

DUNGEONEER

Rule Version 2.1

公認和訳ルール

Ver. 1.02

イントロダクション

ダンジョンニア(Dungeoneer)では、プレイヤーは死の危険に満ちた世界で連続するクエスト(Quest)を達成し、その度にレベルを上げていくヒーローを操ります。プレイヤー達は自分のターンにマップカードを配置することで、この世界を作り上げていきます。ヒーローがマップを探索していくにつれ、プレイヤーは栄誉(Glory)と危難(Peril)を獲得します。これらはカードをプレイするために使用したり、すでに場にあるカードの特殊効果を使用するためのリソースです。

栄誉(Glory): あなたのヒーローにとって有利になるブーン(Boon、恩恵)やトレジャー等のアドベンチャーカードを、あなたのターンのヒーローフェイズ中にプレイするために栄誉を消費します。これらは財産(Inventory)と呼ばれるあなたの目の前の場所に配置され、準備状態となります。栄誉トークンはマジックアイテムのチャージ数等の有利な効果を表すためにも使用します。

危難(Peril): 相手プレイヤーは彼らのターンのダンジョンロードフェイズ中にあなたの危難を消費して、あなたのヒーローに危害を加えるペイン(Bane、害悪)やエンカウンター等のカードをプレイします。危難トークンはモンスターのウウンド(Wound、ダメージ)等のネガティブな効果を表すためにも使用します。

あなたのヒーローがクエストを3個達成するか、ダンジョンロードとしてあなた以外のヒーローをすべて敗北させれば、あなたが勝者となります。

ダンジョンニアは対象年齢12歳以上の独立型カードゲームで、他のセットを複数混ぜてプレイすることもできます。プレイヤー1人につき20~30分かかります。

内容物: ルールブック1部、55枚のデッキが大型セットは2個、小型セットは1個。デッキ内訳: アドベンチャーカード30枚、マップカード11枚、クエストカード7枚、ヒーローカード3枚、記録(Tracker)カード3枚、コマ(Cut-out)カード1枚。
その他に必要な物: プレイヤー1人につきダイス(6面体)ができれば2個必要です。栄誉(Glory)と危難(Peril)の記録用トークン(コインや緑と赤のおはじきがよく)もプレイヤー毎に各1個必要です。特殊効果を記録するために各トークンはもったほうがよいでしょう。

セットアップ: ゲームを開始する前にディーラーを決定し、以下のステップに従って準備を行います。

トークンの準備: コマ(Cut-out)カードからヒーローとマーカのトークンを点線に沿って切り離し、赤線に沿って折ります。これでコマが立ちます。ヒーロートークンはマップ上のキャラクターの現在位置を表します。マーカートークンはアイテムの位置を示すために、アイテムのカードとマップ上に同じマーカートを配置します。

デッキの準備: カードを裏の柄別に分け、それぞれをシャッフルします。

イニシアチブの決定: イニシアチブ(最初にプレイを始める権利)を誰が取るかを決定します。各プレイヤーはダイスを1個振り、最も高い出目のプレイヤーが最初にターンを始めます(複数いる場合は振り直し)。

ヒーローの決定: ヒーローカードを表向きに1枚ずつ各プレイヤーに配ります。ヒーローカードはあなたの財産(Inventory)に置きます。財産とは自分の前のスペースで、プレイしたカードを配置する場所です。ヒーローカードの「Level: 1」の上に6の目を上にしたダイスを配置します。これはそのヒーローが1レベルでライフが6であることを表します。

クエストの決定: クエストカードを表向きに2枚ずつ各プレイヤーに配ります。これらは各ヒーローの個人クエスト(Personal Quest)です。次にクエストデッキから1枚引いてクエストデッキの隣に表向きに配置します。これは全体クエスト(Global Quest)で、誰でも挑戦することができます。

マップの配置: 塔のアイコンがあるエントランスカードをマップデッキから抜き、場の中央に表向きに配置します。通路/道(Passage/Road)カードをマップデッキから4枚ランダムに抜き、エントランスカードの4辺に適正に配置します。各プレイヤ

ーは自分のヒーロートークンをエントランスカードの上に置きます。その後、マップデッキをシャッフルします(マップカードの詳細な配置方法は後述のゲーム配置図(Game Layout Diagram)を参照)。

栄誉(Glory)/危難(Peril)の管理: 各プレイヤーは記録(Tracker)カードを1枚取り、栄誉と危難の1の欄にそれぞれトークンを置いてゲームを開始します。プレイ中にこれらが上下した時には、トークンを動かして管理します。

アドベンチャーカードの配布: 最後に各プレイヤーは5枚ずつアドベンチャーカードを引き、手札とします。この手札は他のプレイヤーには公開しません。これらはゲーム中にヒーローが見つけたエンカウンター、トレジャー、ブーン(Boon、恩恵)、ペイン(Bane、害悪)を表しています。

これでゲームの準備が整いました!

