	ユニット10	後衛 1	後衛 3

決定

あくまで自分側からみはり台を見る立場であり、相手から実際どう見えているかは分からないようになっている。

※立体的な感じで見れると良い。

ドラッグして左右に移動できる。(重複可能)

下にドロップすると、みはり台から削除できる。

上にドロップしてみはり台に設置できる。

前衛と後衛に選ばれたカードは選択不可、グレイアウトしておく。

両者決定でスタートフェイズへ移動

アプリの構成⑥

スタートフェイズ



かっこいい感じのモーションで
ターンカウントとAP上限が
変化したことを知らせる。

確認ボタンが出て、確認を押すと準備完了
両者準備完了でバトルフェイズへ

アプリの構成⑦

作戦フェイズ(作戦画面)

10:22 バッテリー 一残量 赤 & 紫陣営 残り時間 100秒 ヘルプ 中断 降参

ターン:1 AP:3 GOLD:300 対戦相手:準備完了

各ROUNDをタップして作戦を決めましょう。「みはり台」から敵の作戦の確認をしたり、「ゲームボード」から今の状況を確認できます。

ROUND 1R 2R 3R 4R 5R 補給フェーズ

敵 赤に しえん ガード +2 未設定 紫 青 特殊 攻撃2 紫と 後衛 交代

味方 5Round 支援 未設定

各トークン・マーカー状況

AP:3/3 SPマーカー:1/6 しえん :0/1
 いどう1 :0/1 いどう2:1/1 いどう3:1/1
 こうげき(赤):1/1 こうげき(紫):0/1

ゲームボードへ みはり台へ

次のフェイズへ

各ラウンドをタップで「アクションウインドウ」が立ち上がりアクションの変更が可能

現在の作戦設定状況がここから見える。

ROUNDに設定したアクションが端的に表示される。

※マーカーやトークンも作戦通りに設置される。相手からはこれしか見えない。

各残高が確認できる。使い切ると色が変わる。

トークン・マーカーが無く設定できないとグレーアウト

確認ボタンが出て、確認を押すと準備完了両者準備完了でバトルフェイズへ

アクションを選択しないこともできる。

ゲームボードへ移動

みはり台へ移動

作戦フェイズ(アクションウインドウ)

10:22 バッテリー 一残量 赤 & 紫陣営 残り時間 100秒 ヘルプ 中断 降参

ターン:1 AP:3 GOLD:300 対戦相手:準備完了

ROUNDの作戦を決めたら「更新」しましょう。ゲームボードのカードを長押しで「現在のステータス」を確認できます。

アクション選択

ガード しえん いどう こうげき 未選択

ガード ラウンド中 前衛DEF+3

SP 3/3使用

増やす 減らす

ゲームボード

更新

そのカードのカード詳細へ移動

アクションを更新して作戦画面へ

現在選択されている「しえん」の種類としえん効果を表示する。

しえん ラウンド中 ATK+3

しえん ユニット

ユニット:パンバイア しえん :ヒット

選択 リセット

しえん先 ユニット

「選択する」を押すと「みはり台」へ移動し、「みはり台」に設置してあるユニットを選択して、「みはり台」から削除。「しえんユニット」に登録できる。「リセット」ボタンでリセット可能 ※リセットするとみはり台元の位置へ

いどう 赤が 後衛1と入替

移動元 ユニット

移動先 ユニット

後衛1 後衛2 後衛3

移動元ユニットと移動先ユニットをタップで決める。

タップが完了すると矢印が出る。

こうげき 赤が青へ攻撃

攻撃先 ユニット

攻撃元 ユニット

通常 AP0 SP0 特殊1 AP2 SP2 特殊2 AP2 SP1

攻撃元ユニットと攻撃先ユニットをタップで決める。

タップが完了すると矢印が出る。

攻撃方法を選択できる。APやSPが足りない場合は赤色にする。選択はできる。ROUND前にアイテムやモンスター効果により条件を達成すれば攻撃できる。

Round1はAGI6以上、Round2はAGI4以上でないとき攻撃しても失敗になる判定を入れる。

アプリの構成⑧

作戦フェイズ(みはり台の設置)

10:22 バッテリー一残量 赤&紫陣営 残り時間100秒 ヘルプ 中断 降参

ターン:1 AP:3 GOLD:300 対戦相手:準備完了

敵の作戦を見て、作戦を考えましょう。
味方の「みはり台」にある「みはり」の位置を動かすことも可能です。

左 正面 右

みはり台越しに相手の作戦が見える

タップで目線を変更して3か所から切替して覗くことができる。

ドラッグして左右に移動できる。(重複可能)

相手がみはり台にいるとき、お互いに今どの位置から見られているかを分かるようにしたい。
あ！今見てるという具合に。

作戦に戻る ゲームボードへ

作戦画面へ移動

ゲームボードへ移動

みはり台へ移動

作戦フェイズ(ゲームボード)

10:22 バッテリー一残量 赤&紫陣営 残り時間100秒 ヘルプ 中断 降参

ターン:1 AP:3 GOLD:300 対戦相手:準備完了

カードをタップするとステータスや装備中アイテム、長押しでカードの拡大表示が可能です。

味方

みはり: 7 捨て札: 0	みはり: 6 捨て札: 0
けん: 自1 死0	けん: 自1 死1
ま: 自0 死1	ま: 自0 死0
ゆみ: 自0 死1	ゆみ: 自2 死0
ふし: 自1 死0	ふし: 自1 死0
りゅう: 自1 死0	りゅう: 自1 死0

敵

魂HP3 後衛 3	魂HP3 後衛 2	魂HP3 後衛 1
魂HP3 前衛 2	魂HP3 前衛 1	
魂HP3 前衛 1	魂HP3 前衛 2	
魂HP3 後衛 1	魂HP3 後衛 2	魂HP3 後衛 3

