



制作 : 38b Lab.
監修 : Miya
システム : 2No.
イラスト : 枯曇けい
すずしろめざと
アート素材 : みにくる/Minikle
茶川あくた
くろいの

GAME COMPONENT

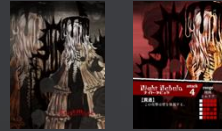
通常カード：スフィアカード (20枚)
 クリスタルカード (20枚)
 メアカード (20枚)



オモテ

ウラ

エネミーカード：Eyed Mareカード(10枚)
 カード(17枚)



オモテ

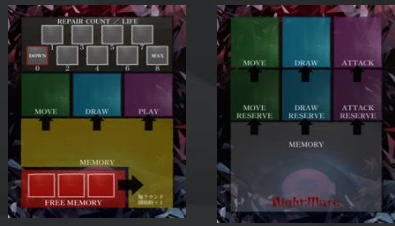
ウラ

サマリーシート (5枚)

マップ(1枚)



プレイヤーシートのメア(5枚)



オモテ

ウラ

プレイヤー駒 (5個)



キャラクタースタンド (4個)



MARE

Eyed Mare

?????

メモリー (アクリルキューブ)



9個

5個

5個

15個

16個

ダイス (1個)



修復/ライフカウント
 キューブ(5個)



STORY

あなたたちは、少女の声に呼ばれて**夢の世界**に迷い込んでしまった
 この目覚めることのない夢の世界から脱出する方法は、
 風・氷・星・炎の灯台を修復し、その光を集め、**夢の扉**を開くこと

だが、灯台の光を追うあなたたちを静かに見つめる存在がいる
 終わらぬ夢に相応しい適合者を探す影——「**メア**」

メアに適合者と認められたプレイヤーは悪夢へ飲み込まれていく
 そして、脱出を目指す者たちの行く手をさえぎる存在になってしまう
 それは敵意ではなく、この悪夢が選ばせた役割なのかもしれない

あなたは、この夢から無事に目覚めることができるだろうか

Drawn into the realm of **dreams** by the voice of a young maiden,
 To break free from this eternal slumber,
 you must restore the Lighthouses of
 “Wind”, “Ice”, “Stars”, and “Flame”, gather their sacred light, and open the **Gate of Dreams**.

But there is a presence quietly watching you.
 A shadow seeking those deemed suitable for this endless dream—the “**Mare**”

Players deemed suitable by “Mare” are swallowed into the nightmare.
 They then become obstacles blocking the path of those seeking escape.
 This may not be hostility, but rather the role this nightmare has chosen for them.

Will you be able to safely awaken from this dream?

GAME OVERVIEW

ゲームの大まかな流れ

本作は2~5人用の非対称悪夢脱出カードゲームです (2人用はp.10~)
手札と行動メモリーを駆使してすべての灯台を修復しましょう
本作では、手札のカードを見せなければ、何を話しても良いです。
適宜相談しながら協力してゲームを進めて下さい

①灯台修復フェイズ (メア覚醒前)

ゲームはそのターンのプレイヤーがターンエンドを宣言するまでを1ターンとします
スタートプレイヤーから最後のプレイヤーが終了するまでを1ラウンドとします
本作は**4ラウンド目の初め**にメアが覚醒するので、それまでに多くの灯台の修復を目指しましょう！
灯台は**5段階**で完全修復となり、光を放ちます



マップ内の灯台を修復します
プレイヤーの「修復貢献度」
によって、
今後の展開に影響が出ます



②適合者選定フェイズ (メア覚醒時)

メアの適合者を選定します
メアに選ばれたプレイヤーは以降メアとして、
他のプレイヤーを倒す役割となります

※誰も選ばれずに、NPCと戦うこともあります

誰にしようかな…?



