

LAST DUNGEON

POCKET

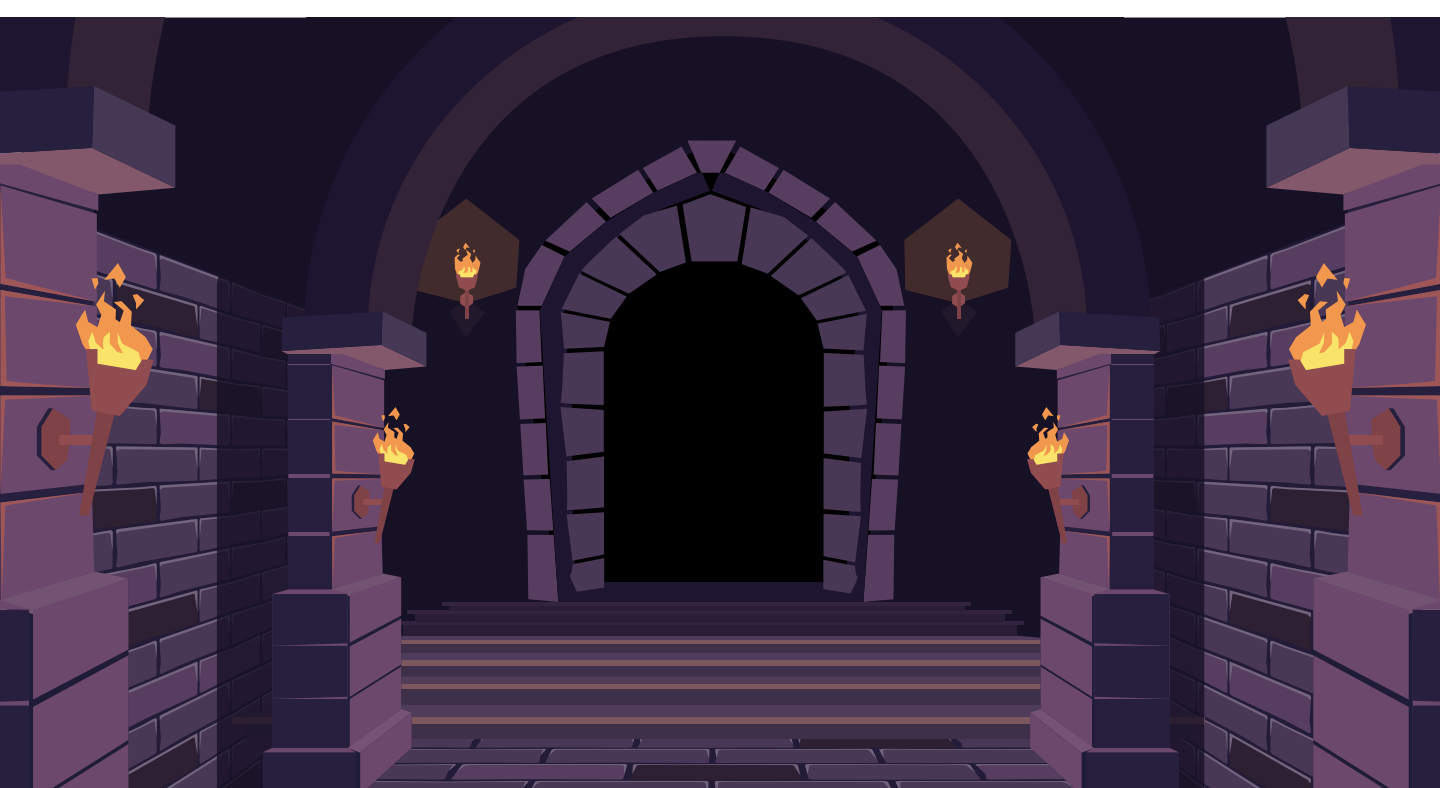
ラストダンジョン

ルールブック

v. 1.5.5



ストーリー



魔王軍のダンジョンマスターとして、 冒険者を撃退しよう！

あなたは「はじまりの町」とよばれる、人間の町に最も近いダンジョンを任された、魔王軍のダンジョンマスターです。

このダンジョンは、駆け出しの冒険者が腕試しにと、ぞくぞくとやってくる人気のダンジョンなのですが、場所から屈強な冒険者は訪れないため、適当に駆け出しの冒険者をあしらう平凡な日々をすごしていました。

しかし先日、大変な事実が判明しました。

実は、ダンジョンの奥に置かれている財宝の中に、先代の勇者が使用していた伝説の聖剣が隠されていることがわかったのです。

調べたところこの聖剣、一振りでも山をも切り裂く能力があるのだとか。

並のモンスターでは、圧倒的な聖剣の力によって触れることすらできません。

もしここまま聖剣が冒険者、とくに勇者に見つかってしまうと、魔王軍が劣勢になることは明白です。

あなたは、次々と挑戦してくる冒険者を撃退し、ダンジョンの奥深くに眠る伝説の聖剣を守り抜けるでしょうか。



コンポーネント

ダンジョンカード（初期手札）：6枚



- A 名称**
カードの名称です。
- B パワー**
ダメージ計算に使用する数字です。
- C コスト**
カードを配置するために必要なコスト数です。
- D 特殊効果**
カードを配置すると特殊効果が発動します。
- E 初期手札アイコン**
初期の手札には旗のアイコンが付いています。

冒険者カード：15枚 + 伝説の勇者1枚



- A 名称**
カードの名称です。
- B パワー**
ダメージ計算に使用する数字です。
- C コスト**
カードを配置するために必要なコスト数です。
- D レベル**
LV1～4までのレベルがあります。
- E スカウトに必要なクリスタル数**
スカウトの際に必要なクリスタル数です。

詳細は P7「クリスタル化 / スカウト」を参照 ▶

- F プレイヤーが配置した時に発動する特殊効果**
スカウト後にプレイヤーがこのカードを配置すると特殊効果が発動します。

敵の冒険者として登場した場合は特殊効果は発動しません。

青枠 配置と同時に発動する効果です。

赤枠 配置している限り持続する効果です。

詳細は P11「特殊効果一覧 / 冒険者」を参照 ▶

LV.4 伝説の勇者 / 異世界の魔王



- 「LV4. 伝説の勇者」は、プレイするクエストによって使用する面が異なります。
- 通常プレイする場合にはオモテ面の「伝説の勇者」面を使用します。

詳細は P10「クエストモード」を参照 ▶

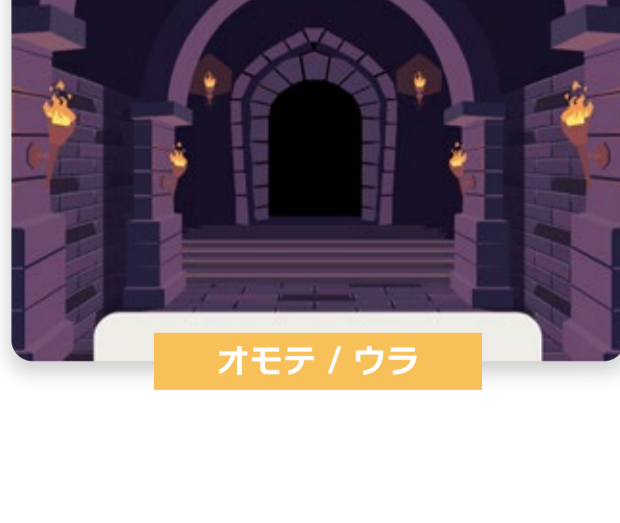
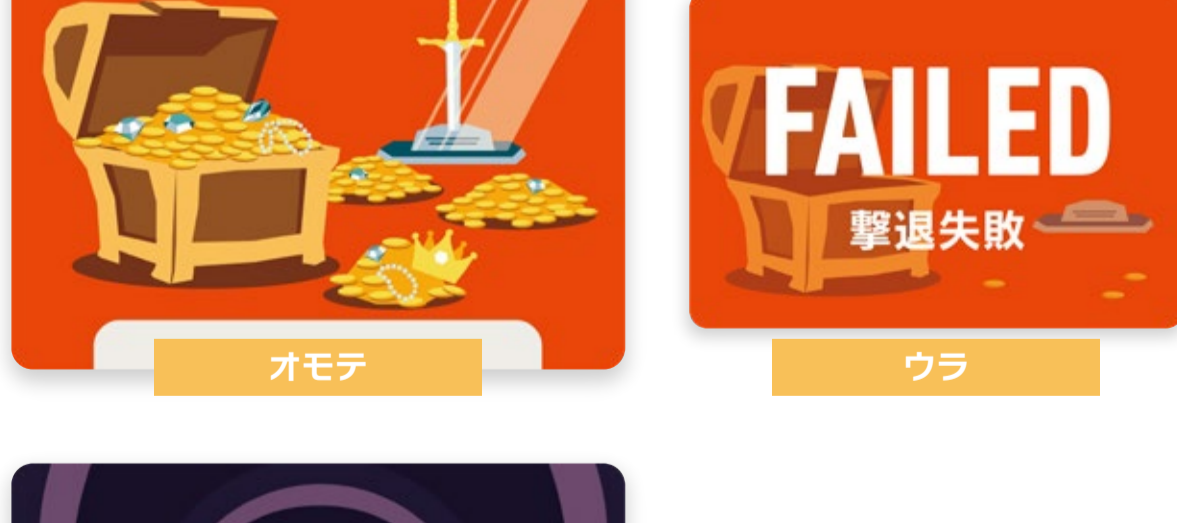
イベントカード：7枚



