



DOMINA
GAMES



ブリガール

BRIGARES

SECRET OF EDEN

TM

GAME MANUAL

■ごあいさつ

この度は「ブリガーレ」をお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。ゲームを始める前にこの説明書をお読み頂き、正しい遊び方でお楽しみ下さい。なお、この説明書は再発行致しませんので大切に保管して下さい。

■内容物

説明書	× 1
カード	× 95
生徒カード×5枚、イベントカード×25枚、 計画カード×44枚、クエストカード×10枚、 エリアカード×6枚、サマリーカード×5枚	
マーカー	× 5
キューブ	× 5

■目次

楽園の裏側	P.03
カードの種類	P.03
ゲームの準備	P.05
用語集	P.07
アイコンの見方	P.07
ゲームの流れ	P.08
クエスト	P.08
勝敗判定	P.09
Q & A	P.09
例図	P.10
キャラクター	P.11
輝くもの天より落ち	P.13
クレジット	P.14

お問い合わせ

- 本品に関するご質問がございましたら、下記のメールアドレスよりご連絡下さい。

support@fueisha.co.jp

- 本品の最新情報は下記のホームページでご確認下さい。

<https://www.dominagames.com>

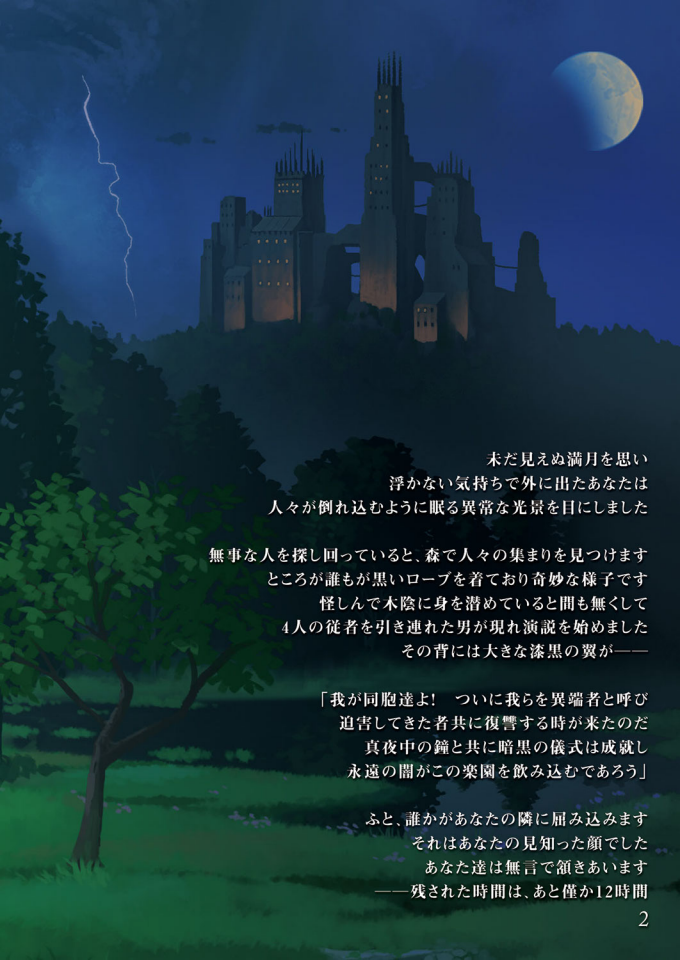
⚠️ ご注意

- 本品には小さな部品が含まれております。誤飲を防止する為に小さなお子様の手が届かない場所に保管して下さい。
- 本品の仕様、及び外観は予告なく変更される場合があります。

■内容物図解



マーカー キューブ



未だ見えぬ満月を思い
浮かない気持ちで外に出たあなたは
人々が倒れ込むように眠る異常な光景を目にしました

無事な人を探し回っていると、森で人々の集まりを見つけます
ところが誰もが黒いローブを着ており奇妙な様子です
怪しんで木陰に身を潜めていると間も無くして
4人の従者を引き連れた男が現れ演説を始めました
その背には大きな漆黒の翼が――