③メアチェイス (メア覚醒後)

メアに追いかけながら
全ての灯台を修復して扉から脱出します

郵か臺々縛り騾? 縛輔↑縛



ゲームの目的

プレイヤー：灯台を全て直し、一人でも「扉」から脱出できること
メア適合者：誰一人も脱出させないこと

SETUP

- ①今日、夢を見た人をスタートプレイヤーとします
- ②下の表のようにプレイする人数に合わせて各メモリーと修復カウントに使うキューブを受け取ります

プレイ人数	■移動	■ドロー	■プレイ	■修復カウント/ライフ
3人	3個	1個	1個	1個
4人	2個	1個	1個	1個
5人	1個	1個	1個	1個

- ③以下のようにマップ、プレイシート、行動メモリーを配置します

壁
通行止め/メアからの攻撃を防ぎます

灯台
修復して光を集めましょう

修復カード置き場
プレイメモリーを使用して、
修復に使ったカードを
置く場所です
※ゲーム開始時は空です

修復の段階について
スフィア(2)+クリスタル
(1)で修復が3段階済んでいる
ことを表しています
5で修復済みとなります

扉/プレイヤー駒
人数分のプレイヤー駒
を「扉」に
配置させてください

手札
全てのプレイヤーは
初期手札として
2枚デッキから
引いてください

プレイシート+
行動メモリー

各プレイヤー
捨て札

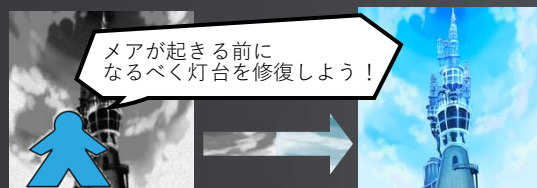
デッキ

各プレイヤー捨て札
各プレイヤー用の
プレイ済みカードを置く場所です。
適合者決定時の計算に使うため、
他の人と混ざらないようにしてください

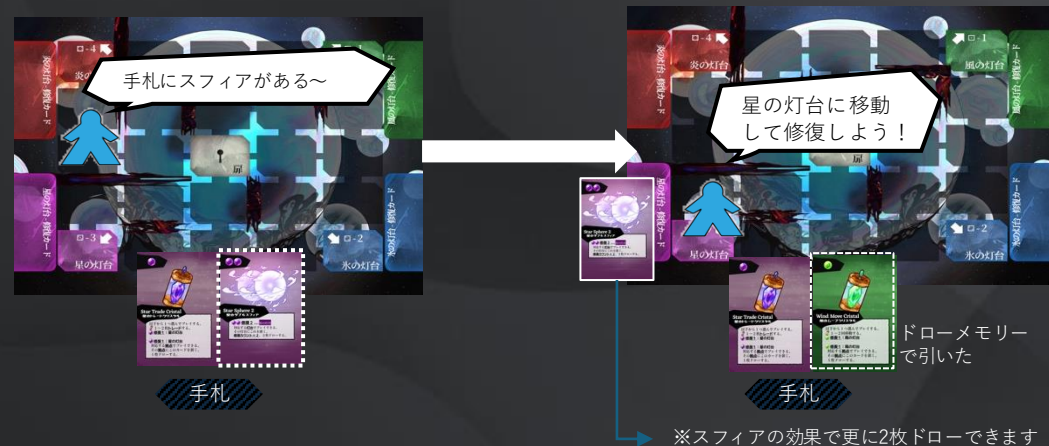
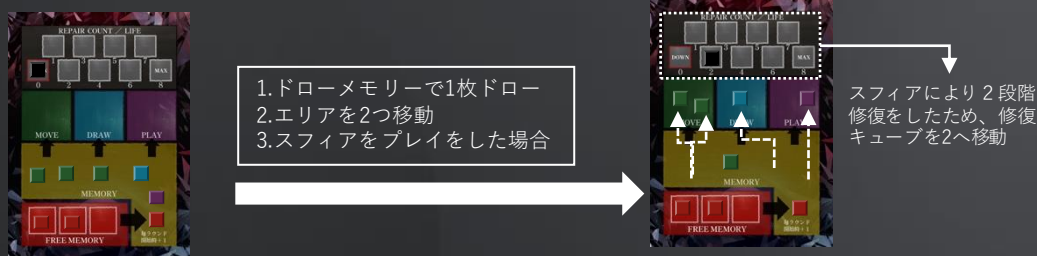
GAME FLOW1~灯台修復フェイズ (メア覚醒前)

