

VLADA CHYATIL DUNGEON LORDS ダンジョン・ロード

きっかけは酒場の出会いでした。エールをしこたま飲んだ男たちが、その夜のうちに冒険者パーティ*の契りを結んだのです。屈強なウォリアー(戦士)、奸智に長けたウィザード(魔法使い)、信仰に身を捧げたプリースト(僧侶)、こそそしたシーフ(盗賊)の4人は、世界中の悪を打倒するのだと息巻きました。すると何という偶然でしょう、歩いてすぐのところと格好の“悪”が存在しました。暗黒の支配者が近くにある丘の地下を、宝物や血しぶきのワナ、ツとチがなくて、トンネルにトロールで埋めつくしていたのです。そして翌朝(エールを飲み過ぎたなら翌日の午後)、冒険者たちは意気揚々と出立し、正義の戦いを旗印にダンジョンを征服し、邪悪な支配者を(言うまでもなく、宝物を根こそぎ奪い取ることで)懲らしめてやりました。これぞ紛れもなく古典的な冒険の筋書き、百戦錬磨のダンジョン潜りなら、それが物の道理だと異口同音に言うことでしょう。

しかし、暗黒の支配者はどう感じるでしょう？ 彼の気持ちを想像した者がいたためしがあるのでしょうか？ 朝から晩までまじめに働いたこともない冒険者風情に、称賛に値するダンジョンを築くことにどれほどの骨折り仕事がついて回るのかを想像することができるのでしょうか？ 花崗岩にトンネルを掘り抜くのがどれだけ大変か、高品質の畏がここご時世でどれだけ値上がりしたか、使い物になるインプがどれほど見つけにくいものなのか、トロール1体を養うのにどれほどの食糧が必要なのかといったことが、あんな連中に理解できましようか。おまけに、役人という厄介な連中もいます。ダンジョンには厳密な安全基準が定められており、金の採掘にもやたらと細かい規則があります。しかも、ダンジョン省の気分次第でいつなんどき納税督促があるかもわかりません。ダンジョンが完成した途端に口先ばかり達者な連中がやって来て、何もかもをむしり取っていくのです。ダンジョン・ロードの人生って、これでけっこう大変なのです。

(訳注：*冒険者の一団のことをゲーム用語で「冒険者パーティ」と呼びます)

このゲームへの補助金はダンジョン省教育信託基金から拠出されました。本作によってダンジョンおよびその建設者たちへの世間一般の偏見が払拭されることと、冒険者たちが地下の生態系に及ぼすダメージへの認識が高まることを願って止みません。向上心に燃えるダンジョン・ロードの皆様にとって、この手引書はダンジョン建設にまつわる数々の注意点を示すとともに、モンスターの待遇のあり方や遅滞なき納税といった道義的な義務について問題提起するものともなっております。さらに、冒険者の方々におかれましてもこのゲームへの参加を通じて、ダンジョンは破壊する方が楽しいか、それとも建設する方が楽しいものかという問題について、ご一考頂けるものと考えます。



あら、もうお着きですか？ ええと……どうぞお入りなまし。ご挨拶が遅れましたが、**【広告規制に基づき表示できません】**という者さまです。300年の長きにわたって、かの偉大なる**【広告規制に基づき表示できません】**様にお仕えしとります。この度はダンジョン省からのお声かけで、数世紀にも及ぶご奉公の経験からあたくしなりの注釈や論評を、この手引書の端々に差し挟むこととなりやんした。そりや勿体なくありがたいことじゃござんすが、何から何まで検閲されるのがどうにもこうにも。検閲をやめるおつもりがありませんでしたら、いっそお役人さまが鉛筆と**【公然猥褻に関する規制に基づき、表示できません】**。



おいっす。俺サマは無間地獄界からやって来た名も無きデーモンだ。ま、ツレの衆からは「あひくそつたれデーモン」と呼ばれてるがな。おまえらにルールの手ほどきをするために、わざわざ来てやったぜ。その昔、「大魔王ラザモスのダンジョン建設タコ部屋収容所」で教官をやった経験を生かしてな。



あたくしの記憶が正しければ、大魔王ラザモスの収容所から唯一生きて帰ったのは麻痺にかかった学生で、しかもその理由は「食べる」と伝染りそうでヤバイ」でなことだったんざますかねえ。



おいおい、あそこは地獄の収容所だったんだぞ。とにかくよ、向上心に燃えるダンジョン・ロードどもをやる気にさせるツボを心得てるのだけは言っとこうか。たとえば、おまえらが今ルールを読んでいるのは仲間たちにインストールするためだよな。だったら、そこそこは俺サマに任しとけ。



ついてに忠告しときやんすが、ダンジョン・ロードの一生は決して楽なもんじゃござんせんし、誰にでもできる仕事ってわけでもないざます。ダンジョンが完成もしないうちにひどい問題が降って湧くことだってありやんすし、その上、冒険者たちがやって来た日には……。



おうよ。ダンジョン・ロードで食ってくつのは公園を散歩するのはわけが違わあ。もつと手つ取り早く浮かれ騒ぎたいんなら、子犬を見つけて蹴飛ばすとかの方がいいぜ。けどよ、もしもおまえらに暗闇と無秩序を手探りでかき分ける覚悟があつて、自分には生まれつきダンジョン・ロードの血が流れてるつちゅうくらの気概があるんなら、この俺サマについて来れるかもな。ま、とにかく読むこつた。



あたくしどもがルールの細部にいたるまで、例や注釈も交えてわかりやすく説明するざますよ。



つつも、見た目ほど複雑ってわけじゃない。巻末にはルール全体を網羅したサマリーもついてるしな。

サマリー

『ダンジョン・ロード』は2~4人向けのゲームです。プレイヤーたちは、“ダンジョン大王”としての正規の免許を手にして一花咲かせようと夢見る若きダンジョン・ロード(ほんの150歳から200歳くらいの若造)になります。ダンジョン省から与えられた期間中に完成度の高いダンジョンを築き、それを冒険者たちから守り抜くことがプレイヤーたちに求められます。2年間の最後に、ダンジョン省の役人たちがあなたのダンジョンにやって来て、建築工学や戦術の妙といった観点から評価を下します。

プレイの概要

このゲームは、建設パートと戦闘パートからなっています。それぞれの処理の流れは、進行ボードに図式化されています。進行ボードは片面が建設パート専用で、もう片方の面が戦闘パート専用となっています。

建設パート



このゲームは建設パートから始まり、4つのラウンド(冬、春、夏、秋を表す)にわたって建設パートが繰り返されます。各ラウンドは複数のフェイズに分かれており、進行ボード上に描かれた棒(丸棒と四角棒)が各フェイズを表します。進行マーカーをその棒から棒へと移動させることで、現在のフェイズとラウンドを明示することができます。

建設パートで、各プレイヤーはダンジョンを拡充したり、インプを雇い入れたり、モンスターを募ったり、トラップを購入したり、税金を納めたりします。最も悪名高いプレイヤーのダンジョンには最強の冒険者たちがやってきますが、そこそこの悪名しかないプレイヤーのところにはより貧弱な冒険者たちです。とりわけ極悪非道なプレイヤーのところには最強無比の冒険者たるパラディンがやって来ることもあります。建設パートを4ラウンド繰り返した時点でゲームは戦闘パートへと移り、プレイヤーたちは攻め込んでくる冒険者から自分のダンジョンを守らねばなりません。

戦闘パート



戦闘パートも4つのラウンドにわたって繰り返されます。各ラウンドに、冒険者たちはダンジョンのタイル1つを制圧しようと試みます。各プレイヤーは建設パートに入手したトラップやモンスターを投入することで、一刻も早く冒険者パーティを撃退し、彼らがダンジョン内を荒らしまわることをご防ぐことができます。

2年目

1年目の戦闘パートが終了した時点で、ゲームは2年目へと突入します。2年目も1年目と同じく、建設パートを4ラウンドにわたって繰り返した後で、戦闘パートを4ラウンドにわたって実行します。



2年目の冒険者はひとときわ強力ぞんす。レベルアップとかいいう怪しげな儀式のせいぎましようね。

得点計算

2年目の戦闘パートが終了した時点で、プレイヤーたちは得点集計を行います。最も多くの得点を集めたプレイヤーがゲームに勝利します。



それで要約したつもりか？ 建設パート、戦闘パート、建設パート、戦闘パート、得点計算。以上。これがサマリーって言うもんだ。こまけえこたあいいんだよ!!



戦闘パート

建設パートが終了すると、ゲームは戦闘パートへ移行し、各プレイヤーのダンジョンに3人ずつの冒険者が突入し、モンスターたちと対決します。ゲーム進行の順序に反することにはなりますが、ここでは戦闘パートの進め方から紹介します。戦闘の仕組みを先に理解することで、建設パートにやるべき事も見えてくることでしょう。

モンスター(またはゴースト)・タイル

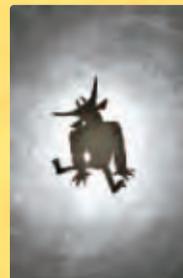


← コスト

モンスター(またはゴースト)の賃金で、徴募の際と、“給料日”のイベントが出るたびに支払わねばなりません(戦闘の練習ではこの項目は無視します)。

← アビリティ

モンスター(またはゴースト)が戦闘時にできることです。



モンスター(またはゴースト)・タイルの裏面は、使用可能年次で色分けされています。1年目に雇えるもの(銀色)と、2年目に雇えるもの(金色)です。戦闘の練習では、1年目のモンスター(またはゴースト)のみを使用します。



仲間たちにインストールする時に、戦闘の練習をすっ飛ばすのはやめとけよ。戦闘の実例をあれこれ見せることで、どんな仕打ちが待っているのかをわかってやることのできるんだからな。

それでもさっぱり飲み込めないとか、全然面白くないとかほざくようなら、このゲームはそいつら向きじゃねえってことだ。そんな仲間なら喰っちまいな。喰うのが嫌なら、お前ら人間お得意のひどい仕打ちってやつを何でもやっつたれや。

ゴーストはモンスターだという誤解がまかり通っていますが、厳密に言えばそうではありません。“モンスター”という表現にゴーストを含めることでじむ差別や被害感情を防止するために、本刊行物ではダンジョン省の規定に則り、モンスターとゴーストを総称する場合には、同省推奨の表現“モンスター(またはゴースト)”を使用します。

冒険者タイル

絵文字 ▶

同一の絵文字を持つ冒険者同士は強さも同等ですが、より複雑な絵文字を持った冒険者はより腕が立ちます。

冒険者の強さは背景の明るさでも示されています。より明るい背景を持った冒険者の方が手強い存在です。



◀ ヒット・ポイント

この冒険者が、撃退されるまでに受けられるダメージの量を示します。

◀ 特殊アビリティ

冒険者の職業に応じた記号となっています。

- ウォリアーは隊列の先頭に立ちます。
- シーフはトラップを解除します。
- プリーストは負傷を癒します。
- ウィザードは呪文を唱えます。

冒険者タイルの裏面は、出現年次で色分けされています。銀色ならば1年目で、金色ならば2年目になります。戦闘の練習では1年目の冒険者のみを使用します。



トラップ・カード

トラップの 名前 ▶



◀ イラスト

解説 ▶

トラップの効果は、特別コストの存在と内容を含めて示されます。2年目には異なる攻撃力やコストが適用されるトラップもあります。戦闘の練習では、2年目の項目は無視します。

トラップ・カードの裏面は全て同じです。2年を通じて同一の山札を使用します。



練習用ダンジョン

戦闘の練習にはダンジョン省公認の練習用ダンジョンを使用します。これらの真に迫った練習場は、各プレイヤー用のダンジョン・ボードの裏面に描かれています。プレイヤーが4人に満たない場合でも、4枚ある練習用ダンジョン全てを使用します—それぞれ内容が異なるからです。各練習用ダンジョンに印刷されている通りに、モンスター（またはゴースト）、トラップ、冒険者を配置してください。



仲間たちにはボードの配置を自分でやらせる。その方が手取り早いし、カードやタイルにも馴染めるからな。くれぐれも、これはただの例題だってことを念押ししとけよ。本番のゲームでは、どのモンスター（またはゴースト）を雇い入れるかや、どのトラップを扱うかちゅう判断も関わってくるんだからな。

入り口とシナリオ既定の冒険者たち ↓

どの冒険者パーティも3人からなり、特定の順序で隊列を組みます。冒険者たちは一致団結して、あなたのダンジョンでできる限り生きながらえようとします。ウォリアーは先頭に立ち、後列の者たちを護ります。シーフはトラップの被害を防ぎます。プリーストは、戦闘が発生した場合にその終了後に治癒を行います。なお、先頭の冒険者は（訳注：シーフとプリーストのアビリティによって）優先的に護られます。先頭の冒険者が撃退されると、隊列で2番手だった冒険者が先頭に繰り上がります。4つの練習シナリオには、裏面に銀色の冒険者タイルのうち、ウィザード以外の全種類が登場します。

シナリオ番号 ▶

この順番で訓練シナリオを行って下さい。小さい番号のものほど簡単になっています。

牢獄 ▶

ここは最初は空ですが、撃退した冒険者で満杯にすることをあなたは望んでいます。

3つのトンネルがある小規模なダンジョン ↑

3つのトンネル・タイルをイラストで描かれたマスに、暗い方の面を上にして配置します。冒険者パーティはこれらのタイルを制圧しようとしてきます（制圧されたタイルは明るい方の面へと裏向けます）。制圧されたタイルが少なければ少ないほど、あなたの防戦はうまく行ったこととなります。

ミニオンのフィギュア ▶

ミニオン（召使い）はいかなるダンジョンでも有用にして不可欠です。戦闘パートでは、彼らは行動の記録に役立ってくれます。



ダメージ・カウンター ▶

ダメージ・カウンターは冒険者たちが受けたダメージを記録するために使用します。手の届く場所に置いてください。冒険者がダメージを受けた時、ダメージに等しい数のダメージ・カウンターをその冒険者タイルに載せます。ダメージ・カウンターの数が冒険者のヒット・ポイント（赤色の数字）以上になれば、その冒険者は撃退されたことになり、タイルが牢獄に移されます。



◀ 闘争の場

闘争の場については後述の戦闘の部分で解説します。ここでは、戦闘に使用するモンスター（またはゴースト）およびトラップの置き場でもあります。

◀ 宝物庫/食糧倉庫

練習用ダンジョンにあまり備蓄はないのですが、練習シナリオによっては食糧トークン  や金トークン  を使用するものもあります。

◀ あなたの戦力

イラストで示されたトラップ・カードとモンスター（またはゴースト）・タイルを探し、ここに表面を上にして配置します。

戦闘パート

戦闘パートは複数のラウンドで構成されます。毎ラウンド、冒険者たちはあなたのダンジョンのタイトル1つを制圧しようとし、あなたはモンスター（またはゴースト）やトラップを駆使し、冒険者たちに十分なダメージを与えて撃退しなければなりません。

戦闘ラウンド

ダンジョン・ボードの闘争の場に、戦闘ラウンドの各手順がイラストで記されています。最初のイラストの上にミニオンのフィギュアを置いてください。ここが、「計画」になります。各手順が終了する毎に、フィギュアを次のイラストへと進めて下さい。

計画

最初に、ダンジョンのどこで戦闘が起こるかを決定します。最初の戦闘ラウンドなら、これは単純明快です。冒険者たちは常に入り口から一番近いタイトルを制圧しようとするからです。手順の進行管理に使ったのは別のミニオンのフィギュアを、これから戦闘が発生するトンネル・タイトルに置いてください。

次にあなたは、どのトラップ・カードや、モンスター（またはゴースト）・タイトルを投入するのかを判断します。トンネル・タイトルに投入できるのは、トラップ、モンスターともに1つまでです（訳注：加えて、ゴーストは任意の数だけ投入可）。

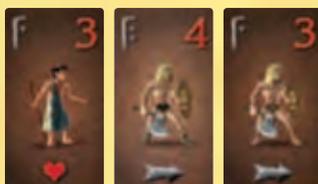
選択したトラップ・カードおよびモンスター（またはゴースト）・タイトルを、闘争の場の印のある箇所（ここに配置します。トラップとモンスターの投入は任意であり、トラップのみを投入することも、モンスター（またはゴースト）のみを投入することも、まったく何も投入しないこともできます。

トラップ

この手順で、あなたのトラップが作動します。具体的に何が起るかは、トラップ・カードに記されています。たいへいの場合、トラップは冒険者にいくばくかのダメージを与えます。効果を解決した後で、そのトラップ・カードは捨て札になります。

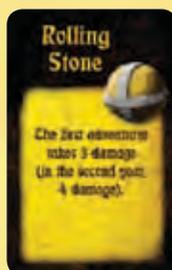
おっしや。そんなら、練習用ダンジョン1~4の冒険者パーティをそのまま使って実例を挙げていっぜ、仲間たちに戦闘を説明する時に各パーティをそのまま使えよ。必要に応じて、他の練習用ダンジョンからトラップやモンスターを借りてくるのもいい考えだな。

トラップ使用例1:



先頭と2番手の各ウォリアーにダメージ・カウンターを1つずつ置き、最後尾のプリーストにダメージ・カウンターを2つ置きます。

トラップ使用例2:



先頭のウォリアーにダメージ・カウンター3つを置きます。これでそのウォリアーは撃退されます。ウォリアーを牢獄に移動し、ダメージ・カウンター3つを置き場に戻します。

シーフはトラップによるダメージを軽減させるアビリティを持っています。シーフの冒険者タイトルに描かれた1つにつき1ダメージを打ち消します。このダメージ軽減は、先頭の冒険者から適用されます。

トラップ使用例3:



『ローリング・ストーン』が3ダメージを与えますが、シーフがそのうち2ダメージを軽減します。ウォリアーにダメージ・カウンター1つを置いてください。

トラップ使用例4:



『炎の壁』がウォリアーとプリーストに1ダメージずつを与えますが、シーフがそれらを無効にします。ただし、それでアビリティを使い切ってしまうため、シーフにダメージ・カウンター2つを置きます。

トラップのダメージを軽減するシーフのアビリティは、シーフが撃退されるまで毎ラウンド効果を発します。冒険者パーティに複数のシーフがいる場合、シーフ全員のアビリティが累積します。ただし、このアビリティはトラップによるダメージを軽減することにしか使用することができません。トラップがダメージ以外の効果を及ぼす場合、シーフのアビリティでそれを防ぐことはできません。

トラップ使用例5:



2人のシーフによって3ダメージ全てが軽減されます。ダメージ・カウンターは誰の上にも置かれませんが。

トラップ使用例6:



2人のシーフによって2ダメージ全てが軽減されますが、このトラップによる特殊な効果（制圧手順をスキップする）は適用されます。

モンスター（またはゴースト）



モンスター（またはゴースト）は、トラップの効果を解決した後で攻撃をかけます。モンスターが複数いる場合には、どちらが先に攻撃するかをあなたが決めます。

モンスターの中には2種類の攻撃方法を持つものもあり、仕切り線の上下にそれぞれの攻撃方法が記されています。どちらの攻撃を行うかは、あなたが選択します。

ここから先の戦闘例じゃ、2種類の攻撃方法を持つモンスターは常に仕切り線の上に書かれた方法で攻撃するからな。

モンスター(またはゴースト)には3つの攻撃方法があります:

