

セブンミッションズ MISSIONS

ゲームデザイン：鈴木銀一郎
プレイ人数 2人
(1・3人でもプレイ可能)
プレイ時間 60分

イラスト：九月姫

ルールブック

1. はじめに



ここはウルフレンド。人間や亜人間、モンスターたちが住まい、剣と魔法と神々が支配する世界だ。そしてきみは諸国遍歴の旅に出ようとしている冒険者の卵。いくばくかの貨幣を持ち、一人で旅に出る。旅に出れば、いろいろな土地で、さまざまなめぐり合いがあるだろう。行く手にモンスターが出現し、先に進めなくなることもあるだろう。しかし、きみは神に選ばれし冒険者なのだ。旅の途中で仲間をふやし、魔法や剣の腕を磨き、入手したマジックアイテムの力をもって、邪悪なモンスターたちを倒し、神から与えられたミッションを完遂しなければならない。

しかし、冒険者はきみだけではない。最後のミッションを先に完遂したものだけが、神の寵愛をうけた真の勇者となるのだ。

本ゲームは2人用のカードゲームだが、ルール後半に記載されている追加ルールを採用することにより、1人や3人でも遊ぶことができる。ルールは、その部分を除き、2人で遊ぶことを前提に記してある。

2. カードの見方

このゲームはダイスとカードで遊ぶ2人用カードゲームだ。6面体ダイス2個と、カード145枚(他に早見表カードあり)、そしてこのルールブックが含まれている。カードにはいろいろな種類があるので、それらのデータの見方をカードの種類別にここに記載しておく。続くルールを読みながら、必要に応じて参照してほしい。

● キャラカード

冒険を行うきみ自身を表すカードがキャラカードだ。5種類のキャラが存在し、それぞれ0レベルのもの5レベルのものが1枚ずつある。キャラカードは、(除外されない限り)常に場に存在し続ける。きみは戦闘フェイズ中、キャラカードをモンスターとの戦闘に1回だけ参加させることができる。まだ戦闘に参加していない段階であれば、そのキャラカードが持つ特殊能力を1回だけ使用する(そして追加のドロローや金貨値を得る)ことができる。特殊能力を使用したときは、再度特殊能力を使用したり、戦闘に参加したりできないことを示すため、カードを横向きにすること。



① カード名

カードはカード名で区別する。日本語と欧文の2種類で記載されているが、日本語を正式とする。なお、ルール上、カードを特定する際に「ディアーネ」などと指定する場合がある。この場合、「ディアーネ」だけでなく、「女王戦士ディアーネ」もその対象となるので、注意してほしい。

② カードの種類

カードの種類(キャラ)をシンボルで表している。仲間カードと似ているが色が異なる(赤)。

③ 攻撃力

ダイスと数字つきシンボルでキャラの攻撃力を表している。たとえばダイス2個とハート「2」のシンボルは、「2D+2」、つまりダイスを2個振って出た目の合計に2を加えた値を「モンスターに与えるダメージの量」として表している。

④ レベル

きみが移動を行って、ランドを場に1枚追加するたび、キャラのレベルが1上がる。ゲーム開始時は0レベルのキャラカードを使い、4レベルまではそれを使い続ける。そしてきみが5レベルに達したら、キャラカードを5レベルのものに切り替える。なお、相手より先に自分のキャラのレベルを7レベルにすることが、ゲームの目的だ。

⑤ スキル

スキルは、キャラが使用できるスキルカードの種類を示している。スキルには4種類あり、赤はファイタースキル、黄はシーフスキル、緑はメイジスキル、青はクレリックスキルを表している。また、数字はその熟練度を表していて、熟練度によって、同じスキルを使用した場合でも効果が変わる場合がある。複数の種類のスキルをもつキャラもいる。

⑥ カードの特殊能力

個別のキャラが持つ、特別な能力についてここ(カード名の下)に記してある。その効果はテキストやアイコン、またはそれらの組み合わせで記している。代表的なアイコンについては、次の通り。



自分の山札から数字の枚数分ドロローして手札に加える。



金貨値を数字分受け取る。

ただし、どちらの場合も、このカードが戦闘に参加した場合は受け取れないし、これらの効果を受け取ってしまったら、戦闘に参加できなくなるので、注意すること。

⑦ 獲得コスト

キャラカードのうち、両プレイヤーが選ばなかったキャラの5レベルのカードは、ゲーム中、仲間カードとして扱う。そのため、きみはそれらのカードをゲーム中に獲得することができる(仲間カードの項参照)。5レベルのキャラカードには、そのときの獲得コストがここに記されている(0レベルキャラのカードにはない)。

※0レベルキャラカードの裏面には、そのキャラクターの解説が記されている。なお、それらのデータは、ゲームには影響しない。

● 仲間カード

仲間カードは、主としてきみが冒険中に遭遇するモンスターと戦うときに、きみを助けてくれる存在だ。プレイヤーは手札から仲間カードをプレイすることで、それを1回だけ戦闘に参加させ、モンスターにダメージを与えることができる。仲間カードはいつでもプレイでき、またプレイした仲間カードはキャラカードと同様に、まだ戦闘に参加していない段階であれば、その特殊能力を1回だけ使用する（そして追加のドロウや金貨値を得る）ことができる。特殊能力を使用したときは、再度特殊能力を使用したり、戦闘に参加したりできないことを示すため、カードを横向きにする。

仲間カードはキャラカードによく似ているが、ゲーム開始前にプレイヤーが担当を選ぶキャラカードとは異なり、ゲーム中に両プレイヤーがバザールから獲得し、その後手札からプレイする。

