

● 魔窟と魔女の魔石 ma-ma-ma (1/2) ●

■ストーリー

街からだいぶ離れた森の中にそのダンジョンはある。そのダンジョンは他のダンジョンとは大きく性質が異なっていた…

一つ、そのダンジョンのモンスターは物理攻撃が殆ど効かない。一つ、ダンジョン内では精神力が急速に奪われ、MP を保持できない。

つまり物理攻撃が効かないモンスターが生息するのにMPが足りずに魔法が使えないのである。到底攻略不可だと思われるダンジョンだが、生息するモンスターの素材は高値で取引される為、挑んでは返り討ちになる冒険者が後を絶たなかった…

そんな中、とある魔法使いが太古の魔具を復活させた**魔石**である。

魔石は精神力が込められた特殊な石で、即座にMPを回復できる効果がある。その魔法使いは、魔石を使用しMPが無くなる前に魔法を使用する事でモンスターを倒すことに成功した。それから10年・・・今日も一攫千金を夢見た魔法使い達がダンジョンに入っていく。

■カードの説明

◆魔女カード

NPC 用攻撃力
(NPC はサイコロの目に対応する数値が攻撃力)



◆モンスターカード



◆スキルカード



■サイコロ・トークンの説明

- ・サイコロ×2
- ・王冠(勝利トークン)×4
- ・魔石(魔石・虹色)×30、(脱出用魔石・黒色)×3
- ・ハート(体力トークン)×12
- ・コイン(5点・黄色)×2、(1点・白色)×20

■ゲームのルール(2人~4人)

1) ゲームの目的

あなたはパーティを組みダンジョンに挑む冒険者(魔法使い)です。パーティで決めたルールは1つ「モンスターにより多くダメージを与えた人から順に欲しい素材を取る」こと。限られた魔石を使ってモンスターを討伐し、パーティメンバーより多く報酬を稼ぎましょう。

2) ゲームの流れ

ゲームは数回のセットをプレイし、2セット勝利したプレイヤーがゲームの勝利者になります。1セットはターンで構成されターンを繰り返すことでセットの勝利者を決めます。

3) ルール詳細

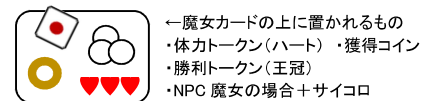
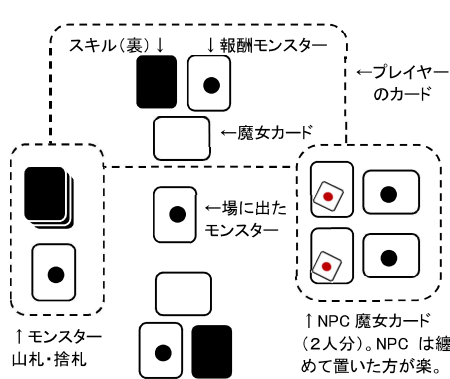
3-1) ゲームの開始

- a) 各プレイヤーに以下の物を配布します。
- ・魔石(虹色)2人プレイ時12個、3-4人プレイ時10個
 - ・脱出用魔石(黒色)×1個

3-2) セットの開始

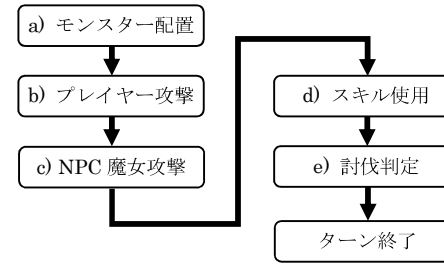
- a) 各プレイヤーに以下の物を配布します。
- ・魔女カード(ランダムで1枚)⇒表向きで手元に配置
 - ・スキルカード(ランダムで1枚)⇒裏向きで手元に配置
- b) 残った魔女カードを表向きで場に配置します。これはNPC魔女として扱われます。
- c) 全ての魔女カードの上に体力トークンを3つ配置します。また、サイコロをNPC魔女カードの上に置きます。
- d) 魔物カードをシャッフルして場に裏向きで配置します。
- e) 魔石・脱出用魔石を各プレイヤーに戻します。(2周目以降)
- f) 全てのコインを場に戻します。(2周目以降)

配置図(2人プレイ時):



