

# DUNGEON GUILDS

## ダンジョンギルド 日本語マニュアル Version 1.02

3 - 6名 / 20 - 30分 / 12歳以上

### あらまし

プレイヤーたちは力を合わせてダンジョン内を探索し、順に各フロアを攻略し、戦利品を分け合います。途中のフロアを攻略できないと、探索はそこで終了し、それより奥のフロアは諦めなくてはなりません。

ダンジョンに突入する前に、各プレイヤーは手番を実行し、自分の分身である冒険者を、どのフロアに派遣するか宣言していきます。その際、特定のフロアから他の冒険者を追い出すこともできます。

ゲーム終了時、最も所持金の多いプレイヤーが勝者となります。

### 内容物

フロア・カード	36枚
冒険者カード	30枚
DM (ダンジョンマスター) カード	6枚
スタートプレイヤー・マーカ	1枚
コイン (お金)	77枚
ルールブック (本書)	1冊

### フロア・カード



- このフロアに現れたモンスターの名前
- このフロアの防御力
- このフロアの報酬 (金)
- フロアのレベル (星1~3個)
- 防御力の下限と上限
- 報酬の下限と上限

### 冒険者カード



G. 冒険者の攻撃力  
H. 冒険者の治療費

### DM (ダンジョンマスター) カード



- ダンジョンマスターの名前
- ダンジョンに適用された効果

ゲームデザイナー Desnet Amane  
ゲームデベロッパー AFONG  
アートディレクター LWT  
グラフィック&レイアウト Desnet Amane  
冒険者 ちやみ @ www.pixiv.net/member\_illust.php?id=540349  
イラストレーター Hitsukirei @ http://hitsukirei.idv.st/

スタッフ  
コンセプトアートワーク Totoroman, Artur009  
ルール翻訳 古関ヘル&健部伸明  
エディタ&レイアウト AFONG  
プレイテスト Chih-Fan Chen, LWT  
Special Thanks Smoox, Chu-Lan Kao  
Taiwan Boardgame Designers @ http://tw-bg.blogspot.tw/

## 一、ゲームの準備

- 各プレイヤーは同色の冒険者カード5枚のいずれか1セットと、2金ぶんのコインを、場から受け取ります。
- プレイ人数と同数のダンジョンマスター・カード (以下 DM カード) をランダムに選び、シャッフルして山札を作ります。残りは、ゲームの箱のなかに戻します。
- すべてのフロア・カードをよくシャッフルし、プレイ人数と同じ枚数、裏向きで縦一列に並べます。残ったカードは山札としてテーブル中央に置いておきます。これら並べたフロア・カードの列を“ダンジョン”と称します。  
  
一番上のフロアが入口となる最初のフロアであり、下になるにしたがってより奥になります。今回のダンジョンのフロア・カードを、裏面のレベル表示にしたがって、レベル1は入口側、レベル3は一番奥といった具合に、上から順に並べ替えます。DM カードの山札から1枚めくり、ダンジョンのさらに奥に表向きで配置します。
- 各自、最初の手番で使用しない冒険者カードを、ひそかに2枚選びます (これらを“行動不能”の冒険者と呼びます)。残りの冒険者カード同時に公開します (これらを“活動中”の冒険者と呼びます)。それから行動不能の冒険者カードの表を2枚とも確認し、治療費の合計と同額のコインを場から受け取り、再び裏向きにします
- もっとも最近、ギルドのリーダー、またはパーティーのリーダーになった人が、スタートプレイヤー・マーカを受け取りスタートプレイヤーとなります。いなければ、じゃんけんなどで適当に決めます。

### セットアップの例



↑活動中の冒険者  
↓ゲームスタートの2金と、行動不能の冒険者の2金

↑行動不能の冒険者↑

スタートプレイヤー・マーカ↓

プレイヤーの冒険者と持つ金は公開情報、隠さないでください

## 二、ラウンドの流れ

この『ダンジョンギルド』では、1ゲーム中に、プレイ人数と同じだけのラウンドが実行されます。

各ラウンドは、次の4つのフェイズから成り立っています。

- 準備フェイズ
- 配置フェイズ
- 攻略フェイズ
- 終了フェイズ

**準備フェイズ** (最初のラウンドでは、既におこなっているので、このフェイズは実行しません)

- フロア・カードの山札からプレイ人数と同じ枚数を取り、裏向きで場に縦に並べ、今回のダンジョンを作成します。DM カードの効果によって山札がなくなったら、捨て札をシャッフルしてフロア・カードの山札を作り直します。
- 今回のダンジョンのフロア・カードを、裏面のレベル表示にしたがって、レベル1は入口側、レベル3は一番奥といった具合に、上から順に並べ替えます。前のラウンドで公開されていた DM カードを、ダンジョンのさらに奥に表向きで配置します。

