

# ダンジョンニング



## 取扱説明書

TC-09



このたびはてい〜くらぶ「ダンジョンング」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## 目次

ストーリー	3
内容物	4
ゲームの目的	6
ゲームの準備	7
配置例	13
ターンの流れ	14
勇者の死亡	20
勝利条件	21
職業の能力	22
ワナの効果	24
妨害の効果	26
その他のルール	28
Q&A	30

## ストーリー

数百年に及んだ封印が切れ、魔王が蘇りました。さっそく人間たちを滅ぼしに行きたいのですが、長きにわたる封印により力は衰え、自分のダンジョンの構造も忘れてしまいました。まずは魔力の回復が必要なようです。

そんな中、魔王は勇者達の気配を察しました。どうやらもうダンジョンの入り口まで来ているようです。

注意してください。今の力では勇者に出会った瞬間、為す術もなく再び封印されてしまうでしょう。

もう少し魔力が回復するまで待たねば、平和ボケした勇者達など返り討ちにできそうですが……。



# 内容物

<p>職業カード 12枚</p> 	<p>マップカード 27枚</p> 
<p>玉座カード 1枚</p> 	<p>入口カード 1枚</p> 
<p>妨害カード 23枚</p> 	<p>行動カード 4枚</p> 

<p>HPカード 4枚</p> 	<p>HPトークン 4個</p> 
<p>勇者コマ 4個</p> 	<p>魔王コマ 1個</p> 
<p>取扱説明書 1冊</p>  <p>今読んでいるもの</p>	 <p>準備いい？ 冒険が 始まるよ！</p>

## ゲームの目的

このゲームは勇者パーティ（2～4人）と、魔王（1人）に分かれて遊びます。

### ●勇者パーティの目的

勇者たちは魔王のいるマスと同じマスに止まり、魔王を再び封印することが目的です。

### ●魔王の目的

魔王は魔力が十分にたまるまで、勇者たちから逃げ延びることが目的です。



そう簡単には  
魔王さまの元へ  
行かせないぞ



魔王さまを  
お守りするのだ！

## ゲームの準備

### ①魔王を決める

プレイヤーの中から1人、魔王を決めます。  
魔王はいちばん最近に飲みに行った人です。  
魔王は黒色の魔王コマを受け取ります。

### ②勇者パーティを決める

魔王以外の人全員勇者です。  
各勇者は、好きな色の勇者コマとHPカード、行動カードを1つずつ受け取ります。  
※このゲームでの勇者とは、魔王に立ち向かう勇気ある者という意味です。職業ではありません。

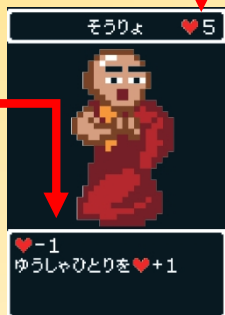
### ③職業を決める

職業カードをシャッフルし、各勇者に配ります。  
カードを配る枚数と、選ぶ枚数は下記表の通りです。

勇者の人数	配る枚数	選ぶ枚数
2人	3枚ずつ	2枚
3人	2枚ずつ	1枚
4人	1枚ずつ	1枚

## 職業カードについて

【最大HP】



【能力】

♥はHPを指します。

例) そうりよの能力は自分のHPを1減らし、他の勇者のHPを1回復します。

各勇者は受け取った職業カードからあなたの職業を選んでください。全員が選び終わったら、選んだカードを同時に公開し、見えるように置きます。

2枚選んだ場合は、HPの低い職業が上になるよう重ねて置きます。HPが同じ場合はどちらが上でも構いません。

あまった職業カードはこのゲームでは使用しません。



## ④HPカードの配置

HPカードに、HPトークンを1つ置きます。置く場所は、あなたの職業の最大HPと同じ数字の上です。職業カードが2枚重ねて置いてある場合は、上にある職業カードのHPを参照します。

## HPカードについて



## ⑤妨害デッキの準備

魔王は妨害カードをすべてシャッフルし、3枚裏向きで取り除きます。取り除いたカードはこのゲームでは使用しません。残りを妨害デッキとします。その後3枚引き、魔王の初期手札とします。



