



ダンジョンマーケット プロフェッショナル ルールシート

🕒 60-90 人2-4 12~

ゲーム制作: Koke デザイン: きのと

内容物



ジョブアイテムカード 12 枚



宝箱カード 3 枚



EXP カード 4 枚



EXP キューブ 4 個

宝箱カード

ダンジョン山札の中に 3 枚の宝箱カードを追加します。手番中にこのカードを公開したプレイヤーは、山札の次のカードを**自分だけ**が確認します。

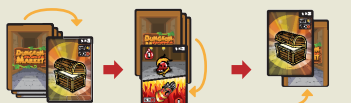
ゾンビモンスターカードの場合

即座に公開し、宝箱カードをゲームから除外します。除外された宝箱カードは、このゲーム中は使用しません。

通常の探索によってゾンビモンスターカードを公開した場合と同じように処理を行います。

通常モンスター、宝具の場合

めくった宝箱カードの下に裏向きで置きます。マーケットフェイズでは、他の戦利品と同じように値段を付けて購入処理を行います。手番プレイヤー以外はこのカードが何かは購入するまでわかりません。宝箱によって隠されたアイテムが購入された後、宝箱は捨て札に送られます。



宝箱を引いた場合

次のカードを自分だけ確認

確認したカードを宝箱の下におく

※バーストの引き金にはなりません

宝箱の場合

購入されるまでは通常モンスターと同様に処理を行います。購入したプレイヤーは**何も得られず**、2枚の宝箱カードは捨て札に送られます。

ジョブアイテムカード

ジョブアイテムカードを獲得し、レベルを上げることで、様々な効果を得ることができます。

手番の流れ

ジョブレベルアップ

探索フェイズ

経験値獲得

バーストフェイズ

マーケットフェイズ

ジョブアイテムオークション

ジョブレベルアップ

準備

- ゲーム開始時、ジョブアイテムカードをシャッフルして山札にし、上から**2枚を公開**してその横に並べておきます。



ジョブアイテムカードを山札にする



上から 2 枚を公開し、横に並べる

- 各プレイヤーはゲーム開始時にEXP(経験値)カードを持ち、その上にキューブを置いて経験値を表します。ゲーム開始時は5の経験値を持ちます。



キューブを置く

獲得方法

バーストフェイズの最後(供託金の再分配の直後)、バーストを起こしたプレイヤーは公開されているジョブアイテムカードから**1枚**を選びオークションを行います。選ばなかったカードは山札の一番下に戻します。

ジョブアイテムのオークションの手順

全プレイヤーは手元を隠して任意の金額のコイン（0枚でも可）を手握り、同時に公開します。

最高額を提示したプレイヤーはそのコインを供託金に支払い、ジョブアイテムカードをLV0の状態を獲得し、必要であればレベルアップを行います。

最高額で同額のプレイヤーがいた場合は手番プレイヤーが、次いで手番が近いプレイヤーが優先されます（例えば、全員が0Gを提示した場合は手番プレイヤーが獲得します）。

ジョブアイテムカードの山札の上から2枚を公開し横に並べます（山札が1枚の場合、そのカードを公開します）。

ジョブレベル

ジョブレベルは、それぞれのジョブの熟練度を示します。獲得時はLV0で、最大でLV4まで上げることができます。ジョブアイテムカードを経験値カードの周囲の対応する位置に配置することで現在のレベルを表します。

自身の手番の開始時と終了時、またはジョブアイテムカードの獲得時に、必要な経験値を消費することで、いくつでもジョブレベルを上げることができます。ただし、カード獲得時には、獲得したジョブのレベルしか上げることができません。レベルアップに必要な経験値はEXPカードに記されています。



探索フェイズの終了時、手番プレイヤーは場に公開したカードの枚数分の経験値を得ます。ただしバーストが発生した場合は、攻撃を行うモンスターの分の経験値は得られません。その場合、基本的には公開したカードの枚数-2の経験値を得ることになります。

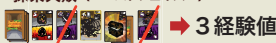
また、宝箱カードによって裏向きで置かれたカードは枚数としてカウントしません。

獲得経験値例

- 探索成功（マーケットフェイズへ）



- 探索失敗（バーストフェイズへ）



ジョブスキルの効果

ジョブレベルが1以上であれば、対応する場でスキルを使用することができ、自動発動効果や勝利点が適用されます。LV0であれば効果は一切得られません。

スキル効果のテキストに「LV」と表記されている箇所には、そのジョブレベルの数値（1～4）が代入されます。

「手番開始時」など、同じ使用タイミングが指定されているものが複数ある場合、任意の順番で使用することができます。

のマークのある欄に書かれている数値は、得点計算時に勝利点に加算します。

基本ルールとの変更点

旧版基本ルールからの変更点

- バーストが発生した際、手番プレイヤーは防具や宝具によって軽減できないダメージを追加で受けます。
- 3、4人プレイ時の「剣が購入された際、対応する色のゴーストモンスターカードを捨て札に追加する」処理を撤廃し、山札が2周目に入ったら5枚のゴーストモンスターカードすべてを山札に混ぜます。
- 2人プレイの準備では、5枚のゴーストモンスターカードをデッキに混ぜ、初期ライフを30とします。
- 手番プレイヤーが探索フェイズに公開できるカードに以下のような上限が定められます。
そのプレイヤーの所持している装備、宝具の色の数+1枚まで（つまり、ゲーム開始時は2枚まで、最大で7枚まで）となります。

- バースト発生時に剣を使用してモンスターを倒した際、そのモンスターは捨て札に送るのではなく、その場で伏せ札にします（つまり、探索済みの枚数としてカウントされます）。伏せられたカードの分の経験値も獲得できます。バーストフェイズやマーケットフェイズの終了後に捨て札に送られます。

- 公開エリアのカードを捨て札に送る際は、先にめくられたものが下に置かれるようにします（禁術師の呪符のスキル効果に関わるためです）。
- 捨て札は、捨て札を参照する能力の使用が可能となきに確認できます。