### 配置フェイズ

スタートプレイヤーから時計回りで最後のプレイヤーまで手番を行ったら、今度は最後のプレイヤーから反時計回りでスタートプレイヤーまで……という具合に、時計回りと反時計回りを交互に繰り返して手番を実行します。すなわち、折り返しのプレイヤーは2回連続で手番を行うこととなります (1-2-3-4、4-3-2-1、1-2-3……)。

手番プレイヤーは、次の3つの行動のうち、1つを選んで実行します。

- 冒険者の配置:** 各フロアには左右2箇所の配置スペースがあるため、最大で2枚までの冒険者を配置できます。手番プレイヤーは“活動中”の冒険者1枚を、誰もいない配置スペース (空きスペース) に配置できます。置かれた冒険者の攻撃力の合計が、フロア・カード裏面に記載された各フロアの防御力の上限以上になったら、そのフロアはロックされ、そこにいる冒険者は追い出すことができなくなります。
- 冒険者の追い出し:** すでに冒険者が2枚配置されているフロアでも、ロックされていない場合は、そこにいる冒険者1枚を追い出して、自分の冒険者1枚を代わりに配置できます。この場合、新しく配置する冒険者は、追い出す冒険者より攻撃力が上回り、かつ活動中である必要があります。さらに、フロアのレベルに応じて次のようにコインを支払わなければなりません (払えない場合、追い出しは実行できません)。
  - レベル1: 1金を場に返します。
  - レベル2: 1金を場に返し、1金を追い出された冒険者のプレイヤーに払います。
  - レベル3: 1金を場に返し、2金を追い出された冒険者のプレイヤーに払います。
 追い出された冒険者は、活動中のまま、対応するプレイヤーの手元に返します。
- 冒険者の交代:** すでに冒険者が2枚配置され、かつロックされていないフロアに自分の冒険者がある場合、1金を場に返して別の冒険者に置き換えることができます。この場合も新しく配置する冒険者は、元の冒険者より攻撃力が上回り、かつ活動中である必要があります。

**パス:** ダンジョンに既に冒険者を2枚配置しているプレイヤーは、パスするほかありません。配置フェイズが終了するまで、待機してください。ただし自分の冒険者が追い出されて手元に戻ってきたなら、ふたたび上記の3つの行動から1つを選んで実行してください。

**配置フェイズは、全員が冒険者を2枚ずつダンジョンに配置し終えるまで継続されます。**

2回目の手番を行う前に自分の最初の冒険者が追い出されてしまった場合、1回の手番で冒険者2枚を連続して配置することができます。いずれにしても、スタートプレイヤーから時計回り、最後のプレイヤーから反時計回り……という手番の順は必ず守ってください。

## 攻略フェイズ

ダンジョンの一番上のフロアから、順に1枚ずつ解決していきます。

- 対応するフロア・カードを、公開します。そのフロアに配置された2枚の冒険者の合計攻撃力が、フロアの防御力以上であれば、攻略成功です。フロアの防御力未満であった場合、そのフロアの攻略は失敗し、このフェイズは即座に終了します。
- 攻略を成功したフロアについて、表に記載された報酬と同額のコインを、冒険者を配置していたプレイヤー間で均等に分け合います。**余りが出た場合、より強い冒険者を配置していたプレイヤーが獲得しますが、攻撃力が同じ場合はどちらも獲得できません。**配置された2枚とも同じプレイヤーの冒険者である場合、報酬はすべてそのプレイヤーが獲得します。
- いずれかのフロアで攻略に失敗するまで、あるいはすべてのフロアを攻略し終えるまで、同じ手順を繰り返します。

