

一つ角ゴブリン 「ウラギル族」

プレイ: 手番マーカーに表示されたダイスを1個選んで振り、空いているマスに置く。
手番マーカーを→の方向に進める。

振るダイスがない場合は、□～田の目目の好きなダイスを1個選んで、手番を行う(相手陣営のダイスでもよい)。

終了条件:

- 1 自分の手番終了時に以下の3つのいずれかの条件を満たし、自ら勝利宣言を行った場合。
 - ①縦、横、斜めのどこか1列4つのマスすべてを奇数の出目(例: 田田田田、田田田田)だけにする。
 - ②縦、横、斜めのどこか1列4つのマスすべてを連続した出目(例: 田田田田、田田田田)にする。(田と田はつながりません)
 - ③イラストの描かれた4つのマスすべてを奇数の出目だけにする。
- 2 手番マーカーがゴールの横の田に到達した場合。

奇数陣営

恨み点置き場

プレイシート

田	田	田	田	田
田	田	田	田	田
田	田	田	田	田
田	田	田	田	田
田	田	田	田	田

手番マーカートラック

スタート

ゴール

恨み点置き場

二つ角ゴブリン 「ネガエル族」

プレイ: 手番マーカーに表示されたダイスを1個選んで振り、空いているマスに置く。
手番マーカーを→の方向に進める。

振るダイスがない場合は、□～田の目目の好きなダイスを1個選んで、手番を行う(相手陣営のダイスでもよい)。

終了条件:

- 1 自分の手番終了時に以下の3つのいずれかの条件を満たし、自ら勝利宣言を行った場合。
 - ①縦、横、斜めのどこか1列4つのマスすべてを偶数の出目(例: 田田田田、田田田田)だけにする。
 - ②縦、横、斜めのどこか1列4つのマスすべてを連続した出目(例: 田田田田、田田田田)にする。(田と田はつながりません)
 - ③イラストの描かれた4つのマスすべてを偶数の出目だけにする。
- 2 手番マーカーがゴールの横の田に到達した場合。

偶数陣営

恨み点の獲得

以下の条件になると「恨み点」を1点獲得する。

- ①振ったダイスの出目が相手陣営の出目になる。
- ②イラストの描かれたマスにダイスを置く。

恨み点の使用

「恨み点」を2点消費すると、以下のどちらかを行うことができる。

- ①自分が今振ったダイスを振りなおす。
- ②相手が今振ったダイスを振りなおさせる。

- 村で略奪を繰り返していたら、冒険者に討伐された恨み
- 丘で戦っているとき、仲間に裏切られ、死にかけた恨み



- 沼に蹴落とされ、獲物を横取りされた恨み
- 冒険者に住処の洞窟を追い出された恨み