手札  
3枚



妨害デッキ  
17枚



取り除いたカード  
3枚

### 妨害カードについて

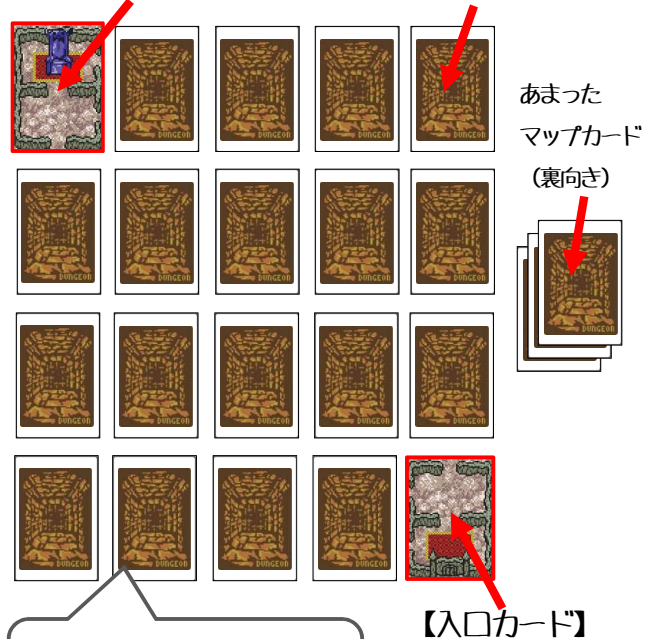


### ⑥ダンジョンの生成

マップカードをすべてシャッフルします。その後、入口カード・玉座カード・マップカードを、向きをそろえて並べます。

【玉座カード】

【マップカード】(裏向き)



勇者が2人 : 5x4枚  
勇者が3~4人 : 6x4枚

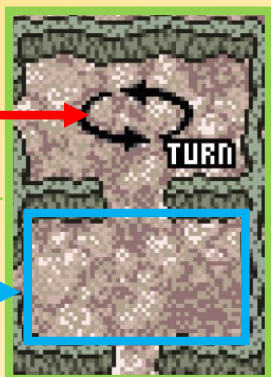


## マップカードについて

【ワナ】

【マップ】

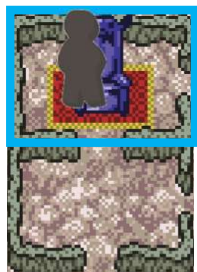
【マス】



### ①コマの配置

魔王は玉座マスに魔王コマを置きます。  
各勇者は入口マスに勇者コマを置きます。

玉座カード



玉座マス

入口カード



入口マス

## 配置例

### 【魔王側】



玉座カード



マップカード



勇者が2人 : 5×4枚  
勇者が3~4人 : 6×4枚

捨て札置き場



あまった  
マップカード

入口カード



### 【勇者側】

HPカード

行動カード

職業カード



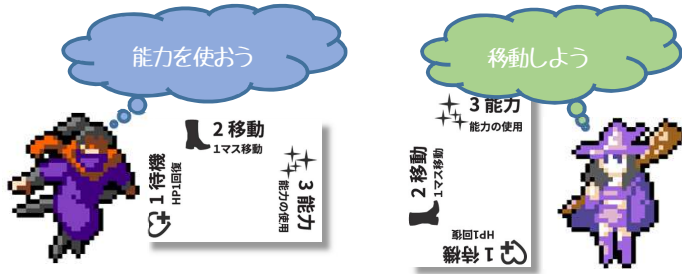
# ターンの流れ

ターンは、勇者パーティの行動→魔王の行動の順に繰り返して行います。

## ① 勇者パーティの行動

各勇者は、行動カードに書かれている（待機、移動、能力）の中から、このターンあなたが取る行動を決めます。全員が決まれば「みんないくぞ!」のかけ声と同時に、行動カードをあなたが読める向きで出します。

行動を決める間は、相談してはいけません。



行動は「待機」→「移動」→「能力」の順番で行います。同じ行動を複数人が選んだ場合、その中の誰から行動してもかまいません。

## ●待機

自分のHPを1回復します。

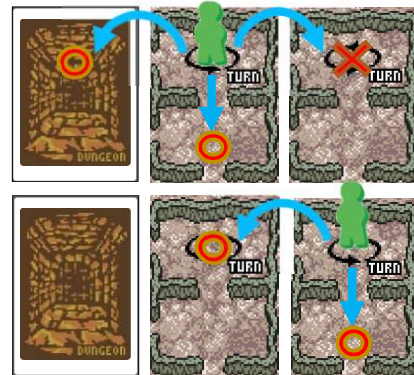
※HPは、最大HPを超えて回復しません。

## ●移動

自分のコマを1マス移動させます。今いるマスの壁に切れ目がある方向にしか移動はできません。

移動先が裏向きのマップの場合、向きが変わらないように表向きにしてから移動します。

(移動例)



