

DUNGEON ダンジョンマーケット MARKET

ルールブック

ゲームの目的

プレイヤーたちは、冒険者ギルドに所属する腕利きの冒険者となってダンジョンに足を踏み入れ、誰よりも多くの利益を得ることを目指します。優れた冒険者たるもの、モンスターを倒すことはもちろん、他の冒険者との取引も上手にこなせなければなりません。

🕒 30-45 🧑‍🦹 2-4 🧑‍🦲 10~

ゲームデザイン：Koke アートデザイン：きのと

内容物



ルールブック
1部(本書)



ダメージ/スコアカード
4枚



ダンジョンカード
64枚



コイントークン
1G: 23枚
2G: 21枚



得点サマリーカード
4枚



キューブ
4個

ダンジョンカードについて

ダンジョンカードの右上と左下には、カードごとのゲーム中で使用される枚数が書かれています。



ダンジョンカードは大別して以下の3種類があります。



一般モンスターカード

左上にはモンスターの属性と攻撃力、右下には戦利品の効果値の情報を持ちます。属性は、赤、青、黄、緑、紫の5属性が存在します。一般モンスターカードは、5属性それぞれに10枚、合計50枚が存在します。属性ごとの内訳は以下の表の通りです。



モンスター 攻撃力	1	2	3	4	5
戦利品 名称	小手	盾	兜	鎧	剣
戦利品 効果	・1防御力 ・2枚所持時、何度でも使用可	・2防御力	・3防御力	・4防御力	・3勝利点 ・バースト阻止
色ごとの 枚数	3	2	2	2	1

ゾンビモンスターカード

戦利品の描かれていないモンスターカードです。各属性ごとに1枚ずつ、計5枚存在し、属性と攻撃力の情報を持ちます。ゲーム開始時は山札に含めます。一度目に山札がなくなった際に捨て札に追加されます。山札からゾンビカードが公開され、バーストが起きなかった場合は、必ずもう一度探索しなければいけません。



= このカードを引いたとき、再度探索（山札から1枚引く）しなくてはならない。



= ゾンビモンスターカードが2枚公開されたとき、バースト条件を満たす。

② 2人プレイの場合 最初から山札に含めます。

宝具カード

得点計算時、所持しているだけで左上に書かれた勝利点を得られるカードです。ただし、ライフが0以下になったプレイヤーはこの点数を得ることができません。

1、2、3の勝利点のものがそれぞれ3枚ずつ存在します。



= ライフが0以下となったプレイヤーは宝具カードをすべて失う。

ゲームの準備

このように小さい文字で書かれている部分は補足です。大まかに流れを知りたいときは読み飛ばしてください。

- ① 各プレイヤーは赤、青、黄、緑の4色からプレイヤーカラーを決め、対応する色のダメージカードとキューブ、15G分のコイン（1G、2Gを5枚ずつ）、必要であれば得点サマリーカードを手元に置きます。その後、プレイヤーカラーと同じ色の属性の小手カードを一枚、手元に配置します。

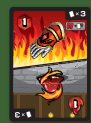
初期配置「赤」



ダメージカード



15G



小手カード



サマリー

キューブは、ダメージカードのカウンターとして使用します。

3、4人プレイのときはダメージカードの40のマスに置きます。

② 2人プレイの場合 30のマスに置きます。

3、4人プレイ



40からスタート

2人プレイ



30からスタート

ダメージカードは他プレイヤーから見やすいよう、中央に近い位置に置くことを推奨します。各プレイヤーの所有コインは、必要があれば他プレイヤーからも確認できるようにします。コイントークンは必要に応じて任意のタイミングで両替が可能です。

- ② ゾンビカード5枚を抜いたダンジョンカードを裏向きでシャッフルして中央に置いて山札とし、その横を捨て札エリアとします。
その付近に5G分のコインをギルド供託金としてまとめて置きます。

なお、捨て札となったカードは捨て札エリアに表向きで重ねていきますが、全プレイヤーの合意がある場合を除き、下になったカードを見ることは我慢してください。あるいは、バリエーションルールとして、公開済みのカードを把握出来るよう捨て札をすべて表向きに整列することを選択しても構いません。