通常攻撃

モンスターは先頭の冒険者を攻撃し、タイルに記された数値のダメージを与えます。数値に余剰が生じる場合であっても、このダメージは先頭の冒険者にしか適用されません。

実例:



ウィッチの通常攻撃4を選んだ場合、彼女は隊列の先頭にいる冒険者に4ダメージを与えます。このウォリアーにはすでに2つのダメージ・カウンターが載っており、4ダメージは彼を撃退してなお余りありますが、余った2ダメージが2番手の冒険者に及ぶことはありません。

選択攻撃

通常攻撃と同様ですが、目標とする冒険者1人をあなたが選択することができます。

実例:



パンバイアの選択攻撃3を選んだ場合、先頭の冒険者および最後尾の冒険者のどちらかを撃退するか、真ん中の冒険者にダメージ・カウンター3つを置くかを選択することができます。

全体攻撃

モンスターはタイルに記された数値のダメージを冒険者全員に与えます。

実例:



スライムの全体攻撃1を選択した場合、全ての冒険者にダメージ・カウンターを1つずつ置きます。これはウォリアーを撃退するのに十分なダメージです。

モンスター(またはゴースト)は攻撃を終えた時点で、自動的に倒れます。そのタイルを裏返して、モンスターのぬぐりに戻してください。そのモンスター(またはゴースト)は、後のラウンドで使用することができません。ただし、完全に失われるわけではなく、戦闘パートの最後のラウンドが終了した時点で表向きに戻されます(訳注:それにより、2年目に再使用することができます)。



モンスター(またはゴースト)が戦闘に勝ち残ることはないぞんす、それがダンジョンの掟です。つべこべ言わずに働いて死ね……と言っちゃあんまりですが、少なくともタイルはひっくり返ります。

最後までダンジョン・ロードのお役に立とうと、倒れたモンスターのタイルは裏側を上にして倒れるぞんす。そうすれば簡単に、のほほんとして暮らしている表向きのモンスターと区別できるからぞんす。

治癒



ここでプリーストの出番になります。もしも冒険者の誰かがこのラウンドにモンスター(またはゴースト)から攻撃を受けたなら、プリーストはその傷を癒します。ただし、モンスター(またはゴースト)による攻撃がなかった場合には、プリーストは治癒を行えません。以前のラウンドに置かれたダメージ・カウンターがまだ冒険者に残っていたとしてもダメなのです。



プリーストは自分にあてがわれた役柄を嫌って、他の冒険者たちによそよそしい態度を取ってぞんす。そのくせ弁護士にはよく相談してやんしてね。冒険者の規範に「プリーストは、戦闘後に誠心誠意パーティを治癒すべし」とあります。それをプリーストは文字通りに解釈してるぞんす。よろしいか? 「戦闘後」ぞんすよ。戦闘なくて治癒もなし、ぞんす。

プリーストの冒険者タイルに描かれた 1つにつき1つのダメージ・カウンターを取り除きます。その際、ダメージがモンスター(またはゴースト)によるものか、トラップによるものかは問いません。プリーストはとにかく全力で治癒を行い、先頭の冒険者から順々にダメージを癒していきます。隊列で自分より前にいる冒険者全員のダメージが無くなった状態であれば、プリーストは自分自身のダメージを治癒することもできます。

撃退された冒険者は、あくまで撃退されたままです。プリーストは、撃退された冒険者のダメージを治癒することはできません。

治癒例1:



トロールがウォリアーを攻撃し、3ダメージを与えます。プリーストが治癒手順で1ダメージを治癒しますので、ウォリアーのダメージ・カウンターは2つになります。

治癒例2:



パンバイアがシーフを攻撃し、撃退します。治癒手順には何も起こりません。生き残った冒険者たちは一切ダメージを受けていないからです。

治癒例3:



この冒険者パーティはすでにダメージを受けた状態で、ゴブリンの攻撃を受けます。ゴブリンは、先頭のプリーストに2ダメージを与えます。治癒手順では、2人のプリーストが4ダメージ分の治癒を行います。それにより、隊列の先頭にいるプリーストと2番手のシーフに置かれているダメージ・カウンター全てと、最後尾のプリーストに置かれているダメージ・カウンター1つを取り除きます。この場合、ゴブリンを投入しない方がよかったですよね。

疲労の適用と制圧



この手順で、冒険者たちはミニオン・フィギュアの置かれたタイルの制圧を試みます。



言うほど簡単なことじゃないぞんす。ダンジョンには暗闇と、ネズミの群れと、じめじめした隙間風がつきものですよ。足場がぐらつくことだってありやんす。分岐でどちらに進むかや、誰がランタンを持つかで言い争うこともあるぞんす。正しい名称が「脇通路」か、「T字分岐」かで議論になることもあるぞんす。ダンジョンってのは、歩いて抜けるだけでもぐたぐたに疲れるとぞんすよ。

タイルの制圧に乗りだす前に、冒険者たちが溜めこんだ疲労が表れます。この手順で冒険者タイルにダメージ・カウンター2つを載せることで、それを表現します。

ダメージ・カウンターは2つとも、先頭の冒険者に置かれます(誰よりも強いストレスにさらされるのは彼だからです)。このゲームにおける他のいかなるダメージとも異なり、疲労によるダメージは1つずつ別々に解決します。つまり、先頭の冒険者が疲労によって撃退された場合には、2番手の冒険者が残ったダメージを受けるのです。

もしも、疲労の適用によって(あるいは、それ以前に)全ての冒険者が撃退されたなら、戦闘パートはその時点で終了し、冒険者たちはそのタイルを制圧することができません。

ただし、疲労の適用後に冒険者が1人でも生き残っていたならば、そのタイルは制圧されます。タイルを裏返し、明るい面を上に向けてください。次の戦闘ラウンドで、冒険者たちは次のタイルを目標とします。

以降の戦闘ラウンド

制圧手順が終了すると、戦闘ラウンドは終了します。次の戦闘ラウンドを開始し、同様のルールに従って各手順を解決していきます。使用済みのトラップは捨て札にされ、使用済みのモンスターは裏返され、どちらも以降のラウンドで再使用することはできない、ということを忘れないでください。全ての冒険者が撃退されるか、ダンジョン内の全てのタイルが制圧されるまで、戦闘ラウンドを第4ラウンドまで繰り返します。

練習シナリオ

さて、それでは、練習ダンジョンごとに用意されたシナリオを見ていきましょう。



仲間たちにモンスターごとの能力を説明し、トラップ・カードをめいめい勝手に読ませたや。そのうえで1人ずつ練習シナリオをやらせて、そいつがどこまで理解できてるかを確かめるといいます。

1人1人がミニオンのフィギュアを忘れずに動かしているか、各手順でやることをきちんと言葉にして言ってるかを確かめろよ。まごついてる奴がいたら、他の誰かに手助けさせろ。それでも、戦闘の計算はきちんと自分でやらせんぞ。

使用されるモンスター

練習シナリオで使用されるモンスター(またはゴースト)は、以下の通りです:



トル

トルは通常攻撃で3ダメージを与えます。食糧1つを支払うことで、代わりに4ダメージを与えることもできます。



ゴブリン

ゴブリンは通常攻撃で2ダメージを与えます。先頭の冒険者を撃退できたなら、後続の冒険者にも1ダメージを与えます。



ウィッチ

ウィッチは通常攻撃で4ダメージを与えることも、1ダメージの選択攻撃を2回行うこともできます。選択攻撃の場合、2回の攻撃は1人の冒険者に集中しても、別々の冒険者に対して行っても構いません。



ゴースト

ゴーストは先頭以外の任意の冒険者に対して2ダメージの選択攻撃を行います。ゴーストはモンスターではないため、投入可能なモンスター数の制限には数えません。トンネル・タイトルでの戦闘では、あなたはモンスター1体に加えて、望むだけのゴーストを投入することができます。



バンパイア

バンパイアはプリースト以外の任意の冒険者に対して選択攻撃を行います。3ダメージの選択攻撃か、2ダメージを与えてすぐに逃げるという選択攻撃を行うことができます。後者の場合、バンパイアは戦闘後に倒れません。表向きのまま“モンスターのねぐら”に戻り、後のラウンドにまた使用することができます。



スライム

スライムは1ダメージの全体攻撃を行うか、全員の足首にまとわりつくことで動きを封じることができます。後者の場合は攻撃を行ったわけではないため、治癒を発生させ

る条件にはなりません。さらに、この効果を受けた冒険者たちはそのラウンドにはタイトルを制圧することができない(そしてそのため、疲労が適用されることもない)という特殊効果も付随します。スライムは全体攻撃を行った場合にも、特殊な能力を発揮した場合にも、その後で倒れます。

模範解答



練習シナリオは自力で解かなきゃ意味ないぜ。その後でここを見て答え合わせをするって段取りだ。

どのシナリオにも、冒険者たちにはタイトル1枚しか制圧させねえやり方がある。仲間たちが最高の答えを思いつかなかったとしても、たいたことじゃねえ。ここでは戦闘の仕組みを理解してもらえばいいんだからな。

シナリオ1



一番簡単なやり方は、1ラウンド目に『ローリング・ストーン』とトルを投入し、トルには食糧1つを支払ってより強力な攻撃をさせることです。それでウォリアーは2名とも撃退できます。プリーストは誰にも治癒を行うことができず、制圧の手順で2ダメージを受けます。トラップ・カードは捨て札にされ、トルは(訳注:倒れて)裏返しにされます。手元に残るのはゴブリンです。次のラウンドにゴブリンを投入することで、やすやすとプリーストを撃退することができます。あるいは攻撃を行わなくても、プリーストは治癒を行えず、次のタイトルを制圧する前に疲労によって撃退されます。

もっと効率的なやり方もあります。トラップで先頭のウォリアーを撃退した後、トルに食糧を支払わず、通常の攻撃のみを行わせるのです。この場合2人目のウォリアーを撃退するだけのダメージは与えられず、プリーストが1ダメージを治癒しますが、このウォリアーは疲労によって撃退されます。次のラウンドにはプリーストを撃退するために、ゴブリンが通常攻撃で2ダメージを与えます。プリーストが1ダメージを治癒しますが、彼は2枚目のタイトルを制圧する前にやはり疲労で撃退されます。結果は前の例と同じですが、こちらの場合は食糧トークン1つを節約できます。

シナリオ2



先頭の冒険者をトラップで簡単に始末できそうに思えますが、2人のシーフがそのダメージを1まで減少させてしまいます(「おい、それを捨てろ! 毒入りかもしれないぜ……。あんた、これ、噛っただろ、違うか?」)。

ですのでトラップは次のラウンドに取っておき、ウィッチとゴーストを投入しましょう。ウィッチは先頭の冒険者を撃退できますが、ここではゴーストを先に投入します。ゴーストには真ん中のシーフを攻撃させたいわけですが、そのシーフが先頭に出てしまうとゴーストでは攻撃できなくなってしまうからです。

真ん中のシーフをまずゴーストで攻撃し、次にウォリアーをウィッチの攻撃で撃退します。すると、傷付いたシーフは疲労によって撃退されます。2ラウンド目に残る敵は最後尾のシーフのみです。ここで『毒入り食糧』を出してやりましょう。やっつはいけないことと知りながら、このシーフは一口齧ってしまいます(1ダメージ)。そして、2枚目のタイトルを制圧する前に、シーフは疲労によって撃退されます。

シナリオ3



今度の冒険者たちは手強いぞ。我がバンパイアはつまみ食いをしすぎたんでしょか? あろうことか、バンパイアはプリーストを攻撃できないのです。仕方ないので、プリーストには『刃の振り子』を使うことにしましょう。ただし、振り子の効果を十二分に発揮するためには、シーフを撃退しておく必要があります。

1ラウンド目にバンパイアと『呪われし指輪』を投入します。このトラップによるダメージはシーフにしか及びません(シーフは仲間たちに、これは畏だから奪い合うのはやめろと言いますが、その後で乱闘になり、彼は眼を殴られるのです)。これで、バンパイアの攻撃によってシーフを撃退できるようになりましたが、そうするとバンパイアまで倒れてしまいます。それを避けるために、バンパイアには2ダメージの選択攻撃を行わせ、表向きのまま“モンスターのねぐら”に戻します。プリーストが1ダメージを治癒するために、このシーフはダメージ・カウンターが2つ載った状態で現在のラウンドを終了します。『呪われし指輪』の効果によって制圧がスキップされるため、冒険者たちも疲労によるダメージは受けません。

2ラウンド目にも同じタイトルをめぐって争われます。シーフを片付けるためにバンパイアを送り込みましょう。バンパイアは表向きのままで戻ってきます。プリーストは治癒を行えません。制圧ステップで、ウォリアーは疲労によって2ダメージを受けます。第3ラウンド目には、いよいよ『刃の振り子』をバンパイアとともに投入しましょう。『刃の振り子』がプリーストに3ダメージを与えます。ウォリアーにはバンパイアの選択攻撃で3ダメージを与えます。これによりウォリアーは撃退されます。バンパイアも倒れますが、役目は果たしたので問題ありません。プリーストは1ダメージを治癒します。プリーストが受けたダメージはトラップによるものですが、バンパイアがウォリアーに攻撃を行ったことから治癒が行えるのです。しかし、プリーストは2枚目のタイトルを制圧する前に疲労によって撃退されます。

第2ラウンドも同じタイトルをめぐって争われます。シーフを片付けるためにバンパイアを送り込みましょう。バンパイアは表向きのままで戻ってきます。プリーストは治癒を行えません。制圧ステップで、ウォリアーは疲労によって2ダメージを受けます。

第3ラウンド目には、いよいよ『刃の振り子』をバンパイアとともに投入しましょう。『刃の振り子』がプリーストに3ダメージを与えます。ウォリアーにはバンパイアの選択攻撃で3ダメージを与えます。これによりウォリアーは撃退されます。バンパイアも倒れますが、役目は果たしたので問題ありません。プリーストは1ダメージを治癒します。プリーストが受けたダメージはトラップによるものですが、バンパイアがウォリアーに攻撃を行ったことから治癒が行えるのです。しかし、プリーストは2枚目のタイトルを制圧する前に疲労によって撃退されます。

シナリオ4



ここは忍耐が肝心です。スライムは後に取っておき、『炎の壁』のみを投入します。腕の悪いシーフは先頭のプリーストの1ダメージしか軽減することができません。シーフは1ダメージを受け、最後尾のプリーストは2ダメージを受けます。このラウンドにはモンスター(またはゴースト)による攻撃がなかったため、プリーストたちは治癒を行えません。先頭のプリーストが疲労によって2ダメージを受け、冒険者たちは1枚目のタイトルを制圧します。

第2ラウンド、『魔法封じの投げ矢』とスライムを投入します。シーフがいるために、トラップの標的にしたプリーストにダメージを与えることはできませんが、特殊効果(治癒をスキップする)は効果を発揮します。次いでスライムの攻撃が全員に1ダメージを与えます。これで先頭のプリーストは撃退されます。シーフと最後尾のプリーストは1ダメージを受けます。『魔法封じの投げ矢』の効果によって、残ったプリーストは治癒を行えません。制圧ステップで2枚目のタイトルを制圧する前に、疲労による最初の1ダメージでシーフが撃退され、残った1ダメージでプリーストが撃退されます。

第2ラウンド、『魔法封じの投げ矢』とスライムを投入します。シーフがいるために、トラップの標的にしたプリーストにダメージを与えることはできませんが、特殊効果(治癒をスキップする)は効果を発揮します。次いでスライムの攻撃が全員に1ダメージを与えます。これで先頭のプリーストは撃退されます。シーフと最後尾のプリーストは1ダメージを受けます。『魔法封じの投げ矢』の効果によって、残ったプリーストは治癒を行えません。制圧ステップで2枚目のタイトルを制圧する前に、疲労による最初の1ダメージでシーフが撃退され、残った1ダメージでプリーストが撃退されます。

部屋での戦闘

今まで、トンネル内での戦闘のみを扱ってきました。しかし、ダンジョン・タイルには部屋タイルもあります。以下の2点でトンネル・タイルとは異なります：

- あなたは戦闘に2体までのモンスターを投入できます(加えて、望むだけのゴーストも)。実際に攻撃を行う段階になってから、どちらに先に攻撃を行わせるのかをあなたが選べます。
- トンネルと同じく、トラップは1つだけ投入できます。ただし、部屋にトラップを投入するためには、金1つを支払わねばなりません。



今から言うことを心に描くといい。トンネルには『落とし穴のフタ』を据え付けて、扉の奥に棍棒を握ったモンスター1体を立たせとくんだ。部屋の中だったら、重さ5トンの重りを吊り下げて、その下にちまっこい宝箱を置いてくんだ。それでもまだ、部屋にはモンスター2体を入れておけるぜ。

そんでもって、ゴーストはいつでも望むだけ送り込めるって寸法だ。奴らは壁の中に立ってられるからな。

上記以外のあらゆる点で、部屋での戦闘はトンネルでの戦闘と同様に行われます。部屋タイルが制圧されたなら、タイルをひっくり返して裏面を向けてください。

練習シナリオ(部屋での戦闘)



最初の練習シナリオをまた広げてみましょう。これが部屋での戦闘だったらどうなるでしょうか？ 入口に一番近いマスに部屋タイルを表向きにして配置しましょう。

トラップ1つとモンスター2体を使用したのならば、1ラウンド目で勝利できることに気づかれたかもしれませんね。しかし、そのためには食糧1つ(トルクの攻撃強化のため)と、金1つ(冒険者たちをトラップに誘い込むための仕組み作り)が必要になるわけです。



トンネルにトラップを仕掛けるのはわかりませんが、冒険者たちが通る場所は決まってるからざんす。そこへいくと、部屋の中ではまずおびき寄せる仕組みが必要になります。たとえばちょっとした金か何かを置いてとくざんす。

ルール

このルールは4人プレイを念頭に置いています。3人プレイでも同じようなルールで、同様の戦略が通用します。2人プレイでは更に多少の変更が加わり、プレイも少々難しくなります。入門ルールのプレイでは、3人または4人プレイを推奨します。



2人プレイ用と3人プレイ用のルールはこれらのアイコンで表されます。コラム部分の左隅にこれらのアイコンがある場合、そのルールは2人用か3人用ということになります。4人でプレイする場合、それらの文章は無視してください。

入門ルール

はじめてこのゲームを遊ぶ際のルールは少々簡略化されたものになります。本格的に遊ぶためのルールは本書の後半にあります。



おまえらの考えてることはわかるぜ。「おい、俺は筋金入りのゲーマーだぜ。本格ルールぐらい屁でもねえ」違うか？ 確かにこのゲームはマニア向けにデザインされてる。それでも、最初は簡単なルールで始めた方がいいと思うぜ。苟々悶々を実体験することで、はじめて、他人をなぶり者にすることもできるってもんだぜ、坊や。



ほんにそうざます。簡単なゲームといっても多くの要素を把握せんとやんせんし、たった1つ見落としただけで取り返しのつかない大事になりかねやんせん。初心者にとっては、入門ルールでもたいそう難儀に感じられるざましようよ。