タップでカード詳細確認

みはり台へ 作戦に戻る

作戦画面へ移動

長押しでカード画像を拡大表示可能

カード詳細

10:22 バッテリー一残量 赤&紫陣営 残り時間100秒 ヘルプ 中断 降参

ターン:1 AP:3 GOLD:300 対戦相手:準備完了

カードを長押しでカードの拡大表示が可能です。ステータスは現在の補正後の数値を表示しています。

プリースト

コスト:3
属性:ま+ふし
最大HP:6
現HP:4
ATK:2+3
AGI:3+0
DEF補正:0
命中補正:0
CT値補正:0
通常攻撃補正:0
特殊攻撃補正:0
ダメージ補正:0
間接ダメージ補正:0
ごえい:0
しえん効果補正:0
ダイス効果補正:0

アイテムやカード効果による現在の補正後の数値

補正無い場合は非表示

装備中アイテム

くすり	さくろくカード	しんがねのて	なし
-----	---------	--------	----

閉じる

作戦画面へ移動

アプリの構成⑨

バトルフェイズについては、出来ればリッチなモーションやエフェクトをみせたいが、まずは見せ方よりは実装を急ぎたい。

バトルフェイズ

10:22 バッテリー一残量 赤&紫陣営 残り時間 100秒 ヘルプ 中断 降参

ターン:1 AP:3 GOLD:300 対戦相手:準備完了

ROUND1 「ガード」

ROUND1 「ガード」

自分のユニットが倒されると遺品ドロップするアニメーションをつける。

作成中

バトルフェイズをどのようにアクションするか、処理するか。
→1ROUNDずつズームして進行していく感じにしたい。

5ターン目のROUND5終了時までお互いのユニットが生き残っていたら、補給フェイズには移らずに勝利判定へ進みます。

カード詳細

10:22 バッテリー一残量 赤&紫陣営 残り時間 100秒 ヘルプ 中断 降参

ターン:1 AP:3 GOLD:300 対戦相手:準備完了

カードを長押しでカードの拡大表示が可能です。
ステータスは現在の補正後の数値を表示しています。

プリースト
コスト:3
属性:ま+ふし
最大HP:6
現HP:4
ATK:2+3
AGI:3+0
DEF補正:0
命中補正:0
CT値補正:0
通常攻撃補正:0
特殊攻撃補正:0
ダメージ補正:0
間接ダメージ補正:0
ごえい:0
しえん効果補正:0
ダイス効果補正:0

アイテムやカード効果による現在の補正後の数値

補正無い場合は非表示

装備中アイテム

なし

閉じる

長押しでカード画像を拡大表示可能

作戦画面へ移動

アプリの構成⑨

バトルフェイズ

作成中

アプリの構成⑩

補給フェイズ

10:22 バッテリー 一残量 赤 & 紫陣営 残り時間 100秒 ヘルプ 中断 降参

ターン:1 AP:3 GOLD:600 対戦相手:準備完了

補給フェイズです。財宝カードを枚引き、発掘品置き場にしました。AP1につき100Gを入手しました。ガイドに沿ってアクションを行いましょ。

アクション選択

- 回収
- 鑑定
- 使用
- セット
- SP補充
- みはり補充

回収 発掘品置き場から財宝を得る

2個回収 (200GOLD消費)

増やす 減らす

回収

回収した財宝を未鑑定状態の財宝として追加

前衛 1 前衛 2

後衛 1 後衛 2 後衛 3

エンドフェイズへ進む

10個まで未鑑定状態の財宝は保管可能。超えたら消滅(アプリ限定)

モンスターや財宝の効果で鑑定補正が入る場合は表示

鑑定 GOLDを消費して未鑑定状態の財宝を鑑定

鑑定補正: 0

100G 0G 300G 100G 100G

100G 0G 300G 100G 100G

10個まで確定状態の財宝を保管可能。超えたら消滅(アプリ限定)

長押しでカード画像を拡大表示可能

金額を押すとダイアログが出てきて鑑定しますか? OKで鑑定完了。鑑定結果のアイテムを拡大表示する。

ユニットが倒された際に遺品として財宝をドロールしたものは0円で鑑定できる。

使用 確定状態の財宝を使用

使用 使用

ダイスロールで効果が決まるものは、ダイスロール実行。確定した効果を表示し、効果対象となる味方ユニットを選択する。

SP補充 100GOLDで1つまで補充可能

SP 1個補充 (100GOLD消費)

補充

100GOLDを消費してSPマーカー追加

セット 味方ユニットを選択して武具を装備 ※1ユニット最大4つまで

使用 使用 使用

効果対象となる味方ユニットを選択して装備 ※4つ装備しているユニットはつけられないので選び直しになる。

みはり補充 100GOLDで3体まで未使用ユニットから補充可能 ※最大7体まで設置可能

みはり補充 (100GOLD消費)

みはり台へ移動

10個まで未装備武具の保管可能。超えたら消滅(アプリ限定)

長押しでカード画像を拡大表示可能

カード詳細

10:22 バッテリー 一残量 赤 & 紫陣営 残り時間 100秒 ヘルプ 中断 降参

ターン:1 AP:3 GOLD:600 対戦相手:準備完了

カードを長押しでカードの拡大表示が可能です。ステータスは現在の補正後の数値を表示しています。

カード詳細

コスト:3
属性:ま+ふし
最大HP:6
現HP:4
ATK:2+3
AGI:3+0
DEF補正:0
命中補正:0
CT値補正:0
通常攻撃補正:0
特殊攻撃補正:0
ダメージ補正:0
間接ダメージ補正:0
ごえい:0
しえん効果補正:0
ダイス効果補正:0