## 終了フェイズ

- 失敗したフロアに冒険者を配置していたプレイヤーは、その冒険者の治療費ぶんのコインを場に戻します。ただし所持金が0になった場合、それ以上支払う必要はありません。
- 行動不能だった冒険者カード2枚を公開して活動中とし、代わりに今回のダンジョンで使用した冒険者1枚を裏返して行動不能にします。
- ダンジョンとして並べたフロア・カードを、すべて裏向きで捨て札にします。失敗したフロアよりも奥にある公開されなかったフロアの内容は、誰も見ることはできません。
- そのダンジョンに配置されていた DM カードを箱に戻し、新たに山札から1枚公開して場に置きます。新たに公開できる DM カードがない場合、ゲームはすぐさま終了します。
- DM カードを公開できた場合、次のラウンドを開始します。

## ゲームの終了

公開できる DM カードがなくなるか、プレイヤー数と同じ回数のラウンドを行ったら、ゲーム終了です。**最も所持金の多いプレイヤーが勝利します。**

同額の場合、手元に残った（配置しなかった）活動中の冒険者の攻撃力が、より高いプレイヤーの勝利です。それも同値の場合、勝利を分かち合います。

## 選択ルール

### チーム戦：2v2、3v3、2v2v2

複数のプレイヤーでチームを組み、向かい合って座ります。チームメイトに対しても、追い出しや報酬獲得のルールはそのまま適用されます。チームメイトと共に、どのように冒険者を置くか、相談するのがよいでしょう。

ゲーム終了時にチームのコインを合計して、最も金額の多いチームの勝利です。

### 冒険者の亡霊（5人以下でプレイする場合）

ダンジョン作成時、フロア・カードを1枚追加します。使用していない色の冒険者カードを1枚ずつ、亡霊としてダンジョンの**最初の2枚のフロア**に配置します。各プレイヤーは**1金を場に戻す**ことで、**亡霊をそのフロアから追い出すことができます。**追い出された亡霊は、より手前のフロアのうち最も近い空きスペースに移動します。手前のフロアに空きスペースがなければ、より奥のフロアのうち最も近い空きスペースに移動します。

攻略フェイズ中、仮想冒険者の攻撃力は現在いるフロアのレベルと同じ（すなわち1～3）になります。攻略に成功して報酬を分け合う際、亡霊のぶんのコインは場に戻します。

## DM（ダンジョンマスター）カード

このカードは、各ダンジョンの支配者をあらわしており、そのラウンドで適用されるルールの変更や追加が記載されています。ゲームに慣れるまでの最初の何回かは、その効果を適用せず、単にラウンド数を確認するためだけに使用するのがよいでしょう。計6枚で、それぞれの能力は次の通りです。

**サクキュバス (The Succubus):** 攻撃力1の冒険者は配置不可



**ゲイザー (The Beholder):** 最初のフロアの報酬+3金



**リッチ・キング (The Lich King):** 2番目のフロアの防御力+2、報酬+3金



**ガーディアン (The Guardian):** 攻撃力4と5の冒険者の治療費+2金



**ヴァンパイア・ロード (The Vampire Lord):** 最初の2つのフロアの報酬-2金



**レッド・ドラゴン (The Red Dragon):** 最後のフロアの報酬+10金



## 特典 DM カード

次のプロモ・カード (DM カード) は、内容物のリストには書かれていませんが、箱に同梱されています。これらは台湾の仲間のゲームデザイナーたちの、ゲーム・キャラクターやマスコットをデータ化したものです。彼らのゲームも、是非ご覧になってください！

(特典) **ハローダック (Hello Duck):** 最後の2つのフロアの報酬+4金



(特典) **ビッグファン・キング (Bigfun King):** 最後のフロアの防御力-3、報酬-5金



(特典) **やかましいガキ (The Naughty Kid):** 攻撃力が同じ冒険者のいるフロアの報酬+3金



(特典) **ボードゲームロード (Boardgame Lord):** このダンジョンで冒険者の攻撃力の合計が最も低いプレイヤーは、攻略フェイズ開始時に3金獲得



(特典) **穴居人 (The Caveman):** 終了フェイズで全員の攻撃力1と2の冒険者を行動不能とし、攻撃力3～5の冒険者を活動中とする



©2013 Moaideas Game Design

お問い合わせ:

www.moaideas.net  
moaideas@gmail.com