「我が同胞達よ！ ついに我らを異端者と呼び
迫害してきた者共に復讐する時が来たのだ
真夜中の鐘と共に暗黒の儀式は成就し
永遠の闇がこの楽園を飲み込むであろう」

ふと、誰かがあなたの隣に屈み込みます
それはあなたの見知った顔でした
あなた達は無言で頷きあいます
――残された時間は、あと僅か12時間

How to Play

楽園の裏側

かつてその破滅的な思想から存在を封じられた黒い翼の天使。解放された彼は今、配下たちと楽園転覆計画を企てています。「ブリガール」の目的は、その企みを阻止することです。彼らは楽園各地への襲撃準備、そして恐るべき暗黒の儀式を進めています。楽しい日々を守るため、あの子たちとも今日だけは協力するしかなさそうです。自然の力や、学校の先生も助けてくれるはずですよ。

カードの種類



キャラクターの名前

特別計画の名前

特別計画の効果

<生徒カード>

プレイヤーの分身となるカードです。右の数字は（特別計画の）準備をカウントするため、上にマーカーを置いて使用します。ゲーム中に準備が増減する場合、マーカーを移動させて現在の準備を記録します。最大値は3です。

準備を消費するとカード下部に記載された特別計画を実行することが出来ます。

<イベントカード>

楽園各地に潜むカードです。中央上部にはカード名称、中央には効果、その下にはアイコンとカード分類が記載されています。カード分類は **Orthodox**（オーソドックス）と **Heretic**（ヘレティック）の2種類です。（アイコンとカード分類がないカードもあります）

ゲーム中に何らかの効果でカードが横向きになるとアイコンの数や数値が変化します。

カードの名前

横向きにした時のアイコンとカード分類

カードの効果

アイコン

カード分類





<計画カード>

異端者たちに立ち向かう計画のカードです。中央上部にはカード名称、中央下部には使用した時の効果が記載されています。使用した際はまずアイコンの効果を処理し、その後にテキストの効果を処理します。

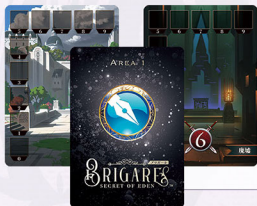
<クエストカード>

楽園転覆計画を阻止するための方針となるカードです。条件を達成することが出来れば勝利が一步近づくことでしょう。



<エリアカード>

楽園の場所を示すカードです。周囲の数字はその場所の防御力をカウントするため、上にマーカーを置いて使用します。最大値は9です。異端者たちが潜んでいる場所には、敵の攻撃力も記載されています。



<サマリーカード>

イベントカードの内訳と、各種アイコンの効果が記載されたカードです。



カードテキスト内で単に「カード」と記載されている場合は「イベントカード」のことを指します。

ゲームの準備

1 以下からゲーム難易度を選択してください。

(ゲーム中はいつでもプレイ方針などを相談することが出来ます。なお、難易度ノーマル以上では手札の情報を他のプレイヤーに伝えることは出来ません)

難易度	「森」のエリアカード	相談時の手札情報公開可否
イージー	通常	可
ノーマル	通常	不可
ハード	ハード専用	不可

2 エリアカードを「学校」「図書館」「街」「森」「廃墟」の順で縦に並べます。

1の難易度選択でハードを選んだ場合、「森」のエリアカードはカード裏に「Hard」の記載があるもの、それ以外の難易度を選んだ場合は記載がないものを使用します。使用しない「森」のエリアカードは箱にしまいます。