① カード名

キャラカードと同じ。

② カードの種類

カードの種類をシンボルで表している。キャラカードと似ている色が異なる（青）。

③ 攻撃力

数字つきシンボルでこの仲間の攻撃力を「モンスターに与えるダメージの量」として表している。キャラと異なり、数字のみなので、仲間だけで攻撃するときは、ダイスを振る必要はない。キャラと一緒に攻撃に使用するとき、キャラの攻撃力にこの数値を加算する。

④ 獲得コスト

プレイヤーは仲間カードを、ゲーム中、ここに記された獲得コストを支払うことによってバザールから獲得しなければならない。獲得コストは、金貨値によって支払う。

⑤ スキル

キャラと同じ。

⑥ カードの特殊能力

キャラと同じ。

⑦ プレイシンボル

この仲間カードを使用（手札からプレイ）したのちに、カードをどうするのかについてシンボルで示している。詳しくは次のとおり。



プレイしたのちに捨てる札とする。	プレイしたのちにゲームから除外する。	プレイしたのちに他のカードにくっつけておく。
------------------	--------------------	------------------------

● モンスターカード

きみの冒険を妨げるモンスターを表している。きみのランドにモンスターがいますわっている間は、きみは冒険を続けられない。プレイヤーは、手番中にバザールから獲得したモンスターカードをランド上に配置できる。



① カード名

キャラカードと同じ。

② カードの種類

カードの種類をシンボルで表している。

③ 試練レベル

きみの冒険中、モンスターが行く手に現れる。きみが自分や対戦相手の前にモンスターを出現させようとするとき、そのモンスターの試練レベルとキャラのレベルを比較し、その出現が可能かどうかを判定するために使用する。

④ ヒットポイント

数字つきシンボルでこのモンスターの防御力を表している。戦闘において、攻撃に参加するきみのキャラや仲間の攻撃力の合計（ダメージの合計値）がこのヒットポイント以上に達すれば、このモンスターを倒すことができる。

⑤ 獲得コスト

本ゲームにおいて、きみは、行く手に現れるモンスターを倒すだけでなく、自分やライバルである対戦相手の前にモンスターを出現させて、その冒険を妨害する。こうした目的のモンスターも仲間カードと同じように、ゲーム中に、ここに記された獲得コストを支払うことによってバザールから獲得しなければならない。獲得コストは、金貨値によって支払う。

⑥ カードの特殊能力

キャラと同じ。

⑦ プレイシンボル

仲間カードと同じ。

● スキルカード／アイテムカード／ミラクルカード

スキルカードは、戦闘中にプレイするカードであり、戦闘に参加しているキャラや仲間が一定の条件を満たしていれば、その攻撃力（モンスターに与えるダメージ量）をアップさせたりして戦闘結果を有利にする。アイテムカードは、キャラや仲間が装備させてその能力をアップさせる。ミラクルカードは、プレイ後ただちにランドに配置し、そのランドに出現しているモンスターを強化するカードだ。

これら3種類のカードは、1つの山札となり、そこからゲームに登場し、カードの見方も似通っているの、ここにまとめて紹介する。

なお、アイテムカードは、装備したキャラや仲間が除外されたり、捨て札になったときは、運命を共にする。

① カード名

キャラカードと同じ。

② カードの種類

カードの種類をシンボルで表している。本のシンボルがスキル、宝箱のシンボルがアイテム、太陽と月のシンボルがミラクルを表す。

③ 獲得コスト

プレイヤーは、これらのカードについても、ここに記された獲得コストを支払うことによってバザールから獲得しなければならない。獲得コストは、金貨値によって支払う。

④ カードの特殊能力

キャラカードと同じ。スキルカードの場合、戦闘に参加しているキャラカードや仲間カードのいずれかが、記載されている条件を満たしていないと、この特殊能力の効果（モンスターに与える追加のダメージなど）は発揮されないので、注意すること。

⑤ プレイシンボル

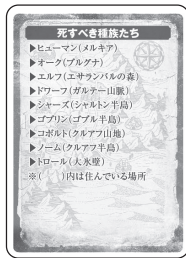
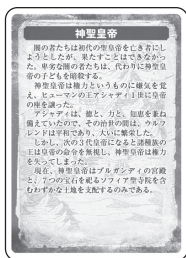
仲間カードと同じ。



● ミッション達成カード

きみが冒険中、あるランドに出現したモンスターを倒したら、その土地は安全な土地になる。それを表すのがミッション達成カードだ。ミッション達成カードはそうしたランドの上に配置する。このカードが置かれたランドには、もう誰もモンスターカードを配置することはできなくなる。またこうしたランドを破壊することもできない。ミッション達成カードは手札に入ることはない。わきにまとめておき、必要になったらそこから取って使用（配置）する。

ミッション達成カードの裏面には、本ゲームやモンスターメーカーの舞台となっている「ウルフレンド」の世界観や歴史についての解説が記されている。なお、それらのデータは、ゲームには影響しない。



● 貨幣カード

貨幣カードには、金貨、銀貨、銅貨の3種類がある。プレイヤーは手番中いつでも貨幣カードをプレイすることができる。貨幣カードをプレイしたとき、プレイヤーは金貨値を受け取る。金貨は金貨値3、銀貨は金貨値2、銅貨は金貨値1をもたらす。受け取った金貨値は、支払いに充当して消費しない限り、手番中残り続け、また累積する。ただし、次の手番に持ち越すことはできない。プレイヤーはバザールからカードを獲得するときや、貨幣カードを獲得するとき、その獲得コストとして示されている金貨値を支払わなければならない。