1. ターン内でできること

自分のターンに好きな順番でメモリーを割り振って、行動を宣言できます



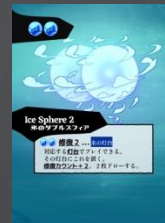
例



2. 各メモリーの詳細

- : 移動メモリー**
 エリアから隣のエリアに移動できます
 ななめ移動や壁があるところは移動できません
- : ドローメモリー**
 デッキから1枚ドローします
 手札上限は7枚です
 ※すでに手札が7枚の場合はドローできません
- : プレイメモリー**
 手札からカードをプレイすることができます
 修復もプレイメモリーを必要とします、
 詳細は右ページです
- : 自由メモリー**
 移動、ドロー、プレイに使えるメモリーです
 各ターンの初めに一つもらえ、
 次のターンに引き継ぐこともできますが、
 3を超えて所有することはできません

■ : プレイメモリー
 プレイメモリーを使用してプレイできるカードの種類は以下です、
 灯台は5段階修復されると完全修復となり光を放ちます



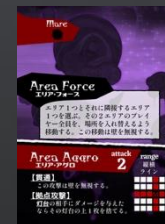
スフィアカード【2】
 対応する灯台で使用することができます
 通常の修復の2倍修復を進めます



複数スフィアカード【1】
 対応する色のどちらかの灯台、もしくは隣接するエリアで使用することができます
 壁を越えて修復することができます



クリスタルカード
 色特有の効果、もしくは対応する灯台で修復に使用できます



メアカード
 カード上部に記載されている強力な効果を使用することができますが、捨て札にMareが1溜まります

各プレイヤーは自分のターン終わりに■移動、■ドロー、■プレイメモリーを全回復します
 使い終わった■自由メモリーは自由メモリー置き場に置いておきます

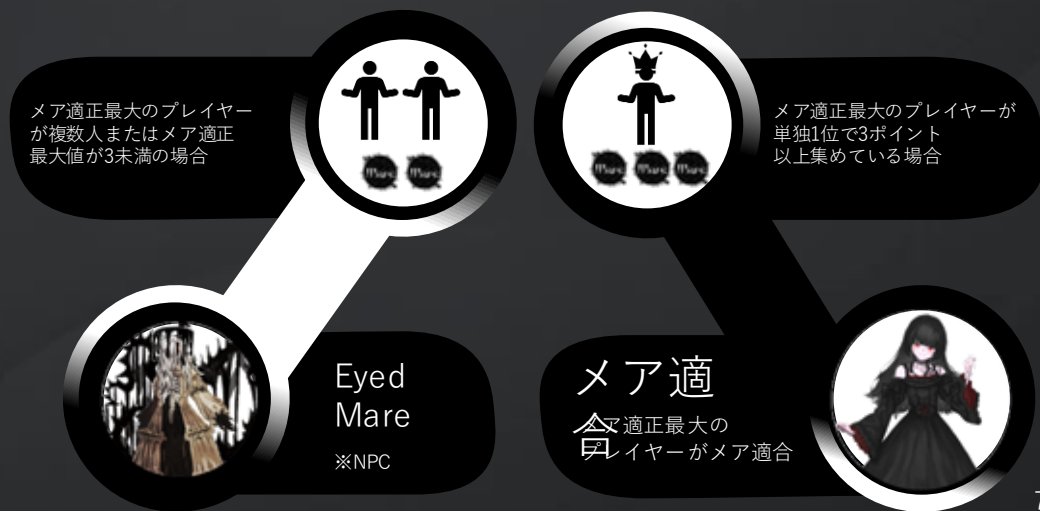
3. メア覚醒

4ラウンド目の初めにメアが覚醒

※ナイトフォースでメア化した場合は、その瞬間にそのプレイヤーがメアとなり、次のページのメア適正に進みます
 ※2回目以降のプレイでメア適正者決定前に3つ目の灯台が5段階修復された時、即座に