アイテムやカード効果による現在の補正後の数値

補正無い場合は非表示

装備中アイテム

破棄 破棄 破棄不可

閉じる

そのカードのカード詳細へ移動 ※補給フェイズの場合は、カード詳細で装備の破棄ができる。(呪い以外) のろいアイテムの場合はグレーアウト

補給フェイズへ移動

エンドフェイズへ進む

アプリの構成⑪

補給フェイズ(みはり台)

10:22 バッテリー 一残量 赤&紫陣営 残り時間 100秒 ヘルプ 中断 降参

ターン:1 AP:3 GOLD:300 対戦相手:準備完了

「みはり台」17枚まで「みはり」をドロップしてセットしてください。「みはり」を下にドロップすると「みはり台」から外すことが可能です。「みはり」はドラッグして左右の調整が可能です。

補給 (100GOLD) 補給フェイズへ戻る

ドラッグして左右に移動できる。(重複可能)

下にドロップすると、みはり台から削除できる。

上にドロップしてみはり台に設置できる。(7体まで)

補給するボタンを押すと確認ダイアログがでてOKおすと

100GOLD消費して3体未使用ユニットからユニットを みはり に追加する。

補給フェイズへ戻る

アプリの構成⑫

エンドフェイズ

「しえん」やバトルフェイズに得た効果などはこのタイミングで消失します。
※回復したHPや変動したAP上限は戻りません。

アプリ版ではエンドフェイズ時に相手が補給フェイズで何を動作したかのログを確認することが出来るようになります。
(ボードゲームと違い、相手のアクションがわからない為)

10:22 バッテリー残量 赤&紫陣営 残り時間 100秒 ヘルプ 中断 降参

ターン:1 AP:3 GOLD:300 対戦相手:準備完了

エンドフェイズです。補給フェイズでは敵は以下の動作を行いました。

敵の補給フェイズに関する調査報告です。

- 財宝の回収:2個回収
- 財宝の鑑定:2個鑑定
- 「XX」と「XX」を獲得
- 財宝の使用:「XX」を「XX」ユニットへ使用
- 「XX」ユニットのHPが2回復 3→5
- 財宝のセット:「XX」を「XX」ユニットへ装備
- 「XX」ユニットのATKが+1 4→5
- SP補充:0個補充
- みはり補充:3ユニット補充
- みはりの位置:見張りの位置を変更しました。

次のターンへ

相手の補給フェイズのアクションログを確認する事が可能。

どのようなアイテムが手に入って、どのような効果が反映されたか。

▼ 次のターンへ進む

アプリの構成⑬

勝利判定3:「はかなき夢」は制御してしまうので、アプリでは存在しない。

勝利判定(全滅)

どちらかのユニットが全滅した場合

10:22 バッテリー一残量 赤&紫陣営 残り時間100秒 ヘルプ 中断 降参

勝利

募集開始 2023年10月1日 10時30分
対戦ID: aavbdfsgfdggrfg

勝利条件1:「覇者」
相手プレイヤーのユニットを全滅させる

自分			相手		
画像	●プラチナ1 モモタロウ		画像	●ゴールド3 ヤマケン	フレンド申請
HP9	HP9		HP2	HP1	
前衛1	前衛2		前衛2	前衛1	
後衛1	後衛2	後衛3	後衛3	後衛2	後衛1

終了 再戦申込

最後のユニット
ステータスを表示する

勝利判定(判定)

ターン5のバトルフェイズ終了時に
両者のユニットが生存していた場合

10:22 バッテリー一残量 赤&紫陣営 残り時間100秒 ヘルプ 中断 降参

勝利

募集開始 2023年10月1日 10時30分
対戦ID: aavbdfsgfdggrfg

勝利条件2:「冒険の果てに」
勝利点により判定

自分		相手	
画像	●プラチナ1 モモタロウ	画像	●ゴールド3 ヤマケン
勝利点9		勝利点5	
生存ユニット コスト:6 財宝:2 運命のダイス:0		生存ユニット コスト:5 財宝:0 運命のダイス:0	

終了 再戦申込

メニュー画面へ移動

再戦を申し込むと同じ部屋内容で
「対戦開始確認画面」へ移動し両者合意すると再戦

今後フレンド機能と一緒に実装したい。
フレンド申請されると通知が行き、
承認するとフレンドリストに追加

勝利判定(ダイスロール決着)

ターン5のバトルフェイズ終了時に
両者のユニットが生存していた場合かつ、勝利点と同じ場合

10:22 バッテリー一残量 赤&紫陣営 残り時間100秒 ヘルプ 中断 降参

同点

ダイスロールで
運命を決めよう!