なお、貨幣カードは除外されることになったとき、対応する山に戻さなければならない。



① カード名

キャラカードと同じ。

② カードの種類

カードの種類をシンボルで表している。

③ 獲得コスト

プレイヤーは、貨幣カードについても、ここに記された獲得コストを支払うことによって場から獲得しなければならない。獲得コストは、金貨値によって支払う。

④ 金貨値

貨幣カードを手札からプレイしたとき、プレイヤーはここに記された分だけ金貨値を受け取る。受け取った金貨値は消費するまで蓄積していく。プレイヤーは、さまざまなコストとしてその金貨値を消費することができる。使いきらなかった金貨値は次の手番までは持ち越せず、手番終了時に残っている金貨値は失われる。

⑤ 特殊能力

貨幣カードが持つ能力がアイコンで記されている。貨幣カードをプレイし、金貨値を受け取る代わりに、その特殊能力を使用して、ドローの効果を受け取ってもよい。このほかに金貨の特殊な使用方法は10ページ「移動フェイズ」を参照すること。

3. プレイの準備

対戦相手とダイスを1回ずつ振りあい、イニシアチブ・プレイヤーを決めよう。イニシアチブ・プレイヤーは、先手番を選ぶか、もしくは相手より先に自分の担当するキャラクターを選ぶかを選択する。

キャラクターは、ディーネ、ロリエーン、アルシャルク、リンク、カサンドラの5人の中から選ぶ。キャラクターは基本的に2D6（6面体ダイスを2個振った出目の合計）の攻撃力をもつが、その他の能力はスタート時からそれぞれ異なっている。さらに、きみのキャラが5レベルに成長すると、また大きく変化する。

イニシアチブ・プレイヤーの選択にしたがい、まず先手番プレイヤーが決まる。後手番になったプレイヤーが先にキャラクターカードをすべて取り、その中から自分の担当キャラクターを選んで受け取る（レベル0とレベル5のカードを2枚セットで受け取る）。そして残りを先手プレイヤーに渡す。先手プレイヤーも残ったカードの中から自分の担当キャラクターを選んで受け取る。

どちらも選ばなかったキャラカード（合計6枚）は、レベル0とレベル5に分ける。レベル0の方は今回使わないので、箱にしまう。レベル5の方は、仲間カードの山に混ぜこむので、わきよけておく（後述）。

両プレイヤーは担当キャラとして受けとったカードのうち、0レベルのほう（0レベルキャラ）を自分の前に表にして配置する。5レベルキャラの方のカードは、その下に重ねておく。ゲーム中、きみが5レベルになったら、これらのカードを入れ替え、5レベルキャラのほうを上にする。いったん入れ替えたら、何が起きても（きみのレベルが4以下になっても）もとに戻すことはない。

こうして自分の担当キャラクターが決まったら、両プレイヤーはそれぞれ「金貨」1枚、「銀貨」1枚、「銅貨」5枚を初期手札として受け取る。つまり、ゲーム開始時には、各プレイヤーの「自分の山札」はない（自分の山からドローするときに捨てる山から作る）。

次に仲間カード26枚に、さきほどのわきによけておいた3枚の5レベルカードをひとまとめにしてシャッフルし、伏せて山札（これを「仲間の山」と呼ぶ）としてテーブルに積む。そしてその上から5枚をめくって公開し、山のわきに1列に並べる。もしこの5枚の中に5レベルキャラクターが含まれていたら山札に戻す。また同名カードが含まれていたら、各同名カードのうち1枚だけを残して山札に戻し、シャッフルしてから別のカードをめくり、5枚になるようにする。5レベルキャラと同名カードがなくなるまでこれを繰り返す。なお、こうして仲間の山に混ぜ込まれたキャラカード（5レベル）は仲間カードとみなす。

さらに、モンスターカード28枚をひとまとめにしてシャッフルして山札（これを「モンスターの山」と呼ぶ）として仲間の山の隣に配置し、その上から5枚をめくって公開し、山のわきに1列に並べる。この5枚の中に試練レベル5以上のカードが含まれていたなら、それらをすべて山札に戻し、シャッフルしてから別のカードをめくり、5枚になるようにする。試練レベル5以上のカードがなくなるまでこれを繰り返す。

それから、アイテム、スキル、ミラクルカード（合計26枚）をひとまとめにしてシャッフルして山札（これを「魔法の山」と呼ぶ）としてモンスターの山の隣に配置し、その上から5枚をめくって公開し、山のわきに1列に並べる。もしこの5枚の中にアイテムカードが含まれていたら、それらをすべて山札に戻し、シャッフルしてから別のカードをめくり、5枚になるようにする。アイテムカードがなくなるまでこれを繰り返す。

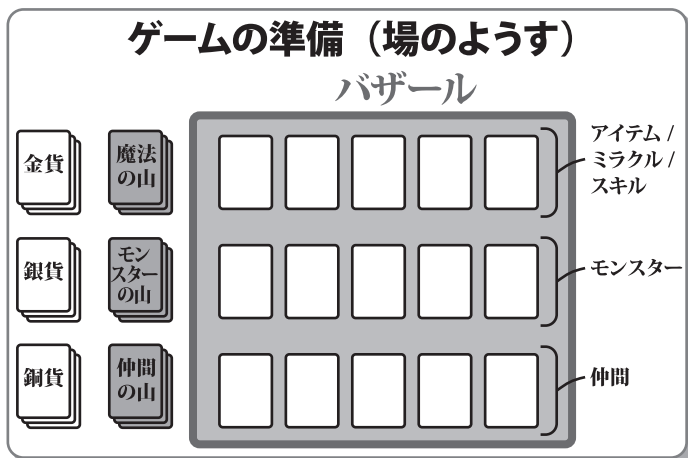
残った貨幣カード（金貨、銀貨、銅貨）の、金貨6枚、銀貨6枚、銅貨6枚をそれぞれひとまとめにし、個別の貨幣の山（金貨の山、銀貨の山、銅貨の山）とする。そしてそれを表向きの山としてテーブル上に配置する（残った貨幣カードは2人プレイでは使用しないので、箱にしまっておく）。