- A 名称**
カードの名称です。
- B 特殊効果**
カードをめくると特殊効果が発動します。
- C ダンジョンスロット**
カードを置く場所です。横向きに利用します。

イベントカードは両面仕様になっており、オモテはイベントの内容が、ウラはダンジョンスロットが書かれています。

財宝カード・入り口カード：2枚



捨札エリアカード：1枚



財宝カードと捨札エリアカードのウラはゲーム終了時に使用できるメッセージカードになっています。SNS や記録写真にご活用ください。

セットアップ

セットアップ完成図

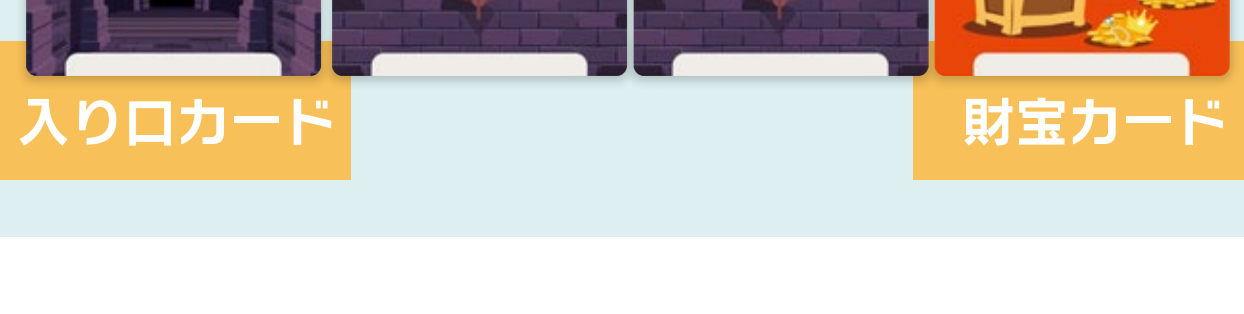


A ダンジョンと拡張ダンジョン

イベントカード 7 枚を裏向きのまま 3 つのグループに分ける



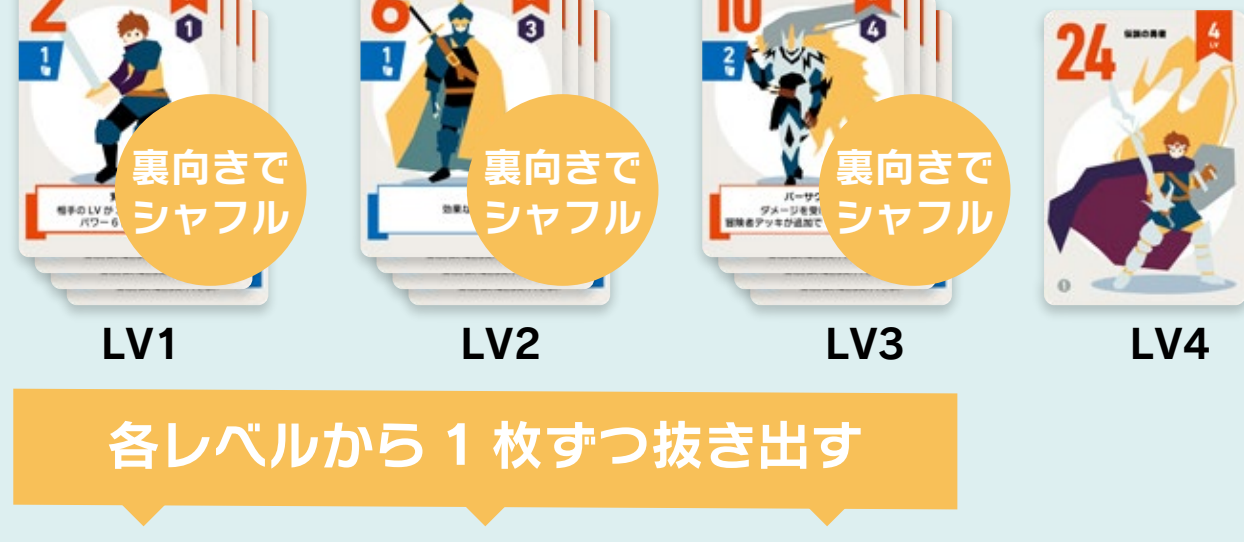
ダンジョンを作る



1. すべてのイベントカードを裏向きにシャッフルしたら、「ダンジョン用 2 枚」、「拡張ダンジョン用 2 枚」「イベント用 3 枚」の 3 組のグループを作ります。
2. ダンジョン用グループ 2 枚をテーブルの中央に並べ、左に「入り口カード」、右に「財宝カード」、合計 4 枚を横一列に並べて初期ダンジョンを形成します。
3. 初期ダンジョンの下は「ダンジョンスロット」としてスペースを空けておきます。
4. 拡張ダンジョン用グループ 2 枚は、裏向きのまま財宝カードの上にまとめておきます。
5. イベント用グループ 3 枚は、次項の冒険者デッキで使用します。

B 冒険者デッキと初期冒険者

レベルごとに冒険者を分けて山札を作る

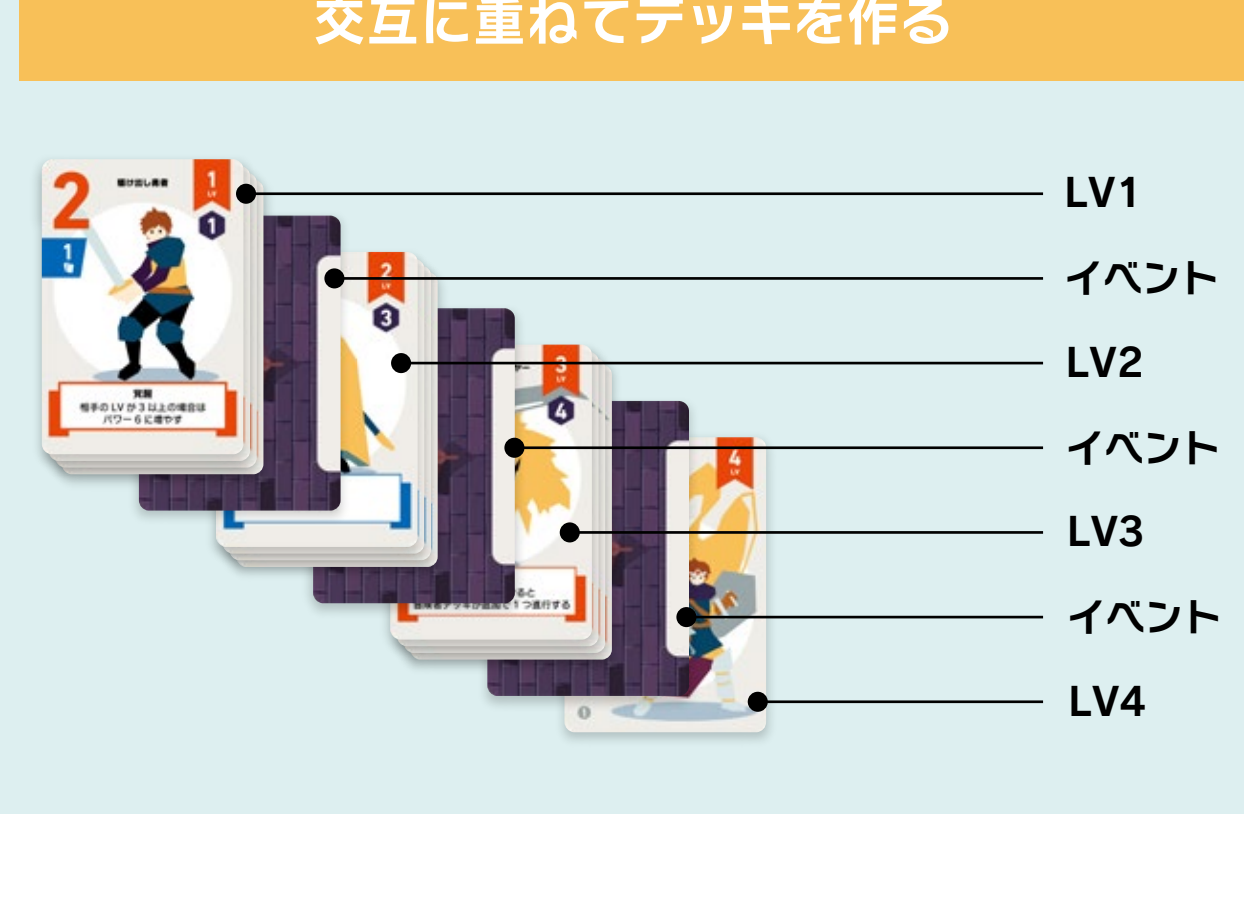


各レベルから 1 枚ずつ抜き出す



1. 冒険者カードから LV4 の「伝説の勇者」を抜き出し、残りを LV ごとに分け、それぞれを裏向きでシャッフルして 3 つの山を作ります。
2. それぞれの山から 1 枚ずつ裏向きのまま取り出し「初期クリスタル」として手の届く見える場所にまとめて置いておきます。