ターン進行

ダンジョンニアでは連続するターンでゲームが進行し、一巡するとラウンドとなります。あるプレイヤーがターンを終えると左隣のプレイヤーがターンを始め、誰かが勝利するまで時計回りにターンを繰り返します。ターンはリセット、ダンジョンロード、ビルド、ヒーロー、ディスカード/ドローの5つのフェイズで構成されています。

1. リセットフェイズ: 出入り口(Exit)は閉ざされ、ターン1回制限のカードは再び使えるようになり、前のターンにプレイされた1ターンしか持続しないカードの影響は消えます。もし、あなたが維持(Upkeep)コストが必要なカードをプレイしていれば、この時支払います。支払えなければそのカードは手札に戻ります。あなたのヒーローの行動力(Movement)もあなたのヒーローのスピードと同じになります。行動力はヒーローフェイズ中の移動や、その他の行動に使用します。

2. ダンジョンロードフェイズ: このフェイズ中、あなたは邪悪な勢力を操ります。「相手プレイヤーの」危難(Peril)を消費して、そのプレイヤーに害をなすアドベンチャーカードを手札や配下(Pack)からプレイします。害をなすアドベンチャーカードとはペイン(Bane、害悪)やエンカウンター等を含み、危難を消費したプレイヤーにプレイします。特定のプレイヤーを対象としないペインは、あなた以外の誰か一人のプレイヤーの危難を消費してプレイします。1枚のカードをプレイするために複数のプレイヤーの危難を合わせて消費することはできませんし、あなたの危難を消費することもできません。エンカウンターカードは一度にすべてプレイされるので相手プレイヤーは戦術的対応を行う準備ができます。ペインはダンジョンロードフェイズ中であれば、エンカウンター解決中の前後のいつでもプレイできます。

エンカウンター処理は攻撃(Attack)、反応(Response)、解決(Resolution)の各ステップに従います。

a. 攻撃(Attack)ステップ: 攻撃対象プレイヤーの危難(Peril)を消費してエンカウンターカードを解決順にすべてプレイし、それぞれの攻撃方法をメレー、マジック、スピードから指定します。

メレー: オレンジの拳のマークはヒーローやモンスターの肉体的力を表します。メレーは肉弾戦で使用され、命中すると通常1以上のウウンドを与えます。

マジック: 紫の掌のマークはヒーローやモンスターの魔法的力を表します。マジックは魔法戦で使用され、命中すると通常のウウンドと共に特殊効果を生じさせる場合が多いでしょう。

スピード: 青のブーツのマークはヒーローやモンスターの敏捷性を表します。スピードはマップの探検や罠(Trap)および障害物(Obstacle)等の脅威(Threat)を切り抜けるために必要な行動力(Movement)を規定します。スピードが攻撃方法に指定されることは少ないでしょう。

戦闘では、攻撃するカードはスタンダードアタックに指定されている攻撃方法を使用しなくてはなりません。カウンターアタックしか持たない場合は攻撃を仕掛けることはできません。スタンダードアタックとカウンターアタックは対となるものです。

○スタンダードアタック: 丸印が付いている攻撃方法はスタンダードアタックで、この攻撃方法で攻撃を仕掛けたり、カウンターを行うことができ、命中すればウウンドを与えます。

◇カウンターアタック: 菱形が付いている攻撃方法はカウンターアタックだけで使用できます。この攻撃方法で攻撃を仕掛けることはできませんが、攻撃された場合にこちらが命中させればウウンドを1与えることができます。

複数のカードが複合して攻撃を行う時には最も有効な攻撃方法を指定することができます。例えば同じ攻撃方法が◇2と○1であれば、○3として攻撃することができます。

ダンジョンロードフェイズ中に、各モンスターはそのコストとなる危難(Peril)を消費したヒーローに対して、フリー(FreeMovement)で1ターンに1回スタンダードアタックを仕掛けることができます。ヒーローはターン中いつでもチャレンジとして行動力(Movement)を1消費し、1ターンに1回スタンダードアタックを仕掛けることができます(特殊な行動を参照)。

B. 反応(Response)ステップ: 相手プレイヤーはレスポンスカードをプレイしたり、他の防御を使用することができます。

C. 解決(Resolution)ステップ: エンカウンターを解決する方法は戦闘か脅威(Threat)かで異なり、以下の通りとなります。

戦闘の解決

戦闘ではあなたはダイスを1個振って攻撃し、相手プレイヤーはダイスを1個振って防御します。各プレイヤーは出目に攻撃方法のスコアを加えます。結果を比較し、より高いプレイヤーが相手にウインドを1与えるか、カードに記載があれば命中効果(Hit-Effect)を与えます。結果が等しい場合、いずれも互いの攻撃を防御して傷付かず、ウインドを与えることができなかったこととなります。ダイスはすべて同時に振ります。

☆命中効果(HitEffect): 星印が付いている攻撃方法での攻撃が命中した場合、デフォルトの「ウインドを1与える」ではなく、カードの命中効果が適用されます。命中効果は最終的なものなので、デフォルトのウインドを加えることはできません。

配下(Pack): 命中効果(HitEffect)を解決した後で、生き残った無傷のモンスターはあなたの手札に戻るか、あなたの財産(Inventory)の配下とすることができます。ウインドを受けているモンスターはその状態のまま常に配下となり、ライフが0になって敗北していればディスカードされます。モンスターは3枚まで配下にできません。不必要なモンスターはあなたが選択してディスカードすることができます。配下のモンスターは手札と同じく相手の危難(Peril)を消費してプレイしますが、手札としては数えません。敗北したヒーローとそのプレイヤーはゲームから外れます。

報酬(Reward): あなたのモンスターが相手のヒーローに与えたウインドと等しい危難(Peril)をあなたが選択したプレイヤーに与えます。あなたのヒーローがモンスターに与えたウインドと等しい栄誉(Glory)をあなたは得ます。栄誉や危難はウインドを受けたヒーローやモンスターのライフの残数が上限となります。

