



最初に配るカード

アクションカード : 1セット
 パラメーターカード: 1枚
 初期ドラゴンカード: 「ホワイト」「ベビー」
 初期精霊カード : 「マーメー」「ナットー」

最初に配る素材

食料: 1つ
 お金: 5ホイヤー

■概要

プレイヤーはドラゴンを育てるブリーダーです。
 最強のブリーダーを決める、
 「ドラゴンバトルリーグ」で優勝することを目指して
 最強のドラゴンを育てましょう！

■内容物

- ・説明書
- ・得点マーカー 4個
- ・進化カウンターコマ 1個
- ・お金チップ 1ホイヤー 40個
- ・お金チップ 5ホイヤー 5個
- ・お金チップ 10ホイヤー 5個
- ・黄色いキューブ(食料) 50個
- ・赤いキューブ(火のエレメント) 20個
- ・青いキューブ(水のエレメント) 20個

・アクションカード

5枚×4セット(裏面が赤・青・緑・黄の4色あります)



・初期ドラゴンカード(ホワイトとベビーです)

2枚×4セット



・精霊カード(裏面には精霊のレベル1~3が記入されています)

17枚



1カード裏 2カード裏 3カード裏

・初期精霊カード(裏面には精霊のレベル0が記入されています)

2枚×4セット



・ドラゴンの頭カード

8枚



・ドラゴンの体カード

8枚



・得点カード

4枚



・査察カード

6枚



・成長カウンターカード

1枚



・パラメーターカード

4枚



■ゲームの準備(プレイヤー)

1、初期素材

各プレイヤーは以下の素材を持ちます。
 「黄色いキューブ(食料)」×1個
 「1ホイヤー」×5枚

2、アクションカード

各プレイヤーは以下のアクションカードを1セットとります。
 「いのる」×2枚
 「狩りに行く」×1枚
 「契約」×1枚
 「休む」×1枚
 以上の合計5枚を持ちます。
 使用しない残りのアクションカードのセットは箱にしまっておきます。
 アクションカードの裏面と同じ色の得点マーカーをとります。

3、初期ドラゴンカード

各プレイヤーは以下の初期ドラゴンカードを持ちます。
 「ホワイト」×1枚
 「ベビー」×1枚
 以上の2枚を持ちます。
 使用しない残りの初期ドラゴンカードは箱にしまっておきます。

4、初期精霊カード

各プレイヤーは以下の初期精霊カードを持ちます。
 「マーメー」×1枚
 「ナットー」×1枚
 以上の2枚を持ちます。
 使用しない残りの初期精霊カードは箱にしまっておきます。

5、パラメーターカード

各プレイヤーに アクションカードの裏面と同じ色の
 パラメーターカードを1枚ずつ配ります。
 パラメーターカードは能力を記録する表になっています。
 ゲームの後半で行われるバトルでご利用ください。

■配置例(全体)



■ゲームの準備(全体)

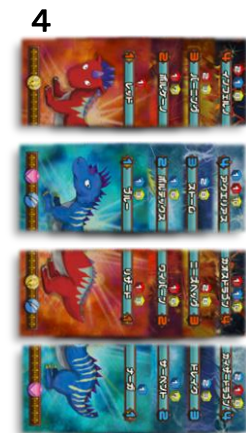
1、得点カードを置き、
各プレイヤーは得点マーカーを得点カウンターそばに置きます。