いま場に公開されている15枚（3列×5枚）のカードを「バザール」と呼ぶ。プレイヤーがゲーム中に獲得できるカードは、これら15枚のカードと、金貨、銀貨、銅貨である。「バザール」のカードが「獲得」や「除外」によってなくなったら、（山が残っている限り）同じ山からめくって補充する。

貨幣カードはゲーム中に除外されたら、対応する山に戻す。

貨幣以外のカードは、ゲーム中に除外されたら、箱にしまう。ゲーム中、再び使用されることはない。

ミッション達成カードは脇にひとまとめしておく。これで冒険に出る準備は完了だ。



4. ゲームの流れと勝利条件

きみは旅に出る。手札から1枚（何のカードでもよい）を裏にして自分のキャラの隣に並べると、きみは1つの土地を旅したことになり、きみのキャラのレベルが0から1に上昇する。

このとき裏にして出したカードは以後「ランド」と呼ばれる。

1レベルになって、初めてきみは冒険者として認められ、「仲間」のカードを獲得する権利が生じる。（それ以外のカードは0レベルであっても獲得できる）

ランドにはモンスターの登場という「試練」がいつ降りかかるかもしれない。襲ってきたモンスターを倒すと、きみは1つのミッションを達成したことになり、そのランドの上には「ミッション達成」カードを配置する。以後、きみの強さを恐れて、そのランドにモンスターが現れることは、もうない。

ランドは1列に順番に並べなければならない。最初に並べたランド（1枚目）は1レベルランド、2枚目は2レベルランドと呼ばれ、きみのキャラクターレベルはランドの数に応じて上昇してゆく。

勝利条件はきみが（対戦相手よりも先に）7レベルになること。それを前提にして、具体的には、次の3つの形がある。

- ① きみが自分の7レベルランドに「ゴールドドラゴン」を出現させて、それを倒した。
- ② きみが7レベルになり、対戦相手が次の手番中にきみのランドにモンスターを出現させなかった。
- ③ きみが7レベルであり、対戦相手がきみのランドに出現させたモンスターを、次のきみの手番中に全て倒した。（たいいていは③の形になるであろう）

なお、この勝利条件を満たしていない場合でも、山札がなくなり、「バザール」のカードが14枚以下になれば、その時点で次の条件で勝利判定を行う。

また、大会などでプレイ時間が決められているときも、その時間でプレイを打ち切り、下記の条件で勝利判定を行う。

- ① モンスターが残っているランドを除外したのち、互いに自分のランドの数を数える。その数の多い方が勝ち。
- ② それが同点なら、ミッション達成カードが配置されているランドの数が多いほうが勝ち。
- ③ それも同点なら、自分のデッキ（手札、場にプレイ中のもの、捨て山にあるものも含め）に含まれる仲間の数が多いほうが勝ち。

それでも同点である場合は、引き分けとする。ただし、どうしても勝敗を決めなければならない場合は、互いに2D6を振り、先に相手より大きい出目合計値を出した方が勝ちとする。

5. 手番に行くこと

プレイヤーは、自分の手番に次の（1）～（7）のフェイズを実行する。これらのフェイズを行うかどうかや、行う順番は自由であるが、戦闘フェイズは必ず実行しなければならない。また、手番終了フェイズを実行すると、もう他のことは何もできなくなる。なお、「1回だけ」と限定されていないフェイズは何度実行してもかまわない。

プレイヤーは手番中、支払いに必要な金貨値を得たり、追加のドローを得たり、またはその他のカードの持つ特殊能力の効果を得るため、いつでも手札をプレイし、その特殊能力を使用して効果を得ることができる。手番プレイヤーはまた、いつでも自分のキャラカードのもつ能力を発動させてもよい。プレイした仲間カードの特殊能力や、キャラの特殊能力を使用した場合、そのカードを横倒しにして、そのことを示さなければならない。

ただし、そうした行為により、キャラカードやプレイした仲間カードが戦闘に参加できなくなる場合があるので注意すること。

(1) 探索フェイズ

このフェイズは1手番中に1回だけ行うことができる。3つの山札（仲間の山、モンスターの山、魔法の山）のうちの1つを選んで、その山の一番上のカードをめくって、自分だけ確認して戻す。このフェイズを実行するのには、何のコストもかからない。

(2) バザール介入フェイズ

このフェイズは1手番中に1回だけ行うことができる。

コストとして金貨値1を消費してバザールにある15枚のカードのうち1枚を選んでゲームから除外（箱にしまふ）する。その後ただちに山札から補充する。

（カサンドラの特特殊能力はこのフェイズと別に使用してよい）

(3) 戦闘フェイズ

このフェイズは1手番中に1回だけ行わなければならない。

このフェイズ中、プレイヤーは可能な限り戦闘を何回でも（0回でも）行うことができる。そして戦闘をそれ以上行わないと決めたら、「戦闘終了宣言」を行わなければならない。戦闘を1回も行わない場合でも、戦闘終了宣言は行う必要がある。ひとたび戦闘終了宣言が行われたら、もう戦闘を行うことはできない。