交互に重ねてデッキを作る



3. 冒険者の山札を山札ごと裏返して(一番上のカードが見える状態)、前項の「ダンジョンイベント」を裏向きのまま各山札の下に 1 枚ずつ入れます。
4. LV4 の「伝説の勇者」を表向きにテーブルに置き、その上にイベント→LV3→イベント→LV2→イベント→LV1 の順になるように重ねて「冒険者デッキ」とします。
5. 冒険者デッキを入り口カードの上に置きます。

ダンジョンスロットに初期冒険者を配置



6. 冒険者デッキの一番上のカードを入り口カードの下に表向きに配置します。

- ❗ LV4 の「伝説の勇者」カードは、クエストによって使用する面が異なります。
- ❗ 通常プレイでは「伝説の勇者」面を使用します。

詳細は P10「クエストモード」を参照 ▶

C 手札デッキと初期手札

1. ダンジョンカードを裏向きでシャッフルして、手札デッキとします。
2. 手札デッキから 4 枚引き、初期手札とします。
3. 完成図を参考に、捨札エリアカードを置き、捨札を置く場所を準備しておきます。

- ❗ ゲームをプレイする際は手札をテーブルに並べてプレイすると遊びやすくなります。
- ❗ 捨札エリアは手札と混ざらないように少し離れた場所に設置すると良いでしょう。

おつかれさまでした！
これで冒険者を撃退する準備が整いました

- ❗ ゲームを初めて遊ぶ場合や難しいと感じた向けに初心者クエストをご用意いたしました。

詳細は P10「クエストモード」を参照 ▶

ゲームの目的

ダンジョンマスターとなって、次々と挑戦してくる冒険者を撃退することを目指します。

プレイヤーはダンジョンカードをダンジョンスロットに配置することによって冒険者を攻撃し、十分なダメージを与えることで冒険者を撃退することができます。

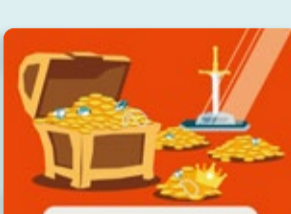
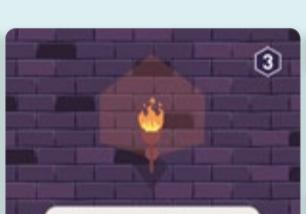
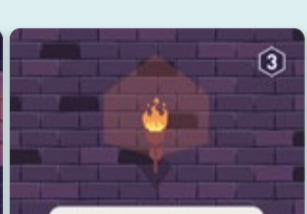
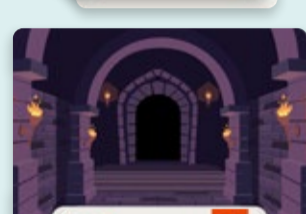
撃退した冒険者はクリスタルにしたり、スカウトして仲間として利用することができます。

冒険者を撃退することができず、ダンジョンの奥にある聖剣の部屋に辿り着かれてしまうとプレイヤーの敗北となります。

様々なイベントやアクシデント、ダンジョンの拡張を行いながら全ての冒険者を撃退し、伝説の聖剣を守り抜くことができるでしょうか。



次に出てくる
冒険者



進行されたら
敗北



手札をダンジョンに
配置して攻撃



撃退した冒険者は
クリスタルにするかスカウト

ゲームの流れと手番でできること

ラウンドと5つのフェーズ

ゲームは「1. アクション」、「2. ダメージの計算と撃退の判定」、「3. 冒険者のクリスタル化 / スカウト」、「4. 次の冒険者の準備」、「5. 手札の補充」の5つのフェーズを1ラウンドとし、終了条件になるまでラウンドを繰り返し行います。

ラウンドを繰り返す

5つのフェーズ

1

アクション

2

ダメージの計算と撃退の判定

3

クリスタル化 / スカウト

4

次の冒険者の準備
イベントの処理

5

手札の補充

ゲームの終了

5つのフェーズについて 1/5

1 アクション

手札を出す

拡張工事

ラウンド中に1度

冒険者を戻す

ラウンド中に1度

- 「アクション」フェーズでは、「手札を出す」、「拡張工事」、「冒険者を戻す」の3つのアクションを好きな順番で行うことができます。
- 「手札を出す」アクションは何度でも行うことができますが、「拡張工事」と「冒険者を戻す」アクションはそれぞれラウンド中に1度しか行うことができません。

手札を出す アクション

カードをダンジョンスロットへ配置することで、冒険者にダメージを与えることができます。



- 手札の中から好きなカードを1枚選び、ダンジョンスロットへ出すことができます。
- カードは冒険者の右側にある空いているスロットのみに出すことができます。
- カードを出すためにはカードに書かれているコストを支払う必要があります。
- コストはコスト枚の手札カードを捨札にすることで支払うことができます。
- コストとして捨てるカードは任意のカードを選ぶことができます。
- 特殊効果が書かれているカードは、配置と同時に特殊効果が発動します。

詳細は P11「特殊効果一覧」を参照 ▶

- ゲーム開始時は3枚分(財宝カードの下にも出すことができます)のスロットがあります。
- スロットに空きがあれば、任意のスロットへカードを配置することができます。
- スロットに空きが無い場合には、カードを配置することはできません。

拡張工事 アクション

ラウンド中に1度

3クリスタルを消費して、ダンジョンを拡張することができます。拡張を行うとダンジョンが延長され、カードを配置できるスロットが増加します。

3クリスタル消費してダンジョンを拡張



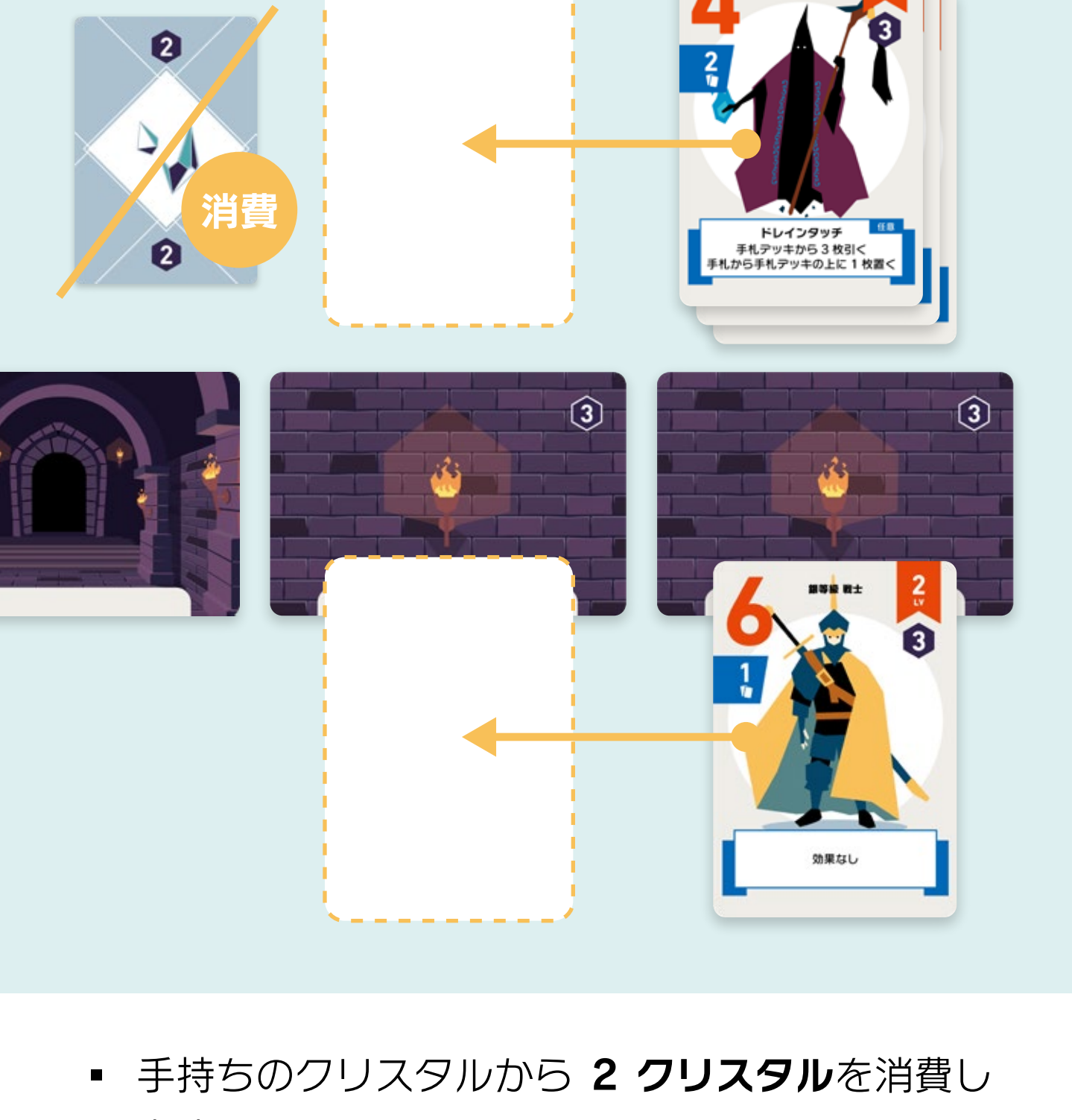
- 手持ちのクリスタルから3クリスタルを消費します。
 - 消費したクリスタルは、ゲームから除外(箱にしまう)します。
 - 拡張ダンジョンカード1枚を、財宝の左隣に割り込むように配置してダンジョンを延長します。
- クリスタルを多く消費して効果を得ることができますが、多く消費した差分は戻りません。(お釣りは出ません。)
 - ダンジョンカードを移動する際には、すでに配置されているカードも一緒に移動させ、お互いの位置がズレないように注意します。
 - 拡張工事は拡張ダンジョンカードの残り枚数分行うことができます。