2、成長カウンターカードを置き、
成長カウンターコマを1の列の0に置きます。



3、査察カードをよく混ぜ、1枚を表にして置きます。
他の査察カードはこのゲームでは使用しないので、
箱にしまっておきます。

4、ドラゴンの頭カードと体カードを別に分け、
カードを色別に分けます。
そして、表向きにしたとき、1が一番上に見えるように
数字の順番に重ねて、おいておきます。

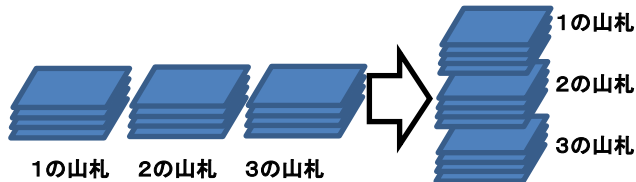


捨て札置き場とは
捨て札にした精霊カードを
まとめて置く場所です。

銀行とは
まだ使わないお金や、
青赤黄のキューブの素材を
まとめて置いておく場所です。

銀行の素材は
無限にあるものとし
素材が足りなくなった場合、
他のもので代用してください。

5、精霊カードをカード裏面のレベルごとにわけ、
それぞれをまとめてシャッフルします。
そして、数字が小さいものが上に来るように重ねます。
これを精霊カードの山札とします。



その後、
精霊カードの山札の1番上から1枚ずつ、
各プレイヤーに配り、手札として持ちます。
この中身は他のプレイヤーに見えないようにしてください。

6、精霊カードの山札から4枚引いて、表向きに置きます。
これを**中央の精霊カード置き場**と呼びます。

■配置例(プレイヤーの前)

1、精霊カード



2、パラメーターカード



5、素材ストック



4、使用済みの
アクションカード置き場



1、精霊カード

最初に配られた精霊「マーメー」と「ナットー」を置きます。

2、パラメーターカード

最初に配られたパラメーターカードを置きます。

3、ドラゴンカード

最初に配られたドラゴンカード「ホワイト」と「ベビー」を置きます。

4、使用済みのアクションカード置き場

各プレイヤーはゲーム中に使用したアクションカードはここに置きます。

5、素材ストック

自分の獲得したお金や、青赤黄のキューブ等の素材を
まとめて置いておく場所です。
プレイヤーに支払いが発生した時はここから支払います。

ゲーム中、プレイヤーの素材ストックの内容は
他のプレイヤーもわかるよう、公開して遊びます。

5枚のアクションカードと山札から配られた精霊カードは
手札として持ち、他のプレイヤーに見えないようにします。

■ゲームの構成




本ゲームは
前半にドラゴンの成長を行います。
後半にドラゴンバトルリーグによる総当たり戦のバトルを行います。

前半:成長フェイズ 後半:バトルフェイズ

その後、得点計算を行い、
もっとも得点が多いプレイヤーが勝利します。

■能力値の説明

このゲームには以下の能力値があります。

-  **・攻撃力**
攻撃力はドラゴンの攻撃する力を示します。
バトルでは攻撃力の分だけ、敵にダメージを与えます。
-  **・体力**
体力はドラゴンの命を示します。
バトルでは敵から一度に体力以上のダメージを受けると負けになります。
-  **・速度**
速度はドラゴンの攻撃の速さを示します。
バトルでは速度の高いドラゴンから攻撃できます。
敵味方が同じ数値だった場合は同時に攻撃します。

■バトルの流れ

成長フェイズの説明の前に
バトルフェイズのバトルがどのような流れで行われるのか説明します。
バトルフェイズの詳細は6~7ページを参照してください。

バトルは必ず1VS1で行われます。
そして、バトルは敵味方が1回ずつ攻撃し、勝敗を決めます。

以下の流れでバトルは行われます。

- ①先攻後攻の決定**
速度の数を比べ、多いほうが先に攻撃できます。
速度の数が両者同じだった場合、同時に攻撃をします。
- ②先攻の攻撃**
①にて速度の数が多いドラゴンが先に攻撃します。
この時、攻撃力が相手の体力を上回れば即座に勝利となります。
- ③後攻の攻撃**
①にて速度の数が低いドラゴンが攻撃します。
この時、攻撃力が相手の体力を上回れば即座に勝利となります。
- ④引き分けの判定**
両者1回ずつ攻撃して、
相手を倒せなかった場合は引き分けとなります。
また、同時に攻撃し、両者が倒れた場合も引き分けとなります。