宣言後、もしきみのランド上にモンスターが（倒されずに）残っていたら、そうしたランドの数と同枚数だけきみのランドを除外する。除外する順序は、より高いレベルのランドから優先的に除外する。ただしこのとき、ミッション達成カードが配置されているランドは取り除かない。

除外されたランド上にモンスターカードが配置されていたら、そのモンスターをプレイしたプレイヤーの捨て山へ移す。いっぽう、配置されていたミラクルカードはゲームから除外される。

この処理が終了すると戦闘フェイズは終了する。

戦闘の手順

各戦闘は次のルールに従って実行する。

モンスターが存在する自分のランド1つと、戦闘に参加させる自分のキャラカード、プレイしている仲間カードを何枚でも選んで戦闘を宣言する。ただし、カードが横倒しになっているキャラや仲間を戦闘に参加させることはできない。このときもし手札の中にスキルカードがあれば、それもプレイして、モンスターに与えるダメージを増加させたりしてもかまわない。スキルカードは、特定の条件を満たしているキャラや仲間が戦闘に参加しているときのみ、追加のダメージをモンスターに与える効果を持つ。スキルカードは、ダイスを振ったあとにプレイして、あとからダメージを追加してもかまわない。

戦闘は「モンスター」のいるランドごとに（1回の手番中に）1回だけ実行することができる。あるランドでは戦闘を行い、別のランドでは行わないというのでもかまわない。ただし、1枚のカードの能力を複数の戦闘に適用したり、振り分けたりすることはできない。

1回の戦闘に同名の仲間カード2枚以上を参加させることもできない。

もし、手札にあるアイテムカードを装備できるキャラや仲間がいれば、プレイして装備させてから戦闘を行ってもよい。アイテムカードはキャラや仲間1枚につき1枚しか装備させることはできない。

きみのキャラが装備していたアイテムは、戦闘後も捨て札になることはない。ただし、アイテムを取り替えるときは、前のアイテムはゲームから除外される。

キャラカードが戦闘に参加する場合、きみはダイスを振る。そしてその目目により（必要なら修正値を加えて）キャラがモンスターに与えるダメージ量を判定する。仲間が戦闘に参加する場合、そのプレイした仲間カードの攻撃力をそのダメージに加算する。スキルカードやアイテムカードの特特殊能力によって追加ダメージが与えられる場合は、それも加算する。

そして最終的な合計ダメージとモンスターのヒットポイントを比較し、ダメージがヒットポイント以上なら、モンスターは倒されてゲームから除外される。

1つのランド上に複数のモンスターがいる場合、そのうちの1匹だけ（あるいは2匹だけ）を攻撃してもよい。何匹を攻撃するかはダイスを振った後で決めてよい。同じランド上ならダメージの割りふりが可能である。

きみのキャラカードは1枚しかないため、きみが1回の手番中にダイスを振れるのは1回だけである。複数のランドにモンスターが出現していたら、どのランドでダイスを振るか決めること。もし、仲間カードの攻撃力だけで他のモンスターを倒せるなら、そうしてかまわない（ぜひそうすべきだろう）。

手札のスキルカードは何枚でもプレイしてもかまわないし、ダイスを振ってその出目を確認してから、（モンスターを倒すために足りない分を）スキルカードをプレイすることで補ってもかまわない。

1つの戦闘に参加したキャラや仲間カードは、カードを横にして、この手番中にはもう他の戦闘に参加したり、特殊能力を使用したりできなくなったことを表示すること。

戦闘に参加するキャラカードや仲間カードの持つ攻撃力をあえて使用せず（ダメージに加算しない。キャラの場合ダイスも振らない）に、そのキャラや仲間スキルカードだけを使用させて（そうしたキャラや仲間によりスキルカードの特殊能力による追加ダメージを得る）もかまわない。戦闘に参加したキャラや仲間を除外する能力を持つ、「ゴーゴン」との戦闘において、そうしたやり方は有効である。

なお、あるランド上のモンスターがすべて倒された場合、ただちにその上にミッション達成カードを1枚配置すること。戦闘後に、攻撃対象となったモンスターが倒されなかった場合、そのモンスターカードはそのまましておく。ダメージが次の手番以降までモンスターに蓄積することはない。

※仲間になった5レベルのキャラカード

ゲーム準備の時に仲間の山に混ぜ込まれた5レベルのキャラカードを戦闘に参加させるとき、その攻撃力は「2D」を省いたものとして扱う。たとえば「女王戦士ディーネ」なら、「2D+4」ではなく「+4」とみなす。

(4) 移動フェイズ

きみのランド上のどこにもモンスターが存在していない状態なら、1回だけ移動を実行することができる。最初に移動するときは、手札を1枚選んで、それを伏せてきみのキャラカードの右に配置する。2枚目以降の場合は、その右側に1列に並べてゆく。最初の1枚を「1レベルランド」、2枚目を「2レベルランド」（以下同様）と呼ぶ。きみは移動前は0レベルだが、1レベルランドを配置していれば1レベルに、2レベルランドを配置していれば、2レベルになったとみなす。

移動をした後、もしきみのレベルがまだ対戦相手より低い場合には、「金貨カード」1枚を手札から除外することによって、ただちにきみには、追加の移動をもう1回実行する権利が与えられる。

この追加の移動については、可能なら（手札に「金貨」があれば）きみが対戦相手のレベルに追いつくまで立て続けに何回でも実行してよい。

移動の結果、きみが5レベルになったら、きみのキャラカードを成長型のものと（0レベルのものを5レベルのものに）交換する。この交換により、キャラの能力が増えたり、または一部失われることがあるので注意すること。