自分		相手	
画像	●プラチナ1 モモタロウ	画像	●ゴールド3 ヤマケン
?		?	
ダイス		ダイス	

ダイスの合計点が
多いプレイヤーに勝利点 +1

運命のダイスを振る

負けたら
「敗北」表示

ダイスのモーション
が流れた後、
自分の数字がわかる。
両者のダイスを
振り終わると
判定画面へ移動

※財宝「幸運のダイス」の+1補正も有効

ダイスロールを
していなければ
非表示

ルール説明

※ルールブックフォルダにある内容と同様ですが、少しわかりやすく解説

バトルの基本構成

1. ゲーム開始準備 カード振り分け

2. 5ターン

以下①～⑤のフェイズを終えると1ターンとして、5ターンまで繰り返す。

①スタートフェイズ

②作戦フェイズ

③バトルフェイズ

作戦フェイズに指定した順番で

ROUND1~5までを

「ガード」→「移動」→

「しえん」→「攻撃」の順番で実行していく。

④補給フェイズ ※5ターン目スキップ

⑤エンドフェイズ ※5ターン目スキップ

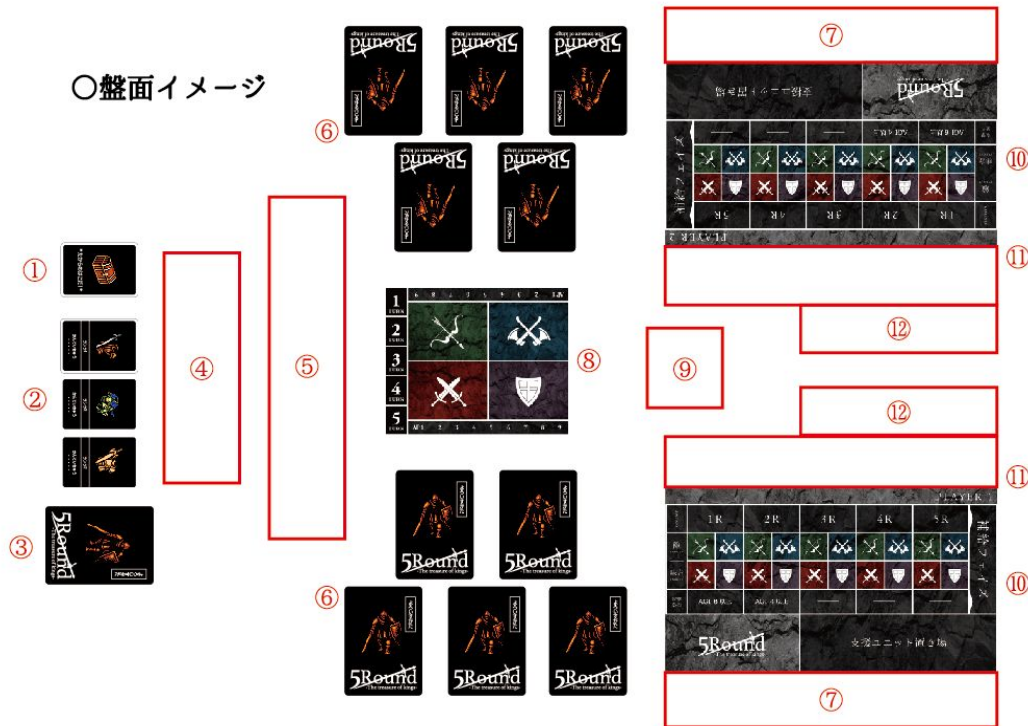
3. 勝利判定、リザルト画面

0. 岩盤イメージ

以下はあくまでボードゲームでプレイする場合の岩盤イメージとなります。
アプリの場合は、良い感じに配置してもらえたら。

- ① 財宝置き場
- ② 装備置き場
- ③ 未使用ユニット
- ④ 捨て札カード置き場
- ⑤ トークン、マーカー置き場
- ⑥ 前衛、後衛ユニット
- ⑦ 所持品置き場
- ⑧ ゲームボード
- ⑨ 砂時計
- ⑩ プレイヤーボード
- ⑪ 見張り台
- ⑫ 発掘品置き場

○盤面イメージ



0. ゲーム開始準備

1. 陣営をランダムに振り分ける。※アプリでは省略

赤 & 紫、青 & 緑陣営どちらかにプレイヤーを振り分ける。

2. トークンやマーカーを配る(最初から配られているので良い。)※アプリでは省略

- ・アクショントークン(合計 6枚)
いどう1,2,3を各1枚、しえん1枚
こうげき2枚(味方陣営の色)
- ・SPマーカー(合計1個)

3. ユニットカードの配布

- ①各プレイヤーは 12枚カードを受け取る。
- ②3枚を選んでそれぞれ手札に加え、残りの 9枚を相手に渡し交換する。
- ③相手から受け取った 9枚のカードから3枚を選び、残りの6枚を相手に私交換する。
- ④相手から受け取った 6枚のカードから3枚を選び、残りの3枚を相手に渡し交換する。
- ⑤受け取った3枚のカードを手札に加える。

4. パーティーの構築

12枚の手札から合計 15コスト以内になるよう 5枚選びパーティーを構築、残りの7枚を「みはり台」にセット

※「みはり台」に「みはり」をセットする際は、どの位置に置くかをドラッグドロップで微調整できるようにしておきたい。

5. 前衛と後衛を決める

パーティー内の5体のユニットの内、前衛2後衛3を決めて、どの位置に配置するかを決める。裏向きでユニットを設置する。



ユニットの属性と特徴

- けん：平均的なステータス。HPはやや多い。
- ま：攻撃能力に優れ、AP上限を上げやすい。HPは低め。
- ゆみ：AGIが高い。間接ダメージを持つユニットが多い。
- ふし：HPが高いが、ATKの低い個体が多い。
- りゅう：ステータスの高い個体が多い。

1. スタートフェイズ

1. ゲームボードのターンカウントと APを1増やす。 ※アプリでは自動で +1するモーションが流れるだけで良い。
※1ターン目はターンカウント及び APは1となります。



2. 作戦フェイズ①

③ バトルフェイズ

以下の流れでアクションを実行

ガード → いどう → しえん → こうげき

次の「バトルフェイズ」における 1~5ラウンドで実施するアクションを決めるフェイズ

1. 「みはり台」の「みはり」位置を調整する (1と2は同時に操作できる)

「みはり台」に「みはり」をセットする際は、どの位置に置くかをドラッグドロップで微調整できるようにしておきたい。

「みはり台」に設置された「みはり」の数が少なかったり、置き方に隙があると相手の作戦が丸見えになり、相手の作戦を見ながら自分の作戦をセットできる。

2. 作戦を練る

SPを ROUND に置いて「ガード」を行うか、「いどう」「しえん」「攻撃」トークンを各ラウンドにセットすることが出来ます。但し、1つの ROUND中に1枚しかアクショントークンを置く事が出来ません。(移動と支援、攻撃を1つの ROUND中に同時に行うことはできない)