ワナのあるマスに移動した場合、ワナの効果を受けます。



## ●能力

自分の職業カードに記載されている能力を使用します。職業を2つ選んでいる場合、どちらかの能力を使用してください。

能力が一部でも実行不可能な場合、何もせず行動が終わります。

(実行不可能例)

・テレポーター

同じマスに勇者がない場合



・そうりよ  
自分のHPが1の場合

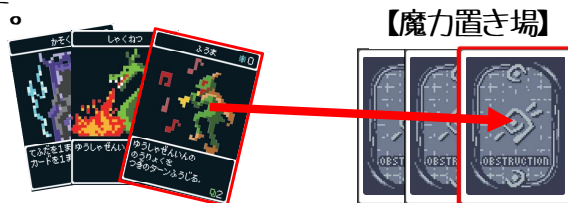
全勇者の行動が終わると、魔王の行動に移ります。

## ②魔王の行動

魔王は「魔力をためる」「妨害する」「手札を入れ替える」の中から1つ選び、行動します。

### ●魔力をためる

手札のカード1枚を、魔力置き場に裏向きで置きます。



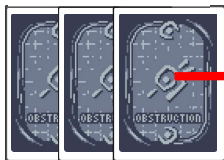
### ●妨害する

手札にある妨害カード1枚を選び、公開します。選んだカードに書かれている魔力コストの数だけ、魔力置き場にあるカードを捨て札置き場に置きます。



※魔力コストが  
足りないカードは  
公開できません。

### 【魔力置き場】



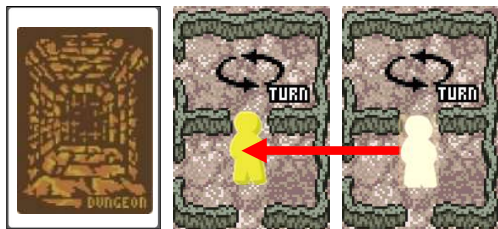
### 【捨て札置き場】



コスト分置く

次に公開したカードの効果を解決します。

(例)とつぶうの効果で勇者を移動させる



効果を解決した後、そのカードを捨て札置き場に置きます。捨て札はいつでもだれでも確認できます。

### 【捨て札置き場】



### ●手札を入れ替える

手札にある妨害カード1枚を選び、捨て札置き場に置きます。残ったすべての手札を、好きな順番で妨害デッキの下に加えます。

### 【捨て札置き場】



### 【妨害デッキ】

最後に妨害デッキからカードを2枚引きます。

魔王の行動が終わったら、  
妨害デッキからカードを1枚引きます。  
そして勇者パーティの行動に移ります。

以後、勇者パーティの行動と魔王の行動  
を繰り返します。

## 勇者の死亡

HPが0になった勇者は死亡します。死亡した勇者は、行動することができません。また行動中に勇者が死亡した場合、即座に行動が終了します。

死んでしまうとは  
なさない…  
ワシが生き返らせて  
やるからな。



死亡した勇者のコマは横向きに倒します。コマはそのままマップに残ります。



死亡した勇者

## 勝利条件

### ●勇者パーティの勝利条件

全勇者の行動が終わった後、魔王と同じマスに勇者がいるか確認します。いる場合、その勇者は勝利の決め台詞を言ってください。そして魔王を封印します。世界に平和が訪れました！勇者パーティの勝利です！

### ●魔王の勝利条件

妨害デッキからカードを引く時に、デッキの枚数が0枚の場合、魔王は十分にたくわえた魔力を開放します。勇者パーティは全員死亡(全滅)します。

たくわえた魔力または、妨害によって勇者パーティが全滅すると、もはや魔王を止める者は誰もいません。

魔王は勝利の決め台詞を言ってください。そして世界を征服します。魔王の勝利です！

## 職業の能力

ややこしい効果の職業について補足します。



### ●とうぞく

「移動」を行います。このターンの間だけ、あなたはワナの効果を受けません。

### ●ニンジャ

HPを1減らします。その後、「移動」を必ず2回連続で行います。



### ●せんし

HPを2減らします。その後、好きな方向に1マス移動します。  
※マスのないところには移動できません。



### ●まほうつかい

マップカードを1枚選び、捨て札置き場に表向きで置きます。その後、あまったマップカードからランダムに1枚引き、そのカードを空いた位置に表向きで置きます。

### ●そうりょ

死亡した勇者を回復させることはできません。



## ワナの効果

ワナは、勇者が「移動」または「能力」でワナのあ  
るマスに移動した時に発動します。  
他の勇者の能力で移動させられた時も発動します。  
ワナの効果や魔王の効果では発動しません。