■ドラゴンの能力値の見方

プレイヤーのドラゴンの能力値は、ドラゴン自身の能力値と
プレイヤー自身と契約中の精霊の能力値を足したものになります。

例)
プレイヤーAは
右の図のような精霊と契約し
ドラゴンを育成しています。

精霊によって得られる能力値
攻撃力:1
体力:1
速度:1



ドラゴン自身の能力値
攻撃力:2
体力:3
速度:3



以上の数値を足した値が
プレイヤーAのドラゴンの能力値になります

プレイヤーAのドラゴンの能力値は
攻撃力:3
体力:4
速度:4

になります。

■スタートプレイヤーを決める

ゲームを始める前に
最初に順番が回ってくるプレイヤー(スタートプレイヤー)を
決めます。

最近、ドラゴンと旅をしたプレイヤーが
スタートプレイヤーとなります。
当てはまるプレイヤーがいなければ適当な方法で決めます。

■ゲームの流れ(成長フェイズ)

スタートプレイヤーから時計回りに順番が回ってきます。

各プレイヤーは自分の順番(手番)が回ってきたら
アクションカード1枚を自分の前に置き、効果を発動させます。

アクションカードの効果が済んだら、
使用したアクションカードを
自分の使用済みアクションカード置き場におき、
次のプレイヤーの番となります。

■アクションカード

アクションカードは以下の4種類があります。

- ・契約
- ・狩りに行く
- ・いのる
- ・休む



■アクションカード「契約」

自分の手番に「契約」カードを出すと、手札か、中央の精霊カード置き場の中から精霊カードを1枚を選んで、獲得することができます。



- 契約は
- ①お金の支払い
 - ②体力のチェック
- を順番に行います。

精霊カードを獲得すると、カードの下部に書かれている能力値がドラゴンの能力値に加算されます。

①お金の支払い

契約したい精霊カードを見て、カードに書かれている金額を銀行に支払うことで契約が成立します。そして自分の手前に精霊カードを配置します。



②体力のチェック

自分の手前に精霊カードを配置した後自分のドラゴンと自分が契約している精霊の持つ**体力の能力値**を合計します。

その値と、自分が契約している全ての精霊カードに書かれている**契約体力数**を合計した値を比較します。



契約体力数の合計値が体力能力値の合計値を超えてはいけません。

契約体力数が体力能力値を超える値になってしまった場合は、**契約体力を1以上持つ精霊を捨て札にします。**

契約体力数が体力能力値以内の数になるようにしてください。(捨て札にした精霊カードの上に置いてある素材は銀行に戻します。)

獲得した精霊によって中央の精霊カード置き場のカードが3枚以下になった場合、精霊カードの山札の一番上から1枚引き、カードを補充します。

この精霊と契約に必要なお金

この精霊と契約中に加算される能力値

契約時に必要な契約体力数

例)

プレイヤーAは「契約」のアクションカードを出しました。契約する精霊は「知識の精霊ハーヴォイ」を選びました。「知識の精霊ハーヴォイ」の契約に必要なお金は5ホイヤーです。



プレイヤーAは銀行に5ホイヤー支払いました。「知識の精霊ハーヴォイ」を獲得しました。



「知識の精霊ハーヴォイ」を獲得した結果、精霊の契約体力数の合計は「6」になりました。

プレイヤーAの体力はドラゴンが「3」、精霊が「2」あるため、合計「5」の体力を持っています。

体力の合計値よりも契約体力数が多くなっているため、今までに獲得した精霊を捨て札にして精霊の契約に必要な体力の合計を「5」以下にする必要があります。

■アクションカード「狩りに行く」

自分の手番に「狩りに行く」カードを出すと、

- ①食料の獲得
- ②ドラゴンの成長

を順番に行います。



①食料の獲得

自分のドラゴンと自分が契約している精霊の攻撃力の能力値を合計します。その値分食料を獲得します。**攻撃力が3以上あった場合、獲得できる食料は3つまでとなります。**