冒険者を戻す アクション

ラウンド中に1度

2クリスタルを消費して、冒険者デッキと冒険者を入り口方向へ1つ戻すことができます。

2クリスタル消費して冒険者を1つ戻す



- 手持ちのクリスタルから2クリスタルを消費します。
 - 消費したクリスタルは、ゲームから除外(箱にしまう)します。
 - 冒険者デッキと冒険者の2つを、入り口方向へ1つ移動させます。
- クリスタルを多く消費して効果を得ることができますが、多く消費した差分は戻りません。(お釣りは出ません。)
 - 入り口より左に移動させることはできません。

2 ダメージの計算と撃退の判定

配置してあるカードのパワーを左から順に合計して、冒険者へのダメージを計算します。



撃退の成功

- パワーの合計値が冒険者のパワーと同じ、または多ければ冒険者を撃退することができます。
- 撃退した冒険者は「クリスタル」にするか「スカウト」をすることができます。※ 詳しくは次項を参照してください。
- ダメージの計算に使用したカードは、すべて捨札にします。
- 捨札は、好きな順番で表向きに捨札にします。



クリスタル

または

スカウト



計算に使用したカード

好きな順番で表向きのまま捨札にする

- ダメージの計算は、配置してあるカードを左から順に加算して計算を行います。
- 計算の途中で冒険者のパワーを超えた場合は、以降のダメージの計算は行いません。
- ダメージの計算に使用しなかったカードは配置したまま次回ラウンドに繰り越します。

計算の例

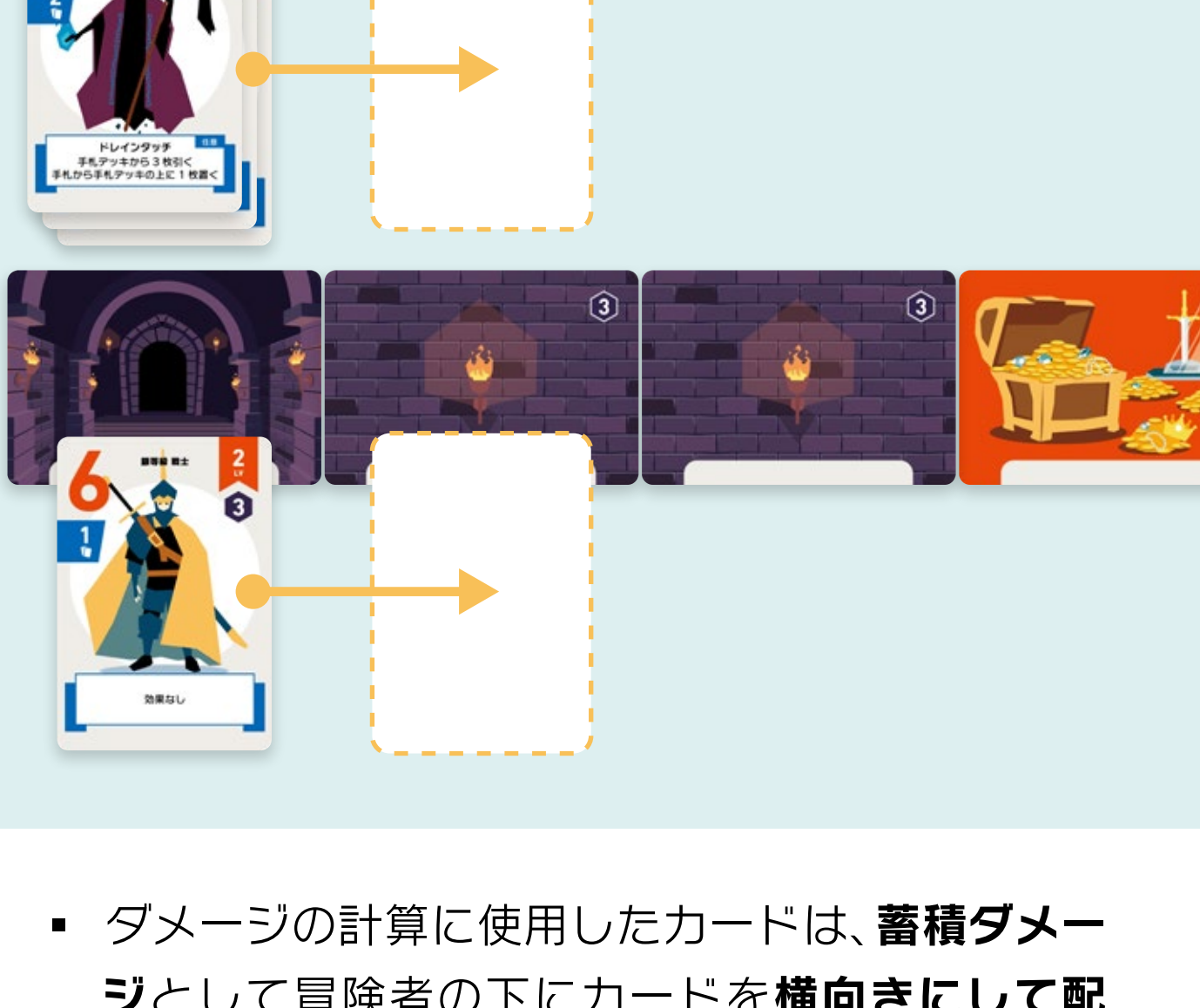


- デッキに配置されている「落とし穴」と「吊り天井」の合計パワーは4です。
- リッチのパワーは4なので撃退に成功しました。計算に使用したカードは捨札にし、計使用しなかった「回廊」は配置したままにしておきます。

撃退の失敗と冒険者の進行

- デッキに配置してあるパワーの合計値が冒険者のパワー未満だった場合は冒険者の撃退に失敗します。
- 冒険者の撃退に失敗すると冒険者デッキと配置されている冒険者が財宝方向へ1つ進行します。

財宝方向へデッキと冒険者を1つ進行させる



- ダメージの計算に使用したカードは、蓄積ダメージとして冒険者の下にカードを横向きにして配置します。
- 蓄積ダメージとして配置したカードは、冒険者を撃退するまで、捨札にすることはできません。
- 蓄積したダメージは、冒険者が撃退されるまで、ダメージ計算に合算することができます。