### ●トゲ

記載されている数値分HPが  
減ります。

### ●温泉

記載されている数値分HPが  
回復します。

※最大HPは超えません。



### ●バネ

HPを1減らします。その後、  
移動可能な方向に1マス移動し  
ます。

### ●ワープ

今いるマスから最も近い勇者  
(死亡している勇者含む)の  
いるマスに移動します。  
何マス離れているかで数えて  
ください。

候補が複数ある場合は好きな方を選択します。



### ●回転床

このマップの上下を逆にしま  
す。マップに乗っているコマ  
も一緒に移動します。

### ●ぐちゃぐちゃ

足がぐちゃぐちゃまみれにな  
ってしまいます。つぎのター  
ン「移動」ができません。  
せんし、とうぞく、ニンジャは  
「能力」も使用できません。



## 妨害カード

ややこしい効果の妨害について補足します。



### ●いだてん

移動可能な方向に1マス移動します。この効果は2回まで使えます。また、ワナの効果は受けません。

### ●こうさく/とつぶう

死亡している勇者も対象にできます。



### ●じゅばく

せんし、とうぞく、ニンジャは「能力」も使用できません。



### ●いはずま

勇者全員から職業カードを1枚ずつ集めてシャッフルした後、1枚引いてください。その職業の人はHPを2減らします。

### ●いんせき

いはずまの要領でランダムな勇者のHPを1減らします。この効果を、生存している勇者の人数分繰り返します。



### ●のろい

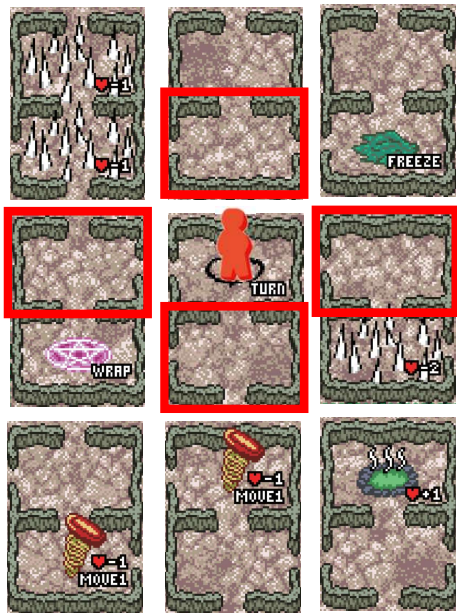
生存している勇者の現在のHPを半分（端数切り上げ）にします。



## その他のルール

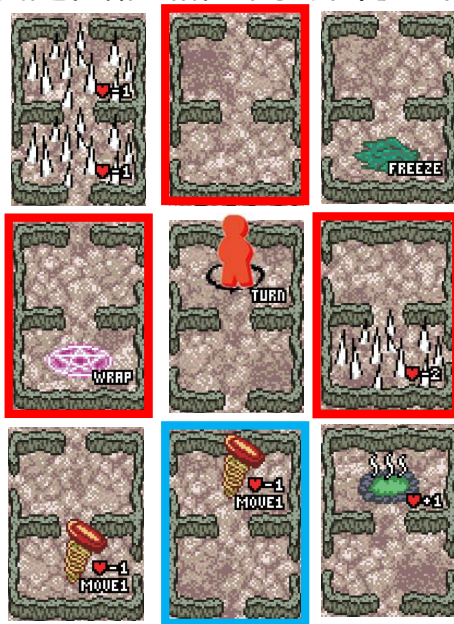
### ●隣接するマスとは

赤枠が赤色勇者に「隣接するマス」です。



### ●隣接するマップとは

赤枠が赤色勇者に「隣接するマップ」です。



青枠は1マスあいだがあるので、「隣接するマップ」ではありません。

## Q&A

Question :

忍者が能力で移動中、ぐちゃぐちゃを踏んだ場合はどうなりますか？

Answer :

このターンはこれ以上移動できません。次の勇者パーティのターンも、「移動」は選択できません。

Question :

あまっているマップがない場合、まほうつかいの能力はどうなりますか？

Answer :

能力が実行不可能なため、何もせず行動が終わります。「ほうらく」の妨害カードも同様です。

Question :

バネを踏んだ勇者が死亡したら、その勇者は移動するの？

Answer :

死亡した場合即座に行動が終了するので、その勇者はバネの上のこります。

Question :

HPが減る能力を発動しようとして失敗しました。その時にHPは減りますか？また、HPが減ったら死ぬ状態だと能力は発動しますか？

Answer :

どちらの場合も能力は発動しません。またHPも減りません。

GAME DESIGN  
WELCH

PIXEL ART  
WELCH

CG DESIGN  
GONTARO

PRODUCER  
HARU

10+



3-5



10-20