②ドラゴンの成長

自分のストックから成長コストとなる素材を銀行に支払い、ドラゴンの頭か体を一段階成長させることができます。

4つのドラゴンの山札の中から一つ山札を選びます。その中で**最も強さの段階が低いもの**に成長することができます。

強さの段階

成長するために必要な成長コスト

成長すると加算される能力値

素材のアイコン

- 食料
- 水のエレメント
- 火のエレメント

成長した部位のカードは成長前の能力値が見えるように以下のように重ねて配置します。



※重要

ドラゴンが成長した場合、成長カウンターを1増やします。



加算した時にカウンターが規定の値に達した場合、次のプレイヤーの番に移行する前に「査察」(後述)が発生します。

■アクションカード「いのり」

自分の手番に「いのり」カードを出すと、自分、もしくは他人が契約している精霊にいのりを捧げ、様々な恩恵を得ることができます。

いのりの捧げ方は以下の3つから1つ選べます。

- ・自分の精霊1体に対して、1回いのり
- ・他人のうち1人の精霊1体に対して、1回いのり
- ・自分の精霊1体に対して、1回いのり、
他人のうち1人の精霊1体に対して、1回いのり(順不同)

いのりを捧げるためにはお供え物となる「素材」が必要になります。

いのりを捧げるために必要な素材、いのりを捧げるともらえる素材は精霊カードの以下の箇所に記入されています。

この精霊にいのりを捧げるために必要な素材



いのりを捧げるともらえる素材

※重要

いのりを捧げるために必要な素材は自分の素材ストックから支払う必要があります。

素材を支払う先はいのりを捧げる精霊が「自分」のものか「他人」のものかによって変わります。

自分の精霊にいのりを捧げた場合、素材を銀行に支払います。

他人の精霊にいのりを捧げた場合、いのりを捧げた精霊カードの上に支払う素材を置いておきます。

いのりを捧げるために必要な素材といのりを捧げるともらえる素材が書かれていない精霊にはいのりを捧げることはできません。



例)

プレイヤーAは「いのり」のアクションカードを出しました。自身の精霊「農業の精霊バース」にいのりを捧げることにしました。「農業の精霊バース」は食料を2つ支払うと、5ホイヤーを得ることができます。



「農業の精霊バース」は自身の精霊のため食料2つは銀行に支払います。そして、銀行から5ホイヤーを得ます。

さらにプレイヤーAは他人の精霊にもいのりを捧げることにしました。プレイヤーBの「水の精霊フェルス」にいのりを捧げることにしました。「水の精霊フェルス」は食料3つを支払うと、水の元素を1つを得ることができます。



「水の精霊フェルス」は他人の精霊のため食料3つを「水の精霊フェルス」のカードの上に支払います。そして、銀行から水の元素を得ます。

プレイヤーAは自身の精霊に1回、他人のプレイヤーBの精霊に1回にいのりを捧げたため、これ以上、このターンにいのりを捧げることはできません。

プレイヤーAの手番が終了します。

■アクションカード「休む」

自分の手番に「休む」カードを出すと、
①使用済みアクションカードの回収
②捧げられた素材の獲得
③お金の獲得
を順番に行います。

①使用済みアクションカードの回収

今使用した「休む」カードを含む、自分の使用したアクションカードを全て手札に戻します。

②捧げられた素材の獲得

自分が契約している精霊の上に置かれた素材を全て回収して、自分の素材ストックに移動させます。

③お金の獲得

自分のドラゴンと自分が契約している精霊の持つ速度の能力値を合計します。その値分お金を得ます。
速度が4以上あった場合、獲得できるお金は4ホイヤーまでとなります。

例)

プレイヤーAは「休む」のアクションカードを出しました。

プレイヤーAが既に使用したアクションカードは「いのり」「狩りに行く」「契約」があります。

プレイヤーAは「いのり」「狩りに行く」「契約」と今使った「休む」のアクションカードを手札に戻します。

そして、プレイヤーAの持っている「農業の精霊バース」に食料2つが置かれており、「水の精霊フェルス」に食料3つが置かれています。これを全て自分の素材ストックに移動させます。