- 初期手札の「未整備区画」はパワーが0ですが、「0ダメージを与えた」ということで、蓄積ダメージとして冒険者の下にカードを横向きにして配置します。

計算の例



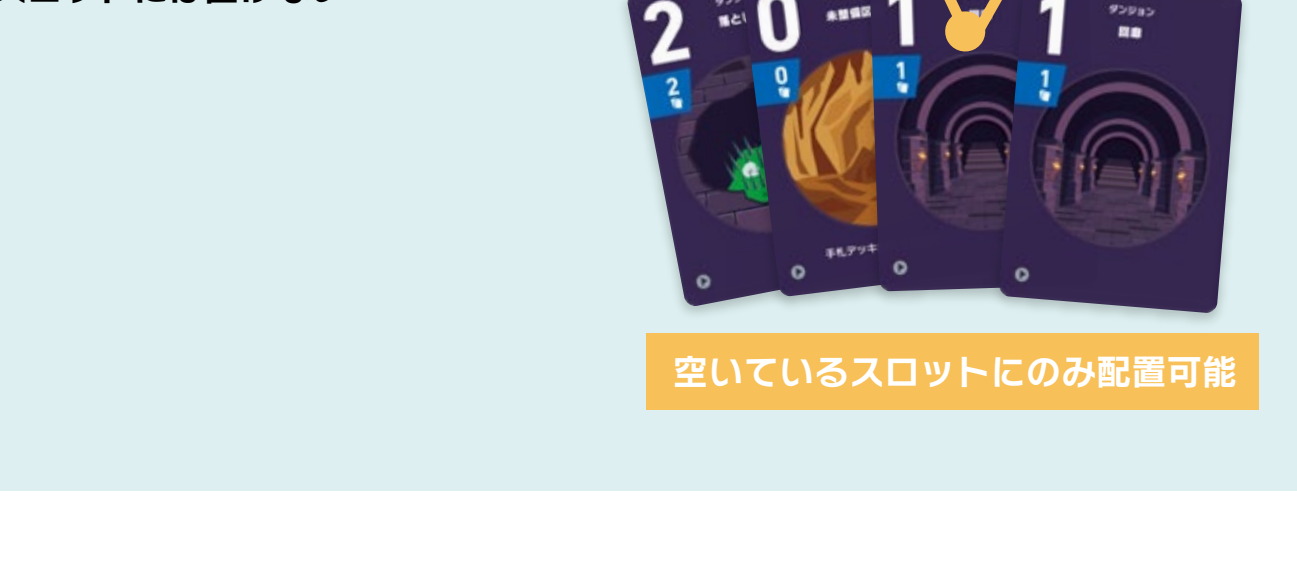
- 冒険者のパワーは6、今回与えたダメージは2でした。
- 次回のラウンドでは、今回与えたダメージが蓄積され冒険者のパワーを4で計算します。



ダメージ計算に使用したカード

横向きにして冒険者の下に配置

- 冒険者が進行してしまうと、左側のスロットには手札を配置することはできなくなります。



3 クリスタル化 / スカウト

撃退した冒険者は「クリスタル化」するか、「スカウト」するかのどちらかを選択します。

クリスタル化

- 撃退した冒険者をクリスタルにして獲得することができます。
- 冒険者カードを裏返し、所持クリスタルとして手元に置いておきます。

裏返してクリスタルとして獲得



スカウト

- 撃退した冒険者を、カードに書かれているクリスタルを消費することで、味方としてスカウトすることができます。
- クリスタルは所持しているクリスタルから消費します。
- 消費したクリスタルはゲームから除外(箱にしまう)します。

カードに書かれているクリスタルを消費



- スカウトした冒険者は、**即座に手札デッキの一番上に裏向き**にして重ねます。

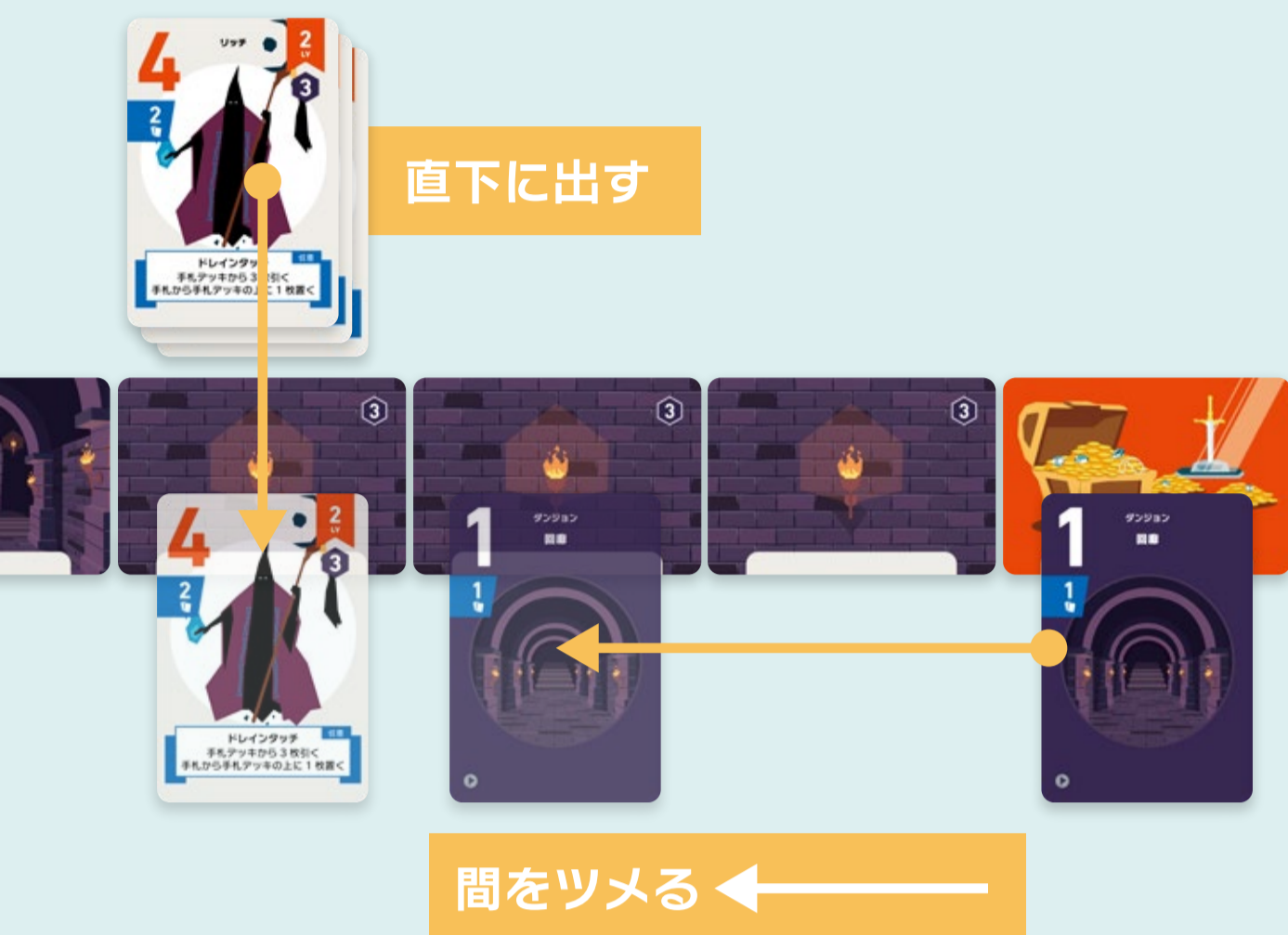
即座に手札デッキの一番上に重ねる



- ❗ カードに書かれたクリスタルの量に、手元のクリスタルが足りない場合は、スカウトを行うことはできません。
- ❗ クリスタルを多く消費してスカウトを行うことができますが、多く消費した差分は戻りません。(お釣りは出ません。)

4 次の冒険者の準備

冒険者を撃退した場合は、ダンジョンスロットに新たな冒険者を準備します。



- 冒険者デッキの一番上のカード 1 枚を、**直下のスロット**に配置します。
 - 前回のフェーズで、ダメージ計算に使用しなかったカードがダンジョンスロットに配置されている場合は、**冒険者の右隣まで移動**させ、空きがないように間をつめます。
- !** 例えば、入り口から 1 つ進行している場所に冒険者デッキがある場合には、同じように 1 つ進行したスロットに冒険者を準備します。

イベントカード

冒険者がイベントカードだった場合は、イベントカードをめくり、カードの効果を即座に実行します。



イベントの効果を即座に実行

- イベントの効果を実行したら、イベントカードはゲームから除外（箱にしまう）し、次の冒険者の準備を行います。

詳細は P12「特殊効果一覧」を参照 ▶

5 手札の補充

手札デッキの上から**3枚**を手札として加えます。



- 手札は最大で6枚まで持つことができます。
- 6枚を超えた場合は好きな手札を捨札にし、6枚になるように調整します。

リフレッシュ

手札デッキが途中で無くなった場合は、**一旦ゲームを中断して**山札のリフレッシュを行います。



- すべての捨札を順番が変わらないようにひとまとめにしたら、**そのまま裏返して**新しい手札デッキとします。**カードのシャッフルは行いません。**

! カードの効果을適用している途中で手札デッキが無くなる場合があります。その場合もゲームを一旦中断してリフレッシュを行います。(特別な指示がある場合を除きます)