(5) 獲得フェイズ

コストとして「金貨値」を消費して、「バザール」にあるカードや「貨幣カード」（金貨、銀貨、銅貨）を獲得することができる。コストを支払える限り、何枚獲得してもかまわないが、獲得のフェイズは1枚ずつ順番に実行すること。バザールにあるカードを獲得したときは、獲得したカードを自分の手札に加える。そして対応する山札から直ちに1枚めくってバザールのカードを補充し、常に公開されているカードが（各山札につき）5枚になるようにする。

ただし、きみが0レベルの時は、きみは「仲間カード」を獲得することができない。またゲームの準備段階で仲間の山に混ぜ込んだ5レベルのキャラカードは、ゲーム中は仲間カードとみなすが、きみのキャラが「成長型キャラ（5レベル）」に達していない間は獲得することができない。

獲得して手札に加わったカードは、すぐにそれをプレイしてかまわない。

前述のとおり、キャラカードや仲間カードのもつ特殊能力を使用し、金貨値やドロウを得たプレイヤーは、そのキャラカードを横倒しにして、そのキャラがさらにその能力を使用したり、戦闘に参加できないことを表示しなければならぬ。

(6) モンスターフェイズ

モンスターカードやミラクルカードをプレイし、それを対戦相手や自分のランドの上に配置する（くっつける）ことができる。自分のランドに自分でモンスターを配置し、これと戦闘してミッションを達成することは、戦術として認められる。

ただし、このとき、次の制限とルールが適用される。

- ① 相手のランド上にモンスターカードを配置する場合、モンスターの試練レベルより低いレベルのランド上にはプレイできない。たとえば試練レベルが1の「デザートオーク」は、どのレベルのランド上にもプレイできるが、7レベルの「ゴールドドラゴン」は7レベルランド上にはプレイできない。
- ② 自分のランド上にモンスターカードを配置する場合は、逆にモンスターの試練レベルより高いレベルのランド上にはプレイできない。「ゴールドドラゴン」はどのレベルのランド上にもプレイできるが、「デザートオーク」がプレイできるのは1レベルランドの上のみである。
- ③ 1つのランド上にプレイできるモンスターカードは原則として1枚のみである。ただし、【共同攻撃】の能力を持つモンスターは、同名のものに限り何枚でも同一ランド上にプレイしてよい。
- ④ 「ミッション達成カード」が配置されているランド上には、モンスターカードもミラクルカードも一切プレイできない。
- ⑤ ミラクルカードはランド1枚の上に1枚だけ配置でき、その効果はそのランドにいるモンスター全てに及ぶ。ミラクルカードのみをプレイしてもよい。ミラクルカードだけが置かれたランドは、きみに何の影響も与えない。
- ⑥ モンスターが残っているランドに【共同攻撃】のある同名の「モンスター」を追加で配置したり、ミラクルカードを配置してもよい。
- ⑦ モンスターを1枚プレイするたび、きみは1枚ドロウすることができる。

(7) 手番終了フェイズ

手番プレイヤーは、戦闘フェイズを1回だけ実行し、その他の実行したい全てのフェイズを実行し終えたなら、「手番終了」を宣言する。いったん手番終了を宣言したら、もう他のフェイズを実行することはできない。

宣言したら、きみがこの手番中にプレイしていたカードのうち、スキルカードをゲームから除外し、仲間カードと貨幣カードをすべてきみの捨て山に移す。仲間カードが装備していた（くっつけていた）アイテムカードも運命を共にする。

ここで、きみのキャラカードが横向きになっているなら、それを縦向きに戻す。これにより、きみのキャラは次の手番にはまた特殊能力を使用したり、戦闘に参加したりできる。この段階で、モンスターがこの手番中に受けていたダメージはすべて消滅する。そして同時に、きみが消費せずに残っていた金貨値も消滅する。

最後に、もしこの時点で手札が4枚以上残っていたら、3枚以下になるように捨て札にする（つまり、手札は3枚まで次の手番に残ることができるのである）。そしてその後、自分の山札から4枚をドロウして手札に加える。もし途中で山札が枯渇した場合は、捨て山をシャッフルして新たな山札をつくり、不足分のドロウを続行する。

これできみの手番は終了だ。相手の手番に移る。ゲームの勝利条件が満たされるまで、こうして交互に手番を繰り返す。

6. 追加ルール1：ソロプレイ・シナリオ

対戦相手がいないとき、あるいは練習用としてソロプレイ・シナリオ（1人ゲーム用追加ルール）について、説明する。下記のルールを優先し、その他の部分は通常のルールを採用して遊ぶ。

練習用といっても、きみがミスをすれば7つのミッションの達成はむずかしいだろう。

● 使用するカード

ソロプレイ・シナリオでは、下記のカードのみを抜き出して使用する。

1. キャラクターカード（1セット）

5人のキャラクターから1人（2枚）を選ぶ。

2. 仲間（13枚）

13人の仲間を各1枚ずつ

3. モンスター（13枚）

デザートオーク	3枚	洞窟スライム	1枚	魔窟盗賊団	1枚
ゾンビの群	2枚	ゴーゴン	1枚	ウルフバック	2枚
ヴァンパイアノーブル	1枚	サンドワーム	1枚	ゴールドドラゴン	1枚