※作戦フェイズの制限時間は 180秒 (制限時間なしも選べるようにしたい)
※ガードや攻撃に使う SPマーカーは同じ ROUNDにいくつでも設置できます。

■ガード ——— 攻撃が来そうなラウンドや、守りたいユニットに置く和良好的。
「SPマーカー」だけが 自分の ROUND に置かれていれば、その ROUND 中は攻撃判定時に味方ユニットの DEFがSPマーカーの数だけ+1される。
※SPマーカー以外にアクショントークンが置かれている場合は「ガード」実行されない。

■いどう ——— 高コストユニットを守るために、いどう等で低コストを盾にしよう

「いどうマーカー」に書かれた数字は後衛ユニットの場所に対応し、置かれた前衛ユニットはその場所の後衛ユニットと入れ替わる。
※死亡したユニットのいる場所や ユニットのいない場所には移動できない。
※「しえん」効果はエンドフェイズまで続く、「しえん」効果が終わったらそのみはりユニットは「捨て札置き場」へ移動

■1ターンの目のアクショントークンとマーカー

・アクショントークン (合計6枚)
いどう1,2,3を各1枚、しえん1枚、こうげき2枚 (味方陣営の色)

・SPマーカー (合計1個)



上記の場合
ガード:なし
いどう: round4の時、赤を後衛1と交換
しえん: round2の時、赤に「しえん」を適応
攻撃 : round1の時、紫は緑を攻撃 ※紫が AGI6なら攻撃可能
APマーカーが無いので通常攻撃

2. 作戦フェイズ②

③ バトルフェイズ

以下の流れでアクションを実行

ガード → いどう → しえん → こうげき

■しえん

攻撃が来そうなラウンドや、守りたいユニットに置くが良い。

「しえん」を置くと、見張り台ユニットの支援効果を味方ユニットに使う事が出来る。
「みはり台」ユニットのキャラを1枚選んで「みはり」から外し、裏向きでその支援が置かれた前衛にセットする。
ラウンドが来たら表にして効果を発動。

※1ターン(1ROUND~5ROUND)の間に2回以上「しえん」をする場合は、支援ユニット置き場に みはりユニットを並べて 左から順に効果発動をする。

「しえん」トークンは通常1つだが、「しえん」(つかいすて)※1度だけ使用可能なトークンを財宝等でもらえる場合あり。

■こうげき

「攻撃マーカー(赤)」を相手の青色に置いた場合、赤色のモンスターが相手の青色に攻撃するというアクション指示となる。

特殊攻撃を行いたい場合は「攻撃マーカー」と一緒に必要なSP分「SPマーカー」をROUNDにセットする。

※「SPマーカー」が「攻撃マーカー」と一緒に配置されると条件を満たせば強制的に特殊攻撃になる。「しぼう」する等して条件を満たさなければ返却。

※1ROUNDに攻撃できるのは AGI(速度)6以上のユニットのみ
2ROUNDに攻撃できるのは AGI(速度)4以上のユニットのみ

○「しえん」効果一覧

センス	次の通常攻撃、または間接ダメージを回避する
ヒット	次の攻撃のとき命中+3。センス無効化
ブレイク	次の攻撃のとき、ATK+2
パリア	次のダメージを-2
クイック	バトルフェイズ中、AGI、命中、CT値+1
ヒール	1体のHP2回復



上記の場合
ガード:なし
いどう: round4の時、赤を後衛1と交換
しえん: round2の時、赤に「しえん」を適応
攻撃 : round1の時、紫は緑を攻撃 ※紫が AGI6なら攻撃可能
APマーカーが無いので通常攻撃

3. バトルフェイズ

「作戦フェイズ」で定めたアクションを ROUND1から「ガード」「いどう」「しえん」「こうげき」の順で実行していく。

<アクション処理の順番>

アクションの処理は両プレイヤー同時に行う。
同じアクションが被った場合は、ユニットの AGI(速度)が高いほうから実行。

AGI(速度)が同じ場合は、ダイスロール(2D6・・・6面サイコロを2回振る合計値)で決める。
ROUND5まで処理が終わったら「補給フェイズ」へ移行する。

<アクションによるユニットの状態変化>

「攻撃するユニット」「攻撃対象のユニット」が「未確定状態(裏向き)」であれば、「確定状態(表向き)」に変更し、確定状態になった時、ユニットが発動できる特殊能力を持っていたら、その場で効果を処理します。

<こうげき に関して>

「こうげき」する場合は「命中判定」を行い、命中した場合は「ダメージ判定」を行います。

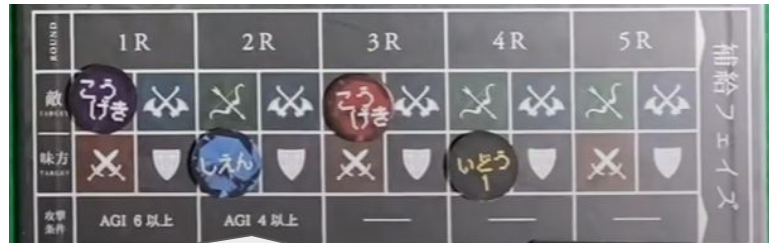
「命中判定」はダイスロール(2D6)を行い、相手の AGI(速度)以上の数字が出れば「命中」、相手の AGI(速度)より少なければ「攻撃失敗」。

「命中」の場合は攻撃ユニットの ATKから相手ユニットの DEFを引いた分がダメージとなります。

ダイスロールで出た目が 12以上になった場合は、「クリティカル」となり相手の DEFを無視して攻撃ユニットの ATK分ダメージを与えます。
※このクリティカルのダメージは「間接ダメージ軽減」効果では軽減されません。

※特殊技やユニット能力の中には「間接ダメージ」という直接HPへダメージを与える効果を持つものもあります。「間接ダメージ」は ATKによる戦闘ダメージではないため、DEFで軽減されません。