ダンジョン省よりの警告。本格ルールを使って初心者と遊ぶということは、資金不足で税金が払えないというぶざまな事態を招きかねません。

セットアップ

ゲーム・ボード、トークン、フィギュア、タイル、カードをそれぞれ下記のイラストに従って準備します。



← 遠隔地ボード

遠隔地ボードはどこか邪魔にならないところに置いておきます。このボードは現在使用していないカードを置いておく場所です。

ダンジョン・ボード →

各プレイヤーが自分専用のダンジョン・ボードを持ちます。

進行ボード → (建設パート面)

進行ボードは、全プレイヤーから見える位置に置きますが、これに手を伸ばして管理するのはプレイヤーの誰か1人だけで構いません。



← プレイヤー非選択色用ダンジョン・ボード

2人プレイ時、または3人プレイ時には余ったダンジョン・ボードを折りたたみ、この面を表に向けて置いてください。



← 中央ボード

全プレイヤーが中央ボード上のコンポーネントに手が届く必要があります。これはテーブル中央に置くべきです。



開始プレイヤー・トークン ↑

初めてゲームをプレイする前に、黄色の筒型のコマに笑顔シールを貼り、開始プレイヤー・トークンとしてください。

なお、最も好人物のプレイヤーが開始プレイヤー・トークンを獲得します(それで問題が生じるのなら、開始プレイヤーはランダムに選択するのでも構いません)。

中央ボード

1年目用の 戦闘カード

裏面に銀色の剣が描かれた9枚の戦闘カードをよく切ります。そこから4枚のカードをランダムに選択し、中央ボードの街スペースに裏向きに置きます。残りの5枚のカードは内容を見ずに箱に戻します。



この街は“冒険者養成学校”とよく呼ばれるそうです。ずんぐりむっくりで白髪頭の人間が、ダンジョン探索の講義をしていますよ。講義と言っても大半は、昔冒険者だった頃の自慢話でありまして、この大学の年間カリキュラムは小さなカード4枚に要約することができる程度のものでしかありません。



食糧 トークン 置き場 ↓



トンネル・ タイル 置き場 ↓

金トークン 置き場 ↓



↑ インプ・ フィギュア 置き場

インプ・フィギュア置き場にはトル・トークンが3つあります。トルはインプと一緒に過ごす事を厭わない唯一のモンスターです。

↑ トラップ・ カード置き場

トラップ・カードを全てよく切り、裏向きにして中央ボードに置いてください。

↑ 地下酒場

入手可能なモンスター(またはゴースト)・タイル用のスペース。

↑ 部屋タイル 市場

入手可能な部屋タイル用のスペース。

注:トークン、トンネル・タイル、インプ・フィギュアの数に制限はありません。置き場に在庫がなくなった場合は、適当な何かで代用してください。

← パラディン

パラディン・カードは2枚ともパラディン・スペースに表向きに置きます。銀色の絵文字が描かれた色の暗いカードを上置きします。金色の絵文字が描かれた明るい色のカードは2年目になるまで使われません。



他の冒険者たちが酒場で出会い、計画を練り、酒を飲んでいる間、パラディンは街の外に1人テントを張って、周囲を油断なく監視しています(言い方を変えれば、あのお人は常に一人酒ぎます)。大いなる邪悪の気配を感じるや、あのお人は聖なる鎧を身にまとい、大胆に戦いへと赴きます(小さな悪の気配しか感じない時は、大胆にも座り込んで自分の鎧を磨いているそうです)。

← 邪悪度メーター

全プレイヤーの邪悪度カウンターを指定されたマスに置きます。



2人プレイ時は、プレイヤー2人の邪悪度カウンターに加えて、どちらのプレイヤーも使用していない色の邪悪度カウンター1つ(残りのどの色でもかまいません)を同じマスに置きます。

カードやルールによってあなたが“邪悪度を1ポイント得る”とされた場合、邪悪度カウンターを、悪人面(悪)に近づくように1マス上昇させます。同様に“邪悪度を1ポイント失う”とされた場合は、邪悪度カウンターを笑顔(善)に近づくように1マス下降させます。

邪悪度メーターは、地域住民が若きダンジョン・ロードをどのように見ているかを示しています。邪悪な行為は邪悪度カウンターを上昇させますが、反対に平和的なそぶりや宣伝によって、自ら邪悪度を下げる事も可能です。最も強力な冒険者たちは、邪悪度が最も高いプレイヤーのダンジョンにやってきます。特に、邪悪度メーターのパラディンのアイコンが描かれたマスには注意を払いましょう。邪悪度がこのマスに達した場合は、パラディンとの交戦を覚悟した方が身のためです。



皆さんがひとえに非道徳的な愉悅のためにダンジョン・ロードとして認められたいと望んでいることは先刻承知します。それは素晴らしい動機ですが、邪悪な風評が愉しみをもたらすのは、強力なトラップとモンスターの後ろ盾があってこそです。その事だけはお忘れなきよう、警告しておきますよ。

進行ボード (建設パート面)



進行マーカー

このマーカーはセットアップの段階では進行ボードの横に置いておきます。ゲーム開始時に、1番目の丸枠に置きます。



イベント

3枚のイベント・タイルをよく切り、春、夏、秋の各ラウンドの指定された枠内に裏向きに置きます。

← 冒険者置き場

冒険者たちは春、夏、秋にやってきました。冒険者タイルはあるフェイズ(訳注:前のラウンドの新ラウンド・フェイズ)にこの枠内に置かれ、数フェイズ後(訳注:冒険者フェイズ)に、各プレイヤーのダンジョンへと向かいます。ゲーム開始時、このスペースには何も置かれていません。

← ラウンドとステップ

建設パートは4つのラウンド(冬、春、夏、秋)からなります。各ラウンドはいくつかのフェイズで構成され、進行ボード上の枠(丸枠と四角枠)で表現されます(最初のラウンドである冬は、いくつかのフェイズが省略されるため、多少短くなります)。現在のフェイズとラウンドを明示するために、各フェイズが終了した時点で、進行マーカーを次の枠へと移動させます。

遠隔地ボード

まだ使用していないコンポーネントおよびゲーム中に使用済みになったコンポーネントは、遠隔地ボードに置かれます。

🗑️ ↓ 捨て山

ゲームから取り除かれたカードやタイルは二度と戻ってきません。指定された捨て山に置いてください。タイルは表向きにして捨て山に置きますが、トランプ・カードは裏向きで置きます。



👹 モンスター・タイルの山

モンスター(またはゴースト)・タイルを裏面の色で2種類に分け、それぞれをよく混ぜます。まず裏面が金色のタイルの山を指定されたスペースに置きます。そしてその上に裏面が銀色のタイルの山を重ねて置きます。

🏠 部屋タイル置き場

部屋タイルを裏面の色で2種類に分け、それぞれをよく混ぜます。まず裏面が金色のタイルの山を指定されたスペースに置きます。そしてその上に裏面が銀色のタイルの山を重ねて置きます。

🏔️ 冒険者タイルの山

冒険者タイルを裏面の色で2種類に分け、それぞれをよく混ぜます。その山を指定されたスペースに置きます。

← ダメージ・カウンター置き場



あたくしどもミニオンの中には「血液保管所」という言い方を好む者もいるぞます。この小さなキューブは冒険者の血管をめぐる生命力を表しているぞます。あたくしどもがキューブをここに置くのは、厚紙製のタイルに描き入れるのはふさわしくない図柄だからぞます。

← 2年目用の戦闘カード

2年目用の戦闘カードをよく切り、その中からランダムに4枚を選択し、裏向きにして遠隔地ボードに置きます。残りのカードは内容を見ずに箱に戻します。

プレイヤー・ボード

各プレイヤーは色を1つ選びます。各色とも、ダンジョン・ボード1枚、ミニオン・フィギュア3つ、邪悪度カウンター(キューブです)、命令カード8枚、得点計算について書かれた概要カード2枚でセットになります。邪悪度カウンター

を邪悪度メーターの開始マスに置きます(前のページの中央ボードを参照)。その他のコンポーネントは、この図に従って配置します。

部外者にも開かれた ダンジョンの一角:

ダンジョンの部外者 立ち入り禁止エリア:

入り口 ↓



ここは1年を通じて冒険者たちが集まる場所です。たった1人で冒険にでるほど勇気のある者はいないでしょう。しかし、彼らが3人揃った時、あなたサマはすぐにモンスターたちを招集して戦いに備えなければならないでしょう。そうそう、4つ目の一回り大きいスペースもあるでしょうね。今のところは、ここがずっと空いたままのものを祈るしかないでしょうねえ。

闘争の場 ↓



こいつは戦闘の練習で見覚えがあるかもしれねえな。いくつか新しいアイコンがあるが、そいつは後で説明するぜ。

↓ 概要カード



← モンスターのねぐら



ここは、あなたサマのダンジョンを護ってくれるモンスター(またはゴースト)たちを住まわせる場所です(これで、ひとりぼっちの寂しさも忘れられるでしょう)。

↖ 使えない命令カード

命令カードのデッキをよく切り、ランダムに2枚を選んで、ここに表向きに置いてください。

↓ 命令カード

残りの6枚のカードを手札にします。



← 命令カード用の3つのスペース



あなたサマの仕事場です。きちんと整理も掃除もされていて、適度な明かりがありやん。ここからダンジョンの繁栄と成長のために命令を出さずにはなれませんよ。

↑ 建設現場と3つの トンネル・タイル

トンネル・タイルは3つの指定のマスの、暗い面を上にして置きます。



あい、建設現場です。数千立方メートルの山を掘り、道を作り、部屋を造り上げる。何を言いたいのかですって? どんなダンジョン・ロードの心の内にも、ここから抜け出したがついてる小さな少年がいるでしょう。それが比喩ではないことも時にはありますが、

↑ トラップ倉庫



トラップは作ったものも買ったものも、手入れを怠らぬよう気をつけなまし。バネ仕掛けの投げ矢発射装置が錆びついてギシギシしむ……なあって、これほど恥ずかしいことはないよ。

執務室と 3体のミニオン・フィギュア →



あなたサマの忠実な召使いです。いつもお側にはべりやん。あたくしどもが居りやんせんと、なんにも片付かないことぞます。



← 地獄の催促状置き場



税の未払い通知を保管する場所です。なるだけ、ここはいたらないがよろしくね。

食糧倉庫と 3つの食糧トークン



パンを表しているのか、チーズか、キノコか、はたまた肉かは
知れませぬが、ダンジョンの住人は決まって緑色のキューブを
食べるぞます。



← 金トークン3つと 宝物庫



金を保管するための場所ぞます。金を入手する最も一般的
な方法はトンネルで採掘を行うことぞます。他にもいくつかやり
方はありますが、法に触れずに済む方法すらありやんす。

インプの巣穴と 3体のインプ・フィギュア



インプが働いていない時に眠る場所ぞます。悪魔学者はイン
プを下級のデーモンに分類しているぞます。実のところ彼
らには唯一特筆に価する能力があるぞます。彼らが「まったく
もって」働くのが好きだということぞます。

← 牢獄



ここは倒した冒険者たちを閉じ込める場所ぞます。彼らはだ
んだんと衰弱し、訪れる自分の運命を思っ苦むぞます。ゲ
ーム終了時、彼らはダンジョンへ侵入した者の末路を示す見
せしめとして、得点になるぞますよ。



プレイヤー非選択色用ダンジョン・ボード



ダンジョン省令によれば「ダンジョン大王の資格認定試験
は常に4名1組で行うものとす」だそうぞます。受験者が4人に
満たないとき、ダンジョン省は近隣のダンジョン・ロードにダン
ジョンの仮建設を認可するぞます。彼らはあたくしどもの街にミニオンを送
り込み、試験を難しくするぞます。あなたサマがいつか、彼らのようなでしゃ
ばりが納税の義務すら負っていない事に思い至るかと思うと……(以下、
ダンジョン省の検閲により削除)

2人あるいは3人でプレイする際にも、4色全てのダンジョン・ボード、命令
カード、ミニオン・フィギュアが必要です。



3人プレイにおいては、プレイヤー非選択色用ダンジョン・ボ
ードを受け持つプレイヤーを1人選んでください。



2人プレイにおいては、両プレイヤーがプレイヤー非選択色用ダ
ンジョン・ボードを1枚ずつ受け持ちます。



← ミニオン・フィギュア

← 使えない命令カード

命令カードをよく切り、3枚を表向きに指定されたスペースに置きます。

← 命令カード用のスペース

↑ 命令カードのデッキ

残った5枚の命令カードを裏向きに山にし、指定されたスペースに
置きます。



その他の確認事項

セットアップが終了したら、以下の物を除いて全てがテーブル上にあるか
どうかを確認しましょう。



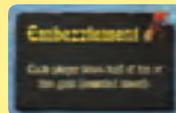
箱に戻した1年目および2年目用
の戦闘カードそれぞれ5枚。



プレイヤー非選択色の概要カ
ード。



2人または3人プレイで遊ぶ場合は、邪悪度カウンター1つ
(2人プレイでは、プレイヤー非選択色共用の邪悪度カウンタ
ー1つを邪悪度メーターに置きます)。



9枚のスペシャル・イベント・カード。これらは
入門ルールでは使いません(箱に戻しておきま
しょう)。



アイテム・タイトル20枚(これらはボックスに戻して保管
し、使用するゲームルールがウェブサイト www.czech-games.com で公開されたら使用します。)

(注:アイテム・タイトルについての追加ルールの日本語訳
は、www.hobbyjapan.co.jp で公開予定です。)

1年目



進行マーカーを進行ボードの左端の丸枠に置きます。

各フェイズの終了後、進行マーカーを次の枠へと動かします。1年は4つのラウンドからなります：冬、春、夏、秋です。各ラウンドを構成するフェイズの違いはありませんが、冬のラウンドに限り、イベント・フェイズと冒険者フェイズは行いません。



進行マーカーを動かすのはちったあ頭の切れる奴に任せ、他の連中がさくさくゲームを進められるようにしとけよ。

ラウンド開始フェイズ



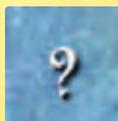
紳士を紳士たらしめるのは小さな努力がします。ご主人様が眼を覚ませば、ベッドの脇にはアイロンがけされたレッグウォーマーならぬ蹄ウォーマーがあり、朝食のテーブルにはホットコーヒーならぬホットな溶岩がカップに注がれています。早朝の郵便物は4つに分類しておきます。ダンジョン部屋カタログ、求職してきたモンスターの履歴書、ダンジョン省からの通知、そして『日刊冒険者タイムズ』——これは、我々の縄張りを略奪しようとする冒険者たちへのインタビューが頻繁に掲載される独善的なタブロイド誌なんぞです。

遠隔地ボードのモンスター・タイル置き場から3枚のタイルを上から順番に取り、中央ボードの“地下酒場”に表面を向けて配置します。同様に、部屋タイル置き場からタイルを2枚引き、“部屋タイル市場”に置きます。前のラウンドから中央ボードに残っているモンスター・タイルないし部屋タイルがあった場合、それら是对応する捨て山に置き、毎ラウンド完全に新しく選びなおすことになります。



最初の3ラウンドでは、迫り来るトラブルの予報が得られます——次のラウンドのイベントや冒険者の内容をあらかじめ見ることができのです(秋ラウンドは1年の最後の季節であるため、次の季節の予報はなされません)。

次のラウンドのイベント



次のラウンド用のイベント・タイルをめくります。このイベントはすぐには発生しません。しかし、次のラウンドの終わり近くに何が起きるのかをあらかじめ知ることはできるわけです。そのため、ほぼ2ラウンド近くをかけてそれに備えることができます。

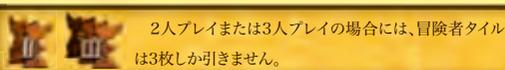
イベントについては下記のイベント・フェイズの項で説明されます。

次のラウンドの冒険者



冒険者タイルを4枚引いて、次のラウンドの冒険者用の四角いスペースに引いた順に並べて置きます。それから、貧弱な冒険者(背景の色が暗く、地味な絵文字がついています)が左に、より強力な冒険者(背景の色が明るく、複雑な絵文字がついています)が右になるよう並べなおします。絵文字が同じで背景の色も同じであるタイルは引いた順序のままにします。

2人プレイまたは3人プレイの場合には、冒険者タイルは3枚しか引きません。



引いた冒険者タイルの絵文字が全て同じだった場合には、最後に引いたタイルを山の底に戻して新しいタイルを1枚引きます。違う絵文字が出るまでこれを繰り返します。それから冒険者を並べなおします。

命令フェイズ



中央ボードに注目してください。ボードの中央部に8つの区画があります。あなたが下した命令を示すためにミニオン・フィギュアを配置する場所です。どの区画も3つのスペースに分かれています。どのスペースにミニオン・フィギュアを置かによって、命令実行の順序が若干変わってきます。



理非をわきまえたダンジョン・ロードは、自ら危険に身をさらしたりはしないぞ。つまり、得体の知れぬ脅威的存在というイメージを保っているぞ。黒いフードの奥深くに赤熱する石炭のような眼を持った大男みたいなことぞ。街の住人たちに隣近所にいる小僧みたいなどと決して思われてはならないのぞ。その陰湿でひねくれた策謀を実現するのは、あたくしどもミニオンの仕事でありんす。

暗い嵐の夜には、あたくしども人間たちの住まいへ送られることもあるぞ。タイミングを見計らって扉をノックするんもたいそうな技術ぞ。扉が開かれるのと同時に、稲光でシルエットが浮かび上がるようにせ

にやなりません。それから一拍間を取って、雷鳴で台詞が吹き消される前に「我が主が食糧を所望されておると、歯を剥いたまま声に出さずさ。

そりゃそと、ダンジョン省の窓口にならぶには他の手練も欠かせやせん。「使える役人は厄具者だ」【表現上の理由から微修正されました】なんてことを我が主もおっしゃいましたよ。しかも、街の地下にも街が、地下世界があるじゃござせんか。街外れの魅力的なトンネルや現代的なショッピングモールは、快適な文明生活を満喫する機会の宝庫ぞ。あ、いえ、もちろんあたくしには「ご主人さまにお仕えする機会」という意味がりますが。

命令カードの選択

あなたは手札に6枚の命令カードを持ってラウンドを開始します(使えない命令カード2枚は自分のダンジョン・ボードに表向きに置きます)。全てのプレイヤーが同時に命令を決定します。3枚の命令カードを選び、各自のダンジョン・ボード上の指定されたスペースに裏向きで並べます。一番目の命令として選んだカードを左端のスペースに置きます。



ここんとこを説明するときゃあ、仲間たちめいめに自分でやらせろよ。とりあえずお試しだから、どのカードを置くか考えなくて構わねえ。

命令カードの公開

全プレイヤーが3つの命令カードを並べたら、全員が一番目の命令の命令カード(左端に置かれたもの)を表向きにして公開します。開始プレイヤーから順に、各プレイヤーが公開した命令カードに対応する中央ボードの区画を探して、自分のミニオン・フィギュアを空いている最初のスペース(最も低い数字です)に置きます。プレイは手番順に行われるため、あなたより手番が先のプレイヤーがあなたが置こうとしたのと同じスペースを選んでいたなら、あなたのミニオンは2番目のスペースに置かれることになります。