メア出現時に、以下の処理でメアの適正者を決定します

メア適正 = 手札のMare + 捨て札のMare - 修復ボーナス
 修復ボーナスは最も灯台を修復した全プレイヤーが2ポイントとなります



GAME FLOW2~チェイス



適合者決定 / ナイトフォースでメア化

- ♣メア適合者はプレイシートを裏返し、プレイヤー駒をメアに変えてください
- ♣メア適合者は自由メモリー以外のメモリーを失い、プレイ人数×2のメモリーを受け取ってください
- ♣メア適合者以外は手札のメアカードを全て捨て札に捨ててください
- ♣メア適合者以外はライフを1+手札枚数+5段階修復済みの灯台数で計算してください
- ♣5段階修復済みの灯台の一番上の修復カードを捨て札に捨ててください
- ♣全員の捨て札をデッキに戻してシャッフルしてください

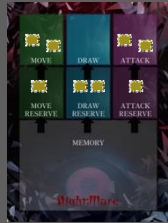
メア出現後は以下の順でターンを行います

1. 盤面の準備

2ターン目以降：
前のラウンドで使用したメモリーを
割り振り可能ゾーンに戻してください
割り振り可能メモリーを+2してください



+ 2枚 / 毎ターン



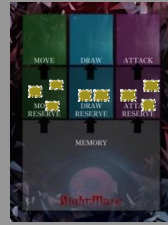
2.メア予告フェイズで割り振ったメモリーを
好きな順で使用できます
※プレイヤーが扉エリアにいないとき、
メアは扉エリアに立ち入ることができません

上のボードは2回移動し、2回攻撃した時です

4.メア行動

2.メア予告フェイズ

このラウンドのメモリーの割り振りを宣言します
移動3、ドロウ3、プレイ2に割り振った場合は以下です
※自由メモリーを残してる場合も割り可能です



メアの次の番のプレイヤーから
メアが目覚める前と同じように灯台を修復し
脱出を試みます

3.適合者以外活動フェイズ

攻撃方法

メアカードをプレイ
メアカードの下部効果を使用する



メアカード以外をプレイ：通常攻撃
通常攻撃はメアがいる位置を中心として、エリア端まで上下ラインの範囲攻撃
※壁は貫通しません
※カードの効果は使うことはできません

メア適合者の勝利条件

適合者以外のプレイヤーを全員ダウン状態にすること



メア以外のプレイヤーの勝利条件
全ての灯台を5段階修復し、誰か一人でも扉にたどり着くこと



適合者決定せず、NPC戦

- ♣Eyed Mareを扉に配置してください
- ♣プレイヤーはメアカードを全て捨て札に捨ててください
- ♣プレイヤーのライフを1+手札枚数+5段階修復済みの灯台数で計算してください
- ♣5段階修復済みの灯台の一番上のカードを捨て札に捨ててください
- ♣全員の捨て札をデッキに戻してシャッフルしてください
- ♣Eyed Mareカードを裏向きでよくシャッフルしEyed Mareデッキを準備してください
- ♣ダイスを2回振ってください→Eyed Mareの初期行動を決定します

ダイス	Eyed Mareの行動
1~4	対応する灯台の方向に1マスなめ移動 プレイヤーと接触 →2ダメージ
5~6	Eyed Mareデッキの上から1枚をめくり攻撃手段を決定します

なめ移動について

右のような配置でダイスの結果が2の場合、Eyed Mareは下に1マス移動します

Eyed Mare出現後は以下の順でターンを行います

- ①プレイヤー行動フェイズ
メアが目覚める前と同じように灯台を修復し脱出を試みます
 - ②Eyed Mare移動フェイズ
初期行動と同じようにダイスを2回振ってください（この時に5-6が出た場合はその場で攻撃します）
 - ③Eyed Mare攻撃フェイズ
下の表のとおりEyed Mareの攻撃枚数を決定してください
- | Eyed Mare登場からの経過ラウンド | 1 | 2 | 3 | 4 | 5... |
|----------------------|---|---|---|---|---------------------|
| Eyed Mareデッキをめくる枚数 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7... (デッキ0枚でリシャッフル) |
- ④Eyed Mare移動フェイズ
初期行動と同じようにダイスを振ってください（この時に5-6が出た場合はその場で攻撃します）