3 各エリアカードに書かれた0の数字の位置にキューブを置きます。

4 全てのイベントカードを裏向きにしてシャッフルし、各エリアカードの右に5枚ずつ表を見ずに裏向きのまま並べます。

5 全ての計画カードを裏向きにしてシャッフルし、山札とします。

6 各プレイヤーは自分のキャラクターを決め、その生徒カードと、ふちの色に対応した色のマーカー、サマリーカード1枚を受け取ります。

7 各プレイヤーは自分の生徒カードに書かれた0の数字の位置にマーカーを置きます。

8 ダイス等、適当な手段で最初の手番となるプレイヤーを決めます。

9 各プレイヤーは山札からカードを3枚ずつ引いて手札にします。

10 **8**で決めた最初の手番プレイヤーから時計回りの順で、1度だけ好きな枚数の手札を任意の順番で山札の下に戻し、その枚数のカードを引くことが出来ます。(Xを持つカードを多めに持つておくことがお勧めです)

11 全てのクエストカードを裏向きにしてシャッフルし、1枚めくりまます。他のクエストカードは使いませんので、箱にしまいます。

♣ 初期配置の例（ノーマル/3人プレイの場合）



※どのプレイヤーも選ばなかった生徒カードと、そのふちの色に対応した色のマーカーは使用しませんので、しまっておいてください。

用語集

以後の説明においては、以下の用語を用います。

【エリア】

各エリアカードの横一列のことで、5つのエリア全てを合わせて場と呼びます。各エリアに置くことができるカードの枚数に制限はありません。

【クロック】






使用した計画カードを置く場所のことで、経過した時間も表します。

【連鎖】

同じエリアに規定のアイコンが3個以上揃うと発生する効果のことで、

アイコンの見方

カード中において、一部の効果は以下のアイコンで表示されています。

	任意のエリア 1つ にある、裏向きのカードをX枚選んで表向きにします。 (対象のエリアに裏向きのカードがX枚未満しかない場合、可能な限り表向きにします)
	任意のエリア 1つ の防御力を+Yします。 (防御力が9を超える場合は9になります)
	このアイコンを持つカードは使用すると任意のエリアに置かれ、以後はイベントカードとして扱われます。 (そのエリアに表向きで置かれているイベントカードの1枚として扱い、移動、交換の対象に出来ます)
	同じエリアに左記のアイコン1種が3個以上揃うと、その「連鎖」の効果 が1度だけ 発動し、それらのカードは全て捨て札になります。 (例えば☀の「連鎖」が発生した場合は🏹を1度だけ行います)
	敵の攻撃力を表します。勝敗判定ではエリアごとに敵の攻撃力の合計値とエリアの防御力を比較して、全てのエリアで防御力が敵の攻撃力以上であれば勝利です。

ゲームの流れ

手番開始

① 計画実行フェイズ

手札にある計画カードを1枚公開して、その効果を実行します。その後、使用した計画カードが人を持たない場合、その計画カードをクロックに置きます。使用した計画カードの効果によりイベントカードの効果が発生したり、クエストカードの条件が達成される場合でも、先に計画カードの効果を最後まで処理します。

② 特別計画実行フェイズ

1ターンに1度だけ、準備を2ポイント消費して、自分の生徒カードの下部に記載された特別計画を実行することができます。

手番終了

山札からカードを1枚引き、左隣のプレイヤーが次の手番プレイヤーとなります。

クエスト

ゲームの準備①でめくったクエストカードには、達成条件と成功時の効果が記載されています。

条件が達成された場合はその時の手番プレイヤーが成功時の効果を実行し、クエストカードをゲームから取り除きます。達成した後、新たなクエストカードが追加されることはありません。

クエストカードは原則として場の外に置かれます。



▲手番終了時に達成する場合は、手番交代前のプレイヤーが処理します。



勝敗判定



何れかのプレイヤーの手番終了時にクロックが12枚以上なら、以下の手順で勝敗判定を開始します。

1. 条件を達成できなかったクエストカードは捨て札にします。
2. 場のカードを全て表向きにします。
(このとき、「連鎖」の効果は発生しません)
3. 「異端の王」がないエリアに「銀の指輪」が置かれている場合は捨て札にします。
4. エリアごとに敵の攻撃力の合計値とエリアの防御力を比較します。

全てのエリアで防御力が敵の攻撃力の合計値以上であれば、全プレイヤーが勝者となります。自分の生徒カードを裏返して固有エンディングを、更に「異端の王」がいるエリアに「銀の指輪」が置かれている場合は、本説明書P.13の特別なエンディングも確認してみてください。