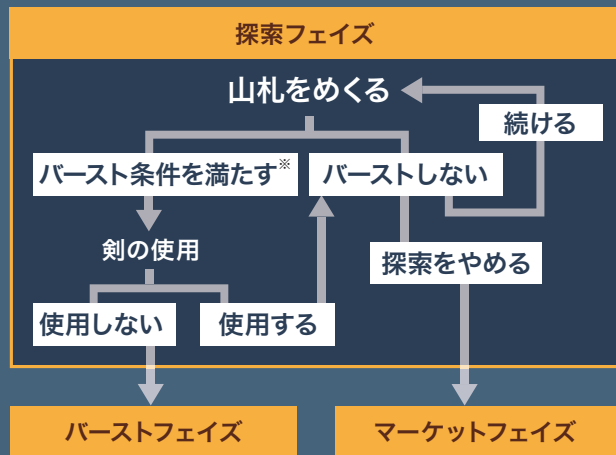
初期配置「全体・4人プレイの場合」



- ③ 任意の方法で最初の手番プレイヤーを決定し、探索フェーズを開始します。

プレイの手順

手番の流れ



※ バースト条件：P7 探索フェーズ②参照

ゲームの終了条件

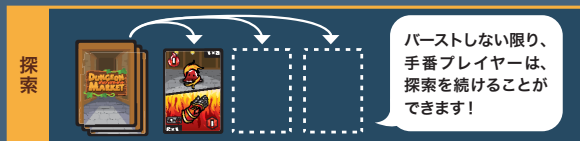
- バーストフェーズにおいて、ライフが 0 以下になったプレイヤーが発生した場合。

④ 2人プレイの場合 山札と発見エリアにカードがない場合。

探索フェイズ

手番プレイヤーがマーケット開始を選ぶかバーストが発生するまで、山札をめくり続けるフェイズです。

- ① 手番プレイヤーは山札の上からカードを1枚めくり、場の中央（発見エリア）に公開します。すでにカードがあればその横に並べていきます。



山札が0枚だった場合、上記処理の前に以下の処理を行います。

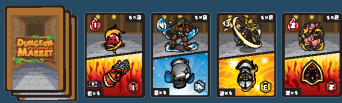
- 3、4人プレイの場合：捨て札を全て裏向きでシャッフルし、山札にします。その際、一度目であれば、5枚のゾンビモンスターカードを山札に追加します。

② 2人プレイの場合

発見エリアにカードがあればマーケットフェイズを、なければ得点計算フェイズを開始します。

- ② 同じ属性のモンスターが2枚、またはゾンビモンスターが2枚、発見エリアに公開された場合、剣[※]の使用が宣言されなければバーストが発生します。その場合、即座に探索フェイズを終了し、バーストフェイズとなります。(⇒P9 バーストフェイズ参照)

バーストの発生



赤属性がかぶったのでバースト発生！

※ 剣の使用：バースト発生の引き金となったモンスターと同じ属性の剣を所持しているプレイヤーは、手番プレイヤーでなくても、その剣の使用を宣言できます。最後に公開されたモンスターを捨て札にすることで、バーストの発生を防ぐことができます。使用した剣は横にしておき、以降使用することは出来なくなります。

剣を使用しバーストを防ぐ例



バーストのモンスターを捨て札にし、探索フェイズが続行できる。使用した剣は、使用済みとして横向きにする。

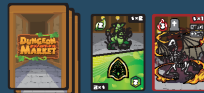


= 剣と同じ属性のバーストの発生時、最後にめくられたモンスターを捨て札にし、探索フェイズを続行できる。

- ③ バーストが発生しなかった場合、手番プレイヤーは、再度探索を行うか、マーケットフェイズに移るかを選択することができます。(⇒P11 マーケットフェイズ参照)

強制的な探索

公開されたカードがゾンビだった場合、必ずもう一度探索を行わなければなりません。



もう一度探索しないとマーケットフェイズには移れません。

バーストフェイズ

全員がモンスターからの攻撃を受け、供託金が再分配されるフェイズです。

- ① バースト発生の引き金となった2体のモンスターの属性を持つ攻撃が全プレイヤーに対して発生します。このときのダメージは、この2体のモンスターの攻撃力を合計した値です。
手番プレイヤーはさらに追加で1のダメージを受けます。

ゾンビ2体によるバーストでは、異なる属性の攻撃が同時に発生します。ゾンビによって2つのバースト条件が同時に満たされた場合、3体分の攻撃となる場合もあります。

モンスターの攻撃力

攻撃力5

赤属性でバースト発生

攻撃力2



この場合、**赤属性で攻撃力7**のバーストが発生します。

- ② 各プレイヤーは攻撃属性と同じ属性の未使用の防具を任意の枚数使用することで、防御力の数値の合計分、受けるダメージを軽減することができます。

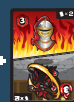
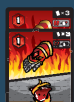
同属性の未使用の小手（防御力1の防具）が2枚ある場合、使用しても使用済みとせず、何度も使用できます。ただし3枚目は単体の場合と同様に使い切りとなります。



= 未使用の小手が2枚ある場合、使用しても使用済みにならない。



ダメージの軽減



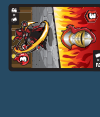
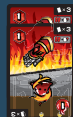
赤属性 / 攻撃力7

防御力2+ 防御力3

攻撃力7
I
防御力5
II
ダメージ2
に軽減



= 使用済の防具、宝具はカードを横にして表します。



- ③ 各プレイヤーは、受けたダメージに応じてキューブをダメージトラック上で移動させ、残りライフを表します。このときライフが0以下になったプレイヤーがいたら、その時点でバーストフェイズを終了し、得点計算フェイズに移ります。（⇒P14 得点計算フェイズ参照）
そうでなければ、④の処理を続けます。