勝利条件

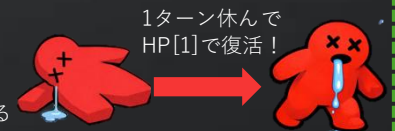
全ての灯台を5段階修復し、誰か一人でも扉にたどり着くこと

敗北条件

全プレイヤーがダウン状態になっていること

ダウン状態について

ダウン状態とは：HPが0以下になっている状態
ダウン状態になった次のターンは1回休みとする
休みだ次のラウンドの初めにHPを1にしてダウン状態を回復する



1ターン休んで
HP[1]で復活！

2人用プレイ（ノーマルモード）

・ゲームの準備

- p.5の図と同様に場の準備をしてください
ただしメモリー/ライフカウントキューブは、下の表の量/位置で配置してください

■移動	■ドロー	■プレイ	■ライフ
4	1	1	8

- Eyed Mareカードを裏向きでシャッフルし、Eyed Mareデッキを準備してください。

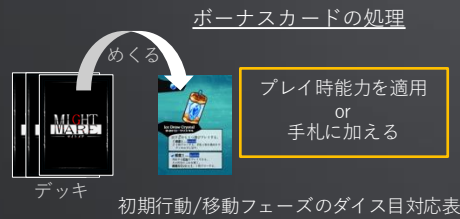
・ゲーム開始～Eyed Mare出現

①プレイヤー行動フェーズ

他ルールと同様にメモリーを使用して行動します（詳細は「p.6「ターン内にできること」参照）

②ボーナスカードフェーズ

各プレイヤーは手番と同じ順番でデッキを1枚めくり、そのカードをプレイするか手札に加えます（プレイする場合、メモリーは必要としません）



2ラウンド目の開始時にEyed Mareが出現します

・Eyed Mare出現～

- Eyed Mareの駒を扉エリアに配置してください

Eyed Mare出現後は1ラウンドを行います

- ダイスを2回振ってくださいEyed Mareの初期行動を決定します

①プレイヤー行動フェーズ

スタートプレイヤーから順番にEyed Mare登場前と同様に行動します

②ボーナスカードフェーズ

Eyed Mare出現前と同様

③Eyed Mare移動フェーズ

初期行動と同じようにダイスを2回振ってください

④Eyed Mare攻撃フェーズ

決められた攻撃回数分Eyed Mareデッキを1枚ずつめくり、カードに従って攻撃処理をしてください

1ターンの攻撃回数は経過したラウンド数によって下の表のように決まります

初期行動/移動フェーズのダイス目対応表

ダイス	Eyed Mareの行動
1～4	対応する灯台の方向に1マスななめ移動 プレイヤーと接触 →2ダメージ
5～6	Eyed Mareデッキの上から1枚をめくり攻撃手段を決定します