最後に、プレイヤーAのドラゴンと自分が契約している精霊の持つ速度の能力値を合計します。

プレイヤーAの速度はドラゴンが「1」、精霊が「1」あるため、合計「2」の速度を持っています。

プレイヤーAは2ホイヤーを獲得します。

プレイヤーAの手番が終了します。



■ 査察

プレイヤーが「狩りに行く」のアクションによってドラゴンが成長するたびに、成長カウンターが加算されていきます。

成長カウンターの数字が以下に達したら
ドラゴンバトルリーグ委員会の査察が発生します。

- 二人プレイ: 3
- 三人プレイ: 4
- 四人プレイ: 4

(プレイ人数によって発生するタイミングが変化します。)

査察では各プレイヤーのドラゴンが
査察カードに書かれた能力種の目標値以上まで
育っているかをチェックします。

直前に「狩りに行く」を行ったプレイヤーから時計回りに、
自分のドラゴンの能力値をチェックします。

- ① 査察の回数
- ② 伸ばすべき能力種
- ③ 能力の目標値
- ④ 達成した時にもらえるもの
- ⑤ 達成できなかった時にもらうもの



目標以上まで育っているとカードに書かれた報酬がもらえます。
目標値まで育っていない場合でも報酬がもらえます。

すべてのプレイヤーが報酬をもらったら、
成長カウンターを一つ下の段の0へ移動させます。

そして、直前に「狩りに行く」を行ったプレイヤーの
次のプレイヤーから成長フェイズを再開します。

査察はゲームを通して最大3回行われます。
査察が何回目かによって目標となる能力種、目標値が変わります。

3回目の査察が行われたらバトルフェイズへ移行します。

● 査察カードのアイコン説明



勝利点を得られます。
左図の場合2点を得られます。



お金か食料のどちらかを得られます。
左図の場合2ホイヤーか食料1個が得られます。

例)

プレイヤーAは「狩りに行く」によってドラゴンを成長させました。
これによって成長カウンターが規定の回数に達したため、
査察が発生します。

今回の査察は1回目です。
各プレイヤーはドラゴンの攻撃力が2以上あるかどうかチェックします。

1回目の査察は
ここを見ます



まず、直前に「狩りに行く」を行ったプレイヤーAが
自身のドラゴンの攻撃力が2以上あるかチェックします。

プレイヤーAのドラゴンは攻撃力が1でした。

目標値以上でなかったため達成できなかった時用の報酬をもらいます。

時計回り順で他のプレイヤーも
能力値のチェックと報酬の受け取りを行います。

各プレイヤーが報酬を受け取り終わったら、
成長カウンターを一つ下の段の0へ移動させます。



▲2人プレイ時の駒の動かし方

▲3~4人プレイ時の駒の動かし方

その後、直前に「狩りに行く」を行ったプレイヤーAの
次のプレイヤーから手番を開始します。

■ 成長フェイズの終了

以下の条件のうち一つでも満たされると、
成長フェイズは即座に終了となり、
バトルフェイズへ移行します。

- ・中央の精霊カード置き場が4枚に補充できなくなった
- ・査察が3回行われる

中央の精霊カード置き場が4枚に補充できなくなった時とは、
いずれかのプレイヤーが契約を行ったあと、
中央の精霊カード置き場に精霊カードを補充できずに、
3枚以下になった時にこの条件が満たされます。
この場合、残された査察は行いません。

査察が3回行われるとは、
いずれかのプレイヤーが「狩りに行く」の
ドラゴンの成長を行ったことにより、
3回目の査察が行われたら条件が満たされます。
査察の処理が終わった後にバトルフェイズへ移行します

■ ゲームの流れ(バトルフェイズ)

すべてのプレイヤーは持っている素材を全て銀行に返します。
お金や食料、火、水の元素は全て銀行に返してください。

そして、食料を3つ受け取り、
各プレイヤーはパラメーターカードにドラゴンの能力を示します。

- ・ドラゴンの能力値
- ・現在自分が契約している精霊カード下部の能力値
- ・契約せずに手札に残した精霊カード下部の能力値

※手札に残した精霊カードは契約体力を無視して
ドラゴンの能力値を加算することができます。

以上の能力値を合わせたものが各ドラゴンの能力値となります。



すべてのプレイヤー同士が戦うリーグ戦形式で
ドラゴンを戦わせます。

勝ったプレイヤーは赤いキューブを、
負けたプレイヤーは青いキューブを受け取ります。
引き分けだった場合、黄色いキューブを受け取ります。

その後得点計算に移り、ゲーム終了となります。

例)