4. スキル（13枚）

スキルカードは全て使用する。

5. ミラクル（4枚）

ダンシネインの迷いの森	1枚	迫りくる暗闇	1枚	砂嵐	1枚
濃霧	1枚				

6. 貨幣の山（9枚）

金貨	3枚	銀貨	3枚	銅貨	3枚
----	----	----	----	----	----

7. ミッション達成カード（7枚）

8. 初期手札（7枚）

金貨	1枚	銀貨	1枚	銅貨	5枚
----	----	----	----	----	----

ゲームの準備

仲間カード、モンスターカード、スキルカードをそれぞれシャッフルし、3つの山札をつくる。仲間の山から3枚のみをめくって公開し、それをバザールとする。

ミラクルカード4枚は、ある条件が整ったときにゲーム中に登場するので、わきによけておく。貨幣もそれぞれの山（3つ）をつくる。

● プレイの手順

通常ルールと異なり、次の手順で実行する。

1. スキルカードの山から1枚めくって公開し、バザールに加える。
2. 仲間、モンスター、スキルのいずれかの山札の一番上のカードをめくって見ることができる（通常ルールの探索フェイズと同じ）。
3. 獲得フェイズ、戦闘フェイズ、移動フェイズ
これらのフェイズを通常ルールと同様に実行する。
(ただし、モンスターを獲得することはできない)

4. バザール介入フェイズ

金貨値1を支払ってバザールのカード1枚を除外できるのは仲間カードだけである。カサンドラの特異能力も同様。

5. 手番終了フェイズ

通常の手番終了フェイズを行う（手札を3枚までに減らしてから4枚ドローする）。

6. スキルカードの除外

獲得されずにバザールに残っているスキルを除外する。

7. モンスターの出現

まず、きみのレベルを確認する。もし、公開されているモンスターの数が、君のレベル未満であったなら、レベルと同じ数になるまでモンスターの山からめくって公開する。このとき、1枚めくるたびに、公開されているモンスターの中で、きみのランドに配置可能なものがあれば、ただちにそれらを配置する。配置した場合、公開されているモンスターの数が減るので、追加のモンスターをめくる。こうして、配置できないモンスター（公開されたままのモンスター）がきみのレベルに達したら、そこでモンスターの出現は終了する。

もし配置可能なモンスターが複数種類同時にあるときは、レベルの高いモンスターの配置を優先する。「魔窟盗賊団」と「ゾンビの群」がともに出現可能なら、先に公開されていたモンスターを優先配置する。

モンスターの出現時に、「ウルフバック」が出現したときには、わきよけておいた「ダンシネインの迷いの森」も同じランド上に配置する。「ヴァンパイアノール」が出現したときには、同様に「迫り来る暗闇」を同じランド上に配置する。「サンドワーム」が出現したときには、同様に「砂嵐」を同じランド上に配置する。「ゴールドドラゴン」が出現したときには、同様に「濃霧」を同じランド上に配置する。

● 勝利条件

スキルカードが全て除外されたとき、きみの敗北でゲームは終了する。敗北する前に、きみが7レベルに到達した状態で手番を開始し、なおかつ、きみのランド上にモンスターがいない状態で手番終了を宣言できたなら、きみの勝利である。

3レベルか、4レベルに達したとき、たくさんのモンスターに襲われることがあるかもしれない。でも、あわてないで確実にミッションを達成していけば勝利が得られるであろう。スキルカードを残した状態で、7つのミッションを達成できるようになれば、きみはかなり熟練したプレイヤーになったといえる。

「地割れ」はソロプレイではあまり重要なスキルではないが、対戦プレイでは非常に重要なカードであることは覚えておこう。

7. 追加ルール2：3人プレイ

このゲームはもともと2人対戦ゲームとしてデザインされたものだが、この追加ルールを採用することにより、3人でプレイすることもできる。下記の変更点を除き、通常のルールでプレイすること。

1. 6ミッションズ

勝利条件は6レベルでのミッションの達成となる。

2. プレイヤーの担当キャラクター選択

各プレイヤーはカサンドラを除外して、残りの4人の中から担当キャラを選ぶ。

カサンドラを入れると、6レベルでのミッション達成より判定勝負になることが多い。それはそれで1つのゲームとして成立するから、興味ある方は試してみるとういだろう。その方が、プレイ時間も短くなるはずである。

3. 貨幣の山札

金貨 8枚

銀貨 6枚

銅貨 4枚

4. ゴールドドラゴンの試練レベル

6レベルと読み替える。

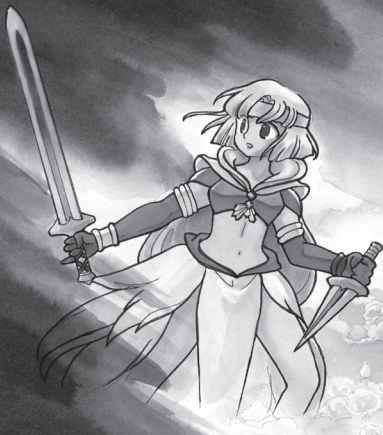
5. プレイの順番と、キャラクターの選択

ファーストプレイヤーはキャラクターを最後に選択する。

セカンドプレイヤーはキャラクターを2番目に選択する。

サードプレイヤーはキャラクターを最初に選択する。

対戦ゲームは実力が物をいうゲームだが、3人プレイではマルチプレイヤーズゲームの特徴で、必ずしもそうとは限らない。別の味わいのあるゲームを楽しむことができるだろう。



クレジット

ゲームデザイン

鈴木銀一郎

デザイン協力

河村有木生

プロデュース

橋倉裕次

(株式会社翔エンタープライズ)

編集

吉澤淳郎

(株式会社アークライト)

グラフィックデザイン / DTP

鈴木佳成

(株式会社ビィピィ)