Q&A



Q1. 山札が無くなった場合、どうなりますか？

A1. 以後は山札からカードを引かずにゲームを進めてください。

Q2. カードを表向きにした時に、「連鎖」が発生する状態になりました。効果を保留して次のプレイヤーが「連鎖」を発生させても良いですか？

A2. いいえ。「連鎖」を保留することは出来ません。

Q3. 「連鎖」が同時に起きる場合、処理する順番はどうなりますか？

A3. 任意の順番で処理してください。

Q4. 「強引な手法」で2枚のカードを交換する前に、カードを表向きにした時点で「連鎖」が発生しました。処理する順番はどうなりますか？

A4. ある効果の処理中に他の効果が割り込むことはありません。現在処理中の効果を優先し、処理を終えてから別の処理を開始してください。

例図

以下の勝敗判定では、敵の合計攻撃力よりも「廃墟」エリアの防御力が3少ないため、プレイヤーの敗北となります。

「学校」エリア

防御力 3

攻撃力 3

「図書館」エリア

防御力 6

攻撃力 3

「街」エリア

防御力 3

攻撃力 1

「森」エリア

防御力 4

攻撃力 3

「廃墟」エリア

防御力 9

攻撃力 12

キャラクター



ベルケ

彼女はどこからか異端者の服を調達してきた。人の弱みをコレクションするだけあって潜入、偵察はお手の物だ。



アリア

彼女は横たわる見慣れない「鳥」を調べようと手に触れた。するとそれは生気を取り戻し彼女をどこかに導きはじめた。



ミカ

彼女はチェス盤を矢継ぎ早に操作し、次の一手を編み出し続ける。全ては彼女の手のひらの上だ。



サリー

自分の力だけでは手に負えない。そんな問題はこれが初めてだった。彼女は今、お祭りの夜のようにワクワクしていた。

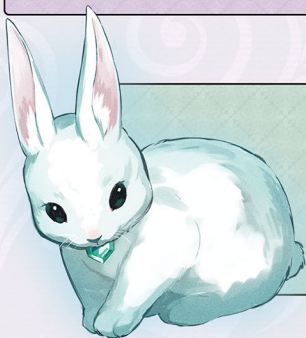


ラティ

彼女は異端者たちと友達になりたくて楽園中を駆け回っている。また、誰かのことを探しているようだ。

ぬいぐるみ

喋るぬいぐるみ。その実体は混沌を好む異端者である。だが今はそれ以上に大切なものが出来つつあり、葛藤を感じる自分自身に動揺している。



ブリーナ

ある日ソフィーと共に楽園にやってきた知恵を持つウサギたち。エメラルドが好物で、風のように走る事が出来る。親友であるソフィーの生徒たちを助けようとみんな張り切っている。

ソフィー

このエデンに住む神であり、見習い天使たちの先生でもある。禁断の廃墟への立ち入りが疑われた5人のことを、注意深く見守っていた。そしてついに異端者たちの恐るべき計画の全容を突き止めた彼女は、儀式の進行を阻むために抵抗呪文をかけ続けている。だが彼女だけでは支えきれず、最後の時は刻一刻と迫っていた。



CREDITS

Game Design

EINO

(twitter @eino_mofu)

Producer

Graphic Design

Y.Ohashi (Domina Games)

Story

EINO

Y.Ohashi (Domina Games)

Game Design Adviser

Pawn (Steppers' Stop)

Illustration

Student, Event, and Plan Illustration

卷羊

Background Illustration

ど〜ら

Testers

Alt	かぼちゃ	だるお
mayo	黒魔	やべえ
zaki	しろのーと	

Translation

ACE (Domina Games)

Promotion

M.Hirose (Domina Games)

Publisher

Fueisha Inc.

発売元：株式会社風栄社

DOMINA GAMES 公式サイト
<https://www.dominagames.com>

本品に関する情報は、上記サイトをご覧ください。ご意見、ご質問も上記サイトよりお送り頂けます。