クエストカードやマップカードのモンスターは左隣のプレイヤーがダンジョンロード役を務めます。これらのモンスターは手札や配下(Pack)にすることはできず、独自の報酬があるので戦闘による栄誉(Glory)や危難(Peril)も適用されません。

脅威(Threat)の解決

脅威は戦闘ではないので、互いにダイスを振る戦闘とは違い、あなたは目標値以上の出目を出してクリアしなければなりません。脅威は特記がない限り、罠(Trap)や障害物(Obstacle)に適用されます。罠の効果は同じスペースにいるすべてのヒーローに影響を与えます。ダイスを1個振り、脅威カードに指定されているスコアを加えます。合計が脅威の目標値以上であれば成功(Succeed)の結果を適用し、未満であれば失敗(Fail)の結果を適用します。脅威はメレー、マジック、スピード以外にもライフやレベルなどのいかなるスコアであれ使用することができます。

**マジック脅威(Threat) 4+, 成功(Succeed): 栄誉(Glory)を1得る、
失敗(Fail): ウインドを1受ける**

例えば上記の脅威(Threat)ではダイスを1個振り、あなたのマジックを加えます。合計が4以上であれば栄誉(Glory)を1得、3以下であればウインドを1受けます。

3. ビルドフェイズ: マップカードを1枚引き、好きな位置に適正に配置します(マップ配置図(MapPlacementDiagram)を参照)。

4. ヒーローフェイズ: あなたのヒーローフェイズ中にあなたのヒーローを操ります。あなたの栄誉(Glory)を消費して、あなたに有利なブーン(Boon, 恩恵)やトレジャーなどのアドベンチャーカードをプレイします。これらのカードはあなたのヒーローフェイズ中であればいつでも手札からプレイすることができ、あなたの財産(Inventory)に加えられます。プレイしたこれらのカードは準備状態となります。また、あなたの行動力(Movement)をヒーローフェイズ中に消費して、移動、探検、クエスト達成や特殊な行動を自由に行うことができます。

移動: 移動可能な方向にあなたのヒーローを移動させます。マップカードはスペースと呼ばれ、移動したスペース1つにつき行動力(Movement)を1消費します。あなたの現在のターン中に新しく入ったスペース1つ毎に、そのマップカードに記載されている栄誉(Glory)と危難(Peril)をあなたが得ます。よって、以前のターンにどのスペースにいたかを記録する必要はありません。同じターン中にすでに移動したことがあるスペースに再び移動しても、栄誉や危難を得ることはできません。あなたのヒーローが新しいスペースに移動する度に、そのマップカードに記載されている栄誉と危難を得、障害物(Obstacle)を始めとする特殊効果が発動します。カードの効果によって強制的にあなたのターンでない時に新しいスペースに移動しても、カードに特記が無い限り栄誉や危難を得ることはなく、障害物を始めとする特殊効果も発動しません。

あなたのターンに移動しなかった場合、現在いるスペースの栄誉と危難を受け取ります。あなたのターン中の移動でのみ栄誉と危難を受け取り、あなたのターン以外であればカードに特記が無い限り受け取りません。

探検(Explore): 行動力(Movement)を1消費し、マップカードを1枚引いて好きな位置に適正に配置しても構いません。探検は何回でも行うことができます。

クエスト達成(AttemptQuest): あなたのヒーローフェイズ中にクエストで指定されているスペースにいる場合、いつでもクエスト達成を試みることができます。各クエストカードには個別の達成条件が記載されています。クエストを達成したら、そのクエストカードを裏返して達成報酬を得、直ちにディスカード/ドロフェイズに移行します。達成されたクエストはプレイから外れ、勝利条件に数えます。全体クエストを達成した場合は新しい全体クエストをめくります。1ターンに達成できるクエストは1つだけで、複数のクエストを達成することはできません。各ターンの最初のクエスト達成の試みはクエストカードに特記がない限りフリー(FreeMovement)です。更なる試みには行動力(Movement)を1消費しなくてはなりません。クエストをディスカードした場合、そのクエストはクエストデッキの一番下に配置します。これによりクエストカードが尽きることはなくなります。

5. ディスカード/ドロフェイズ: あなたのターンに移動しなかった場合、あなたは現在いるスペースに記載されている栄誉(Glory)と危難(Peril)を得ますが、そのスペースの特殊効果や障害物(Obstacle)は発動しません。行動力(Movement)が残っていれば1点だけオフターン(あなたのではないターン)用に残すこともできます。ヒーローカードにオフターン用行動力トークンを1個置き、使用したら除去します。これはあなたの次のリセットフェイズに除去されるため、累積しません。

手札が1枚でもあれば、1枚だけ選択してディスカードします。ディスカードするカードは手札からでも、財産(Inventory)にあるトレジャーでも、配下(Pack)のモンスターでも構いません。手札が5枚以上残っていても構いません。手札が無い時はディスカードできません。手札が4枚以下であれば、手札が5枚になるまでアドベンチャーデッキから引きます。これであなたのターンが終了します。アドベンチャーデッキが尽きた時は再シャッフルして使用します。そして次のプレイヤーがターンを始めます。