4人プレイ時の例です。
各プレイヤーは、
手札に残っていた精霊カードがあった場合公開します。
それを踏まえたドラゴンの能力値をパラメーターカードに記録します。

以下の組み合わせで戦い、結果を出しました。

勝ち プレイヤーA 対 プレイヤーB **負け**
勝ち プレイヤーA 対 プレイヤーC **負け**
負け プレイヤーA 対 プレイヤーD **勝ち**
負け プレイヤーB 対 プレイヤーC **勝ち**
負け プレイヤーB 対 プレイヤーD **負け** (引き分け)
負け プレイヤーC 対 プレイヤーD **負け** (引き分け)

プレイヤーAは**赤いキューブ**2個、**青いキューブ**を1個受け取ります。

プレイヤーBは**赤いキューブ**0個、**青いキューブ**を2個、
黄色いキューブを1個受け取ります。

プレイヤーCは**赤いキューブ**1個、**青いキューブ**を1個受け取ります。
黄色いキューブを1個受け取ります。

プレイヤーDは**赤いキューブ**1個、**青いキューブ**を1個受け取ります。
黄色いキューブを2個受け取ります。

■ゲームの終了と得点計算

全てのプレイヤー同士が戦ったら得点を計算します。

- ・戦闘に勝った証(赤いキューブ)1つにつき4点を得ます
- ・引き分けの証(黄色いキューブ)1つにつき1点を得ます

上記の戦闘による得点に、査察で得た得点を加算します。

これで得点計算は終了です。
この計算を終えてもっとも得点の多いプレイヤーが勝利となります。

同点の場合はその中で再度ドラゴンを戦わせて、
もっとも勝利回数が多いプレイヤーが勝者となります。

それも引き分けの場合、
成長した回数が多いプレイヤーが勝者となります。

それも引き分けの場合、
契約している精霊の数が多いプレイヤーが勝利となります。

それでも引き分けの場合、
その中の全員で勝利を分かち合います。

カードリスト

●ドラゴンカード

初期

- ・ホワイト
- ・ベビー

赤頭

- 1、レッド
- 2、ボルケーノ
- 3、バーニング
- 4、インフェルノ

赤体

- 1、リザード
- 2、ワイバーン
- 3、ニーズヘッグ
- 4、カオスドラゴン

青頭

- 1、ブルー
- 2、ポルテックス
- 3、ストーム
- 4、アクエリアス

青体

- 1、ナーガ
- 2、サーペント
- 3、ドレイク
- 4、カイザードラゴン

●査察カード

・査察カード1	1回目: 攻撃2	2回目: 体力4	3回目: 速度6
・査察カード2	1回目: 攻撃2	2回目: 速度4	3回目: 体力6
・査察カード3	1回目: 速度2	2回目: 攻撃4	3回目: 体力6
・査察カード4	1回目: 速度2	2回目: 体力4	3回目: 攻撃6
・査察カード5	1回目: 体力3	2回目: 速度4	3回目: 攻撃6
・査察カード6	1回目: 体力3	2回目: 攻撃4	3回目: 速度6

査察カードでもらえる報酬はすべて共通です。

査察1回目: 達成時は2勝利点、未達成時は2ホイヤーか1食料
査察2回目: 達成時は3勝利点、未達成時は2ホイヤーか1食料
査察3回目: 達成時は4勝利点、未達成時は無し

●精霊カード

初期

- ・精霊マーメー
- ・精霊ナットー

ランク1

- ・紳士の精霊ボーネン
- ・知識の精霊ハーヴォイ
- ・石の精霊ロヴィー
- ・農夫の精霊バース
- ・美の精霊ファジョーリ
- ・狩りの精霊パブット

ランク2

- ・水の精霊フェゾルス
- ・音楽の精霊フィリカ
- ・貴族の精霊アリク
- ・宗教の精霊ファヴァム
- ・戦の精霊ズー
- ・仏の精霊ヴィーリス
- ・海の精霊マハラージェ
- ・部族の精霊ピーニー