Eyed Mare登場からの経過ラウンド	1	2	3	4	5…
Eyed Mareデッキをめくる枚数（攻撃回数）	1	1	2	2	3…

⑤Eyed Mare移動フェーズ

初期行動と同じようにダイスを2回振ってください

・勝利条件

灯台を全て修復し、誰か一人でも扉にたどり着くこと

・敗北条件

全プレイヤーが同時にダウン状態になること

FAQ

◆灯台、修復について

Q.壁をこえて遠隔修復できますか？

A.はい、できます。エリアの隣接は壁の有無に関係なく判定されるため、壁を挟んでいても位置関係が隣りあっていれば隣接するエリアとして扱います。

Q.エネミーがない状態でライフ+1できますか？

A.いいえ、できません。チェイス開始時に初期ライフを設定した後のみ、ライフは増減します。

Q.《修復》の「灯台に置く」とはどういう処理ですか？

A.灯台に対応する修復カード置き場の上にそのカードを置きます。

Q.すでに修復済み（修復が5段階以上）の灯台を修復できますか？

A.いいえ、できません。
カードを置くことができないため、ドローしたり、修復カウントを+することもできません。

Q.すでに修復が4段階の灯台をダブルスフィアで修復する（修復が6段階になる）ことはできますか？

A.はい、できます。

Q.エネミーの《拠点攻撃》の「灯台の上1枚を捨てる」とはどういう処理ですか？

A.その灯台の修復カード置き場の上1枚を近くのプレイヤーの捨て札に置きます。

Q.チェイス開始時にライフ計算の処理がありますが、修復カウントは以後記憶しておく必要がありますか？

A.いいえ、必要ありません。修復カウントはメアの適合者決定にのみ使用します。

Q.二人用プレイの時に、手札7枚(上限値)で、ボーナスカードをプレイしなかったときはどうしますか？

A.カードを捨て札に置いてください

◆チェイスについて

Q.エネミーの攻撃範囲に複数のプレイヤーがいる場合、その全員がダメージを受けますか？

A.はい、受けます。

Q.ダウンしたプレイヤーの処理はどうなりますか？

A.ダウンしたプレイヤーはダメージを受けず、行動できません。

通常、ダウンから数えて2回目のラウンド開始処理でライフ1で再起します。

《悪夢》攻撃を受けてダウンした場合、ダウンから数えて3回目のラウンド開始処理でライフ1で再起します。

Q.ダウンしているプレイヤーを《トレード》などのカード能力の対象にできますか？

A.はい、できます。

Q.メアの適合者を《トレード》などのカード能力の対象にできますか？

A.はい、できます。

Q.チェイス後に灯台を修復した場合、修復カウントは+されますか？

A.いいえ、されません。修復カウントはメアの適合者決定にのみ使用します。

Q.《ナイトフォース》でチェイスが開始された場合、そのラウンドの残りのプレイヤーは行動できますか？

A.いいえ、できません。プレイされた時点でそのラウンドが終了し、エネミーの出現処理に移ります。

Q.灯台でダウンしているプレイヤーのみが《拠点攻撃》の攻撃範囲にいる場合、《拠点攻撃》は働きますか？

A.いいえ、働きません。ダウン状態のプレイヤーはダメージを受けないため、付随する能力も働きません。

Q.メアの適合者が■自由メモリーを使用する場合、

■メモリーと同様に、使用先に予約割振をする必要がありますか？

A.はい、あります。

TRUE EPISODE ～悪夢の海～

夢の世界に光が灯され、メアの身体は侵食から解放されていく
探訪者の協力によって、この悪夢は終わる……
はずだった

次の瞬間、轟音とともに暗転する夢
再び闇に飲まれていく世界
「おはよう、グナン」

世界を悪夢から守る
ために造られた悪夢
吸収体《グナン》

「……」

その瞳は静かに、かつて
の創造主を見つめている

起動した《悪夢の海》と
対峙するは、夢の管理者として力を取り戻したメア

「彼を止めなきゃ……お願い、力を貸して！」

あなたたちの旅路は如何にして終わるのか
さあ、希望を信じ、逃げろ

だが、眼覚めは吞込まれた。



Light illuminates the dream world,
and "Mare's" body is freed from the encroachment.
This nightmare should end…?

The dream goes dark with a deafening roar.
The world is swallowed by darkness once again.
"Good morning, G;NUN."

G;NUN, the nightmare absorber,
created to protect the world from nightmares.
Its eyes quietly gaze upon its "creator".

Facing the activated "Sea of Nightmares" is Mare,
who has regained her power as the guardian of dreams.
"I must help him!"

How will your journey end?
Now, believe in hope, and escape.

However, "the awakening" didn't come true.