特殊な行動: あなたのターンでもオフターンでも、行動力(Movement)やコストが支払えるのであれば行える行動もあります。

・Anytime(いつでも使用可能)と記載されているカードをプレイすることができます(ブーン(Boon, 恩恵)とペイン(Bane, 害悪)にはAnytimeと記載されているカードがあります)。

・エンカウンターやペインで他のプレイヤーと相対している時に、レスポンス(Response)と記載されているブーンをプレイすることができます。

・発動条件(栄誉(Glory)や行動力(Movement)等)を支払える場合、自分の財産(Inventory)にある準備状態のカードの効果が発動させることができます。

・あなたのヒーローをアンチップ(Untip, トークンを起こして移動可能状態に復帰)することができます。チップ(Tip, トークンを倒して移動不能状態を表す)しているヒーローは、行動力を1消費してアンチップしないと移動することができません。

・モンスターかヒーローにチャレンジすることができます。行動力を1消費して1ターンに1回スタンダードアタックを仕掛けることができます。あなたがスタンダードアタックの攻撃方法から指定します。チャレンジを行う相手のヒーローやモンスターと同じスペースにいないとはなりません。チャレンジは攻撃として解決されます(ダンジョンロードフェイズの戦闘解決を参照)。チャレンジはモンスターがあなたを攻撃した後に攻撃を仕掛けたり、他のヒーローから護衛クエストを奪ったり(クエストカードの護衛(Escort)を参照)、他のヒーローをあなたのヒーローで攻撃する時(通常の戦闘として解決します。命中させたヒーローは与えたウインド1毎に栄誉を1得ます)に行います。

マップカード

これらのカードはあなたのヒーローが探検するゲームボードを形成し、ヒーローが移動するにつれ栄誉(Glory)と危難(Peril)をリソースとして与えます。さらに特殊効果を発動する場合もあります。あなたのダンジョンアのセットには黒枠のダンジョンが白枠のウィルダネス(野外)のいずれかが入っています。ダンジョンは王国の地下、ウィルダネスは王国の地上として扱われます。これらは別々に形成され、ポータル(Portal)以外で連結されることはありません。

マップカードの配置:以下の配置ルールがすべてのマップカードに適用されます。

- 各マップカードはエントランスカードに平行並列に配置されなければなりません。
- 配置方法が他にない場合を除き、エントランスカードには通路/道(Passage/Road)カードだけが連結できます。
- 配置される各マップカードはエントランスカードまで連続して通じている経路がなくてはなりません。往来不能なスペース等を作るように配置することはできません。
- 経路がすべて閉じていてマップカードが新たに配置できないように配置することもできません。

出入り口(Exit):各マップカードの4辺それぞれに出入り口があり、他のマップカードと連結されるようになっています。出入り口にはオープン(Open)、ロック/ロスト(遭難)(Locked/Lost)、トラップ/危地(Trapped/Treacherous)、壁/通行不能(Wall/Impassable)のいずれかが記載されています。あるスペースから隣接するスペースに移動すると、そのヒーローは移動する先ではなく、移動する元のスペースの出入り口の効果を受けます。よって、一方からはオープンでも逆からはロックされているような場合があります。出入り口は脅威(Threat)と同様に解決します。一度オープンになった出入り口は、そのターンの間はオープンのみで、次のプレイヤーのリセットフェイズに閉じます。

オープン(Open):オープンな出入り口は自由に行き来できます。

トラップ/危地(Trapped/Treacherous):トラップ/危地の出入り口を通るためには、あなたは脅威(Threat)をクリアしなくてはなりません。成功すればあなたのターンの間はオープンのみです。失敗すればウインドを1受けますが、やはりあなたのターンの間はオープンのみです。トラップ/危地の出入り口は障害物(Obstacle)であり、罠(Trap)ではないことに注意してください。

ロック/ロスト(遭難)(Locked/Lost):ロック/ロスト(遭難)の出入り口はトラップ/危地(Trapped/Treacherous)の出入り口と同じ処理をしますが、失敗した場合はウインドではなく行動力(Movement)を1消費します。これが最後の行動力で、新しいスペースに移動するための行動力がない場合、あなたのヒーロートークンをこの出入り口の上に置きます(スペースは移動しません)。あなたのヒーローは“狭間(Cusp)”にいと判断され、あなたが次のあなたのターンに行動力を消費して次のスペースに移動するまでの間、そのドアは誰でもどちらからでも自由に行き来することができます。

壁/通行不能(Wall/Impassable):壁/通行不能な出入り口はどちらのスペースからも通り抜けることができません。

障害物(Obstacle):出入り口を通り抜けた後で、障害物がマップカードの中央に記載されている場合は、あなたのターンの移動時にのみこの障害物が発動します。あなたのターンでない時にあなたが移動しても、障害物は発動しません。障害物には落とし穴(Pit)、スパイク(Spike)、ハザード(Hazard)、難所、下水道(Sewer)、地形(Terrain)、ポータル、エントランスが含まれます。

落とし穴(Pit):あなたのターンに落とし穴があるスペースに入る度に、脅威(Threat)をクリアできなければ落とし穴にはまることになります。あなたのヒーローをチップして落とし穴に落ちていることを表します。行動力(Movement)を1消費すれば落とし穴から抜け出してアンチップできます。

スパイク(Spike):あなたのターンにスパイクがあるスペースに入る度に、脅威(Threat)をクリアできなければ、あなたのヒーローはスパイクの上に落ちてウインドを1受けます。

