【プレイ補助シート：ゲーム進行】

1. フェイズの進行方法

1. カード配布（同時）
2. カード取得（同時）
3. プレイヤー行動（個別）

全員のプレイヤー行動フェイズが終了 →

条件 A：ドラフトカードの **残り枚数が 2 枚**
又は
条件 B：いずれかのプレイヤーが **最上段に到達**

条件 A・条件 B どちらも満たさない場合「2. カード取得」に戻り、**次のラウンドへ**

条件 A 又は 条件 B を満たしていた場合
「1. カード配布」に戻り、**次のドラフトへ**

2. プレイヤー行動フェイズ

（1）「神様カード」のプレイ　（2）「ウジャトの眼カード」の獲得　→　（1）（2）の順番は任意　（どちらも行わない場合はパス）

（1）神様カードプレイの効果処理順

1. 神様カードプレイ → 2. 属性値の獲得 → 3. 移動「前」効果の解決 → 4. プレイヤーコマの移動 → 5. 移動「後」効果の解決 → 6. 資源の獲得 → 7. 終了

（2）「ウジャトの眼カード」

獲得コスト：神様カード 2 枚を捨てる　　カード効果：「好きな属性値 1」もしくは「身代わり人形 1 個」

使用可能タイミング：自分のプレイヤーフェイズ中であればいつでも　　使用・所持可能枚数：制限無し（何枚でも所持可能・何枚でも使用可能）

3. 貢献点計算

条件：いずれかのプレイヤーが監視者マス到達（ラウンド終了まで全員「プレイヤー行動フェイズ」を行う）

（1）**到達ボーナス：**同じラウンド中であれば全員獲得

第 1 階層：2　第 2 階層：3　第 3 階層：4

（2）**ジェド柱ボーナス：**階層ごとに異なる計算式　（詳細はプレイヤーシートの表を参照ください）

（3）**移動ペナルティ：**進んだマス数に応じて失点

	1	2	3	4	5
1	0	-1	-3	-4	-5

（3 マス移動が必要な場合、3 失点ということ）

【プレイ補助シート：忘れがちな要素など】

4. カード効果アイコン

・資源獲得

：身代わり人形コマ 1 個獲得

：貢献点 1 点獲得

・ジェド柱配置：アイコンの位置関係で「移動 前」「移動 後」に配置

：移動「前」配置

：移動「後」配置

5. 資源獲得マス

（1）身代わり人形マス：同ラウンド中、該当マスに止まった プレイヤー全員がラウンド終了時に獲得

（2）ジェド柱マス：該当マスに 最初に止まったプレイヤーが、プレイヤー行動フェイズ終了時に配置

6. カード配布フェイズ

（1）スタートプレイヤーを左隣のプレイヤーに移動（時計回りに移動）

（2）「プレイ済みカード置き場にある」除外アイコン を持つカードを除外

（3）(※次の階層へ移動時）カード左下に II 又は III がついているカードを追加。山札を新しく作り直す。

7. カード所持・プレイ枚数（階層ごとに変化するので注意！）

所持枚数	→	第 1 階層：2 枚	第 2 階層：3 枚	第 3 階層：3 枚
プレイ枚数	→	第 1 階層：2 枚	第 2 階層：2 枚	第 3 階層：3 枚

このプレイ補助シートは公式サイトに PDF データが御座いますので、不足した場合はそちらからダウンロードお願いします。