

＊ ラウンドの流れ ＊

詳細は説明書や東西南北チップをご覧ください

1 手番行動を行なう

スタPから時計回りに以下の手順に沿って手番行動を行なっていきます。

a サイコロを振る

カルマを込めたドールがいる時
そのドールの数だけa～bの
行動を追加で行います。

b サイコロの目に応じたカードを獲得

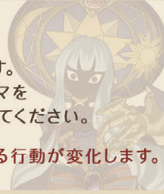
◆ 3～6が出た場合

出た目の数字に対応した山札のカードを1枚引きます。

◆ 魔女の印 が出た場合

好きな山札からカードを1枚引きます。
その後、魔女が来訪します。魔女コマを
個人用ゲームボードの近くに配置してください。

また、魔女が来訪した時cで取れる行動が変化します。



c 以下から1つ選び、行動宣言する。

魔女が来訪している時、恩恵と代償が与えられます

c-1. 通常素材カードを得る

恩恵 カードを2枚引くことができる。

代償 コインを1G失う。

c-2. コインを得る

恩恵 追加でコインを3G得る。

代償 カルマを1失う

c-3. 交渉する

恩恵 通常素材カードを2枚奪える

代償 自身の通常素材カードを2枚破棄する。

c-4. カルマの全回復

2 闇オークションを行う

全員の手番を終えたら闇オークションを行います。闇オークションでは2色の属性を持ったレア素材カードを手に入れることができます。

a 開催準備をする

スタPが闇オークション素材カードをめくり、
全体用ゲームボードの闇オークションコーナー内にある
必要コイン数が書かれたカード枠内に左から3枚設置していきます。

左から入札・公開競り・一声のルール(右に記述)を使用します。
左から順番にオークションを行います。



b 闇オークションの進行

入札 2G～

同時に2G以上の競りたい金額を宣言し、最も高い宣言をした人が購入できる

公開競り 3G～

早い者順で競りたい金額を宣言していき、最も高い宣言をした人が購入できる

一声 5G

スタPから時計回りに5Gで買うか宣言し、最初に宣言した人が購入できる

3 ドールを組み立てる

闇オークションが終わったら、プレイヤー全員がドールを組み立てるか否かを選択することができます。
組み立て数に制限はなく、何体でも組み立てることができます。

◆ ドール組み立てのルール

素体・髪・靴・服の4種類のカードを1枚ずつ合わせて1体のドールを作ることができます。
この時、通常素材コーナーの低い数字から順番にカードを重ねると綺麗に組み立てることができます。

◆ ドールにカルマを込める

ドールを組み立てる際、カルマを込めるかどうかを決めることができます。
カルマを込める場合は、ドールを配置した枠下部に書かれたハートの数分カルマを個人用ゲームボード内のカルマ置き場から取り除き箱に戻します。
カルマを込めるタイミングは、ドールを組み立てる時のみです。後から込めることはできません。

◆ カルマを込めたドール

カルマを込めたドールがあると次のターンから1の手番行動a～b(通常素材カード獲得)をカルマを込めたドールの数だけ追加で行なえます。
(例:カルマを込めたドールが2体ある場合、手番行動a～bを3回行なうことができます)
この効果は最終ターンまで継続する効果となります。