ハザード(Hazard、難所):ハザードはこのスペースにプレイされるすべての罠(Trap)の目標値をマップカードに記載されている数値だけ上げます。

下水道(Sewer):あなたのターンに下水道があるウィルダネスのスペースにいれば、あなたのターンに行動力(Movement)を1消費して、あなたのヒーローを対応する下水道があるスペースに移動させることができます。

地形(Terrain):ウィルダネスのマップカードには極地(Arctic)、沙漠(Desert)、森林(Forest)、山地(Mountain)、平原(Plain)、沼沢地(Swamp)、都市(Urban)、水域(Water)等のすべて地形シンボルが記載されています。地形にはルーラの効果は特に無く、他のカードの特殊効果の発動条件となります。

ポータル(Portal):ダンジョンアのセットを複数混ぜてプレイしている場合、ポータルが記載されているウィルダネスのマップカードにダンジョンのエントランスをリンクさせることができます。これにより、行動力(Movement)を1消費すればダンジョンとウィルダネスを行き来することができますようになります。

エントランス:あなたのヒーローはエントランスと記載されているスペースからゲームを始めます。

マップ配置図(Map Placement Diagram):英文ルール中のマップ配置図(Map Placement Diagram)はどの様にマップカードを正しく配置するかを表しています。

例A:出入り口はいずれのスペースからもオープンです。どちらからでも行動力(Movement)を1消費すれば、隣のスペースに移動できます。

例B:部屋/場所(Room/Site)から通路/道(Passage/Road)へはロックされていますが、通路/道から部屋/場所へはオープンになっています。

例C:このマップカードは他のスペースに通じる経路がないため、不適正な配置です。壁/通行不能(Wall/Impassable)がいずれの出入り口をも遮断しています。

例D:このマップカードはエントランスカードに対して平行並列に配置されていないので不適正な配置となります。すべてのマップカードはエントランスカードに対して平行並列に配置されなければなりません、天地は逆になっても構いません。

ヒーローカード

あなたのヒーローカードはゲーム中のあなたのキャラクターを表し、スコア(能力値)、レベルやその他の情報が記載されています。

特殊能力:ヒーローの特殊能力は Anytime(いつでも使用可能)のブーン(Boon、恩恵)として解決します。これはブーンのスロット制限には含まれません。

ブーンとトレジャーの制限:パーマナント(Permanent、永続)ブーンとパーマナントトレジャーの各スロット(準備状態にできる)数が規定されています。

ライフ:ヒーローのライフが0になればそのヒーローは敗北します。そのヒーローのプレイヤーはすべてのカードをディスカードしてゲームから外れます。

アドベンチャーカード

アドベンチャーカードにはコスト(プレイに必要な栄誉(Glory)や危難(Peril))、タイミング、効果時間、カテゴリー、能力バナー、カード効果、命中効果が記載されています。

タイミング(Playtime):アドベンチャーカードはダンジョンロードフェイズやヒーローフェイズに、レスポンスとしてや Anytime(いつでも使用可能)としてプレイできます。

効果時間:アドベンチャーカードの効果時間は様々で、どれだけプレイの場に留まるかが規定されています。パーマナント(Permanent)、インスタント(Instant)、モンスター(Monster)、アタッチメント(Attachment)の種別があります。

パーマナント(Permanent、永続):パーマナントなアドベンチャーカードは自分の財産(Inventory)に配置され、プレイの場に留まります。

インスタント(Instant、瞬間):インスタントのカードはプレイ後ディスカードされますが、効果自体はそのターンの間中だけ持続します。

モンスター(Monster):モンスターは1ターンに1回スタンダードアタックを行った後で、傷ついていれれば配下(Pack)へ配置され、無傷であれば手札に戻るか配下に配置するかをあなたが選択できます。敗北すればディスカードされます。

アタッチメント(Attachment):このカードは他のアドベンチャーカードの効果修正するアドベンチャーカードです。対象となったアドベンチャーカードがディスカードされるか手札に戻れば、このカードはディスカードされます。アタッチメントはブーンやトレジャーのスロット数、配下の制限には含まれません。配下のモンスターをプレイするコストにも影響しません。

カテゴリー:そのカードがどの様に分類されるかを表しています。例えばアンデッド(Undead)、スペル(Spell)、武器(Weapon)はすべてカテゴリーとしての名称です。

能力バナー:カード左側にはそのカードの効果のクイックリファレンスが記載されています。

カード効果:プレイ中にどのような効果を発揮するのかが記載されています。

命中効果(HitEffect):規定された攻撃方法で命中させた場合、どのような効果があるのかが記載されています。

アドベンチャーカードにはブーン(Boon、恩恵)、トレジャー、ペイン(Bane、害悪)、エンカウンターが4種類あります。

ブーン(Boon、恩恵)カード:これらの青いボーダーのカードは、修得した技能やスペル等の記載された能力をヒーローに与えます。各ヒーローには財産(Inventory)に準備できるブーンの上限スロット数が定められていますが、同一種を複数準備しても構いません。ブーンはあなたの財産から自発的にディスカードすることはできませんが、他のカードの効果によってブーンを強制ディスカードさせられる場合、直ちにそのブーンの効果を失います。インスタントブーンは財産には配置されず直ちにディスカードされ、ブーンの上限スロット数には数えられません。