すぎきあきら

(株式会社アークライト)

イラストレーション

九月姫

地図作成

小林裕也

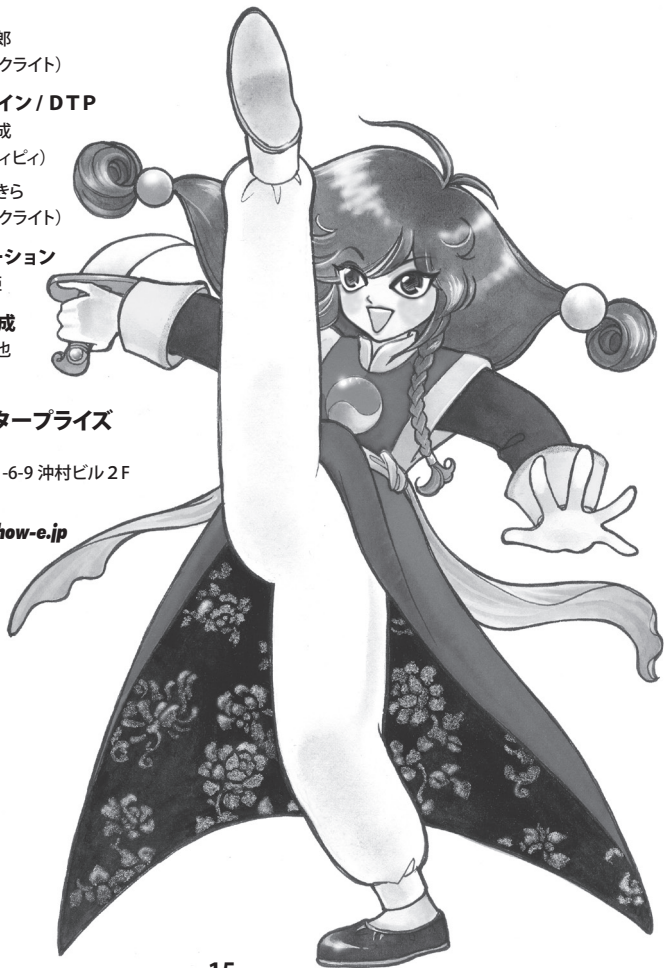
株式会社 翔エンタープライズ

〒101-0021

東京都千代田区外神田3-6-9 沖村ビル2F

©Show Enterprise Inc.

<http://www.show-e.jp>



プレイの準備早見表

- ※ ダイスを振りあって決めたイニシアチブプレイヤーが先手番を取るか、キャラ選択を先に行うか決める。
- ※ 両プレイヤーが順番に担当キャラのカード2枚（0レベルと5レベル）を受け取り、0レベルキャラが上になるように自分の前に重ねて配置する。
- ※ 両プレイヤーがそれぞれ7枚の初期手札（金貨1枚、銀貨1枚、銅貨5枚）を受け取る。
- ※ 仲間カード、モンスターカード、アイテム/スキル/ミラクルカードをそれぞれひとつとまとめてシャッフルし、山札を3つ作って、テーブルに縦1列に配置する。このとき、選ばれなかったキャラカードの5レベルのもの3枚を仲間カードに混ぜ込む。
- ※ その3山からそれぞれ5枚カードをめくって公開する。このとき、同名の仲間や5レベルキャラカード、試験レベル5以上のモンスター、アイテムカードが公開されたら、なくなるまでめくりなおす。
- ※ 残った貨幣カードを、カード名ごとに6枚ずつ選び出し、表向きの3つの山として上記3山のわきに配置する。
- ※ 残った貨幣カード、キャラカード（0レベル）は箱にしまう。
- ※ ミッション達成カードをテーブル上の適当な場所にひとつとめてしておく。

手番の流れ早見表

次の（1）～（7）のフェイズを実行する。戦闘フェイズと終了フェイズは必ず1回実行すること。それ以外は実行しなくてもよい。フェイズの順番は自由。手番終了フェイズを実行すると他にはもう何もできない。

（1）探索フェイズ（1回だけ）

仲間の山、モンスターの山、魔法の山のうちのいずれかの一上山のカードを自分だけ確認して戻す。

（2）バザール介入フェイズ（1回だけ）

金貨値1を消費し、バザールのカードのうち1枚を選んでゲームから除外する。

（3）戦闘フェイズ（1回だけ。必ず実行）

戦闘を可能な限り、何回（0回でも）行ってよい。その後、戦闘終了宣言を行う。自分のランド上にモンスターが残っていたら、ランドを適切な枚数ぶん除外する。

（4）移動フェイズ（1回だけ）

自分のランド上にモンスターが存在していないなら、移動が実行できる。手札を1枚伏せて自分の前にランドとして配置する。相手がリードしているなら、手札の金貨カードを1枚除外するたびに追加移動を何度でも行ってよい。

（5）獲得フェイズ（何回でも）

獲得コストを金貨値で支払い、バザールにあるカードや貨幣カードを獲得してよい。獲得して手札に加わったカードは、すぐにそれをプレイしてかまわない。

（6）モンスターフェイズ（何回でも）

条件に合うモンスターカードをプレイして、相手のランド上に配置してよい。1枚プレイすることに1枚ドローしてよい。

（7）手番終了フェイズ（1回だけ。必ず実行）

プレイ中のカードのうち、スキルカードをゲームから除外し、仲間カードと貨幣カードをすべてきみの捨て山に移す。横向きになっているキャラを元に戻す。手札が4枚以上残っていたら、3枚以下になるように捨て札にし、その後4枚ドローして手札に加える。