● 魔窟と魔女の魔石 ma-ma-ma (2/2) ●

3-3) ターンの流れ



- a) モンスターカードを山札から1枚表にして場に配置します
- b) 各プレイヤーは場に配置されているモンスターに対して魔石を握ります。この時握った魔石の数が各プレイヤーの「攻撃力」です。全員が握ったら一斉にOPENします。この時、魔石を握らなかった(魔石0個)プレイヤーは攻撃に参加しません。また、このタイミングで脱出用の魔石を握る事も可能です。脱出用の魔石を握ったプレイヤーは、OPENした時点から、このセットでは戦闘に参加できず、戦闘の結果は反映されません。
- c) 各 NPC 魔女のサイコロを振ります。カードに記載されている、サイコロの目に対応した数値が NPC 魔女の「攻撃力」になります。この時、攻撃力0の NPC 魔女は攻撃に未参加になります。
- d) スキルカードまたは獲得モンスターの「スキル」を使用するか各プレイヤーに確認します。使用するスキルカードは表向きにします。獲得モンスターの「スキル」は使用するのにコストが必要です。一度使用宣言したスキルは取消すことは出来ません。
- e) モンスターの討伐判定を行います。
- b)と c)で出た攻撃力の合計にスキルの補正を加えた数値がパーティの**総攻撃力**になります。総攻撃力がモンスターの体力を**以上**の場合、**討伐成功**になります。モンスターの戦闘時能力で体力が補正される事があるので注意してください。

討伐成功時)

参加したプレイヤーと NPC 魔女の中で最も攻撃力の高いプレイヤー(NPC 魔女)がそのモンスターカードを報酬として獲得します。その後、攻撃力が高い順にモンスターカードに記載されている数分、コインを受け取ります。この時、戦闘に参加していないプレイヤー(NPC 魔女)は報酬を受け取れません。攻撃力が同じプレイヤーがいた場合、それらの最も低い順位の報酬を得ます。

例) 1位が2人いた場合、その2人は2位の報酬を得る。

例) 1位が3人いた場合、その3人は3位の報酬を得る。

戦闘参加者が居て討伐失敗時)

参加者は体力トークンを1つ捨てます。報酬は得られません。

戦闘参加者が0人で討伐失敗時)

全員体力トークンを1つ捨てます。報酬は得られません。

戦闘の結果体力が0になったプレイヤーは、その時点から、以降このセットでは戦闘に参加できず、戦闘の結果は反映されません。**セットの終了判定を満たすまで、a) ~ e)を繰り返します。**

3-4) セットの終了と勝利判定

▼**ターン終了時**に下記の何れか条件を満たしたとき、**セット終了**です。

a) **全てのプレイヤーが脱出もしくは体力0になっている場合**
(戦闘中に最後のプレイヤーが脱出した場合、NPC 魔女だけです。そのターンの戦闘は続行されず)

b) **モンスターカードの山札が0枚の場合**

▼**勝利判定**は以下の合計値を勝利点とし、その勝利点が最も高いプレイヤーがセットの勝利者です。最も高い勝利点のプレイヤーが複数いた場合、全員が勝利者になります。勝利者は勝利トークン(王冠)を1つ獲得します。勝利トークンが有る状態で勝利したプレイヤーがゲームの勝利者になります。

【勝利点の計算】

勝利点 = 獲得モンスターカードに記載されている勝利点
+ コイン + 体力トークン(1つにつき1点)
+ 鑑定眼スキルの効果

■ゲームのルール(1人)

1) ゲームの目的

あなたは3人の NPC 魔女と共にダンジョンに潜り、より多くの報酬を獲得できるように頑張りましょう。

2) ゲームの流れ

2~4人用と異なり、1セット1ゲームです。

3) ルール詳細

基本的なルールは2~4人用と同様ですが、以下の点が異なります。

- ・最初に持てる魔石(虹色)は15個
- ・配られるスキルは「魔力減退」を除いたランダム2枚
- ・NPC 魔女に報酬のコインは配布されない(モンスターカードは常時効果がある為、配布される)

■ゲームの HINT

- ・**魔女の人数に気を付けよう。**魔女の人数が少なくなると、勝利点を独占できる可能性が高くなりますが、総火力が落ちる為、強い敵は倒せなくなります。
- ・**NPC 魔女の火力に注意。**NPC 魔女は魔女カードに記載されている以上の攻撃力を出ないので、どうしても1位を取りたいモンスターが出た場合は NPC 魔女の最大攻撃力より高い攻撃力で攻撃すると良いでしょう。
- ・**NPC 魔女の平均火力。**NPC 魔女の平均火力は2です。その為、2人プレイでは6ターン、3人プレイでは5ターン以上になると総攻撃力で NPC 魔女が有利になります。NPC 魔女に勝てない場合は早めに勝負する様に心がけましょう。

ゲーム・カードデザイン: ねこのしる

販売: ひなたのにまい.exe 印刷: popls 様

質問・不良品の連絡は TwitterID: hinatanonoi_ex