その後で全員が二番目の命令の命令カードを公開します。再び、順番通りに、あなたが選択したアクションに対応する区画で空いている一番上のスペースに、次のミニオン・フィギュアを置きます(複数のプレイヤーがそれを一番目の命令に選んだせいで、あなたより行動順が先のプレイヤーたちが二番目の命令に選んだせいで、その区画の3つのスペースのすべてが埋まっている、ということもありません)。

最後に、全員が三番目の命令の命令カードを公開し、同じルールに従って3体目のミニオン・フィギュアを置きます。



これも上と同様、プレイヤーに説明するときには、各自にやらせてみるんだ。説明しやすくするために、命令カードの順序を入れ替えるのもいいやり方だ。

あなたがミニオンを置く番が来たとき、その区画の3つのスペースのすべてが埋まっていることがあります。この場合、自分の命令カードの上にミニオンのフィギュアを置きます。これはそのミニオンが命令を実行できなかったことを示します。



締め出しを食らうのは面白くないねえが、だからって俺サマに泣きつくような真似はすんじゃねえ。だってよ、他のプレイヤーの「使えない命令カード」はすでに公開されてたじゃねえか。誰もが出せる命令カードを使ってえんなら、早い順番の命令にすこつたな。

実例:

この例には全ての命令カードが公開された後の状況が描かれています。4人のプレイヤー全員が「金の探掘」を選択しており、緑色のミニオン・フィギュアはすべてのスペースがすでに埋まっていることから、中央ボードではなく自分の命令カードの上に置かれることになります。



このカードに描かれたへんてこなアイコンは気にすんな。本格ルールでしか使わねえからよ。



命令の実行

命令の実行は常に同じ順番で行われます。左上の「食糧の調達」から開始し、上段の左から右へと移動します。そして2段目の命令も再び左から右へと解決していきます。

各区画で、横幅が最も短いスペースにいるミニオンから命令を実行していきます(これは通常は、配置が早い順通りに——Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ——となります。ただし、「部屋の増築」と「モンスター(またはゴースト)の徴募」の場合だけは、これが逆順になります。詳細は下記を参照ください)。あなたのミニオンの順番になったら、あなたは指定のアクションを行い、それが終わったらミニオン・フィギュアをダンジョン・ボードに戻します。また、そのアクションを行わないにしても構いません。その場合、ミニオン・フィギュアを自分の命令カードの上に移動させ、命令が実行されなかったことを表します。

各アクション実行スペースに、そのスペースでアクションを実行することによって得られる物が描かれています。矢印のないスペースの場合、あなたはコスト無しでその物が得られます。しかし大抵の場合、矢印の左側にアイコンが描かれたものでコストを支払うことになります。実際にコストを支払うことで、あなたは矢印が指している物を獲得します。

コストが金トークンまたは食糧トークンである場合、あなたは食糧トークンまたは金トークンを自分のダンジョン・ボードから指示された数だけ取り、それを置き場に戻すことでコストを支払います。コストを支払いたくないか、支払うことができないなら、あなたはそのアクションを行うことができません。この場合、ミニオン・フィギュアを自分の命令カードの上に移動させ、命令が実行されなかったことを表します。

コストは全部支払うか、まったく支払わないか、どちらかしかできません。コストを一部だけ支払ってその代価を一部だけ得るといったことはできません。2倍のコストを支払ってアクションを2回行う、ということもできません。プレイヤーがアクションを実行しなかったなら、そのアクション実行スペースは空きスペースになるだけです。他のプレイヤーのミニオン・フィギュアが繰り上がってそこに入るということはありません。

アクション実行スペースによっては、プレイヤーの評判悪化がコストになるという意味で、が描かれていることがあります。この場合、邪悪度メーターであなたの邪悪度カウンターを悪人面の方に1マス上昇させます(邪悪度カウンターがすでに上端のマスにある場合、コストが支払えないためにこれは実行できません)。アクション実行スペースに悪人面アイコンが2つ描かれている場合には、2マス上昇させるということです。

各アクションの詳細説明

食糧の調達



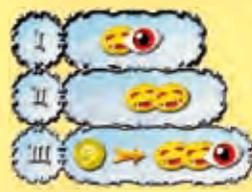
最初に村に到着したミニオンは金を支払って食糧を購入できません。

2番目にやって来たミニオンに対しては、村人たちはもう食糧を売ってくれないぞましよう。彼らは自分たちのぶんの食糧しかないと言うぞましようが、馬鹿げたことぞまします。そのミニオンは自分の主がいかに食糧を欲しているか、そして食糧が手に入らないときは村に何が起るかただ説明するぞまします。村人たちは即座に食糧を差し出してくれることぞまします。

3番目にやって来たミニオンの場合、脅迫すべき村もなくなっているぞまします。しかし、村が荒らされた跡をうろつけば、食糧ばかりか最初にやって来たミニオンが支払った金も発見することができるぞましますよ。

村は、ゲームにおける食糧の主要な供給源です。あなたは自分のミニオンをどのアクション実行スペースに配置したのかに応じて、金ないし評判をコストとして食糧を得ることができます。

悪評の改善



1体目のミニオンが冒険者養成学校にやって来ます。学生や教職員たちの間で新たに知己を得た上に、彼は現在ウィザードたちの間で流行っている呪文に関する価値ある洞察を得ます。

2体目のミニオンはスラム街へ繰り出し、貧民たちと社会的責任について論じ合います。例えば、「街の人たちはどうしてぼろぼろの服を着ているのだね? 悲しいことだ。うちのご主人さまが配下にどれほどよくして下さるかを思えば」。

上記2つの社会で一挙両得を狙った3体目のミニオンは地元の物乞いたちにお金を渡して主人の評判を広めさせつつ、大学で新たな知己を獲得するぞんす。

笑顔 1つにつき、あなたは邪悪度メーターで邪悪度カウンターを1マス下降させます(すでに一番下のマスにある場合にはそれ以下には動かさせません)。さらに、スパイの機会が得られることもあり、その場合には4枚の戦闘カードのうち任意の1枚をこっそり裏返して内容を確認することができます(通常は一番上のカードを確認するのがよいでしょう。以前のラウンドでそのカードをすでに確認している場合は別ですが)。スパイしたカードは元の場所に戻して、戦闘カードの並び順は変えないようにしてください。

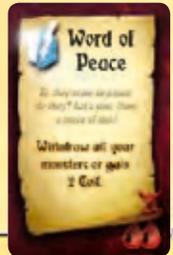


戦闘で優位に立つために、手段を選んでなんかいられねえ。スパイをうまいこと使っつけ。

戦闘パートは4ラウンド続くから、戦闘カードが4枚あるわけだ。ほとんどのカードで呪文の効果が説明されてる。ウィザードが来ねえことがわかってんなら、心配するには及ばねえ。奴らが使う呪文の内容や、それがお前のモンスターの攻撃の前かそれとも攻撃の後に効果を発揮するのか、知っておくことは良い考えだ。

ウィザードがやって来ないんなら、そのラウンドに冒険者たちが受ける疲労ポイントを確認しとけ。カードの一番下にあるアイコンを見りゃあいい。

おっと、同じ年にもう一度スパイできるかもしねえから、どのカードを確認したか憶えておくんだぞ。何度も同じカードをめくってみろ、ためえの馬鹿さ加減に愛想が尽きるってなんもんだからよ。



トンネル掘り



その昔、ダンジョン・ロードの方々は土地がスイス・チーズよりも穴だらけになるまで好きなだけトンネルを掘っていたが、今は、ダンジョン省にミニオンを派遣してトンネル掘りの許可を得なければなりません。

最初のアクション実行スペースに置かれたミニオンは、2体のインプを使ってトンネルを2つ掘る許可を得るが、

2番目のスペースに置かれたミニオンは、同様にしてトンネルを3つ掘る許可を得るが、

3番目のスペースに置かれたミニオンは、同様にして4つのトンネルを掘る許可を得るが、ただし、ダンジョン省の規制によりその作業を監視する現場監督にインプ1体を任命しなければならないが、

このアクションでは指定された数までのトンネルを掘ることができます。トンネルを1つ掘る毎に1体のインプが必要です。ただし、この命令の場合には指定数のトンネル全てを掘る義務はありません。掘るトンネルの数を減らすことで、投入するインプを節約することもできます。

あなたのミニオンが3つ目のアクション実行スペースにある場合、たとえトンネルを1つしか掘らない場合でも現場監督としてインプ1体を余分に投入しなければなりません。ダンジョンの入り口にインプ・フィギュア1体を置いて現場監督であることを表してください(トンネルを全く掘らないことにすれば、現場監督のインプも必要なくなります)。

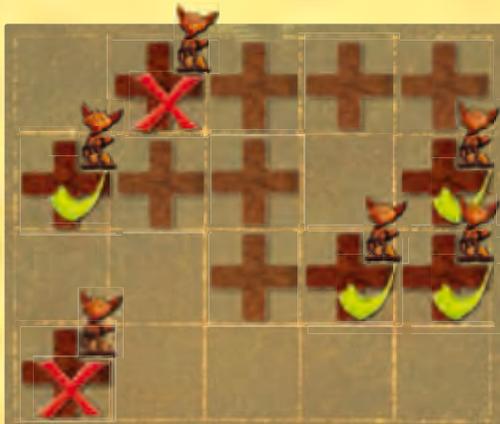


トンネルを全く掘らないことにするならば、命令が実行されなかったことを表すために、あなたのミニオン・フィギュアを「トンネル掘り」の命令カードの上に置いてください。

トンネル掘りは次の手順で行います: トンネル・タイルを置き場から1枚引き、それをすでに置かれているトンネル・タイルまたは部屋タイルに隣接するように暗い面を上にして置きます。インプがトンネル掘りの作業をしていることを表すために、置いたばかりのトンネル・タイルの右肩部分にインプ・フィギュア1体を置いてください。



トンネル・タイルは互いに隣接するように置いたり、すでに作ったトンネルまたは部屋につながるように置くことができます。安全上の理由により、ダンジョン省は2x2マスの区域をトンネルや部屋で埋め尽くすことを認めてはいません。つまり、ダンジョン・ボードのマスはどんな形で2x2マスに区切ったとしても、そのうち最低1マスは空白でなければならないのです。



金の採掘



金の採掘許可が必要なわけは、あなたさまに許可を出すダンジョン省の財源となる金を、税金として支払わねばならないからが、

“金の採掘”は“トンネル掘り”に似ています。あなたのミニオンはインプ2体、3体、もしくは4体を投入する許可を得ます。あなたのミニオンが3番目のアクション実行スペースにある場合、現場監督としてインプを1体をダンジョンの入り口に置かねばなりません。“トンネル掘り”の場合と同じく、採掘量を減らして投入するインプを節約することもできます(インプの数が足りなかったり、制圧されていないトンネル・タイルが残り少なかったりする状況では、インプを節約できることはかなり重要です)。

インプは制圧されていないトンネル(暗い面が表になっているトンネル・タイル)でしか金を採掘できません。部屋タイルで金を採掘することはできないのです。金を採掘するためには、タイルの真ん中にインプ・フィギュア1体を置いてください。そして金トークンを置き場から1枚取り取ります。



1つのトンネル・タイルで2体のインプが同時に金を採掘することはできませんが、このラウンドに掘ったばかりのトンネルで金を採掘することはできます。その場合、タイルの右上にインプを1体置き(トンネル掘りを行ったインプです)、もう1体のインプをタイルの真ん中に置きます(こちらは金を採掘するインプです)。

トンネル掘りに投入したインプを金の採掘に再投入することはできません。1ラウンド中に1体のインプは1つの仕事しかこなせないのです。

インプの徴募



インプ。地下街の場末で見つけることができます。彼らは小さな集団を作り、奇妙な言語でつぶやいています。彼らは他の者たちがやりたがらない仕事を喜んで行きます。

最初にやって来たミニオンは食糧と引き換えに喜んで働くインプを見つけれらるが、

後にやって来たミニオンはさらにたくさんの食糧、または食糧および金と引き換えに仕事を引き受ける一組のインプを見つかるが、

彼らをどのように勧誘したかにかかわらず、インプたちはいったんダンジョンにやって来ると、仕事ができることがあまりにも嬉しすぎたのか報酬が二度とは支払われないことに気づかぬが、

インプを勧誘するためには、指定されたコストを食糧トークン(場合によってはそれに加えて金トークンも)で支払い、そして置き場からインプ・フィギュアを指定された数だけ取り取ります。新たに得たインプを同じラウンドで“トンネル掘り”や“金の採掘”に投入することはできません。どちらのアクションもすでに実行済みだからです。ただし、(訳注: 命令フェイズよりも順序が後の)生産フェイズで使用することはできます。

トラップの購入



進取の気性に富む数体のインプたちが街外れにトラップ工房を開店いたします。このインプたちの商売の模様を紹介させていただきます。

彼らは初めて作ったトラップを金1つで売ります。

最初のトラップを売った後、彼らは興奮のあまり、2つ目のトラップを値引きして売ってくれるが、彼らは売った後になって自分たちがただ同然で提供してしまった事に気づくが、

損失を補填すべく、彼らは次は金2枚で売ろうとするが、誰も買いたがらないが、そこで「1つ買えば2つ目は無料!」セールすることに決めるが、

セールが終了すると、彼らは店を閉めてしまうが、商売というのはストレスがたまる仕事なのが、彼らはストレス解消のためにもっとトラップを作りますが、それをラベルを貼らずに梱包してしまうので、どれがどれだかすぐに忘れてしまうが、

トラップを購入するためには、指定された枚数の金を支払います(ただしミニオンがIIIのアクション実行スペースにある場合は不要です)。そして指定された枚数のトラップ・カードを引きます。引いたトラップ・カードは裏面を向けてダンジョン・ボードに置きますが、あなたはいつでもそれを確認することができます。

モンスター(またはゴースト)の徴募



謙虚なインプたちと違って、地下酒場に集まるモンスター(またはゴースト)たちは自分たちの価値を知っているが、

ミニオンたちは自分の主人のダンジョンにおける生活のすばらしさを粉飾して語るが、3体目のミニオンは宴会を催して他の2体を抜くが(地下酒場では、雇い主が食糧を提供するかどうか誰も気にもしませんが、雇い主「自身」が彼らの食糧となる場合もあるが、すよ)。

これまでのアクションと違って、後になって置かれたミニオンからアクションを実行します。III(横幅が一番短いスペース)に置かれたミニオンからアクションを実行し、II、Iと続けます。

モンスター(またはゴースト)を雇い入れるためには、入手可能なモンスター(またはゴースト)・タイルを1枚選び、タイルの隅に記されたコストを支払います。新たに得たモンスター(またはゴースト)・タイルは表面を向けてダンジョン・ボードの“モンスターのねぐら”に置きます。

各プレイヤーはモンスター(またはゴースト)1体を雇い入れることができます。IIIのアクション実行スペースにミニオンを置いたプレイヤーは、食糧1つを余分なコストとして支払わねばなりません、その代わりに、入手可能な3枚のモンスター(およびゴースト)・タイルの中から好きな1枚を選択できます。後にこのアクションを行うプレイヤーは残りのタイルから選ばなければならないが、

モンスター(またはゴースト)・タイルのコストを支払うことができないなら(または、IIIのアクション実行スペースの追加コストを支払うことができないなら)、このアクションを使用することができません。



トロルを雇い入れる場合、置き場からトロル・トークンを1つ取り、それを“インプの巣穴”に置いてください。トロルが失われた場合、トロル・トークンも置き場に戻します。



トロルは他のモンスターたちと一緒に“モンスターのねぐら”に住んでいるのですが、そこが気に入っているわけじゃないんです。ですので彼らはしばしばインプたちと遊び歩きますよ。ときどき、インプたちの仕事を手伝ったりもします。

部屋の増築



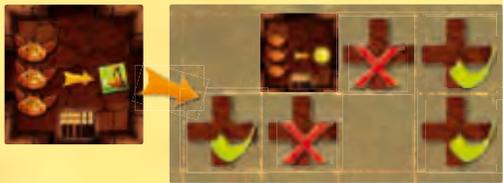
部屋の需要は高くて沢山売れるのに、部屋の販売業者はいつも熱心に営業してくるがます。

部屋は大変お手頃な価格で購入できるがます。バーゲンセールを待っているダンジョン・ロードたちは時機を見計らい、四半期ごとの在庫処分セールの残り物を狙っているがます。

モンスターの雇用と同様、プレイヤーたちは逆順で部屋タイトルの購入を行います。IIIのアクション実行スペースに置かれたミニオンから順番を開始するのです。各プレイヤーは部屋タイトル1枚を購入できますが、入手可能な部屋タイトルは2枚しかありません。Iのアクション実行スペースにミニオンを置いたプレイヤーはコストを支払う必要はありませんが、IIおよびIIIのアクション実行スペースにミニオンを置いたプレイヤーがどちらも(金1つを支払って)部屋タイトルを購入したなら、タイトルはもう1枚も残っていません(この場合、当該プレイヤーはIの実行スペースに置いたミニオン・フィギュアを“部屋の増築”の命令カードの上に置き、命令が実行されなかったことを示します)。

部屋タイトルを獲得したら、そのタイトルを自分のダンジョンの制圧されていないトンネル・タイトル1枚と置き換えます。部屋の置き換えには以下の制限があります：

- 1年目には、部屋タイトルはダンジョン内のしかるべき場所に置かねばなりません。地表近くに置かねばならない部屋もあれば、地中深く、中央、周辺部に置かねばならない部屋もあります。部屋タイトルそのものに、その部屋を置くべき場所が示されています。部屋タイトルそのものに描かれた図の中で明るく示されているマスが、その部屋を建設するのに適した場所になります。
- 2枚の部屋タイトルを隣接させて置くことはできません(ただし、2枚の部屋タイトルが角と角で接するのは構いませんし、間にトンネル・タイトル1枚を挟んでつながることは問題ありません)。



条件に合うマスに制圧されていないトンネル・タイトルがない場合、部屋タイトルを購入することはできません。

同じラウンドに“トンネル掘り”のアクションをすでに実行していた場合、掘ったばかりのトンネル・タイトルを部屋タイトルに置き換えることはできません。部屋タイトルでは“金の採掘”は行えませんが、同じラウンドに“金の採掘”のアクションをすでに実行していた場合、さきほど金を採掘したトンネル・タイトルを部屋タイトルに置き換えることはできます(トンネル・タイトルに置いていたインプを、新たに置いた部屋タイトルの隅に移して、彼らがこのラウンドに仕事を行ったことを表してください)。

部屋タイトルはゲーム終了時に得点になり、またインプとトロルを室内で働かせることができます。詳細は下記を参照してください。また、部屋では戦闘も少々異なったものとなります。

部屋タイトルもトンネル・タイトルと同じく、そこに新たなトンネル・タイトルをつなげることができます(ただし上述のように、トンネル・タイトルと部屋タイトルで2×2マスの区域を埋め尽くすことはできません)。

すべての命令を実行し終えたなら

8つの区画全てについて命令のアクション実行が全て解決されたなら、命令フェイズは終了します。命令を実行したミニオンは各プレイヤーのダンジョン・ボードに戻ります。実行されなかった命令カードの上に置かれているミニオンはそのままにしておきます。



最初にやって来たミニオンよりも2番目にやって来たミニオンの方がたいい有利だし、時には3番目にやって来たミニオンが最高の立場にあるってのはもう分かっているな？ おまえが何をしたいかにもよるけどな。