※ユニットの効果の中には「正面」へ1ダメージを与えるという効果があります。その場合「ゲームボード上で味方前衛ユニットの対面に配置された敵前衛ユニットの事を指します。例)味方前衛(赤)の正面 →相手前衛(緑)



上記の場合

ガード:なし

いどう: round4の時、赤を後衛1と交換

しえん: round2の時、赤に「しえん」を適応

攻撃 : round1の時、紫は緑を攻撃 ※紫が AGI6なら攻撃可能
APマーカが無いので通常攻撃

<ユニットが死亡したとき>

・死亡の処理

ユニットがHP0になると死亡して「したい」になります。
ユニットが死亡したプレイヤーは AP上限が+1となり、
遺品として**財宝カードを1枚**ドロし**所持品置き場**におきます。
※この財宝は補給フェイズ時に GOLDを消費せずに鑑定や使用が行えます。
鑑定や使用は補給フェイズまで行えません。

・「したい」ユニットの移動

「したい」したユニットは横向きとなり、
最後尾(後衛3)に移動します。
元のユニットが居た配置は左に詰める。
(例:後衛1は前衛2へ、後衛3は後衛2へ)

- ・「したい」になると装備カードは **捨て札置き場**に移動します。
- ・「したい」の時、AGI(速度)は0となり、一切の行動が出来ず
特集能力も使えません。 ※例外除く

3. バトルフェイズ(こうげき処理)

・プレイヤー1が、1ラウンドにユニットA (AGI6) で、プレイヤー2のユニットB (AGI4) に攻撃する場合

1) ユニットの状態チェック

AとBが「未確定状態」の場合、「確定状態」にします。

※このとき発動可能な効果がある場合は処理をおこなう。

2) 攻撃技のチェック

攻撃ができるか、ゲームボードのAP上限をチェックします。

なお、特殊技使うためのSPマーカーが設置してあっても、

APが足りないときは通常攻撃になります。

3) AGIチェック(1ラウンド目の攻撃条件”AGI6以上”の確認)

AGIチェック後、命中判定へ進みます。必要AGIを満たしていない場合、攻撃はできません。

※元のAGIが6以下でも、技の効果などでAGI6以上にれば攻撃可能。

4) 命中判定

プレイヤー1は6面ダイスを2個振って命中判定を行う。ユニットBは“AGI4”なので、ダイス目が4以上で攻撃成功。

※命中判定前、命中判定後などに発動する効果がある場合、それぞれのタイミングで処理します。

5) ダメージ計算

AのATKぶん、Bへダメージ(ダメージ軽減、DEF補正などはここで計算)

・ダメージ計算例(AのATKが2、BにDEF+1されている場合)

Aの攻撃(ATK2) - B(DEF1) = Bへ1ダメージ

6) 攻撃後の処理

ダメージぶんのHPマーカーをユニットに乗せたら攻撃終了となります。

HPが0になったユニットは「したい」となり、ラウンド終了時にパーティ最後尾へ移動します。

※「攻撃後～」の効果がある場合、攻撃終了後(ダメージぶんのHPマーカーをのせたあと)

に処理します。

ユニットA



ユニットB



ユニット能力や装備効果などはカードのテキスト内に明記されたタイミングで実行する。

種類は[スプレッドシート](#)に列として記載

※種類が多いため、最初から全カードに対応するというよりは、順次対応していくでもよい。

4. 補給フェイズ

バトルフェイズの5ラウンド目が終了したら補給フェイズへと移ります。

※最終ターンである5ターン目のみ補給フェイズはありません。

【強制】

- ・財宝の発掘：財宝カードを2枚引き、発掘品置き場に置く
- ・GOLDを得る：AP1につきGOLDマーカーを1つ得る
(マーカー1個=100GOLD)

【任意】

- ・財宝の回収：GOLDを消費して発掘品置き場の財宝を得る
- ・財宝の鑑定：未確定状態の財宝の鑑定
- ・財宝の使用：確定状態の財宝の使用
- ・財宝のセット：味方ユニットへ武器を装備

※財宝を鑑定 / 使用 / 装備しない場合、所持品置き場におく。

- ・SPの補充：100GOLDで1個(補充数：1個まで)

- ・みはりの補充：100GOLDで3体まで(補充数：1回まで)

※見張り台が7体以上になる場合、7体になるまで選んで破棄する

財宝と鑑定

財宝には回収時に「かんでい」をおこなうことで中身が確定するものがあります。

回収した財宝に「ダイスロール：1D6」と明記されていた場合、

6面ダイスを1つ振って中身を確定させましょう。

鑑定により中身が確定したら、該当ランクの装備などを獲得しましょう。



-9-

遺品として回収した財宝はGOLD消費無しで得ることが出来る。

1ユニットの装備数制限なし、但し付け替え不可
※アプリ版では装備スロットの関係もあるので
1ユニットの装備数は制限4としたい。

5. エンドフェイズ

「しえん」やバトルフェイズに得た効果などはこのタイミングで消失します。
※回復したHPや変動したAP上限は戻りません。

5ターン目のROUND5終了時までお互いのユニットが生き残っていたら、補給フェイズには移らずに勝利判定へ進みます。

6. 勝利判定

5ターン目の5ラウンド終了時までお互いのユニットが生き残っていたら、補給フェイズには移らずに勝利判定を行きましょう。勝利判定は、生存している味方ユニットのコストを合計して勝利点を計算。合計点数の多いプレイヤーが勝利します。(なお、財宝には回収しただけで勝利点になる貴重なモノも存在します)
※勝利点が同じ場合、ダイスロール 2D6 で高い目を出したほうが勝利します。