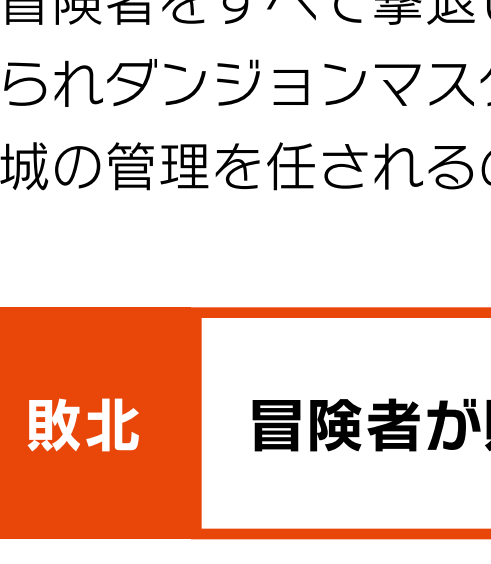
! 捨札エリアに捨札が無い場合はリフレッシュを行いません。

ゲームの終了と勝敗

「冒険者をすべて撃退」するか「冒険者が財宝へ到達」したらゲームは即座に終了します。

勝利

冒険者をすべて撃退

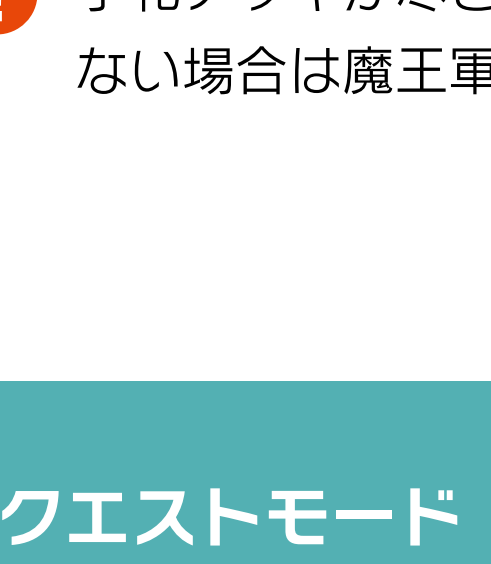


おめでとうございます！

冒険者をすべて撃退したあなたは、その功績を認められダンジョンマスター最高の栄誉と言われる魔王城の管理を任されるのでした。

敗北

冒険者が財宝へ到達する



あなたの努力は及ばず、ダンジョンの奥にあった財宝と伝説の聖剣は勇者の手に渡ってしまいました。

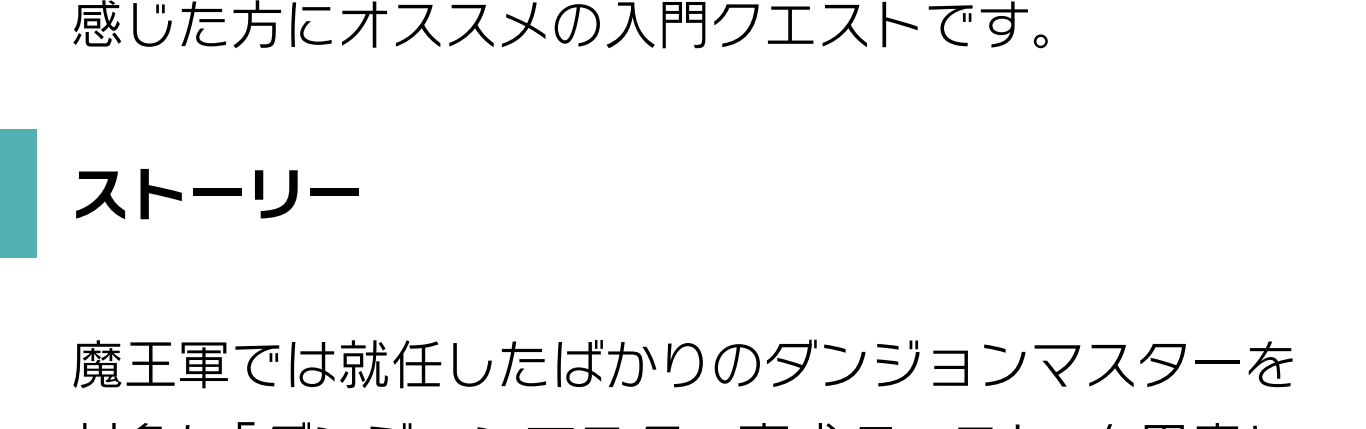
魔王軍は大きな劣勢になりましたが、まだ負けただけではありません。

別の財宝を手に入れ、新たなダンジョンを計画し、冒険者の撃退を目指してください。

! 手札デッキが尽きてしまい、リフレッシュも行えない場合は魔王軍の敗北となります。

クエストモード

プレイ条件を追加したモードです。初心者から上級者まで、レベルに合わせて挑戦してみてください。



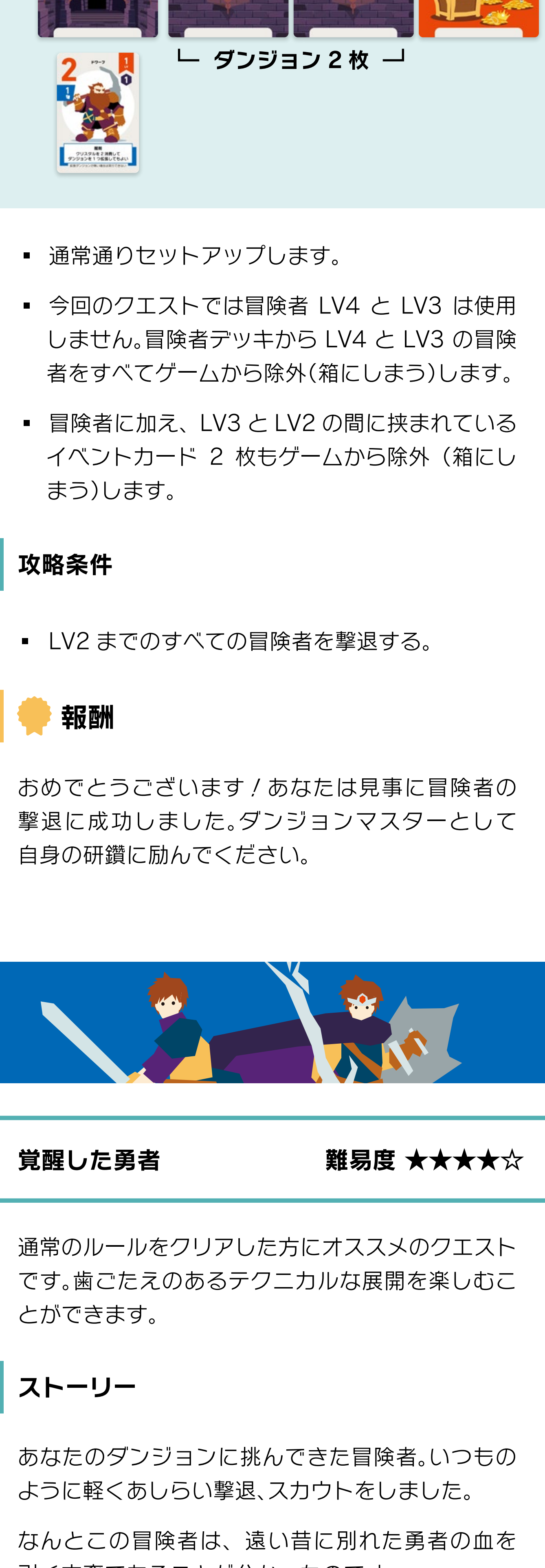
ダンジョンマスター入門 難易度 ★☆☆☆☆

初めてゲームを遊ぶ場合や少しゲームが難しいなと感じた方にオススメの入門クエストです。

ストーリー

魔王軍では就任したばかりのダンジョンマスターを対象に「ダンジョンマスター育成クエスト」を用意しています。このクエストで十分に経験を積んで、冒険者の襲来に備えてください。