グナンチェイス ～グナン出現から（3～5人の場合）

2回目以降のプレイで、メア適合者決定フェイズの前に灯台を3つ5段階修復

この場合ではメア適合者を含む全プレイヤーが協力してグナンと戦います
協力して悪夢から解放されたメアと脱出してください

- グナンの駒をマップ中央の扉エリアに配置してください
- メア適合者は自身の駒をKnight; Mareの駒と入れ替えてください
- メア適合者を含む各プレイヤーのライフを「1 + (5段階修復されている灯台の数) + (手札の枚数)」で計算してください
- すべての灯台の一番上のカードを捨ててください
- 全員の捨て札をデッキに戻してシャッフルしてください
- 「フラッド・フレア」以外のグナンカードを裏向きでシャッフルし、「フラッド・フレア」を一番下に入れてグナンデッキを準備してください
- ダイスを2回振ってくださいグナンの初期行動を決定してください

グナン出現後は以下の順で1ラウンドを行います
直前に灯台を修復したプレイヤーの次のプレイヤーを
スタートプレイヤーとしてください

- ①プレイヤー行動フェーズ
スタートプレイヤーから順番にグナン登場前と同様に行動します
- ②グナン移動フェーズ
初期行動と同じようにダイスを2回振ってください
- ③グナン攻撃フェーズ
決められた攻撃回数分グナンデッキを1枚ずつめくり、
カードに従って攻撃処理をしてください
1ラウンドの攻撃回数は下の表のように決まります

グナン登場からの経過ラウンド	1	2	3	4	5…
グナンデッキをめくる枚数（攻撃回数）	3	4	5	6	7…

- ④グナン移動フェーズ
初期行動と同じようにダイスを2回振ってください

メアによる相殺

メア適合者はグナンの攻撃のタイミングで手札を捨てることでグナンの攻撃と相殺することができます
攻撃を相殺することで自身および指定範囲内の他プレイヤーへのダメージを軽減できます
捨てるカードがメアカードかどうかで指定範囲と軽減する量が変わります（相殺にメモリーは使用しません）
一度の攻撃に対して複数枚のカードを使用して相殺することができます

メアカードを使用して相殺

メアカードのrange/attackが、それぞれ指定範囲/軽減するダメージ量として処理を行います

メアカード以外を使用して相殺

メア適合者のいる位置を中心として、エリア端まで縦横ラインに存在するプレイヤーへのダメージを1軽減します
ただしメアとプレイヤーの間に壁がある場合はダメージを軽減することができません

例：



「エリア・アグリ(attack: 2.range: 2)」を

使用して相殺した場合
▲▲は2ダメージ軽減されて1ダメージを受けます
▲は軽減されず3ダメージを受けます

メアカード以外を使用して相殺した場合
▲▲は1ダメージ軽減されて2ダメージを受けます
▲は▲との間に壁が存在するため、相殺されずに3ダメージを受けます
▲は軽減されず3ダメージを受けます



Knight; Mareの駒

メア適合者

- ・「修復」ができない
- ・グナンの攻撃に対して相殺が可能（相殺に関しては同ページ「メアによる相殺」を参照）

初期行動/移動フェーズのダイス目対応表

ダイス	グナンの行動
1~4	対応する灯台の方向に1マスななめ移動 プレイヤーと接触 →4ダメージ
5~6	グナンデッキの上から1枚をめくり攻撃手段を決定します

- ・勝利条件
灯台を全て修復し、誰か一人でも扉にたどり着くこと
- ・敗北条件
全プレイヤーが同時にダウン状態になること

2人用プレイ (ハードモード)

・ゲームの準備

- このモードでは2人もメア適合者としてプレイします
- p.5の図のように場を形成してください
ただしメモリー/ライフカウントキューブは、下の表の量/位置で配置してください

■移動	■ドロー	■プレイ	■ライフ
4個	1個	1個	8

- 「フラッド・フレア」以外のグナンカードを裏向きでシャッフルし、「フラッド・フレア」を一番下に入れてグナンデッキを準備してください

・ゲーム開始～グナン出現

- ①プレイヤー行動フェーズ
他ルールと同様に、移動・ドロー・プレイをメモリーの数まで行います
- ②ボーナスカードフェーズ
各プレイヤーは手番と同じ順番でデッキを2枚めくり、そのカードをプレイするか手札に加え
(プレイする場合、メモリーは必要としません)