他のプレイヤーたちもこのゲームを理解したら、自分に最良の行動を取ろうとして始めるだろうな。奴らの視点からもを見て、奴らが何をやるかを推測することだ。で、欲しいものをしっかり手に入れられるように命令カードを置くんだな。

3人プレイ時の命令フェイズ

命令カードを選ぶ前に、プレイヤー非選択色の命令カードを選ばねばなりません。プレイヤー非選択色のダンジョン・ボードの上に“使えない命令カード”3枚を置きます。残りの5枚のカードをよく切ってランダムに3枚を選び、プレイヤー非選択色のダンジョン・ボードに表向きで配置します。次に、使えない命令カード3枚を山に戻します。この時点で、プレイヤー非選択色のダンジョン・ボードにはランダムに選んだ命令カード3枚があり、山札は5枚になっているはずです。それで終了です。

プレイヤー非選択色のミニオン・フィギュア3体を取って、先ほど引いた各命令カードについて、それぞれIIIのアクション実行スペースに1体ずつ置きます。その後、3枚の命令カード全てを使えない命令カード用のスペースへとずらします。

その後で、プレイヤー全員がすでに説明された通りに命令カードを選択して公開します。プレイヤー非選択色のミニオンが置かれたアクション実行スペースはすでに埋まっていますので、最初のプレイヤーがIのアクション実行スペースにミニオンを置き、2番目のプレイヤーはIIIの実行スペースに置くことになります。3人のプレイヤー全員がプレイヤー非選択色と同じ命令カードを選択した場合、最後のプレイヤーは締め出されます。

アクションの解決は、前述で説明された通り行います。プレイヤー非選択色のミニオンの順番が来たら、ミニオン・フィギュアをプレイヤー非選択色のダンジョン・ボードに戻してください。



2人プレイ時の命令フェイズ

プレイヤーが命令カードを選ぶ前に、プレイヤー非選択色それぞれの命令カードを選ばねばなりません。どちらのプレイヤー非選択色のダンジョン・ボードの上にも、“使えない命令カード”を3枚ずつ置きます。それから、各自が担当するプレイヤー非選択色について、残りの5枚の命令カードをよく切り、ランダムに2枚を引いてそれぞれ公開します。

各自が担当するプレイヤー非選択色について、ミニオン・フィギュア2体を取り、先ほどランダムに引いた命令の区画IIIのアクション実行スペースに1体ずつ置いてください。プレイヤー非選択色が両方とも同じ命令カードを引いた場合、片方の色をIIのアクション実行スペースに置き、もう片方の色をIIIの実行スペースに置きます。この時点で各プレイヤーの手には、プレイヤー非選択色の命令カードが3枚ずつ残ります。各プレイヤーとも、自分自身の命令を選ぶのと同時に、担当するプレイヤー非選択色の三番目の命令を選んで、先ほどランダムに引いた2枚の横に裏向きで並べます。

両プレイヤーがともに命令の選択を終えた時点で、各自が担当するプレイヤー非選択色の三番目の命令を公開し、その命令の区画Iのアクション実行スペースにミニオンのフィギュアを置きます。どちらの三番目の命令も同一のものであった場合、片方の色をIのアクション実行スペースに置き、もう片方の色をIIの実行スペースに置きます。

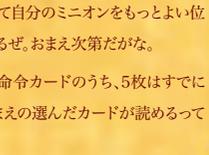
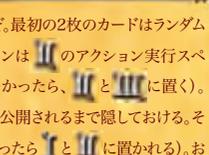
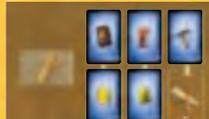


よっしゃ、ぶっちゃけて言うぞ。最初の2枚のカードはランダムに選んで表向きに置く。ミニオンはIIIのアクション実行スペースに置く(もしも命令がぶつかったら、IIとIIIに置く)。3枚目のカードはおまえが選べるし、命令が公開されるまで隠しておける。そのミニオンはIに置かれる(命令がぶつかったらIIとIIIに置かれる)。おまえはプレイヤー非選択色の命令を利用して自分のミニオンをもっとよい位置に送り込んだり、敵を締め出すこともできるぞ。おまえ次第だな。

でも忘れるなよ。プレイヤー非選択色の命令カードのうち、5枚はすでに表向きになっている。つまり、敵は13枚のおまえの選んだカードが読めるってわけよ。

命令カードが公開された後で、プレイヤー非選択色の使えない命令カード3枚を取って、未使用の命令カード2枚の山に加えます。ボード上には3枚のカードが残っていますが、それらを使えない命令カード用のスペースにずらします。

プレイヤー非選択色のミニオンが置かれているアクション実行スペースはすでに埋まっているので、プレイヤーが利用することはできません。各プレイヤーのミニオンは、空いているアクション実行スペースに置かれます。



生産および命令カード回収フェイズ



このフェイズでは、あなたは生産部屋を使うことができます(このラウンドに作ったばかりの部屋でも利用できます)。また、ダンジョン・ボードに置いた命令カードのうち3枚を手札に戻します。ゲーム進行を速めるために、全プレイヤーが同時にこの処理を行うことにしても構いませんが、他のプレイヤーの行動を見てから考えたいという人がいる場合には、開始プレイヤーから順番に解決していきます。

生産

生産部屋のタイルには、配置すべきインプの数やその部屋で生産されるものが記されています。“インプの巣穴”に必要なだけのインプが残っているなら、それを部屋タイルに置いて、カードに記された生産物を置き場から取ってください(すでに“金の採掘”や“トンネル掘り”に、あるいはそれらの現場監督として投入されたインプを、同じラウンド中に生産部屋に再投入することはできません)。生産部屋に関しては、巻末で種類ごとに解説しています。

トル・トークンは生産においてインプ・フィギュアの代わりに使用することができます。しかし、トルは生産部屋にしか置けません。“トンネル掘り”や“金の採掘”には使用できません。

あなたのダンジョンに生産部屋のタイルが複数あるなら、それら全てを使うことができます。ただし1年目には、どの生産部屋も1ラウンドに1回しか使うことができます。

1年目の内に少なくとも部屋1つは手に入れておください。そいつがあればインプどもが何か仕事できるってわけだ。あのチビどもはまったく仕事一筋だからよ。

命令カードの回収

このフェイズでは、あなたの命令カードの一部を回収します。

- “使えない命令カード”2枚を手札に戻します。
- ダンジョン・ボードに矢印で示された通りに、一番目の命令に選んだ命令カードを手札に戻し、他の2枚のカードを使えない命令カードのスペースへとずらします。

ただし、実行しなかった命令(ミニオン・フィギュアが命令カードの上に置かれているもの)がある場合には、一番目の命令に選んだ命令カードの代わりに、ミニオンが置かれているその命令カードを手札に戻すこともできます。いかなる場合においても、あなたがこのラウンドに選んだ3枚の命令カードのうち、手札に戻せるのは1枚だけです。残りの2枚は“使えない命令カード”となります。



実例:



この例では、あなたは2枚の使えない命令カード、すなわち金と(一番目の命令の命令カード)か(実行されなかった命令カード)のどちらかを手札に戻さねばなりません。それに加えて、(一番目の命令の命令カード)か(実行されなかった命令カード)のどちらかを手札に戻さねばなりません。それら2枚のどちらかと、のカードを、使えない命令カードのスペースへとずらします。

一番目の命令に選んだカードの命令を一番割に合わないアクション実行スペースでしか実行できないこともあるだろうさ。でもよ、その命令カードは次のラウンドにも使えるんだぜ。

イベント・フェイズ

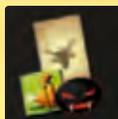


最初のラウンド(冬)にはイベントは発生しませんが、残り3つのラウンドにはイベント・フェイズが存在します。イベントは発生するラウンドの1つ前のラウンドが始まるすぐの時点で公開されます。そのため、プレイヤーたちはまるまる2ラウンド近くをかけてそれに備えることができます。イベントが発生し、その解決が終わったなら、イベント・タイルを進行ボードから取り除きます。

イベントは全プレイヤーに適用されます。プレイヤーの意志決定が必要になる場合(税をどれだけ支払うとか、モンスターを解雇するかなど)には、開始プレイヤーから順番に沿って解決していきます。

1年目にも2年目にも、進行ボードには3枚のイベント・タイルが置かれます。その内訳は、以下の通りです:

給料日



“給料日”のイベントが発生したなら、各プレイヤーは自分のモンスター(またはゴースト)たちに給料を支払わねばなりません。このコストは、モンスター(またはゴースト)・タイルの右肩部分に記されています。

モンスター(またはゴースト)たちの基本的な欲求を満足させることは大事です。ほとんど気にしなくてもよいモンスターたちもいるが、ゴブリンたちには乾燥キノコを一袋あげればよいが、スライムは何をあげてもかまわないが、一方、トルたちは少々大食い過ぎるが、バンパイアたちは食事をしませんが……、時々外出許可を出さないといけません。ゴーストたちは徘徊しなければならぬが、ウィッチたちは夜に秘密集会を開かなければならぬが、そのような夜間活動は近隣住民により顔されませんが、そもそもバンパイアやゴースト、ウィッチたちの存在はあなたが明朗快活な者だという評判をもたらさないことは予想してしるべきです。

モンスター(またはゴースト)の給料のコストを支払うことができない、もしくは支払いたくないのなら、彼らはあなたのダンジョンから出て行ってしまいます。該当するモンスター(またはゴースト)・タイルを遠隔地ボードに移動してください。モンスター(またはゴースト)がこのようにしてあなたのものを去る場合、あなたは邪悪度を1ポイント獲得します。邪悪度メーターの邪悪度カウンターを1マス上昇させてください。

モンスターを雇うなら、給料を支払える分だけにしとくんだな。ちゃんと支払わないようじゃ、奴らは腹を立てておまえのものを去って近所中を荒らしまわろうぜ。奴らの餌にならなかった連中はおまえの経営手腕についてとやかく文句をつけるだろうな。

実例:



この例では、あなたは食糧トークンを2つ支払い、邪悪度カウンターを3マス上昇させねばなりません。しかしそれを行うと、邪悪度が高くなりすぎてあなたのダンジョンにバラディンがやってくることになります。

ウィッチを解雇してもバラディンから逃れることはできません。ウィッチを解雇した場合、コストとして支払うのは食糧1つと邪悪度2ポイントの上昇ですが、解雇によって邪悪度1ポイントを獲得してしまうからです。バラディンを避ける唯一の手段はバンパイアを解雇することです。この場合のコストは食糧2つと邪悪度1ポイントの獲得(1マス上昇させる)で、解雇によって邪悪度をさらに1ポイント獲得しても(さらに1マス上昇させる)バラディンはぎりぎりやって来ないことになります。もちろん、あなたがバラディンなぞ怖くないというなら、3体のモンスター全てのコストを支払っても構いません。

徴税



納税は義務です。各プレイヤーは自分のダンジョンの規模に応じて税金を支払わねばなりません。ダンジョン・タイル(トンネルおよび部屋)2枚ごとに金1つを支払います(端数切り上げです。トンネル・タイル3枚なら金2枚を税金として支払わねばなりません)。

言うまでもなく、ダンジョン省はタイルが制圧されているうまい税金をかけてくれます。驚かれましたか?

あなたが支払わないことにした1つにつき、ダンジョン省はあなたに黒星をつけます。実際は赤い印ですが……税金未払い通知は血で書かれています。ダメージ・カウンターを1つ取ってそれを“地獄の催促状置き場”に置いてください(“執務室”の右にあります)。ゲームの終了時、そのダメージ・カウンター1つにつき、あなたの勝利ポイントを3点減らします。



いくら支払うかはあなた次第です。手元に税金を支払えるだけの金があったとしても、全額支払う必要はないのです。



税金を全額支払わないってのも利点になることがあるぞ(ダンジョン省の小役人がこいつを編集したり検閲しようとしても、俺サマがおまえを見つけれられることは憶えておきな)。金がなけりゃ何かするってのも面倒だし、金1つで勝利ポイント3点に匹敵するようなこともあるんだぜ。こういう場合だ:

- 次のラウンドで食糧や評判を得なければならない時(“金の採掘”の命令が実行されるのはそれより後である)
- 次のラウンドに“金の採掘”の命令が出せない時。
- 今が建設パートの最終ラウンドであり、続く戦闘ステップにおいてトラップを部屋タイルで使用するために金1つのコストを支払う必要がある時。

スペシャル・イベント



このイベント・タイルは入門ルールでは使用しません。スペシャル・イベント・カードは本格ルールでのみ使用します。

冒険者フェイズ



イベント・タイルがそうであるように、春、夏、秋の各ラウンドに登場する冒険者タイルは前のラウンドが始まってすぐに公開されます。そして、当のラウンドのこのフェイズになった時点で、冒険者たちは各プレイヤーのダンジョンへと割り振られます。

各プレイヤーは冒険者1人を引き受けます。進行ボードに並んだ冒険者たちをその順番通りに割り振っていくわけです。左端に置かれた冒険者(絵文字が最も単純なもの)が最も善良なダンジョン・ロード、つまり邪悪度メーターで最も低いマスにカウンターがあるプレイヤーのもとへやって来ます。邪悪度が同点だった場合、手番順に沿って判断します。開始プレイヤーが最も善良で、その次は開始プレイヤーの左に座っているプレイヤー、という解釈です。開始プレイヤー・トークンに笑顔のマークがついているのは、このことを忘れないためでもあります。

2人目の冒険者は次に善良なダンジョン・ロードのもとへやって来ます。これを繰り返します。一番右側にいる(つまり最も強力な)冒険者は邪悪度が最も高いプレイヤーのもとへやって来ます。



右端にいるやつが一番強いが、それがおまえにとって一番強敵だってことになるわけじゃねえ。おまえがトラップに頼ってるんだったら、弱いシーフのほうが強いプリーストよりも手強いかもしれねえ。一方、おまえがバンパイアに頼ってるんだったら、プリーストは避けておきてえだろ。邪悪度メーターをうまく操作して都合のよい冒険者をおびき寄せる方法が分かるようになりゃ、このゲームをずいぶん理解してきてるってもんだぜ。

あなたのもとに1人目の冒険者がやって来たら(春のラウンド)、それを自分のダンジョンの入り口の一番近くにある四角いスペースに置きます。2人目の冒険者はその左隣のスペース内に、3人目は最後のスペース内に置きます。冒険者たちはやって来た順序のままの隊列でダンジョンに突入します。

ウォリアーはこのルールの例外です。あなたのもとにウォリアーがやって来たら、彼は隊列の先頭に立ちます。他の冒険者たちは1つずつ後ろのスペースへとずらします(もう1人ウォリアーがやって来たら、すでにいるウォリアーを押しつけて先頭に立ちます)。



2人プレイ時における冒険者の割り振り

2人プレイの場合、毎ラウンド出現する冒険者タイルは3枚ずつであり、邪悪度メーターに置かれる邪悪度カウンターは3つになります(訳注:プレイヤー非選択色2色を1つで表す)。

冒険者たちを割り振る前に、プレイヤー非選択色共用の邪悪度カウンターを悪人面の方に1マス上昇させます。3人プレイの場合と同様に冒険者を割り振ってください(邪悪度が同点だった場合、プレイヤー非選択色がプレイヤーよりも善良であると見なされます)。プレイヤー非選択色に割り振られた冒険者は遠隔地ボードに置かれることになります。

ラウンドの終了



最初の3ラウンドそれぞれの終了時に、開始プレイヤー・トークンを左側に座っているプレイヤーに受け渡します。最後のラウンド(秋)の終了時には、トークンは移動しません。その代わり、戦闘パートが開始されます。

いずれにせよ、ラウンドの終了時にあなたは使用したインプ・フィギュア全てを“インプの巣穴”に戻します。彼らは次のラウンドの仕事に備えていることでしょう(インプたちは明らかに戦闘に巻き込まれるのを望んでいないのです)。

パラディン

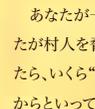


パラディンは1年につき1人しか登場しません。1年目では、弱い方のパラディンを使用します。背景の色が暗く銀の絵文字がついている方です。

あなたの邪悪度カウンターが邪悪度メーターで“パラディンの堪忍袋の緒が切れる”マス(訳注:アイコンが記されたマスのこと。以下、「パラディン・マス」と略記)に到達するか、それよりさらに上昇してしまったなら、パラディンはあなたのダンジョンを攻撃する準備にとりかかります。中央ボードからパラディン・タイルを取り、ダンジョンの入り口近くにある一回り大きな四角いスペース内に置いてください。パラディンは常に冒険者たちの先頭に立ちます。ウォリアーが新たにやって来ててもパラディンを押しつけることはありません。



パラディンその人は強力なウォリアーごます。と同時にプリーストでもあり、ウィザードでもあり、幾分かシーフですらあるごます。ルール上は、それらの冒険者として扱うわけじゃないごます。パラディンに立ち向かう者たちは、そのお方が1人で冒険者一行に匹敵することを思い知らされるごます。



あなたが一線を越えると、即座にパラディンがやって来ます。例えば、あなたが村人を脅かしたために邪悪度がパラディン・マスに達してしまったとしたら、いくら“評判の改善”のアクションが“食糧の入手”のすぐ後に行われるからといって、街でどんなに評判向上に努めてもパラディンを選べることはできないのです。いったんパラディンが出立したなら、野営地に戻ってもらう手立てはありません。とはいえ、彼を別のダンジョンに向かわせることは可能です。



パラディンが実際に誰かのもとに向かう時まで、この次の説明はちよいとすつとばしても構わねえぜ。

以下2つの条件が当てはまる場合、パラディンは別のプレイヤーのダンジョンに向かいます:

- そのプレイヤーの邪悪度カウンターがパラディン・マスに達しているか超えている。
- そのプレイヤーの邪悪度カウンターが、現在パラディンを引き受けているプレイヤーの邪悪度カウンターよりも高い位置にある(同じ位置ではダメです。同じスペースにあるだけでは充分に邪悪とは言えないのです)。

ゲームでは全てを手番順に解決していくことを憶えておいてください(例えば、イベント・カードの処理は全プレイヤーが同時に行っているようにも見えますが、厳密には開始プレイヤーから手番順に解決しているのです)。そのため、2人のプレイヤーが同時に邪悪度カウンターを動かすことはありません。しかし、それでも解決の順番が曖昧になる状況が1つ存在します。



この例では、2人のプレイヤーの邪悪度が同時に最も高くなっています。冒険者フェイズで、開始プレイヤーに手番順でより近いプレイヤーの方が善良であると説明しました。そこで、パラディンはより善良でないプレイヤーの方へと向かいます。

よし。建設パートはここまでだ。説明し終わったら、仲間たちの表情をちよいと見てみな。連中がこれ以上ぐだぐだ話を聞きたくなくそうにしてるなら、とっととゲームを始めちまいな。すでに戦闘訓練は済ませてんだから、モンスターやトラップの使い方はある程度わかってるだろうしな。戦闘パートの詳しい説明は、建設パートの1年を遊び終ってからも充分だぜ。