セットアップ



■ 通常通りセットアップします。

■ 今回のクエストでは冒険者 LV4 と LV3 は使用しません。冒険者デッキから LV4 と LV3 の冒険者をすべてゲームから除外(箱にしまう)します。

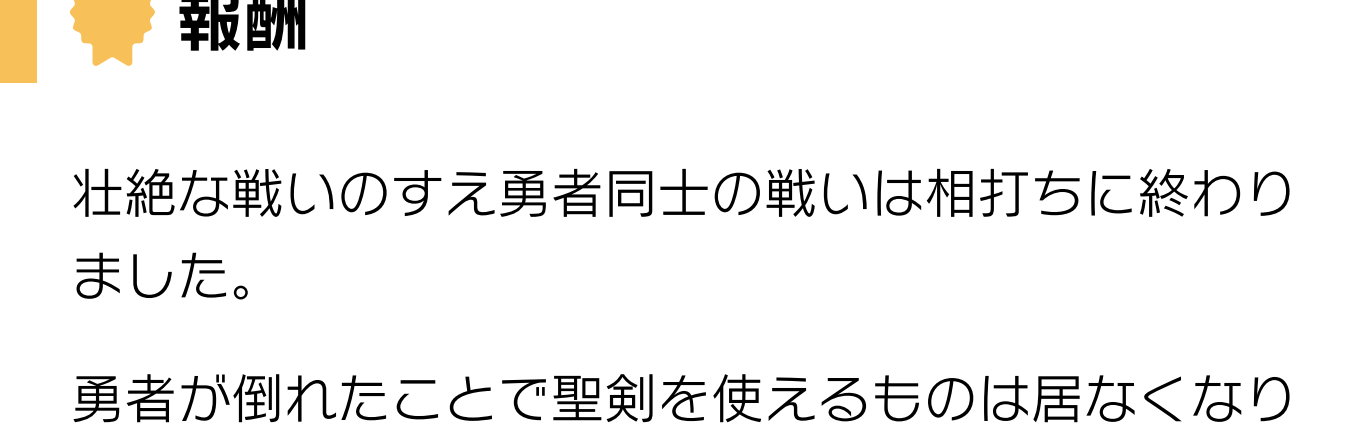
■ 冒険者に加え、LV3 と LV2 の間に挟まれているイベントカード 2 枚もゲームから除外(箱にしまう)します。

攻略条件

■ LV2 までのすべての冒険者を撃退する。

報酬

おめでとうございます！あなたは見事に冒険者の撃退に成功しました。ダンジョンマスターとして自身の研鑽に励んでください。



覚醒した勇者 難易度 ★★★★★

通常のルールをクリアした方にオススメのクエストです。歯ごたえのあるテクニカルな展開を楽しむことができます。

ストーリー

あなたのダンジョンに挑んできた冒険者。いつものように軽くあしらひ撃退、スカウトをしました。

なんとこの冒険者は、遠い昔に別れた勇者の血を引く末裔であることが分かったのです。

彼の潜在能力はさすがの一言。一度覚醒した能力は周りのものを圧倒します。

そんなさなか事情を知らないもうひとりの勇者がダンジョンに挑みます。

勝負の結末はどちらに軍配が上がるのでしょうか。

セットアップ

■ 「LV1 駆け出し勇者」を抜き出した状態で、通常通りゲームをセットアップします。

■ 抜き出した「LV1 駆け出し勇者」を手札デッキの一番下に加え、ゲームを開始します。

攻略条件

■ クリスタルを 1 つ以上残した状態ですべての冒険者を撃退する。

■ 「LV4 の伝説の勇者」のとどめを「LV1 駆け出し勇者」で行う。

! 「とどめ」とは、駆け出し勇者を入れた状態でダメージの計算を行い、伝説の勇者を「撃退」することです。(蓄積ダメージではなく)

報酬

壮絶な戦いのすえ勇者同士の戦いは相打ちに終わりました。

勇者が倒れたことで聖剣を使えるものは居なくなり魔王軍は優勢にたちます。

しかし、勇者が倒れたことで、勇者の意思を継いだ冒険者が新たな勇者となり魔王軍に立ち向かいます。

魔王軍と人間との戦いは終わることがありません。終止符はどのように打たれるのでしょうか。

異世界の魔王 難易度 ★★★★★

上級者にむけた難易度の高いクエストです。攻略するためには、場面に合わせた適切なダンジョン運用はもちろん、運の要素も必要となるでしょう。

ストーリー

伝説の勇者を撃退した直後、勇者の使っていた剣が激しく光を放ち、剣を媒介にして異世界の魔王が受肉しました。

勇者の使用していた剣は異世界の魔王が使用していた剣だったのです。

このままでは魔王軍はおろか世界が滅ぼされてしまいます。

魔王軍も冒険者も敵味方関係なく、協力してこの危機を乗り越える必要があります。

セットアップ

■ 「LV4 伝説の冒険者」を裏返し「異世界の魔王」面を使用します。

■ 通常通りセットアップを行います。

■ 冒険者デッキから LV1 の冒険者をすべて手札デッキに加えシャッフルします。

■ LV1 と LV2 の間にあるイベントカードはゲームから除外してゲームを開始します。

攻略条件

■ 異世界の魔王を撃破する。

報酬

異世界の魔王は魔王軍と冒険者たちの協力によって撃退されました。

魔王軍と人間は互いの戦いの功績を讃え、不干渉地帯を設けることで停戦協定を結びます。

永遠とも思われた戦いに平和が訪れたのでした。

特殊効果一覧 / 冒険者

冒険者のカードを配置すると特殊効果が発動します。特殊効果には「即時効果」と「持続効果」の2種類があります。

青枠 カードの配置と同時に効果を発動します。効果は1度だけ実行します。

赤枠 カードを配置している間は常に効果が持続します。

LV1 冒険者



農夫

農作業

即時

- 捨札から好きな1枚を選びゲームから除外します。(任意)
- 捨札エリアに捨札が無い場合には効果を実行できません。



駆け出し勇者

覚醒

持続

- 対峙している冒険者のLVが3以上の場合は、このカードのパワーを2から6へ増やします。
- この効果は必ず行います。

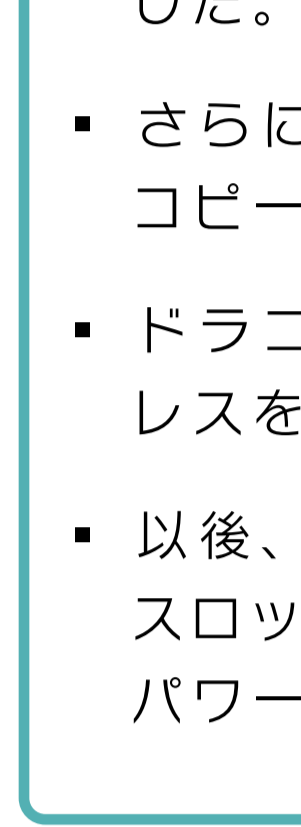


ドワーフ

掘削 くっさく

即時

- 手持ちクリスタルを2つ消費してダンジョンスロットを1つ拡張します。(任意)
- 手持ちクリスタルや拡張ダンジョンが無い場合は実行できません。



スライム

コピー

即時

- すでに配置してある自軍のカードを1度だけコピー(複製)することができます。(任意)
- コピー元の特殊効果も使用することができます。
- コピー元がダメージ計算などでスロットから除外された場合はコピーの効果は解除されます。
- コピー元のパワーが特殊効果などによって強化されていた場合は、強化された状態をコピーします。

計算の例



- ダンジョンデッキにドラゴンを配置してドラゴンプレスの特​​殊効果を発動しました。
- さらにスライムを配置してドラゴンをコピーの対象とします。
- ドラゴンの特殊効果であるドラゴンプレスをもう一度発動します。
- 以後、ドラゴンのカードがダンジョンスロットから除去されるまでスライムのパワーは9として計算します。

計算の例



- 銀等級戦士のパワーを魔物ハンターの特​​殊能力「援護弓射」で2倍に増やしました。(6パワー×2倍=12パワー)
- スライムのコピー能力を使って強化された状態の銀等級戦士をコピーします。
- コピーの結果12パワーの銀等級戦士を2人配置することができました。



ゴレム

鉄壁の護り

即時

- 手札デッキの上から1枚を手札に加えます。(任意)

LV2 冒険者



銀等級戦士

効果なし

即時

- とくに効果はありません。

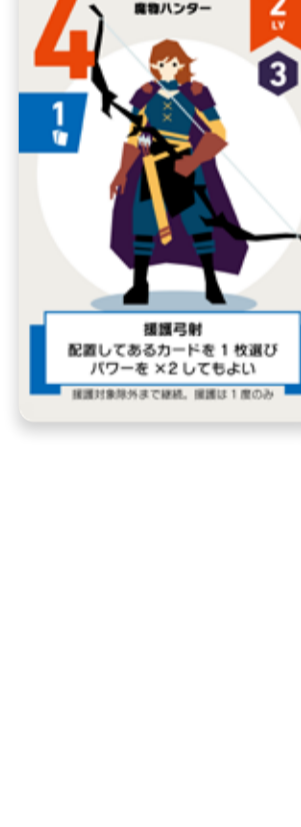


転生者

異世界の知識

即時

- 手札の好きな1枚をコスト無しでダンジョンデッキへ配置することができます。(任意)



リッチ

ドレインタッチ

即時

- 手札デッキの上から3枚を手札に入れ、好きな1枚をデッキの上に戻します。(任意)
- 途中でデッキが無くなった場合はリフレッシュを行います。
- 戦略上必要がなければ効果を行わなくてもかまいません。