- ④ 場の中央のギルド供託金を、プレイヤー人数で均等に割り、分配します。割り切れず端数が発生した場合は、最もライフの少ないプレイヤープレイヤーが端数を全て受け取ります。最もライフの少ないプレイヤーが複数いた場合は、その中で手番プレイヤーから時計回りに最も近いプレイヤーが端数を全て受け取ります。その後、発見エリアのカードをすべて捨て札に置き、時計回りで次のプレイヤーの手番を開始します。

供託金の分配

供託金置き場



※必要に応じ両替を行ってください



※バーストが発生した場合、マーケットフェイズを行うことは出来ません。

マーケットフェイズ

探索フェイズ中に発見された戦利品を、手番プレイヤーが任意の値段で売却するフェイズです。

- ① 最初に、ゾンビモンスターが発見エリアに公開されている場合はそれを捨て札にします。発見エリアに公開されている全てのカードそれぞれに対し、手番プレイヤーは所持金から0枚または任意の数のコインを乗せることで値段をつけることができます。



- ② 3、4人プレイの場合、手番プレイヤーの左隣のプレイヤーから時計回りに、手番プレイヤーを除く全員が一度ずつ購入処理を行います。(→P12 購入処理について参照)

① 2人プレイの場合

手番でないプレイヤー（相手プレイヤー）が一度購入処理を行ったあと、手番プレイヤーが一枚を購入することができ、その後もう一度、相手プレイヤーが購入処理を行います。手番プレイヤーの購入では、獲得したカードに乗せられていたコインをギルド供託金に送ることで代金を支払います。このときも、値付けしなかったカードを自分で購入することはできません。

購入処理について

購入処理では、発見エリアから任意のカード1枚を購入するかしないかを選択します。

購入する場合、カードの値段と同額となるコインを手番プレイヤーに渡し、カードに乗せられていたコインも手番プレイヤーの手元に戻ります。ただし、コインが乗っていない（値付けされていない）カードは、一律5Gで購入することができます。その場合、代金は中央のギルド供託金に支払います。

もちろん、必要なコインを持っていない場合は購入することができません。



を購入する場合



手番プレイヤーに5G支払い、乗せられていた値段用の5Gも手番プレイヤーに戻る。



を購入する場合



手番プレイヤーに2G支払い、乗せられていた値段用の2Gも手番プレイヤーに戻る。



を購入する場合



ギルド供託金に5Gを支払う。

購入されたカードは購入したプレイヤーの手元に戦利品側が上になるように並べます。

同じ属性のカードは縦に並べることを推奨します。

- ③ その後、発見エリアに残っている各カードについて以下の処理を行います。

● コインが乗っている（値付けされている）カード

必ず、乗っているコインをギルド供託金に支払い、カードは手番プレイヤーが購入します。

● コインが乗っていない（値付けされていない）カード

捨て札とします。

- ④ 時計回りで次のプレイヤーの手番を開始します。

ゲームの終了（得点計算フェイズ）

以下の手順に従い各プレイヤーの得点を算出し、勝者を決定します。

- ① ライフが0以下となっているプレイヤーは全員、所持している宝具カードをすべて捨て札にします。
ライフの多い順に順位をつけ（0以下のプレイヤーも含めます）、上位から順に 4、0、-2、-4 点を獲得し、スコアカード上でその数値の位置にキューブを置きます。

同じ順位のプレイヤーがいる場合、それが二人なら、その順位と1つ下の順位の点数を足し、2で割った点数になります。

三人なら、三人とも、1つ下の順位の点数になります。四人なら、全員0点とします。

得点例

①ライフが1、1、0、0だった場合、②ライフが1、1、1、0だった場合、
それぞれ 2点、2点、-3点、-3点 それぞれ 0点、0点、0点、-4点

- ② 以下の項目ごとにスコアボード上で加算します。

1. 装備品による得点

※ 装備による得点は使用済みかどうかに関わらず得られます。

- 5色セットボーナス：赤、青、黄、緑、紫の5属性の装備を持っていれば、もっとも枚数が少ない属性の装備品の数×5点
- 各色種類ボーナス：赤、青、黄、緑、紫の各属性につき、所持している装備品の種類の数に応じて0、1、3、7、15点
- 宝剣ボーナス：剣1つにつき3点



5色セットボーナス：5点

各色種類ボーナス：

赤 5種 15点 +
 青 3種 3点 +
 緑 2種 1点 +
 黄 1種 0点 +
 紫 1種 0点 =19点

宝剣ボーナス：

3点×3枚=9点

合計 33点

2. 宝具による得点

※ライフが1以上のプレイヤーのみ

- 書かれた数値分の勝利点（1～3）

3. 所持金による得点

- 所持しているコイン5Gにつき1勝利点（端数切り捨て）

- ③ 上記得点を合計した勝利点の最も大きなプレイヤーがゲームの勝者となります。同値なら端数のお金が多い方、それも一致した場合は未使用の防具の防御力の合計値の大きなプレイヤーが勝利します。

どちらも一致した場合、再度ゲームをプレイして勝者を決めます。