戦闘パート

計画フェイズ



ダンジョン・タイルの選択

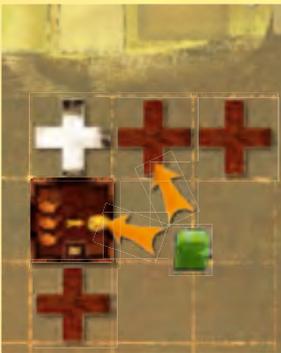
冒険者たちがどのダンジョン・タイルを攻撃するかを示すためにミニオン・フィギュアを使用します。

あなたは入り口に最も近い制圧されていないタイルを選ばねばなりません。第1ラウンドにはこれつまり、入り口に接したタイル以外に選択の余地はないということです。このタイルが制圧された後のラウンドになれば、入り口から最も近い制圧されていないタイルが複数あることも考えられます。その場合、あなたはそこから任意のタイルを選択することができます。

タイルを選択する際、前のラウンドで制圧されたタイルがどこであったかは考慮に入れませんが、冒険者たちは同じ方向に進み続けるわけではなく、常に入り口から最も近い制圧されていないタイルを攻撃しに向かいます。

実例:

第1ラウンドでは、プレイヤーは入り口に接したタイルを選択しなければなりません。冒険者たちはそのタイルを制圧しました。第2ラウンドには、プレイヤーは右手のトンネルと部屋タイルのうちどちらで戦闘を行うか選択することができます。彼が部屋での戦闘を選択し、スライムの能力で制圧を防いだ事例を考え



てみましょう。部屋は制圧されず、同様に第3ラウンドにおいても彼は2つのタイルのうち、どちらかで戦闘を行うことができます。今回彼はトンネルでの戦いを選択し、冒険者たちはそのタイルを制圧しました。第4ラウンドでは、入り口から最も近い制圧されていないタイルが他にはないため、彼は部屋での戦闘を選択するしかありません。

タイルの選択に加えて、各プレイヤーは戦闘にどのトラップと、どのモンスター(またはゴースト)を投入するかを決定しなくてはなりません。これは各自が同時に行って構いませんが、もし他プレイヤーの選択を確認したい場合には、開始プレイヤー(最後の建設ラウンドが誰から始まったかを思い出してください)から時計回りに順々に選択していきます。トラップ・カードは裏向きで出しますが、モンスター(またはゴースト)は表向きで置かれます。あなたが投入したくないのなら、トラップもモンスター(またはゴースト)も出す必要はありません。

トラップにはコスト(インプ、食糧、または金)が必要なものもあります。そうしたトラップの場合、公開する際にコストを支払わねばなりません。後から投入を取りやめることはできないのです。

トンネルでの戦闘

トンネルでの戦闘では、1つのトラップと1体のモンスターを投入することができます。ゴーストは望むだけ投入することができます。



部屋での戦闘

部屋における戦闘ではトラップは1つしか投入できない上、投入するために金トークン1つを支払わねばなりません。忘れないようにトラップ・カードに金トークンを置いて下さい。部屋においては、モンスターは2体まで投入することができます。ゴーストはやはり望むだけ投入することができます。



戦闘カード公開フェイズ



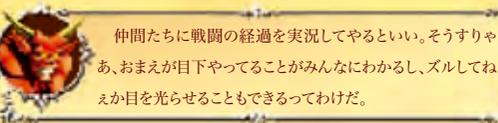
全てのプレイヤーがトラップとモンスター(またはゴースト)を選択し終えたら、戦闘カードを公開します。建設パートでスパイ行為によってカードをのぞき見たプレイヤーはこの点において有利です。他のプレイヤーたちは、戦闘カードの中身を知らぬままに計画を立てねばならないからです。

このフェイズでは戦闘カードは特に効果を発揮しません。ただ公開されるだけです。

戦闘フェイズ



戦闘がこのラウンドの最後のフェイズになります。開始プレイヤーから始めて、時計回りに戦闘を解決していきます。



仲間たちに戦闘の経過を現実してやるといい。そうすりゃあ、おまえが目下やっつてることがみんなにわかるし、ズルしてねえか目を光らせることもできるってわけだ。



おまえらは戦闘の練習を済ませてるから、この章はちゃっちゃか行くぜ。ほんのちよびと追加ルールがあるだけだ。

- 戦闘は4ラウンド繰り返される。第4ラウンドが終わっても撃退されなかった冒険者どもは、おまえのダンジョンを離れ、遠隔地ボードへと行っちゃう。
 - 各ラウンドに戦闘カードが1枚ずつ割り当てられる。そのカードには(もしいるなら)ウィザードがどんな呪文を使うかや、冒険者たちが疲労によってどれだけのダメージを受けるのかが記されている。このカードの内容が明かされる前におまえらは戦闘の段取りを考えなきゃならねえってのがつらいところだ。
 - 冒険者どもがダンジョンのタイルを制圧するたびに、おまえの邪悪度カウンターがメーターで1マスずつ下降していく。
- んじや、隅々までねちっこく説明してくからしっかりついてこいよ。もつと実例が見たけりや、「戦闘の練習」の項目まで戻るんだな。

建設パートの最終ラウンドが終わった時点で、進行ボード上には何もありません。各プレイヤーのダンジョンには(パラディンを勘定に入れずに)3人の冒険者が集まっています。彼らは武力でダンジョンを制圧しようとするのです。

各々の冒険者に、固有のヒット・ポイント(赤い数字)が設定されています。戦闘の間、冒険者タイルの上には様々な要因によってダメージ・カウンター(赤いキューブ)が置かれます。置かれたダメージ・カウンターがヒット・ポイントと同数になるか、超過したなら、その冒険者タイルは即座にダンジョン・ボード上の牢獄へと移されます。



ダメージ・カウンターは遠隔地ボードに置かれてるんで、建設パートじゃ出てこねえ。戦闘パートになったら、みんなが必要に応じて使えるよう、おまえが一つかみずつ回してやんな。

セットアップ

戦闘パート面が上になるように、進行ボードを裏返します。中央ボードに置かれた戦闘カードの山札4枚を取り、進行ボード上に示された四角いスペースに裏向きのまま1枚ずつ置いていきます。カードの順序を崩さないように気をつけてください。1番上のカードは上部に1つの が描かれたスペースに、1番下のカードは4つの が描かれたスペースに置きます。

進行ボードによって戦闘パートの4つのラウンドの進行が管理されます。各ラウンドは3つのフェイズからなります。計画フェイズ、戦闘カード公開フェイズ、戦闘フェイズです。進行マーカーを最初の丸棒に置きます。



戦闘を処理する順序は大事です。戦闘の過程であなたの邪悪度が変動する可能性もあるからです。それにより(すでにパラディンの項で説明したように)パラディンが別のダンジョンへと移動する可能性もあるのです。パラディンは即座に(彼自身が負ったダメージ・カウンターとともに)移動するため、同じラウンドに複数のダンジョンでの戦闘に参加することもあります。ただし、ひとたびパラディンが撃退されてしまえば、各プレイヤーの邪悪度がどうなるうとも、パラディンが他のダンジョンに移動することはもうありません。

牢獄にぶちこんだパラディンは、そこいらの冒険者とは比べものにならねえほどの得点になる。このゲームじゃ、他の連中にパラディンをまず半殺しにさせ、それから自分のダンジョンにおびき寄せるのがまいやり方だって憶えとくといえぞ。

戦闘フェイズはいくつかのステップからなり、それらはあなたのダンジョン・ボードに描かれています。あなたのターンが回ってきたら、2個目のミニオン・フィギュアを最初のステップのイラストの上に置き、各々のステップを解決した後でミニオンを移動させます。

トラップ・ステップ



トラップを投入した場合、戦闘はトラップ・カードの公開から始まります。コストのかかるトラップの場合、それを支払わねばなりません。戦闘が部屋タイルで発生したなら、トラップを投入するために金トークン1つを支払わねばなりません。あなたがコストを支払えないトラップ・カードを選択することは、ルールに反します。

たいがいのトラップは冒険者たちにダメージを与えます。トラップによるダメージは、冒険者パーティのうちパラディンとシーフのタイルに描かれたアイコン1つにつき1ずつ軽減されます。先頭の冒険者に与えられるダメージから軽減されます。実例は“戦闘の練習”の項を参照してください。

トラップには追加の効果がある場合があります。そうした効果は(訳注:ダメージとは異なり)軽減することができません。

トラップ・カードは使われた後には、捨て札として遠隔地ボードに置かれます。

先制呪文ステップ



次の2つの条件を満たした場合にのみ、このステップが発生します:

- このラウンドの戦闘カードに先制呪文のアイコン  が描かれている。
- 冒険者たちが必要なだけのマジック・ポイントを有している。

必要なマジック・ポイントは、戦闘カードが置かれている進行ボードの四角いスペースのすぐ上に描かれています。第1ラウンドには呪文は1点しか必要としません。これが第2ラウンドには2点となります。以下同様です。パラディンとウィザードたちのタイルに描かれた  の合計が進行ボードに描かれた数以上であるなら、冒険者たちは必要なマジック・ポイントを有していることになります。

先制呪文の効果は戦闘カードの説明文で示されています。たいがいの場合、戦闘における残りのステップに影響します。先制呪文がモンスターの“撤退”についてのものであるなら、あなたはそのモンスターを、まるで戦闘に投入しなかったかのように表向きのみで、“モンスターのねぐら”へと戻さねばなりません。

戦闘カードに記された呪文が先制呪文ではない場合や、呪文を使える冒険者がいない場合、あるいはマジック・ポイントが足りない場合には、カードの文章は無視してこのステップを省略します。

モンスター(またはゴースト)・ステップ



この時点でモンスター(またはゴースト)が攻撃を行います。2体以上を投入した場合、あなたが攻撃の順序を選べます。

モンスター(またはゴースト)・タイルには、モンスター(またはゴースト)の攻撃手段が描かれています。仕切り線の上下に2種類の攻撃方法が描かれている場合、どちらの方法で攻撃するのかはあなたが選びます。

投入したモンスター(またはゴースト)は、攻撃が不可能でない限り、必ず攻撃を行わねばなりません。攻撃終了後に彼らは倒れ、その年の残りの戦闘には参加できません。モンスター(またはゴースト)を裏向きにし、“モンスターのねぐら”へと戻します。

“戦闘の練習”の項には、攻撃方法や特別な能力に関する多くの実例についての解説があります。以下はその簡略版です。

-  通常攻撃:先頭の冒険者に、示された値のダメージを与えます。
-  選択攻撃:任意の冒険者1人を選び、示された値のダメージを与えます。
-  全体攻撃:冒険者全員に、示された値のダメージを与えます。
-  そのモンスターはプリーストを攻撃することはできません。
-  ゴーストは先頭の冒険者を攻撃することはできません。
-  攻撃後もモンスターは倒れません。表向きのままでねぐらに戻ります。
-  冒険者たちはこのラウンドには制圧を行いません(それゆえに疲労も適用されません)。
-  冒険者たちは、このラウンドでの治癒ステップをスキップします。
-  モンスターではありません。
-  トロル・トークンを1つ取ります(この記述は戦闘パートには関係ありません)。

遅発呪文ステップ



次の2つの条件を満たした場合にのみ、このステップが発生します:

- このラウンドの戦闘カードに遅発呪文アイコン  が描かれている。
- 冒険者たちが必要なだけのマジック・ポイントを有している(上で詳しく説明されています)。

呪文はカードで説明されている効果を生じさせます。たいがいはあなたのダンジョンに害を与えるものです。

呪文が効果を発揮するまでのやり方をまとめとくぜ。第1ラウンドには呪文使い全員をひっくめて1点以上、第2ラウンドには2点以上つてな具合でマジック・ポイントがねえとそもそも呪文は使えねえぞ。次に、先制呪文と遅発呪文の2種類がある。先制呪文は、トラップ・ステップの後、モンスター(またはゴースト)・ステップの前に効果を発揮する。遅発呪文はモンスターが仕事を終えた後だ。冒険者どものマジック・ポイントが計算されるのは、呪文の効果を実用する直前だ。つまり、トラップでウィザードを撃退できりゃあ、先制呪文を封じられるかもしれねえな。モンスターじゃ先制呪文は防ぎようもねえが、それでも、ウィザードに遅発呪文を唱えさせないように撃退することはできるかな。

治癒ステップ



次の2つの条件を満たした場合にのみ、このステップが発生します:

- 冒険者たちに少なくとも1人のプリーストか( を有した)パラディンがいる。
- 少なくとも1体のモンスター(またはゴースト)が攻撃を行った。(スライムの特殊能力は攻撃ではありません)

治癒ステップでは、冒険者タイルに描かれた  アイコン1つにつきダメージ・カウンター1つを取り除きます。ダメージ・カウンターは先頭の冒険者から優先的に取り除きます。

冒険者はヒット・ポイント以上のダメージを受けた時点で、ただちに撃退されます。すでに撃退され牢獄に入れられた冒険者が、治癒ステップに戻ってくることはありません。

制圧ステップ



タイルを制圧する前に、冒険者たちには蓄積した疲労が適用されます。タイルの制圧に伴う骨折りがダメージという形で現れるのです。具体的なダメージ量は戦闘カードに記されています。疲労によるダメージは、まず先頭の冒険者に適用されますが、1度に1ダメージずつ与えられるため、疲労によって先

頭の冒険者が撃退されたなら、残るダメージは後続の冒険者に適用されま
す。



うっし、俺サマが戦闘カードを見るなんて面倒をせずに済
むようにしてやろう。1年目の戦闘カードには、疲労ダメージ0
のものが1枚、1ダメージが4枚、2ダメージも4枚だ。2年目は1
ダメージの疲労が1枚に、2ダメージ4枚、3ダメージが4枚だけ。

疲労ダメージの適用後に冒険者が1人でも生き残っていたならば、そのタ
イルは制圧されます。タイルを裏返し、明るい面を上に向けます。



制圧されたトンネルはまさに悲惨さの見本市ごまです。天井
の穴からは陽光が射し込むごましょ、瓦礫の合間から草が育
つごましょ、あたくしは花が咲いているのさえ目にしたごます。
こんな悲しいことがほかのどこにありんしょう。

制圧されたタイルは使用できません。制圧された部屋はその機能を失いま
す。制圧されたトンネルは部屋に置き換えることも、金を採掘することもできな
くなります。

しかしながら、制圧されたタイルもまたダンジョンの一部です。そこに隣接し
てトンネルを広げる事は可能ですし、「2×2の区域を埋め尽くしてはならない」
や「部屋同士を隣接させてはならない」といった制限の対象にもなります。

そしてあなたは、制圧されたタイルに対しても税金は支払わねばならない
のです。



おせっかいな冒険者諸氏がほんつうに何か善いことをし
たいと思うなら……、うーらん、よしまざんいなわ思とも盛り
乗に省ジョングデてしうど。

冒険者たちがタイル1つを制圧するたびに、あなたの邪悪度カウンターを(そ
でに邪悪度メーターの下端のマスにあるのでなければ)笑顔の方に1マス
下降させます。



冒険者たちがあなたの罠とモンスターどもを潜り抜けた先
でパーティを開きワルツを踊った後で、悪意のオーラを維持す
るのは難しいものごます。呪詛が空回りするんごましょうね。

戦闘パートの終了

あなたのダンジョンでの戦闘パートが終わるのは以下3つの場合です：

- 冒険者全員を撃退する。この場合、すぐさま戦闘パートは終了します。戦
闘パートの残りのステップとラウンドは全てスキップします。後はただ、
他のプレイヤーたちが戦闘を終えるのを待たばりです。
- 第4ラウンドが終了する。この場合、生き残った冒険者たちはダンジョン
を後にして遠隔地ボードへと移動します。
- 制圧されていないタイルがもう1枚もない。この場合、もはや戦闘をするべ
き場所が残っていないということです。これ以降、次のタイルを選択する
状況になるたびに、あなたは代わりに牢獄にいる冒険者1人を解放しなく
てはなりません(牢獄に置かれた冒険者タイルを1枚選び、遠隔地ボード
へ戻します。バラディンは最後の1枚まで取っておくことができます)。

冒険者全員を撃退した後で、あなたのダンジョンにバラディンが移動してく
ることもありえます。もしそうになったら、次のラウンドの開始時からあなたのダ
ンジョンでの戦闘を再開します(バラディンが第4ラウンドにやってきた場合
には、それによって戦闘が再開されることはありません)。

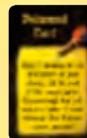
全てのプレイヤーが戦闘パートを終えたら、裏向きになっているモンスター
(またはゴースト)全てを表向きにします——彼らだって次の給料日を逃す
つもりはないのです。



戦闘の練習と実際の戦闘にや、あと1つでつかい違いがあ
る。練習には模範解答つつうもんがある。

モノホンの戦闘は、まあもうメチャクチャだ。おまえがタイル
を1つ失っただけなら、それはマジモンの勝利だろうよ。んまあ、2つ3つのタ
イルが制圧されたところでピクともしないダンジョンを建てとけよ。突破され
た後の身の振り方も考えとけ。

特別なトラップに ついての注釈



毒の投げ矢

たとえ最初の1ダメージがシーフによって軽減されたとしても、追加の2ダメージは効果を及ぼします(「どうってことな
い、単なるかすり傷だぜ」)。



魔法封じの投げ矢

ウィザードが標的となった場合、バラディンでもが呪文
を使えなくなります。プリーストが標的となった場合、バラディ
ンでもが治癒を行えなくなります。しかしながら、バラディン
自身が標的となった場合には、特殊な効果はありません。

2年目

戦闘パートの終了後に、ゲームの2年目が開始されます。各プレイヤーが1年目に続いて同じダンジョンを引き受けます。制圧された部屋とトンネルはいかなる
手段を用いても修復できません。あなたの2年目の冬における「使えない命令カード」は1年目の秋にボード上に残した2枚をそのまま使います。

使用済みの戦闘カード4枚を箱に戻します。遠隔地ボードから裏面に交差
した金色の剣が描かれた戦闘カード4枚を取って中央ボードの街が描かれ
た箇所に重ねて置きます。1年目のバラディンがまだテントに居残っていたな
らば、彼を遠隔地ボードへと送ります。2年目には(金色の絵文字のある)より
強力なバラディンのみが登場します。冒険者タイル、モンスター・タイル、部屋
タイルに関しては、2年目には裏面が金色のものを使用します。

2人プレイ時には、プレイヤー非選択色の邪悪度メーターを2マ
スぶん、笑顔の側へ下降させてください。これはプレイヤー非選択
色のダンジョンが制圧されていくことをシミュレートしています。

新たな 開始プレイヤーの決定

開始プレイヤー・トークンはまだ去年の秋に開始プレイヤーだったプレイ
ヤーの手元にはありません。この時点で、以下のルールに従ってそれを譲渡
します。

- 4人プレイ時には、開始プレイヤー・トークンは1年目の最初に開始プレ
イヤーだった人の真向かいにいるプレイヤーへと渡されます(そのた
め、左に3人ぶん開始プレイヤー・トークンを動かすわけです)。

- 3人プレイ時には、開始プレイヤー・トークンは、1年目の春に開始プレ
イヤーだったプレイヤーに与えられます。(そのため、通常のラウンド終了
時と同じく、開始プレイヤー・トークンは左隣のプレイヤーへと渡されま
す)。