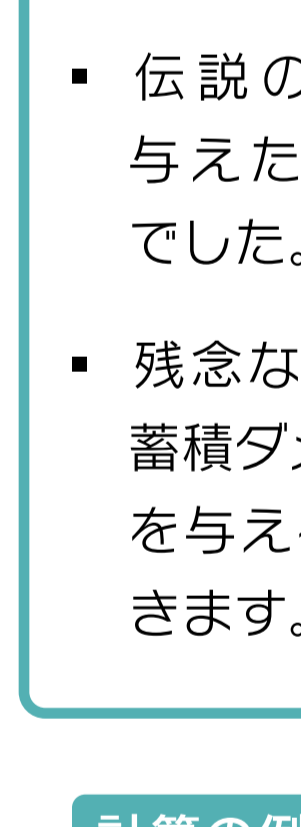


古代兵器

自爆

即時

- 手札を1~3枚捨札にし、捨てた枚数の2倍分カードのパワーを増やします。(任意)
- 自爆に使用するカードはコストとは別に必要です。
- 効果を適用するとこのカードは即座にゲームから除外(箱にしまう)します。
- 自爆を使って撃退できなかった場合でも、自爆のダメージは蓄積ダメージとして計算をします。
- 戦略上必要がなければ効果を行わなくてもかまいません。



魔物ハンター

援護弓射 えんこきやうしゃ

即時

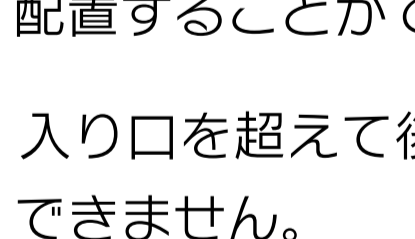
- 自軍の配置してあるカード1枚のパワーを2倍にできます。(任意)
- 援護対象のカードか、このカードが捨札になる(またはゲームから除外される)まで効果は持続します。
- 効果を使った状態で撃退に失敗した場合、蓄積ダメージは2倍のまま計算します。
- 自身のパワーを2倍することはできません。
- 同じカードに2回適用すること(2重に効果を重ねること)はできません。

計算の例



- 伝説の勇者のパワーは24です。今回与えたダメージは合計16(6×2倍+4)でした。
- 残念ながら撃退することはできませんが、蓄積ダメージは16となり、残り8ダメージを与えることができれば撃退することができます。

計算の例



- 駆け出し勇者の特​​殊効果「覚醒」使用時は増加後のパワー「6」を2倍の「12」にすることができます。

LV3 冒険者



ドラゴン

ドラゴンプレス

即時

- 冒険者デッキと冒険者を2つ入り口方向へ後退させます。(任意)
- 効果は即座に適用します。適用の結果、空いたスロットにカードを配置することができます。
- 入り口を超えて後退させることはできません。



ドラゴンスレイヤー

パーサク

持続

- ダメージ計算を行った結果、冒険者を撃退できなかった場合は冒険者デッキが追加で1つ進行してしまいます。
- 冒険者を撃退できなかった場合はこの効果を必ず行います。
- パーサクはプレイヤーにとって不利な効果ですが、反面でドラゴンスレイヤーの性能は魅力的です。利用シーンが限定される上級者向けのキャラクターです。

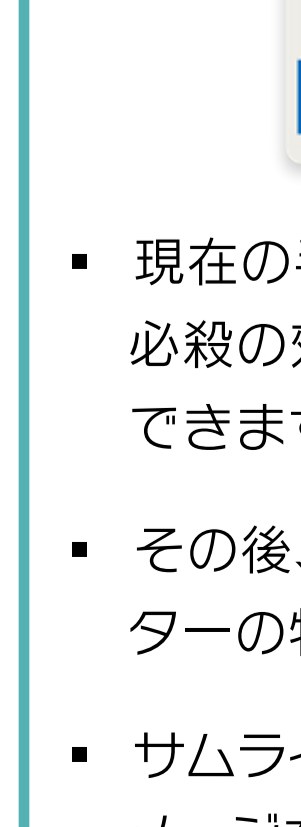


大賢者

リザレクション

即時

- 捨札から好きな1枚を選んで、即座に手札に加えます。(任意)
- 捨札が無い場合には実行することはできません。



召喚士

悪魔召喚

即時

- 冒険者を撃退できなくても冒険者デッキが進行することはありません。
- この効果は必ず行います。



サムライ

一撃必殺

即時

- 現在の手札デッキの残り枚数分を追加ダメージとして加算します。(任意)
- カードのパワーが加算されるのではないため、パワーを変化させる特殊効果には影響がありません。

計算の例

- 現在の手札デッキの枚数は5枚でした。一撃必殺の効果により5の追加ダメージを加算できます。(7パワー+5=12ダメージ)
- その後、カードパワーを2倍にする魔物ハンターの特​​殊効果「援護弓射」を適用しました。
- サムライのパワーは7なので、追加で7のダメージを加算します。このとき、一撃必殺で加算したダメージを2倍にすることはできません。

特殊効果一覧 / イベント

イベントカードは即座に効果を適用します。

適用結果に関係なく、効果を適用したイベントカードはゲームから除外(箱にしまう)します。

イベント



落盤

- ダンジョンスロットに配置してある好きなカードを 1 枚選び捨札にします。
- 配置されているカードが無い場合には実行しません。



封印結界

- 手札から好きな 1 枚を選びゲームから除外(箱にしまう)します。
- 手札が無い場合は実行しません。



無限回廊

- 冒険者デッキを 1 つ入り口方向へ後退させます。
- 入り口に冒険者デッキがある場合は実行しません。



次元の狭間

- 即座に捨札をシャッフルして手札デッキの下に加えます。
- 捨札が無い場合は実行しません。



ダンジョンマップ

- 手札をすべて捨札にします。
- 手札が無い場合は実行しません。



故郷のまぼろし

- 手札デッキの上から 2 枚を手札に加えます。
- 途中でデッキがなくなった場合はリフレッシュを行います。

プレイガイド

このプレイガイドでは実際にゲームをプレイしている様子を通じてゲーム全体の流れを掴んだり攻略のヒントを得ることができます。

冒険者の撃退

- 最初にダンジョンに挑んできた冒険者は「駆け出し勇者」でした。
- 駆け出し勇者のパワーは 2 です。
- プレイヤーは手札から「回廊」を 2 枚出すことで勇者を撃退します。（回廊カードはそれぞれのパワーが 1 なので 1+1=2 となり、駆け出し勇者のパワー以上に なります。）
- 回廊カードを 1 枚出すためにはコストが 1 枚かかるので、手札から 2 枚のカードをコストとして捨札としました。
- 捨札は捨札エリアに表向きに捨てます。



撃退した冒険者をスカウトして手札を強化

- 撃退した冒険者は「クリスタル」にするか「スカウト」するかのどちらかを選ぶことができます。
- 今回は「スカウト」を選択します。スカウトをすることで次回ラウンドから手札として使用することができます。
- 「駆け出し勇者」をスカウトするためにはクリスタルが 1 が必要です。
- 手持ちのクリスタルには 1 がなかったので 2 を消費して「駆け出し勇者」を手札デッキの一番上に裏向きに重ねました。（消費したクリスタルにお釣りは出ません）
- 消費したクリスタルはカードごとゲームから除外します。



イベントカード

- 次の冒険者を準備しようとしたのですが、イベントカードが出ました。一旦ゲームを止めてイベントカードの内容を確認します。
- イベントは「封印結界」です。このイベントは手札から好きなカードを 1 枚選び、ゲームから除外（箱にもどす）させるイベントです。
- しかし前回のラウンドで手札を残していなかったため、イベントの効果は発動しませんでした。
- 効果の適用に関係なく、内容を確認したイベントカードはゲームから除外（箱にしまう）します。



撃退の失敗と冒険者の進行

- 冒険者は「銀等級 戦士」です。パワーは 6 あり、LV2 の中では強力な冒険者です。
- プレイヤーは手札にある「落とし穴」を配置して 2 のダメージを与えましたが、残念ながら撃退することはできませんでした。
- ダメージ計算に使用した「落とし穴」を横向きにして冒険者カードの下に重ねます。
- 冒険者と冒険者デッキが 1 つ分財宝方向へ進行してしまいます。



あなたの撃退記録を共有してみませんか？

他のダンジョンマスターに向け、ぜひあなたの撃退記録や撃退のコツを共有してみませんか？

撃退の様子を「# ラストダンジョン」のハッシュタグを付けて Twitter や Instagram で投稿していただくと幸いです。

ルールについてのご質問は下記のお問い合わせ先にご連絡をいただけますと幸いです。

今後とも JUGAME STUDIO をよろしくお願いたします。

Special Thanks !

Yukiko & Takumi, Yu Maruno, Takayuki Mizuki, Kayoko, びーている / btail

ver. 2023-1207

お問い合わせ先
jugameinfo@gmail.com

JUGAME STUDIO

2023 Jugame Studio
https://www.jugame.info/



製造・販売：debayashi Inc. 4 589574 190332