⑥勝利判定



勝利条件 1: 「覇者」

相手プレイヤーのユニットを全滅させる



勝利条件 2: 「冒険の果てに」

勝利点により判定



勝利条件 3: 「はかなき夢」

パーティがコストオーバーしていたとき、そのプレイヤーは雷に撃たれて敗北します。
両者ともコストオーバーしていた場合、迷宮の壁の中に放り込まれ、ともに敗北します。

・判定方法

相手、またはお互いの初期状態のパーティの合計コストが 16 以上と発覚したとき。

用語集項目	
AP	アクションポイントの略。ターン開始時に上限が1増えます。攻撃技の使用条件となりますが、攻撃技をしても減ることはありません(例外あり)。
1D6	6面ダイスを1個ふるの略。
いどう	前衛と後衛をいれかえます。「したい」がある場所、ユニットがない場所には移動できません。
HP	HPが0になるとユニットは死亡します。また、回復効果でHP上限以上にはなりません。
x回攻撃	xの数字ぶん攻撃をします。処理(命中判定～ダメージ計算)は1回ごとにおこないます。
ガード	SPマーカーだけを置いたラウンドは、味方前衛は「ガード」状態になります(SPマーカー1つにつきDEF+1)。
間接ダメージ	DEFで軽減できないダメージ(対象へXダメージなど)。
鑑定	財宝を得たとき、鑑定(ダイスロール)をおこない中身を確定しましょう。かんてい結果+1の能力を持つユニットがパーティの場合、1体につき鑑定結果に+1する。
クリティカル	命中判定のとき、ダイス目が12以上で発生(命中12以上ではありません)。ダメージ計算時、DEF補正を無効化します。
CT値+x	クリティカル値に+xする(+1の場合、ダイスの目が11以上でクリティカル発生)。
後衛	パーティで後方に待機しているユニット。前衛が死亡した場合、後衛1にいるユニットが前衛の場所へ移動します。死亡したユニットはパーティの最後尾へ移動します。
攻撃後	ダメージ計算後、ダメージ分のHPマーカーを乗せたあとのこと。
攻撃ダメージ	DEFで軽減可能なダメージ。ATKで計算されるダメージのこと。
攻撃命中時	命中判定で対象ユニットのAGI以上のダイス目を出したとき。
作戦フェイズ	秘密裏に行動トークンを設置するフェイズ。秒時計が尽きたとき、作戦フェイズは強制終了となります。
しえん	見張り台にセットしたユニット(みはり)が使える効果のこと。
したい	HPが0になったユニット。この状態のときはAGIも0となる。死亡状態のユニットの能力は使えない(例外あり)。装備しているカードは死亡した時点で捨て札置き場におかれま
正面	味方前衛ユニットの正面に配置される、敵の前衛ユニットのこと。例：味方(赤)の正面は、敵前衛(緑)。
勝利点	1コスト=1ポイント。このポイントの多いプレイヤーが勝利する。
SP	スキルポイントの略。特殊技やガードに必要。
ステータスの補正	ユニットのコスト、HP、ATK、AGI、DEF、命中、CT値などが増減している状態。特殊技によるステータス補正のほとんどはラウンド終了時に失われます(効果終了タイミングが明記されているものを除く)。また、HP回復や、AP上限の増減はステータス補正ではありません
捨て札置き場	「しえん」処理の終わったユニットや、破棄された「みはり」、財宝カードを置く場所。捨て札置き場は両プレイヤー共通です。
前衛	敵パーティの前衛へ「こうげき」をおこなえる位置にいるユニットです。死亡した前衛はパーティの最後尾へ強制移動となります。
装備	ユニットにセットできるカード。装備数に制限はありません。一度セットした装備は特殊効果などを使わないうざり付け替えや破棄をすることはできません。また、未確定状態のユニットにカードを装備しても確定状態にはなりません。
通常攻撃	1段目にある攻撃技のこと
DEF	DEF1につきATKによるダメージを1軽減できます。間接ダメージは軽減できません。
特殊攻撃	2、3段目の攻撃技のこと。使うにはSPマーカーが必要。
のろい	呪われた装備です。強力な反面、デメリット効果も持っています。特定の効果以外では破棄できません。
発掘品置き場	財宝置き場から引いたカードを置く場所。ここに置かれた財宝は、補給フェイズ時にGOLDを消費して手に入れることができます。

バトルフェイズ	作戦フェイズ後の、ラウンド1～5のこと。このフェイズ中、両プレイヤーはラウンド1から順に行動を処理していきます。
反転効果	ユニットが未確定状態から確定状態になったときに発生する効果。
補給フェイズ	財宝を回収したり、見張りやSP補充などができます。行えるアクション回数に制限はないので、お互いのプレイヤーが了承したら補給フェイズを終了しましょう。
未確定状態	ユニットが裏向きで正体不明のときのこと。攻撃するとき/されたとき、間接ダメージを受けたときに、カードは表向き(確定状態)になります。
みはり	見張り台にセットするユニットのこと。補給フェイズに100GOLDで3体まで未使用ユニット置き場から引いて補充できます。見張り台には最大7体までセットできます。7体以上になった場合、選らんで破棄してください。
命中判定	命中判定はダイスロール(2D6)で行います。敵のAGI以上の目が出たら攻撃命中です。
命中判定前	命中判定でダイスロールを行う前のこと。
命中判定後	命中判定でダイスロールを行った後のこと。命中判定後に発生する効果がある場合、その効果を処理したあと、ダメージ計算を行います。