ランク3

- ・権力の精霊ベノーラ
- ・影の精霊カーチャン
- ・力の精霊トゥーワ

ゲームデザイン:

矢沢賢太郎

制作協力:

みちゃん
あいこ先生
クロマ
G2
ちと

TwitterID: @Hoy_Games

Mail: hoygames030@gmail.com

URL: <http://hoygamesmame.seesaa.net/>





の要約

※このページは簡易的なルール説明になります。まず詳細な1～7ページをお読みください。

最初に配るカード	最初に配る素材
アクションカード : 1セット	食料: 1つ
パラメーターカード: 1枚	お金: 5ホイヤー
初期ドラゴンカード: 「ホワイト」「ベビー」	
初期精霊カード : 「マーメー」「ナットー」	

■ゲームの目標

得点を多く稼いだ人の勝ちです。

■ゲームの流れ (説明書3ページ)

前半にドラゴンの成長を行います。
後半にドラゴンの総当たり戦を行います。

前半: 成長フェイズ
後半: バトルフェイズ

■成長フェイズ (説明書3ページ)

時計回りに順番が回ってきます。
アクションカードから1枚を自分の前に置き、
効果を発動させます。

ドラゴンが成長するたび、
成長カウンターを一つ加算して、
一定まで達すると
バトルリーグ委員会の査察が発生します。

■成長フェイズの終了 (説明書6ページ)

以下の条件のうち一つでも満たされると、
成長フェイズは即座に終了となり、
バトルフェイズへ移行します。

・中央の精霊カード置き場が4枚に補充できなくなった
・査察が3回行われる

■バトルフェイズ (説明書3ページ・6～7ページ)

すべてのプレイヤー同士が戦うリーグ戦形式で
ドラゴンを戦わせます。

バトルで勝つごとに4点得ます。
引き分けの場合は両者1点得ます。

■アクションカードの内容

・契約 (説明書4ページ)



お金を払って精霊1体と契約します。

精霊と契約したら、自分の体力の合計と
契約体力の合計を比べます。
契約体力が体力を超えてはいけません。

・狩りに行く (説明書4ページ)



ドラゴンの攻撃力1につき、
食料を1つもらいます。(最大3つまで)

そのあとで、ドラゴンを成長させます。
頭か体を1回だけ成長できます。
成長をすると、成長カウンターが1アップします。

・いのり (説明書5ページ)



自分の精霊に1回か、他人の精霊に1回、
または両方に好きな順番でいのりを捧げます。
精霊に素材を支払って、
素材を得ることができます。

いのりを捧げた精霊の持ち主が
自分の場合は銀行に払います。
他人の場合は精霊の上におきます。

・休む (説明書5ページ)



ドラゴンと精霊の速度1つにつき
1ホイヤーをもらいます。(最大4ホイヤーまで)

自分の精霊の上に置かれたものを回収し、
使ったアクションカードを手札にもどします。

■ドラゴンバトルリーグ委員会の査察 (説明書6ページ)

プレイヤーが「狩りに行く」のアクションによって
成長カウンターがドラゴンが成長するたびに、
加算し、以下に達したら
ドラゴンバトルリーグ委員会の査察が発生します。

二人プレイ: 3
三人プレイ: 4
四人プレイ: 4

査察カードに書かれている
目標以上育っていると報酬がもらえます。
目標まで育っていない場合でも報酬がもらえます。

すべてのプレイヤーが報酬をもらったら、
直前に「狩りに行く」をしているプレイヤーの
次のプレイヤーから成長フェイズを再開します。

■能力値 (説明書3ページ)

このゲームには以下の能力値があります。



・攻撃力
攻撃力の分だけ、敵にダメージを与えます。



・体力
体力以上のダメージを受けると負けです。



・速度
速度の高いドラゴンから攻撃できます。
同じ数値だった場合は同時に攻撃します。