トレジャーカード:これらの金色のボーダーのカードはヒーローが所有するアイテムです。各ヒーローには準備できるアイテムの上限スロット数が定められています。あなたのディスカード/ドロフェイズ中に、あなたの財産(Inventory)からトレジャーを1枚ディスカードすることもできます。

同じカテゴリのトレジャーを複数準備することはできません。例えばシールド(Shield)をあなたの財産に2枚準備することはできません。使い終わった(ゲームでの効果が無くなった)トレジャーカードは直ちにディスカードした方がよいでしょう。ポーションの様に使用后直ちにディスカードするものであれば、プレイした時に直ちに使用してディスカードすれば、トレジャーの上限スロット数には含めません。

ストレージアイテム(StorageItem)トレジャーはヒーローのトレジャースロットを1消費しますが、ストレージアイテム自体のトレジャースロット数だけ追加でトレジャーを準備状態にできます。カードはプレイされた瞬間から効果を発揮するため、スロット数がすでに上限であってもストレージアイテムをプレイすることができます。ストレージアイテムがディスカードされた場合、中身のトレジャーを含めてトレジャーカードをそのプレイヤーが上限スロット数まで選択して残すことができます。よって、ストレージアイテムのスロットを使用していたすべてのトレジャーカードをディスカードする必要はありません。

ペイン(Bane、害悪)カード:これらの灰色のボーダーのカードはヒーローに起こりうる様々な阻害要因を表しています。ペインは「他のプレイヤー」の危難(Peril)を消費して、そのプレイヤーにプレイします。特定のヒーローを対象としないペインは他の誰か一人のプレイヤーの危難を消費してプレイしますが、あなたの危難を消費することはできませんし、複数のプレイヤーの危難を合わせて消費することもできません。あなたはあなたのヒーローを対象に含むペインをプレイしても構いませんが、この場合でもあなたの危難を消費することはできません。ペインはダンジョンロードフェイズ中であれば、エンカウンターをプレイする前でも後でもプレイすることができます。

エンカウンターカード:これらの赤いボーダーのカードは、モンスター達の棲家に侵入し彼らを悩ませるヒーローを打ち負かそうとするモンスターや罠(Trap)等の邪悪な勢力を表しています。エンカウンターは攻撃をしようとするヒーロー達のいるスペースにプレイし、特記が無い限りそのスペースにいるヒーロー達にだけ影響します。モンスターはヒーロー一人を攻撃しますが、罠はプレイされたスペースにいるすべてのヒーローに影響します。解決ステップ前にそのスペースから何らかの方法で移動したヒーローは、そのエンカウンターからの攻撃や影響を受けません。エンカウンターカードはダンジョンロードフェイズの間はプレイされたスペースにありますが、それ以降はマップ上に残りません。これはそのモンスターに攻撃されたヒーローが行動力(Movement)を1消費すれば、そのモンスターにチャレンジを行うことができることを意味します。

クエストカード

あなたの個人クエストとすべてのプレイヤーに開かれた全体クエストの達成を試みることができます。クエストを達成すれば各クエストカードの達成報酬欄に記載されている様々な達成報酬を得ます。主な達成報酬は以下のとおりです。

- ・レベルが1上昇します。
- ・ライフを1得るかまたは回復します。
- ・栄誉(Glory)を得ます。
- ・危難(Peril)を得ます(ダークなクエストの場合)。

各クエストはクエスト効果(Effect)、アーティファクト(Artifact、秘宝)、探索(Search)のいずれかの修飾カテゴリに属しています。

クエスト効果(Effect):プレイ中にあなたのヒーローに影響を与えるクエストもあります。クエスト効果はクエスト達成条件の後に太字で記載されています。全体クエストのクエスト効果はすべてのヒーローに影響を与えますが、達成報酬は達成したヒーローのみに与えられます。

アーティファクト(Artifact、秘宝):達成報酬のかわりにアーティファクトとなるクエストもあります。これらのクエストは達成後にクエストカードを180度回転させ、未達成のクエストからアーティファクトとなり、あなたのヒーローに永続的な能力を与えます。アーティファクトは通常レベルを上昇させることはありません。アーティファクトはトレジャーではなく達成されたクエストとして扱います。

探索(Search):探索クエストでは、クエストの目的物を発見するために脅威(Threat)をクリアしなくてはなりません。目的物を発見すればクエストの達成条件を満たす試みを行うことができます。達成条件はモンスターを打ち負かすことが多いでしょう。あなたのターンでクエスト達成に失敗すれば、次のあなたのターンに再び目的物の探索を行わなければなりません。

クエストの達成条件のタイプにはチャンス(Chance)、護衛(Escort)、犠牲(Sacrifice)、討伐(Slay)、脅威(Threat)があります。

チャンス(Chance):チャンスクエストは達成に特殊なダイスロールを必要とします。このダイスロールを1回試みる毎に行動力(Movement)を1消費しなければなりません。行動力がある限り1ターン中に何度でもダイスロールを行うことができます。クエスト達成の可能性を高めるコストがある場合、1回の試みにつき好きなだけコストを消費することができます。