Q&A

Q&A	
・特殊技にATK、AGI、AP上限+1とありますが、どのタイミングで+1されるのですか？	「こうげき」の処理タイミングになり、攻撃をおこなうユニットを選択したとき、それぞれの数値がプラスされます。ユニットが得たステータス補正(ATK、AGI+1)はラウンド終了時に戻ります。※APはステータス補正ではないため上限は増えませんが、
・攻撃しようとしたユニットが死亡して、別のユニットが前衛に移動したあと、攻撃をおこなうラウンドになりました。この場合どうなりますか？	別のユニットでも条件を満たしていれば、代わりに攻撃をおこないます。その場合、「こうげき」は代わりに行動するユニットの攻撃技を参照してください。
・特殊攻撃をしようとしたSPマーカーをセットしたが、APが足りなかったときどうなりますか？	通常攻撃をおこなってください。通常攻撃をするためのAP上限も満たしていない場合は攻撃失敗となります。なお、使われなかったSPマーカーはバトルフェイズ終了時に戻ってきます。
・エルフのせんねじゅのや(ATK+2、命中5以上)のとき対象へ1ダメージ)で1ダメージを与えるタイミングはいつですか？	エルフの攻撃で命中判定(ダイスロール)をおこない、5以上の目が出たときに1ダメージを与えます。
・攻撃を行う前に、間接ダメージなどで対象ユニットを倒した場合どうなりますか？	「したい」となったユニットの強制移動はラウンド終了時のため、「したい」状態のユニットへ攻撃を行います。
・間接ダメージを複数回、ドラゴンに与えたとどうなりますか？	ドラゴンのHPが減るたびに、ドラゴンの能力がチェックされます。 例：ドラゴンへ1ダメージ→ドラゴンがHP4以下の場合→ドラゴンの能力を処理→ドラゴンへ1ダメージ→ドラゴンがHP4以下の場合→ドラゴンの能力を処理～(以下同)。 なお、HP0以下になった場合、ドラゴンは死亡するため能力は発動しません。
・間接ダメージで後衛2のスケルトンが死亡したとき、見張り台へセットするとどうなりますか？	スケルトンの能力で見張り台へセットする場合、後衛2の場所が空いてしまうので、後衛3にいるユニットを後衛2へ移動させてください。なお、この効果を発した際も死亡しなくなります。AP上限+1し、財宝を得てください。
・死亡したスケルトンを見張り台にセットしたとき、「後衛3」の場所があきました。ここへ移動はできますか？	いいえ、できません。
・前衛と後衛1が同時に死亡したとき、どうなりますか？	そのラウンド終了時に、後衛2を死亡した前衛の位置に移動させます。次に後衛3が後衛1へ移動します。「したい」となった前衛と後衛1は任意の順番で後衛2、後衛3に置きます。
・パリア(次のダメージ-2)を同じユニットに2回使ったときどうなりますか？	次に受けるダメージは-4になります(2つ同時に処理するためです)。

・センス（次の通常攻撃、または間接ダメージを回避する）を同じユニットに2回使ったときどうなりますか？
回避を一度おこなった後に2つとも効果を失います（2つ同時に処理するためです）。

・ブレイク（次の攻撃にATK+2）を得ているユニットが2回攻撃したとき、どうなりますか？
1回目の攻撃にATK+2します。2回目の攻撃にはATKはプラスされません。

・「ごえい」とバリアを同時に得ているときどうなりますか？
ごえいの効果で受けるダメージは1になります。バリアも同時に処理されるため、ユニットに重ねた「しえんユニット」も効果を使用したものとして破棄してください。

・いかづちのけん「対象に1ダメージ(命中6以上のとき)」を持つユニットが、特殊技「命中5以上のとき対象へ1ダメージ」で攻撃して命中6以上を出したときどうなりますか？
どちらも効果が発動します。ユニットの所持プレイヤーが好きな順番で効果を処理してください。

・「移動したときに正面へ1ダメージ」と、「移動したとき1体を1回復」が同じラウンドに起きたとき、どちらが先に処理されますか？
AGIの高いユニットから先に処理します。同じ場合、ダイスロール(2D6)で勝ったほうから先に処理します。

・イビルアイの「ゲート」で死亡しているのとりの味方前衛と入れ替えはできますか？
いいえ、できません。

・補給フェイズ中、未確定状態のユニットに装備カードで“ふし”属性を与えて、“ふし”が3体以上になったとき、ウィスプの能力によりSPマーカーは貰えますか？
はい、貰えます。なお、そのユニットが「確定状態」になったとき、“ふし”だった場合、SPマーカーは貰えません（“ふし”ユニット数は増えていないため）

・ウィッチがダメージを受けたとき、未確定状態のデコイにダメージを肩代わりさせることはできますか？
いいえ、できません。確定状態のときのみ可能です。またデコイが死亡している場合もできません。

・ニンジャに「しえん」でユニットを重ねているとき「DEF、AGI+1、CT値+4（何も装備していないとき）」は発動しますか？
はい、されます。「しえん」でユニットを重ねているカードは装備ではありません。

・プリーストが後衛へ移動したとき1体を1回復はプリーストが「未確定状態」のときも発動しますか？
いいえ、しません。「確定状態」で移動したときのみ、回復することができます。

・リッチの特殊能力が発動後、カードの合計が12枚以下になったときどうなりますか？
ATK、DEF +2されたままです。
なお、カードの合計数が再度13枚以上になっても、さらにATK、DEF +2されることはありません。

・見張りを補充しようとしたら未使用ユニット置き場がなくなりました
捨て札置き場のユニットを裏向きでシャッフルし、足りない枚数ぶん引いてください。

・装備したカードを破棄することはできますか？
いいえ、できません。特定の効果で破棄することは可能です。

・装備したカードを別のユニットに装備させることはできますか？
いいえ、できません。特定の効果でに付け替えることは可能です。

・のろい装備はどうやったら外すことができますか
ゴブリンのばくだんによる“破壊”（強制捨て札置き場行き）や、敵のシーフの能力で奪う（シーフ自身に装備カードを付け替える）ことができます。

・「ざいほう」の“勝利判定時、ダイスロール 1D6”は、かんてい結果+1によって+1されますか？
はい、+1されます。ただし、かんてい結果+1を持つユニットが死亡しているときはプラスされません。

Q&A

<https://5r.kuro-sen.com/rule/qa>

上記の内容と動作に齟齬が無いように
チェックをお願いします。