・ゲーム開始～グナン出現

- 2ラウンド目の開始時にグナンが出現します
- グナンの駒を扉エリアに配置してください
- ダイスを2回振ってくださいグナンの初期行動を決定してください

グナン出現後は以下の順で1ラウンドを行います

- ①プレイヤー行動フェーズ
スタートプレイヤーから順番にグナン出現前と同様に行動します
- ②ボーナスカードフェーズ
グナン出現前と同様
- ③グナン移動フェーズ
初期行動と同じようにダイスを2回振ってください
- ④グナン攻撃フェーズ
決められた攻撃回数分グナンデッキを1枚ずつめくり、カードに従って攻撃処理をしてください
1ターンの攻撃回数はプレイ人数によって右の表のように決まります

グナン登場からの経過ラウンド	1	2	3	4	5…
グナンデッキをめくる枚数 (攻撃回数)	1	1	2	2	3…

- ⑤グナン移動フェーズ
初期行動と同じようにダイスを2回振ってください

- ・勝利条件
灯台を全て修復し、誰か一人でも扉にたどり着くこと
- ・敗北条件
全プレイヤーが同時にダウン状態になること

メア適合者

- ・「修復」を含むすべての行動が可能
- ・グナン攻撃の相殺が可能 (相殺はp.13参照)

初期行動/移動フェーズのダイス目対応表

ダイス	グナンの行動
1~4	対応する灯台の方向に1マスなめ移動 プレイヤーと接触 →4ダメージ
5~6	グナンデッキの上から1枚をめくり攻撃手段を決定します

2人プレイ (ノーマルモード) との差異

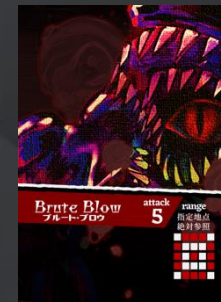
- ①メア適合者の有無
グナン攻撃フェーズでグナンの攻撃を相殺することができるメア適合者としてプレイします (灯台の修復は通常通りメモリーを使用して行うことができます)
- ②エネミーカードの差異
本モードではグナンカードを使用します
- ③エネミーの攻撃回数の増加
エネミーの攻撃回数が右上の表に従って決定されます (エネミーが出現するラウンドは1回。その後は1ラウンド毎に1回ずつ増えていきます)
- ④ボーナスカードの増加
本モードではボーナスカードフェーズにデッキから2枚をめくります

グナンカードの処理

・指定地点絶対参照

グナンの位置を基準とするのではなく、マップのどの位置かを参照します

例: 「ブルード・ブロー」の場合はグナンの位置によらず、右のマップ上の ■ の部分が攻撃範囲です



・「デッド・ドレイン」の【無尽】

この能力によって捨てるカードは、捨てるプレイヤーが任意に選択します

・「イビル・エクステンド」の【絶望】

この能力によって失うメモリーは、失うプレイヤーが任意で選択します
この能力で失ったメモリーはこのゲーム中に再使用不可能になります
■自由メモリーを失った場合、■自由メモリーの保有上限が1つ減りますが、全く得られなくなるわけではありません

・「フラッド・フレア」の【閃焰】

このカードによる攻撃は、このカードがめくられた次のラウンドのグナン攻撃フェーズに処理します

FAQ

Q. メア適合者がダウンしている場合、相殺できますか？

A. いいえ、できません

Q. グナンの攻撃によって手札を捨てたりメモリーを失う場合、その対象はどのように決定しますか？

A. 捨てる/失う対象のカード/メモリーは、そのプレイヤー自身が任意に決めることができます

Q. グナンの攻撃によってメモリーを失う際に ■自由メモリーを失った場合、次のラウンド以降 ■自由メモリーを新たに得ることはできなくなりますか？

A. いいえ、■自由メモリーを1つ失った場合、■自由メモリーの保有上限が2つに減りますが、全く得られなくなるわけではありません