- 2人プレイ時には、1年目の秋に開始プレイヤーだったプレイヤーが開始
プレイヤー・トークンを持ち続けます。(以降は1年目と同じく、春、夏
の各ラウンドの終わりに開始プレイヤー・トークンを左隣のプレイヤー
に渡してください)

ここまで済んだら、邪悪度メーターを確認しましょう。“バラディンの堪忍袋
の緒が切れる”マスの上、ないしそれより上のマスに邪悪度カウンターを置い
ているプレイヤーがいる場合、バラディンをそのプレイヤーのダンジョンに移
動します。(複数のプレイヤーの邪悪度が同一である場合、手番順が開始プレ
イヤーに近いプレイヤーほど善良であると見なされることをお忘れなく)

2年目の建設パート

2年目は1年目に似ていますが、部屋タイルは1年目とは異なる形で機能し
ます。冒険者たちはより強力になっていますが、モンスターたちも同じです。そ
して、トラップの購入する際には若干、選択肢が増えていきます。

2年目の部屋タイルと モンスター

2年目の部屋タイルに生産部屋はありません。その代わりに、1年目に作った
生産部屋は生産性が増します。インプ・フィギュアの数が足りていさえすれ
ば、あなたは1年目の生産部屋で1ラウンドに2回の生産を行うことができます
(例えば、3体のインプで1つの食糧を生産する部屋では、6体のインプで2
つの食糧を生産できます)。



2年目の部屋は、そこで戦闘が行われた際にあなたに優位をもたらしたり、
ゲーム終了時により多くの得点をあなたにもたらしたりします。



こういった部屋はダンジョンのどこにでも建てられるんだぜ。
戦闘用の部屋は入り口に建てておけばオイしく使える。得点を
稼ぐための部屋は冒険者たちからなるべく離しておくこつたな。

このルールブックの巻末に、モンスターと部屋についての詳細を載せています。2年目に登場するモンスターには、一風変わったコストがかかるものもあります。



おまえらは今や新しい部屋とモンスターをあれもこれも説明することもできるし、そいつはテーブルに出てきてからの楽しみ、つてことにしても構わねえ。ま、どっちもおまえら次第だな。

2年目のトラップ購入



2年目に入って、冒険者とモンスターはすさまじく強力になりましたが、インプたちはあいも変わらず古びたトラップを売っている。販売促進のため、彼らは特別セールを考え出します。彼らの店でトラップを購入すると、もう1つおまけについてくる……でも、それも束の間。梱包を解いてトラップを確認したら、手元

に抱えたトラップの中から1つをもう一度包んで、返品することになります。どのトラップを送り返すのかは重要じゃござんせん。どのみち、彼らは自分が何を売ったのか把握してないがまし。

これは役に立つサービスですよ。で、おそらくいつかは、インプたちも荷物を分類するやりかたを見つけ出して、あたしくどもの手間をぜんぶ省いてくれることになるがましよ。

トラップの購入のやり方が、2年目は少々変わります。あなたは1枚多くトラップ・カードを引きます(ⅠとⅢでは2枚、Ⅳのアクション実行スペースでは3枚のカードを引きます)。引いたトラップ・カードを全て確認した後、1枚を裏向きに捨て札にします。捨て札にするのは、今引いたばかりのカードでも、以前に引いたものでもかまいません。

このルールは、“トラップの購入”の命令実行に対してのみ適用されます。部屋タイルでトラップを生産する際には適用されません。

2年目の戦闘パート

戦闘パートは1年目も2年目も同じです。1年目に制圧されたタイルは制圧されたまま残っており、冒険者たちは入り口から最も近い、制圧されていないタイルへと引き続き攻撃を仕掛けます。



得点計算



たったの2時間かと思えるほどに、2年の月日が流れ去ってしまいます。そしてとうとう、あなたサマのダンジョン入り口に、ダンジョン者のお役人連中がひょっこり現れるがまし。さあて監査のお時間がましよ。

得点トラックは進行ボードの戦闘パート面にあります。各プレイヤーは自分の3番目のミニオン・フィギュアを得点トラックの0のしるしがあるスペースに配置します。



1番目のミニオンはタイル上で戦いが発生した場所を示しているがまし。2番目のミニオンは戦闘ステップの進行を示しているがまし。3番目のミニオンは得点を記録しておくのに使われるがまし。もちろん、あなたサマお好みのミニオンを使うことができますが、あたしくどもミニオンは特別な働きを割り当てられることに無上の喜びを感じるものであります。

概要カードを参照し、各項目について1つずつ調べていきましょう。各項目について、プレイヤーの得点分だけ、得点トラック上のミニオン・フィギュアを動かします。

- ダンジョン内の制圧されていない部屋タイル1枚につき2点を得ます。
- “モンスターのねぐら”に存在するモンスター・タイル1枚につき1点を得ます。(戦闘パートの終了後であるため、全てのタイルが表向きになっているはず)ゴーストは得点に計上しません。
- ダンジョン内の牢獄にいる冒険者タイル1枚につき2点を得ます。パラディンは例外として1枚につき5点が得られます。
- ダンジョン内の制圧されたタイル(部屋であれトンネルであれ)1枚につき2点を失います。
- “地獄の催促状置き場”に置かれたダメージ・カウンター1つにつき3点を失います。
- 部屋タイルによるボーナス得点はこの時点で加算します。ただし、“荣誉の殿堂”の部屋(後述)による得点はこの時点ではまだ加算されません。

部屋タイルを1つ制圧されるごとに、あなたには4点ぶんの影響が及ぶことに注意して下さい。制圧されたことによる2点の失点と、制圧されていないことによるボーナス2点が得られないことです。



称号

称号は、それぞれの固有の分野で最も秀でたプレイヤーに与えられます。その分野で最も得点の高いプレイヤーが1人であれば、称号独占ということになります。最も得点の高いプレイヤーが2人以上いた場合は称号共有ということになり、それぞれが2点を得ます。



2人プレイ時、称号独占は2点、称号共有は1点となります。

極悪大王

この称号は邪悪度メーターで最も高いマスに到達したプレイヤーに与えられます。同じマスに複数のプレイヤーが並んだ場合、この称号は共有されます(開始プレイヤー・トークンはこの場合、効果を及ぼしません)。



んでも、最も低いマスにあったってなんの点数ももらえねえぞ。“市民にへつらい大王”なんて称号、自慢できることじゃねえしな。

増築大王

この称号は最も多くの部屋タイルを持つプレイヤーに与えられます。制圧された部屋もカウントします。

トンネル大王

この称号は最も多くのトンネル・タイルを持つプレイヤーに与えられます。制圧されたトンネルもカウントします。



部屋を作るにはいつだってトンネルをあきらめなきゃならん。2年目の建設パートを終えて称号狙いの策を練る時に、そのことを忘れないようにしろよ。

モンスター大王

この称号は最も多くのモンスター・タイルを持つプレイヤーに与えられます。ゴーストはカウントしません。

インプ大王

この称号は最も多くのインプ・フィギュアを持つプレイヤーに与えられます。ただし、トルロ・トークンはカウントしません。

金満大王

あなたの財産は、金トークン、食糧トークン、所持しながら戦闘には投入しなかったトラップ・カードの数の合計によって決定されます。合計数が一番大きかった者がこの称号を獲得します。

撃退大王

この称号は他とは異なり、最も「少ない」プレイヤーに与えられるものです。制圧されたタイル(トンネル・タイルおよび部屋タイル)が最も少ない者がこの称号を獲得します。

ゲームの勝利

最も多くの得点を得たプレイヤーが勝利し、地の底大王(アンダーロード)の名とともに、その土地における最高位のダンジョン大王(ダンジョン・ロード)の地位を獲得します。最高得点者が複数存在する場合には、勝利は分かち合われます。

0点を上回る得点を有してゲームを終えた全てのプレイヤーは試験に合格し、ダンジョン大王の免状を獲得します。

0点以下の点数でゲームを終えたとしても、気にしないことです。次回はきっと免状を手に入れられるでしょうから。



んなも本当の勝利じゃねえと、おまえらはわかってるだろ？ すげえでつかいダンジョン建設、これに尽きる。たとえ下手を打ちまくって地の底大王になるチャンスが見込めなくなっても、いっぱいトンネルを掘り続けていさえすれば、誰もがおまえらを認めずにはいられなくなる……トンネル大王だとな!



本格ルール

これまで述べてきたルールは、このゲームが初めてというプレイヤーへの導入用です。二回目以降は、全ての規定を盛り込んだ本格ルールでプレイしてもよいでしょう。入門ルールとの違いは、それほど多くありません。

最初の“使えない命令カード”の選択方法

入門ルールでは、1年目の第1ラウンドにおける“使えない命令カード”はランダムに選ばれていました。本格ルールでは、その選択にあなたは少しだけ介入できるようになります。

開始プレイヤーを決めたあと、モンスター・タイル、部屋タイル、冒険者タイルをめくる前に、各自が命令カードをよく切り、ランダムに3枚を引きます。その3枚のうち2枚を“使えない命令カード”として選び、ダンジョン・ボードの所定のスペース内に伏せておきます。全員が“使えない命令カード”を選び終わった時点で、それらをいっせいに公開します。それから、従来の説明通りにゲームを開始します。

以降のラウンドにおける“使えない命令カード”は、入門ルールと同じ方法で決定されます。

このゲームの命令つつうものがどんなもんかを実地に経験するまでは、新入りにやあわかるめえと思ってこのルールは外しといたんだ。でもまあ、おまえらがそうしたいんなら、初っ鼻からこのルールを使うつてもありだわな。

スペシャル・イベント

セットアップの一環としてスペシャル・イベント・カードをよく切り、そこから2枚を引きます。この2枚は裏向きのまま、遠隔地ボード上に重ねて置かれた2年目の戦闘カードの山の一番上と、一番下に1枚ずつ入れます。残りのスペシャル・イベント・カードは中身を見ずに箱に戻します。

建設ラウンド中に公開されたイベント・タイルが“スペシャル・イベント”だった場合、遠隔地ボードからその年用のスペシャル・イベント・カードを取り、表を向けて進行ボード上に配置します。

スペシャル・イベントの効果は、カードに記された文章に従って解決します。



スペシャル・イベントを入れたと、おまえらの仕事はキツくなるぜ。チャライお遊びがしたいってんなら、スペシャル・イベントは取り入れねえこった。

“モンスター(またはゴースト)の徴募”を一番目の命令にした場合

「早起きは三文の得」ではありませんが、あたくしどもミニオンが早起きしたところで酒場に入らずに難儀するのが関の山。どうせ誰もが眠りこけていて、どれだけドアを叩いても、バーテンがそんなに早くから店を開ける気になってくれることあござんせん。ところがどっこい、小銭入れをジャラジャラ振ったらどうぞましょ。どれだけ肝がひどくつても、たちまち地獄耳で聞きつけるぞましょ。



“モンスター(またはゴースト)の徴募”の命令カードには、金のアイコンが描かれていますが、それは以下のルール既定を忘れないようにするためのものです:

このカードは一番目の命令に選んだ場合に、金1つのコストがかかります。命令カードを公開した後、ミニオン・フィギュアを中央ボードへ移動させる前に、あなたはこのコストを支払わねばなりません。もしも金トークンが無い状態でこのカードを一番目の命令に選んだのなら、ミニオン・フィギュアは中央ボードへ移動させるのではなく、命令カードに直接置かれます(そのフィギュアが置かれるはずだった命令のアクション実行スペースを、以降の手番のプレイヤーが利用できるようになります)。

コストの支払いと、邪悪度との関係

コストがである場合、プレイヤーは邪悪度メーターでカウンターを上昇させることでそのコストを支払います。コストの支払いに必要なだけカウンターを上昇させる余地が無い場合、のコストを支払えないことになります。これは、食糧トークンや金トークンのコストを支払いきれない場合と同様のことです。

邪悪度メーターでカウンターを上昇させることがコストの支払いになるのは、以下3つの状況においてです。

1. “食糧の調達”命令を、、あるいはのアクション実行スペースで実行する場合。
2. 一部のモンスター(またはゴースト)を徴募する場合。
3. “給料日”のイベント・タイルか、戦闘カードの『ここだけの話』の効果によって配下のモンスター(またはゴースト)たちに給料を支払う場合。

上記以外のあらゆる状況(その他の戦闘カード、スペシャル・イベント、給料日にモンスター(またはゴースト)をクビにすることなど)では、あなたはコストを支払っているのではなく、「邪悪度を獲得」しているのです。それゆえ、邪悪度メーターの範囲を超えて邪悪度を得る(あるいは失う)ことになった場合、カウンターは単にそのまま邪悪度メーターの端へ留まります。

それを「究極悪」と呼ぶのがあたくしどもの好みぞましょ。完璧なものを更に磨き上げることなど、いったい誰にできてまして?

実例:
“給料日”になりました。プレイヤーの邪悪度カウンターは、あと2マスぶんの邪悪度を獲得するだけの余地しか残されていません。従って、ウィッチとバンバイアの両方の給料は支払えず、どちらかをクビにしなければなりません。彼はウィッチをクビにすることにし、バンバイアの給料のコストとしてカウンターを2マスぶん上昇させました。さらに、ウィッチをクビにした効果により1ポイントの邪悪度が得られますが、邪悪度メーターはすでに端に達しているため、これ以上カウンターを上昇させることはありません。



A game by
Vlaada Chvátil

Illustration: David Cochard

Graphic design: Filip Murmak

Translation: Jason Holt

Lead tester: Petr Murmak

Testers: Milano, Vazoun, Peťa, Rumun, Jěna, Krūpin and many others from the Brno Boardgame club, Elljfo, Roneth, Vodka, Cauty the Paladinslayer and others from club Korunka in Ostrava, Petr, Martina, Vitek, Filip, Ladinec, Vlāda Suchý, Jirka Bauma, and others from clubs Paluba and Kapsa in Prague, Plema, Flygon, Tomáš and others from clubs in Pilsen, Ekklp, Petronilla, Elwen, Tūva Bivod and his friends, and many others from all parts of the Czech Republic.

Special thanks: to dilli and her Slovakian and Austrian gaming friends, and to those nice people organizing Festival Fantazie and Gamecon events.

© Czech Games Edition, October 2009
www.CzechGames.com

Japanese-language distribution: 株式会社 ホビージャパン
www.hobbyjapan.co.jp

〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8
電話: 03-5304-9286 カスタマーサポート (土日祝を除く13:00~18:00)
e-Mail: cardgane@hobbyjapan.co.jp (日本語版についてのお問合せは、こちらまでお願いします。)

Translation: 待兼音二郎 (Ottogiro Machikane)、鈴木康次郎 (Yasujirou Suzuki)、
阿利浜秀明 (Hideaki Aribama)、見田航介 (Kousuke Mita)、岡和田晃 (Akira Okawada)
Editor: 会田 孝 (Takashi Aida)、上田 明 (Akira Ueda)

©2010 HobbyJAPAN Co., Ltd. 無断転載、コピーを禁じます。



本格ルールのサマリー



ほら、ぐだぐだ抜きでのルールの早見表をこしらえてやったぞ。



ただ、注意してほしいところはぎますね……。



おいコラ！ さっそくぐだぐだ言ってんじゃねえぞ！

セットアップ

- 開始プレイヤーを決め、P.7の図に従ってゲームのセットアップを行います。
- スペシャル・イベント・カードをよく切ってランダムに2枚選びます。その時点では伏せたまましておきます。
- 各自が命令カードをよく切り、ランダムに3枚を引いてそのうち2枚を“使えない命令カード”として選択します。全員が選び終わったら、いっせいに公開します。

建設パート

新ラウンド・フェイズ

- 3枚のモンスター(またはゴースト)・タイトルと、2枚の部屋タイトルを引きます。
- 続けて、以下の処理を行います(各年の第4ラウンドは除く):
 - ＝冒険者タイトルを(4人プレイ時は4枚、それ以外の場合は3枚)引き、背景の明るさと絵文字を参考に、弱い者から強い者へと順番に並べます(もしも引いたタイトルが全て同じ強さだったなら、最後の1枚を引き直します)。
 - ＝次のラウンドのイベント・タイトルを公開します。結果が“スペシャル・イベント”だったなら、1年目か2年目かに応じたスペシャル・イベント・カードを表向きにして進行ボードに置きます。

命令フェイズ

- プレイヤー非選択色についての命令を決定します(P.15を参照)。
- 各プレイヤーが3枚ずつ命令カードを選びます。
- 各人が選択した命令カードを公開し、命令に応じた区画のアクション実行スペースにミニオン・フィギュアを、手番順に1体ずつ置いていきます
 - ＝“モンスター(またはゴースト)の徴募”を一番目の命令に選んだプレイヤーは、金1つを支払わねばなりません。
 - ＝ある命令のアクション実行スペースが3つともすでに埋まっている場合、ミニオン・フィギュアはプレイヤーの命令カードの上に置かれます。
 - ＝中央ボードで8つの区画に仕切られた各命令のアクションを、左上の区画から右上へ、左下の区画から右下へと、命令ごとに解決していきます。

＝“食糧の調達”、“悪評の改善”、“インプの徴募”、“トラップの購入”の場合: 矢印の左側に描かれたコスト(もしあれば)を支払い、矢印の右側に描かれたものを獲得します。コストの一部を支払うことで獲得物の一部を得ることはできません。

- スバイの機会を得たプレイヤーは、戦闘カードのうち、任意の1枚の内容をのぞき見することができます。
- 2年目に、“トラップの購入”を行うプレイヤーは、1枚余分にトラップ・カードを引き、手持ちの全トラップ・カードのうち任意の1枚を捨て札にします。

＝“トンネル掘り”、“金の採掘”の場合: プレイヤーはイラストに描かれた数までのインプを働かせることができます。その数より少ないインプを働かせるのでも構いません。IIIのアクション実行スペースにミニオン・フィギュアを置いている場合、働かせるインプの数に関わりなく、追加で1体のインプに現場監督をやらせねばなりません。トロルにこれらの仕事の手助けをさせることはできません。

- “トンネル掘り”の場合、新たなトンネル・タイトルは、既存のトンネルや部屋のタイトルに隣接して配置しなければなりません。2×2マスからなる区域を全てタイトルで埋めつくす配置はできません。トンネル・タイトル1枚を配置することにインプ1体が必要になります。
- “金の採掘”の場合、制圧されていないトンネル・タイトル1枚につきインプ1体を割り当てることで、金1つを採掘することができます。1つのタイトルで複数のインプを働かせることはできません。

＝“モンスター(またはゴースト)の徴募”の場合: III → II → Iと、アクションの実行が通常とは逆順になります。この順序で各人が徴募するモンスターを選択し、雇い入れたモンスターに所定のコストを支払います(なおIIIのアクション実行スペースの場合、食糧1つを追加で支払います)。

＝“部屋の増築”の場合: この場合もアクションの実行が逆順になります。III ないし II のスペースで命令のアクションを実行する場合には、コストとして金1つを支払います。I のスペースで実行する場合にはコストはかかりませんが、その代わり、購入できる部屋がもう残っていないかもしれません。

- 購入した部屋は、制圧されていない任意のトンネル・タイトルと入れ替えます。
- 部屋同士が直接隣接する置き方をするとはできません。
- 1年目には、部屋は定められた場所に置かねばなりません。
- ＝なんらかの理由でアクションを行わない場合、ミニオン・フィギュアを対応する命令カードの上に移動させて、アクションを行わなかったことを示します。