護衛(Escort):護衛クエストはマップ上の特定スペースでコンポーネント(クエストに必要なもの)をピックアップし、別の特定スペースに運んで置くクエストです。もしこれが全体クエストであれば、コンポーネントをピックアップした時点で個人クエストになりますので、新しい全体クエストをめくります。コンポーネントのピックアップや置く行為はフリー(FreeMovement)です。このコンポーネントを表すためにトークンを使用して下さい。スペースに置かれているコンポーネントは、同じスペースにいれば誰でもフリーでピックアップできます。他のヒーローが護衛クエストを遂行している時、あなたのターンにあなたのヒーローと同じスペースにいれば、そのコンポーネントを奪うために、あなたのヒーローがそのヒーローにチャレンジすることができます。スタンダードアタックに成功すれば、ウインドを与える代わりにその護衛クエストをあなたの個人クエストとして財産(Inventory)に置きます。たとえ、あなたの個人クエストが2枚あったとしてもチャレンジは可能です。

犠牲(Sacrifice):犠牲クエストは最も容易に達成できるクエストですが、最も厳しい代償を要求するものでもあります。これらのクエストは大抵ダークな、あるいはアンチヒーロー的な行為をテーマにしており、一般的な達成報酬は危難(Peril)やレベル上昇です。ヒーローはクエストに指定されているスペースに行き、クエスト達成に必要なコストを支払います。

討伐(Slay):討伐クエストでモンスターを討伐しなければならない場合、まずクエストモンスターが位置するスペースに行かなければなりません。クエスト達成を試みる場合、左隣のプレイヤーが操るクエストモンスターはフリー(FreeMovement)で先制攻撃を仕掛けます。クエストモンスターは1ターンに1回しかスタンダードアタックを仕掛けることはできません。ライフが2以上ある場合は、トークンを置いて受けたウインドを記録します。クエストモンスターが攻撃した後、ヒーローがこのターンのスタンダードアタックを行っていない場合は、行動力(Movement)を1消費してクエストモンスターにチャレンジを行うことができます(ヒーローフェイズのチャレンジの項を参照)。

脅威(Threat):脅威クエストは討伐クエストと似ていますが、指定スペースでの脅威をクリアしなければなりません。最初のクエスト達成の試みはフリー(FreeMovement)です。2回目以降は行動力(Movement)を1ずつ消費します。2回目以降の試みはチャレンジではないので、行動力を消費すれば何度でも試みることができます。試みに失敗した場合、罠(Trap)同様同じスペースにいる全員に効果が及びます。ターンプレイヤーしかクエスト達成を試みることはできません。

ユニバーサルルール

以下のことに留意してください。

- ・カードの効果はルールを破るようなデザインをされているものも多いので、その場合このルールブックのルールより優先されます。

- ・ダイスへの修正はダイスを振る前にすべて決定しなくてはなりません。
- ・厳密に処理する必要がある場合は以下の優先順位で解決していきます。

ブーン(Boon。恩恵)、ヒーローの特殊能力、トレジャー、ベイン(Bane。害悪)、出入り口(Exit)、行動力(Movement)消費、ヒーローがスペースに移動する、栄誉(Glory)/危難(Peril)の獲得、障害物(Obstacle)等を含むマップスペースの効果、エンカウンター、攻撃ロール、防御ロール、クエスト、ターンプレイヤー、次のターンのプレイヤー(以下順番)。

上級オプションルール

これらのオプションルールを導入する場合は、ゲーム開始前にすべてのプレイヤーが同意しなくてはなりません。キャンペーンアドベンチャー等の更なるバリエーションはwww.atlas-games.comで入手することができます。

迷宮構築(RevealedMap): 通常のビルドはゲームの習熟にはよい方法ですが、カードとゲームシステムに通じるようになれば、迷宮構築ルールを使用してより戦術的で公平かつ進行も早いゲームを行うことができます。迷宮構築ルールではビルドフェイズはなくなり、その代わりにゲーム開始前に迷宮を完成させます。これにより、クエストカードの指定スペースがエントランス近くに配置される、棚ぼた勝利がなくなります。クエストカードを配布した後で、マップカードを裏返しに各プレイヤーに1枚ずつすべて配り切ります。マップカードを確認し、あなたの個人クエストに必要なマップカードがあれば、左隣のプレイヤーに渡します。エントランスカードを引いたプレイヤーがイニシアチブを取ります(複数セットを混ぜている場合は、どのエントランスカードがイニシアチブを取るか、どのエントランスから各プレイヤーのヒーローをスタートさせるかをマップカード配布前に決定しなければなりません)。イニシアチブを取ったプレイヤーは場の中央にエントランスカードを配置します。そしてすべてのマップカードが配置されるまで、時計回りに各プレイヤーは1枚ずつ適正にマップカードを配置していきます。イニシアチブを取ったプレイヤーがゲームを始めます。迷宮構築ルールはゲームバランスを良くし戦術的な要素を高めますが、探検しているという臨場感は失われます。

セット混合(CombiningSets): 最も簡単な混合方法はすべてのカードを単純に混ぜ、通常のセットアップ手順に従うことです(すべてのカードの左下にはセットシンボルがありますので、後で元に戻すことができます)。ダンジョンセットとウィルダネスセットを混ぜる場合、各セットのエントランスカードを抜き出して配置し、各プレイヤーはどのエントランスから自分のヒーローをスタートさせるかを決定します。全セットのクエストカードを混ぜる前にダンジョンセットとウィルダネスセットから1枚ずつ個人クエストとして配布します。その後クエストカードを混ぜ、全体クエストを1枚表にします。あなたはプレイ経験を深めるためにカードを個々にピックアップしてデッキをカスタマイズしても構いません。この場合、クエスト達成に必要なマップカードを入れ忘れないように注意してください(詳しいカスタマイズ方法はwww.atlas-games.comで入手することができます)。