生産および命令カード回収フェイズ

- 未使用のインプ・フィギュア(またはトロル・トークン)があるなら、それらを“生産部屋”で使用することができます。部屋タイトルに示された数だけのインプ(またはトロル)を置くこと(および、追加コストがあるならそれを支払うこと)で、タイトルに図示された生産物を得ることができます。なお、部屋タイトル(訳注:魔法の部屋)で生産されたインプは直ちに生産のために使用することができます。
- ＝1年目には、どの部屋も1ラウンドに1回のみ生産を行うことができます。2年目には、どの部屋も1ラウンドに2回の生産を行うことができます。
- ＝“使えない命令カード”を2枚とも手札に戻します。このラウンドに選んだ3枚の命令カードのうち、一番目の命令に選んだ1枚か、ミニオン・フィギュアが置かれている他のカード1枚かを任意に選択し、手札に戻します。残った2枚を、“使えない命令カード”のスペースへとずらします。

イベント・フェイズ

- イベントは全プレイヤーに影響します。開始プレイヤーから手番順に従って効果を適用していきます。
- ＝給料日: 全てのモンスター(またはゴースト)に対して、コストを支払うか、クビにして邪悪度を1ポイント獲得するかを選択します。
- ＝徴税: ダンジョン内のタイトル2枚につき(端数切り上げ)税金として金1つを支払います。なお、タイトルは制圧されているといまいと、全てが税金の計算対象になります。支払おうにも金が足りないか、あえて支払わない場合、支払わない金1つにつき1つ、ダメージ・カウンターを受け取ります(ゲーム終了時、1つにつき-3点)。
- ＝スペシャル・イベント: スペシャル・イベント・カードの文章に従って処理します。

冒険者フェイズ

- 2人プレイの場合には、プレイヤー非選択色共用の邪悪度カウンターを、1マス上昇させておきます。
- 左端の(つまりもっとも弱い)冒険者は、邪悪度メーターで邪悪度カウンターが最も低いマスにあるプレイヤーのダンジョンへと向かいます。左端から2人目の冒険者は、邪悪度カウンターが次に低いマスにあるプレイヤーのダンジョンへと向かいます。以降も同様に処理します。複数のカウンターが同じマスにある場合、手番順に従って、開始プレイヤーにより近いプレイヤーの邪悪度の方が低いものと見なします。
- ＝このフェイズに新たにダンジョンにやって来た冒険者は、前のラウンドからすでにいる冒険者たちの後ろに置かれます。ただし、ウォリアーの場合はパーティの先頭と入れ替わり、既に置かれている冒険者タイトルは1つずつ後方のスペースへとずらします。

ラウンドの終了

- 全てのインプを巣穴へと戻します。
- 開始プレイヤー・トークンを左隣のプレイヤーに渡します。ただし、これは秋には行いません。

パラディン

- パラディンは1年に1人のみ出現します。
- 邪悪度メーターで“パラディンの堪忍袋の緒が切れる”時点を示すイラストが描かれたマスへとプレイヤーの邪悪度カウンターが到達するか、そのマスを超えて上昇することが最初に発生した時点で、すぐさまパラディンはテントを出て、そのプレイヤーのダンジョンへと向かいます。
- 別のプレイヤーの邪悪度カウンターが“パラディンの堪忍袋の緒が切れる”マスより高く到達し、かつ、現在パラディンを引き受けているプレイヤーのカウンターよりも高いマスにある場合、パラディンはそのプレイヤーのダンジョンへと移動します。
- ＝複数のプレイヤーのカウンターが同じマスに存在する場合、開始プレイヤーにより近いプレイヤーの方が邪悪度が低いものと見なします。
- ＝戦闘パート中にパラディンが別のダンジョンへと移動する場合、受けたダメージ(もしあれば)はそのままで移動します。

戦闘パート

- 進行ボードをひっくり返し、そこに戦闘カードを裏向きのままで順序を崩さずに配置します。
- 戦闘パートは4ラウンドにわたって繰り返されます。冒険者タイトルに置かれたダメージ・カウンターの数がその冒険者のヒット・ポイント以上になると、その冒険者は撃退され、即座に牢獄へと移されます。あなたの戦闘パートは、あなたが冒険者全員を撃退するか、4ラウンドが終わるまで続きます。
- 計画フェイズ: 各プレイヤーが戦闘準備としてトラップやモンスター(またはゴースト)を投入します。この作業は同時進行で行っても構いません。
 - ダンジョン入り口から最も近い、まだ制圧されていないタイトル1つを選択し、ミニオン・フィギュア1つを置くことでそれを示します。
 - ＝トンネル・タイトルには、トラップ1つ、およびモンスター1体を投入することができます。
 - ＝部屋タイトルには、トラップ1つ(ただしコストとして金1つが必要)、およびモンスター2体までを投入することができます。
 - ＝上記に加えて、ゴーストはどのタイトルにでも任意の数だけ投入することができます。
 - ＝トンネルであれ部屋であれ、トラップ、あるいはモンスター(またはゴースト)を全く投入しなくても構いません。

＝制圧されていないタイトルが1つもない場合、あなたは計画フェイズの作業を行わず、代わりに牢獄にいる冒険者タイトル1枚を捨て札にします。

- 戦闘カード公開フェイズ: このラウンド用の戦闘カードが公開されます。
- 戦闘フェイズ: 開始プレイヤーから手番順に従って、各プレイヤーが戦闘を解決していきます。

＝トラップ・ステップ: あなたのトラップ・カードを公開し(必要ならばコストを支払い)、その効果を解決します。シーフ(たち)の冒険者タイトルに描かれたアイコン1つにつき1ダメージずつ、先頭の冒険者からダメージを軽減していきます。その後で、トラップ・カードを捨て札にします。

＝先制呪文ステップ: 戦闘カードに先制呪文のアイコンが描かれており、かつ、冒険者(たち)のタイトルに描かれたアイコンが十分な数だけある場合、先制呪文の効果を解決します。

＝モンスター(またはゴースト)・ステップ: モンスター(またはゴースト)による攻撃を、任意の順序で行います。攻撃を行ったあなたのモンスター(またはゴースト)は倒れ(裏返しにされてねぐらに戻され)、その年が終了するまで、その状態であり続けます。

＝遅発呪文ステップ: 戦闘カードに遅発呪文のアイコンが描かれており、かつ、冒険者(たち)のタイトルに描かれたアイコンが十分な数だけある場合、遅発呪文の効果を解決します。

＝治癒ステップ: 少なくとも1体のモンスター(またはゴースト)が攻撃を行った場合、冒険者(たち)のタイトルに描かれたアイコン1つにつきダメージ・カウンター1つを、先頭の冒険者から取り除いていきます。

制圧ステップ:

＝冒険者たちは、戦闘カードに示された数のダメージを受けます。このダメージはまず先頭の冒険者に適用されます。彼が撃退された場合、残りのダメージ・カウンター(もしあれば)は、後続の冒険者に置かれます。

＝少なくとも1人の冒険者が生き残ったなら、冒険者たちがそのタイトルを制圧したことになります。タイトルを裏返して明るい面を表に向け、プレイヤーの邪悪度カウンターを1マス下降させます。

2年目

＝セットアップ: 進行ボードを裏返して建設パート面に戻し、中央ボードの街のイラストがある部分に新たな戦闘カードを重ねて山札にします。1年目のパラディンも中央ボードに残っていたら、捨て札にします。

＝2人プレイの場合、プレイヤー非選択色共用の邪悪度カウンターを2マス下降させます。

＝以下の要領で新たな開始プレイヤーを決定し、開始プレイヤー・トークンを受け渡します。

- ＝4人プレイ時には、右隣のプレイヤーに渡します。
- ＝3人プレイ時には、左隣のプレイヤーに渡します。
- ＝2人プレイ時には、現在の持ち主から動かしません。

＝1年目と同じく、冬、春、夏の各ラウンドの終了時に、開始プレイヤー・トークンを左隣のプレイヤーに渡します。

＝上記以外は1年目と同様に、建設パートと戦闘パートを行います。

得点計算

- ＝ダンジョンのさまざまな要素から得た得点を公表します。
- ＝称号から得た得点を公表します。
- ＝もっとも多く得点を得た者が勝者となり、地の底大王(アンダーロード)として顕彰されます。
- ＝0点よりも多くの得点を得た全てのプレイヤーは、ダンジョン大王(ダンジョン・ロード)としての正規の免状を手に入れます。

モンスター(またはゴースト)



ゴブリン

ゴブリンはダンジョンでもっとも大きなモンスターではないものの、2ダメージの通常攻撃で先頭の冒険者を倒すことができれば、その勢いに乗じてすぐ後ろにいる冒険者にも追加で1ダメージを与えます。



スライム

スライムのいないダンジョンなんて考えられますか？ スライムは天井から攻撃を仕掛ける(全員に1ダメージを与える)こともできれば、全員の足首にまとわりついて、動けなくさせることもできます。

あなたが2番目のオプションを選んだ場合、冒険者たちはこのラウンドには制圧(および疲労の適用)を行いません。スライムが倒れることに変わりはありませんが、この場合は攻撃を行ったとは見なされず、別のモンスター(またはゴースト)が攻撃を行っていない限り、プリーストは治療を行いません。



ゴースト

このモンスターの不思議なところは、モンスターではないことです。

- 投入可能なモンスター数の上限に、ゴーストはカウントしません。

・特記ない限り、モンスターに適用される呪文やイベントの効果は、ゴーストには適用されません。

・ゴーストは、得点計算の際にはモンスターとしてカウントされません。

・ゴーストは、デーモンのコストとして使用することはできません。

ゴーストは、隊列の先頭にいる冒険者には攻撃を仕掛けることができますが、2番手以降の冒険者には攻撃をすることができます。もし冒険者が1人しかいないのであれば、ゴーストは全く攻撃を行うことができます。



トロル

この毛むくじゃらで気のいい巨人は、ダンジョン内のあちこちでインプの仕事に喜んで手を貸します。あなたがトロルを雇い入れた場合、「生産部屋」に置くインプ・フィギュア代わりにトロルを使用することができます。ただしトロルは、「トンネル掘り」や「金の採掘」の命令アクション実行に用いられるインプの代わりにはなれませんし、得点計算でもインプとは見なしません。トロルが(訳注:戦闘での除去やクビにすることにより)失われたなら、トロル・トークンを山に戻します。

トロルはダメージ3の通常攻撃を行います。食糧1つを支払えば、ダメージは4に上がります。腹いっぱいなら戦場での動きも増すのです。



ウィッチ

ウィッチは混沌の荒っぽい魔法の専門家です。大がかりな呪文(ダメージ4の通常攻撃)を1回か、より手軽な呪文(ダメージ1の選択攻撃)を2回か、どちらかの攻撃を行います。2回の攻撃は、1人の冒険者に集中してもよいですし、別々の冒険者を目標にしてもかまいません。



パンバイア

吸血ほど「邪悪」な行為はありません。パンバイアはどの冒険者にでも喰らいつくことで3ダメージを与えられます。または、ひと囓りしてすぐに逃げることもできます。これは任意の冒険者へ2ダメージを与えた後、カードを表向きのままモンスターのねぐらへ戻し、後の戦闘ラウンドにも再使用できることを意味します。

パンバイアは、プリーストを攻撃することはできません(ただし、バラディンの味は気にならないようです)。つまり、冒険者全員がプリーストであるなら、パンバイアは全く攻撃を行えません。



ゴーレム

ゴーレムのコストは、金1つとトラップ・カード1枚です。ゴーレムを雇い入れる際にはトラップ・カード1枚を捨て札にしなければなりませんし、「給料日」のイベントが発生したなら、さらに1枚トラップ・カードを捨て札にしなければなりません。トラップ・カードが手元にない場合、ゴーレムのコストを支払うことはできません。

ゴーレムはひたすら攻撃を行います。攻撃、また攻撃。4ダメージの標準攻撃を行います。戦いの後も倒れません。表向きのままモンスターのねぐらに戻し、後のラウンドにも再使用することができます。



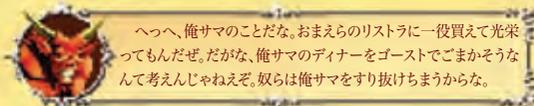
ドラゴン

ドラゴンが吐く火炎のプレスは、冒険者全員に2ダメージずつを与えます。加えて(プリーストは燃えやすい服を着たがる傾向にあるため)ドラゴンが攻撃したラウンドには、治療ステップをスキップします。



デーモン

デーモンは冒険者たちの隊列に飛びかかり、誰かを連れ去ります。デーモンは任意の冒険者へ7ダメージを与えることができます。彼らはショックのあまり、このラウンドには制圧を忘れてしまいます。タイトルの制圧(および疲労の適用)をスキップして下さい。加えて、デーモンのコストを支払う際には、のコストに加えて、モンスター・タイトル1枚を捨て札にすることも必要になります。せめてもの慰めは、「給料日」にデーモンに食べられてしまったモンスターには給料を支払わなくてよいことです。



へっへ、俺サマのことだな。おまえらのリストラに一役買って光栄ってもんだぜ。だから、俺サマのデザイナーをゴーストでごまかそうなんて考えんじゃねえぞ。奴らは俺サマをすり抜けちまうからな。

生産部屋

生産部屋は1年目のにのみ入手できます。それぞれの部屋で、1年目には各ラウンドに1回、2年目には各ラウンドに2回まで生産を行うことができます。生産を行うには、タイトルに示された数のインプ・フィギュアかトロル・トークンが必要となります。



にわとり小屋、きのこ床

これらの部屋では食糧が生産されます。にわとりは地上に近い場所を好み、反対にきのこ床は地下深くでよく生育します。



みやげ物屋、ニセ金工場

これらの部屋では金が生産されます。みやげ物屋は客引きのため地上の近くに置くべきです。ニセ金工場はむろん違法なものですので、地下深くに隠されるべきでしょう(中には、ニセ金よりも陶製のインプ・マグカップを造ってしまうの方が「罪深い」と信じている者もいるようですが)。



工房

トラップの製造には大きな騒音を伴います。それゆえ、この部屋はダンジョンの端に配置するのが最適でしょう。この部屋で生産を行うことでトラップ・カード1枚を引くことができます。なお、2年目にトラップを購入する際の追加ルールは、この部屋で生産されるトラップには適用されません。



工具置き場

インプたちに何本か余分なつるはしを与えておけば、許可を与えようと与えまいと、彼らは間違いないトンネル掘りを開始します。この部屋で生産を行うことで、通常のルール制限に従ってトンネル・タイトル1つを新たに配置することができます。ただし、このトンネルは工具置き場に置かれる2体のインプ・フィギュアによって掘られるため、(訳注:「トンネル掘り」の命令の場合と違って)新たに掘られるトンネル・タイトル右上にインプ・フィギュア1体を置く必要はありません。



印刷所

新聞での書かれ方が気に入らないなら、自分で刷ってしましましょう。ダンジョンの中心部に設けられた印刷所で生産を行うことで、「我がダンジョンの主、またまた子猫を助ける」、「我がダンジョンの主、献血キャンペーンの先頭に立つ」といった逸話によって一般大衆に感銘を与えることができます。



魔法の部屋

「魔法の部屋」と呼ばれるこの趣味良く設えられた部屋は、ダンジョンの中心部に設けられます。この部屋に2体のインプを送りこんでロマンティックなデザイナーでもてなすと、3体目のインプが飛び出します。魔法の力です!

このインプはすぐに巣穴に追加されるので、そのまま生産に従事させることができます。また、なんとこの部屋でトロル・トークンを働かせることもできます。私達が何を口出しできるでしょうか? 彼らは「本当に」インプが大好きなのです。

戦闘部屋

戦闘部屋は2年目のにのみ登場します。これらの部屋の効果は、その部屋で戦闘が起きた場合のみ発揮されます。戦闘以外の状況ではもちろん、他のタイトルで発生した戦闘に対しても、これらの部屋は何ら効果をもたらしません。



訓練所

ここでは、ゴブリンとトロルが武芸を学んでいます。この部屋では、ゴブリンとトロルの攻撃はそれぞれについて、ダメージが+1されます:トロルは4ダメージの攻撃を仕掛けることができます(食糧を使えば5ダメージ)。ゴブリンは通常攻撃で3ダメージを与え、それにより冒険者を倒せた場合には後続の冒険者に2ダメージを与えることができます。



暗室

いいえ、ここは写真を現像する場所ではありません。ただ単に真っ暗な部屋です。この部屋では、パンバイアとウィッチの攻撃はそれぞれ、ダメージが+1されます。パンバイアは4ダメージの選択攻撃を行うか、3ダメージを与えて逃げるすることができます。ウィッチは5ダメージの通常攻撃か、2ダメージの選択攻撃2回を行うことができます。



迷路

迷路は長いトンネルのような部屋です。あなたはここに2つのトラップを投入でき、しかもそれでいて、通常の部屋の場合とは違って金1つを支払う必要がありません。ただし、この部屋にはモンスターは1体しか投入できません。

迷路に2つのトラップを投入する場合、解決順はあなたが自由に決められます。シーフのダメージ軽減能力は、1つ目のトラップによるダメージを残らず軽減した上で余りがあるなら、2つ目のトラップに対して適用されます。得点計算時、迷路は部屋であると見なされます。



魔法除去の部屋

いいえ、これは「魔法の部屋」と対になる部屋ではありません。この部屋での戦闘において、冒険者たちは呪文を使うことができなくなり、先制呪文ステップと遅延呪文ステップがスキップされます。

トラップとモンスター(またはゴースト)は通常通りに機能します(ウィッチですら、この部屋の効果を全く意に介しません)。

得点稼ぎの部屋

得点稼ぎの部屋は2年目のにのみ入手できます。それらは、ゲーム終了時まで制圧されていないければ、あなたにボーナスの得点をもらえます。これらの得点は、制圧されていない部屋としての2点にそれぞれ追加して与えられます。2年目の戦闘が終わったとき、自分のモンスター(またはゴースト)を表向きに戻すのを忘れないでください。モンスターたちは、得点として計算されるのがとにかく大好きなのですから。



カフェテリア

タイトルに描かれたモンスター(トロル、ゴブリン、スライム、ウィッチ)1体につき1点を得ます。(これらのモンスターはみな、食糧を食べます。ドラゴンも食糧を食べます。ただし、ドラゴンだけは、すぐに大食い競争を始めてしまうので、ドラゴンが残っていたとしても、一切得点は得られません)



礼拝堂

もちろん、パイオルガンが備えられています。不吉な短調を奏で、ゴーストとパンバイア1体につき2点を得ましょう。(そう。この部屋があればゴーストも得点になるのです)



伏魔殿

ゴシック様式のアーチ、大理石の台座、奇怪な像、そして異なる次元界への門。デーモン、ゴーレム、ドラゴン1体につき2点を得ます。



栄誉の殿堂

ここはあなたが栄誉の証やトロフィーを保管しておく場所です。称号独占1つにつき2点(2人プレイ時、および3人プレイ時には1点)を得ます。なお、他の部屋とは異なり、この部屋から得られる勝利ポイントは、称号を決定する際に得られます。