用語解説

#:#は変数を表します。正確な数値は0を基本とし、カードの効果が発動させたその時に消費した、カードが要求する栄誉(Glory)や危難(Peril)が加算されます。

Adjacent(隣接): 他のスペースと出入り口(Exit)でつながっているスペースは、例えば壁/通行不能(Wall/Impassable)な出入り口であったとしても、対角線上にない限り隣接していると判断されます。

Anytime(いつでもプレイ可能): Anytime と記載されているカードは、コストが支払える限りあなたのターンでもオフターンでもプレイ可能です。ダイスロールを修正する場合はダイスロールを行う前にプレイしなくてはなりません。

カウンターアタック(Counter-Attack): ◇のシンボルがある攻撃方法では攻撃を仕掛けることはできません。しかし、この攻撃方法で攻撃された場合、相手への反撃が命中すれば、相手にウインドを1与えます。

強制ディスカード(Forced Discard): カードの効果によりカードを強制的にディスカードさせられることを強制ディスカードと呼びます。

命中(Hit): 戦闘ではより高い目を出した方の攻撃が命中した(あるいは攻撃に成功した)こととなります。等しい場合はどちらも命中させられなかったこととなります。デフォルトの命中効果(Hit Effect)は「ウインドを1与える」ことです。

インスタント(Instant。瞬間): プレイ後直ちにディスカードされるカードはインスタント効果を持つカードと呼ばれ、プレイの場に永続的にとどまることはありません。

財産(Inventory): 財産はプレイしているヒーローカード、記録(Tracker)カード、クエスト、ブーン(Boon。恩恵)、パーマネントベイン(Bane。害悪)、トレジャー、配下(Pack)で構成され、プレイヤーの前に配置されます。

マーカートークン(Marker Token): コマ(Out-Out)カードから切り離して使用し、マップ上のアイテムの位置を表します。トークンをカードの上に置き、対応するトークン(A:A等)をマップ上に配置します。ダンジョンとウィルダネスのマップを連結するポータル(Portal)の対応を表すのにも便利です。

ターン1回制限(Once Per Turn): 1ターン中に1回しか使用できない効果を持つものもあります。あるプレイヤーのターンにこの効果が使用された場合、次のプレイヤーのターンにならないと再び使用できません。

配下(Pack): 財産(Inventory)に配置されているモンスターは配下と呼ばれます。配下のモンスターで攻撃する場合、攻撃対象プレイヤーの危難(Peril)を消費しなくてはなりません。配下にできるモンスターは最大3枚までです。自分のディスカード/ドロフェイズ中にモンスターを1枚ディスカードすることは可能です。

準備状態(Readied): あなたのヒーローフェイズ中に栄誉(Glory)を消費して、ブーン(Boon。恩恵)やトレジャーを自分の手札からプレイして財産(Inventory)に配置します。これらのカードは効果を発揮しているので準備状態にあると呼ばれます。

スペース(Space): マップカード1枚でスペース1つとなります。マップカード同士の“狭間(Cusp)”はスペースとして扱いません。

スタンダードアタック(Standard Attack): ヒーローやモンスターは1ターンに1回だけ、丸印でスタンダードアタックに指定された攻撃方法で攻撃を仕掛けることができます。スタンダードアタックはカウンターアタックとしても使用できます。

対象(Target): カードの効果を受けるものは対象と呼ばれ、そのカードをコントロールするプレイヤーが選択します。

チップ/アンチップ(Tipped/Untipped): ヒーローを移動不能状態にするカードの効果もあります。チップされている(移動不能状態である)ことを表すためにヒーロートークンを倒し、その間は自分自身をアンチップ(通常状態に復帰)すること以外に行動力(Movement)を消費することはできません。アンチップするためには行動力を1消費し、チップさせた脅威(Threat)をクリアしなくてはなりません。

トークン(Token): ゲームの要素を表すために使用する小さいコマをトークンと呼びます。ヒーロートークンはマップ上のヒーローの位置を表します。マーカートークンは対応するものを、そのカードが表すものがあるスペースとそのカード自身に置きます。栄誉(Glory)/危難(Peril)、ウインド、未使用の行動力を管理する汎用トークンもあります。コントロールするプレイヤーにとって良い効果をもたらすものであれば栄誉を管理する汎用トークンと、悪い効果をもたらすものであれば危難を管理する汎用トークンと同じトークンを使用します。

通行可能な出入り口(Viable Exit): 通行可能な出入り口とは、隣接するマップカードと壁/通行不能(Wall/Impassable)以外で連結されているものを指します。

自分(You): カードに“You(あなた)”または“Your(あなたの)”と記載されている場合、そのカードをコントロールしているプレイヤーを指します。

Dungeons Copyright 2003, 2004, 2005 Thomas Denmark.

Dungeons, the Dungeons logo, Tomb of the Lich Lord, Vault of the Fiends, Haunted Woods of Malthorin, and Den of the Wererats are trademarks of Thomas Denmark, use under license by Trident, Inc., d/b/a Atlas Games.

All rights reserved. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher.

Translated by Atsushi Moriike and supervised by Kazushi Nagayama with permission from Atlas Games.