

1-2 **PLAYERS**

9+ AGE

Design & Artwork Hiroshi Kawamura

20

MIN

拡張 **EXPANSION**

The King of the Abyss ラストダンジョン ダイス

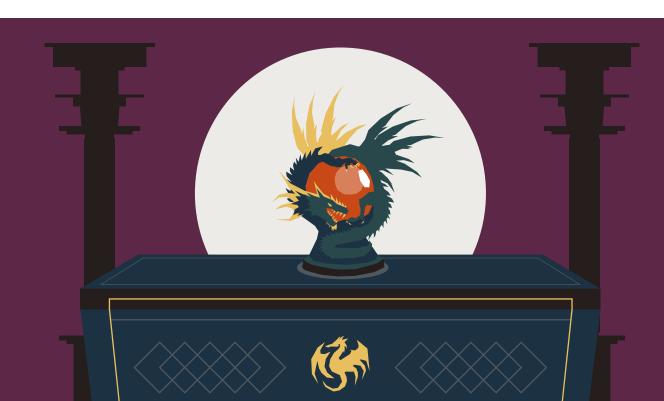
> 深淵の王 ルールブック

> > v. 1.5

このゲームは「ラストダンジョン ダイス」の拡張 パッケージです。

ゲームを遊ぶためには「ラストダンジョン ダイス」 本体が必要です。

ストーリー



深淵王の伝説と封印のダンジョン

た。

のです。

はるか昔。

その翼は空を覆い隠し、その牙と爪は大地を 切り裂いたといいます。

南の国に世界を恐怖へ陥れたドラゴンがいまし

ドラゴンは「深淵の王」(しんえんのおう)と呼ばれる ようになりました。

しかし、世界を思うがままにした深淵の王にも、

人々は、その圧倒的な力の前に絶望し、いつからか

ついに終わりの時が訪れます。 人間に勇者が誕生したのです。

深淵の王は真紅の宝玉へと封印されました。 絶望に支配されていた暗黒の世界に平和が戻った

勇者は仲間とともに壮絶な死闘を繰り返し、ついに

称えられ、英雄となりました。 …しかし、歴史から姿を消してしまいます。

その後、勇者一行は深淵の王を封印した功績を

深淵の王を封じ込めた真紅の宝玉は「ドラゴンズ

アイ」と呼ばれ、手にした者は強大な力と富を手に 入れることができるとか。 勇者と深淵の王が死闘を行ったダンジョンは

「深淵のダンジョン」と呼ばれ、最深部にはドラゴ ンズアイが安置されているとされています。

この伝説を信じて、国中から冒険者が訪れますが 未だにドラゴンズアイを見たものはいません。 あなたはそんな深淵のダンジョンの管理を任された

ダンジョンマスターです。 ドラゴンズアイはダンジョンのどこにあるのかも 不明で、未だ明らかになっていない秘密もありそ

うです。 あなたは冒険者を撃退し、ドラゴンズアイの秘密を

01

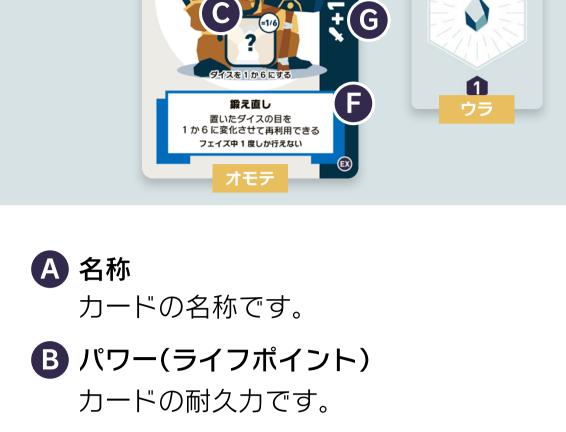
解き明かすことができるでしょうか。

コンポーネント

初期スキルカード:1 枚



- **B ダイス条件** スキルを使用するためのダイス条件です。
- **C** ス**キル** ダイス条件を達成するとスキルが発動します。
- **(D)** 継承ダメージ上書きした時に増加できるダメージです。
- 冒険者カード:6枚+南の勇者1枚



(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。

LV1~4 までのレベルがあります。

🖸 ダイス条件

D レベル

🖪 スキル

₩ 獲得クリスタル

詳細は **P6「スキル一覧」**を参照 ▶

ダイス条件を達成するとスキルが発動します。

スキルを使用するためのダイス条件です。

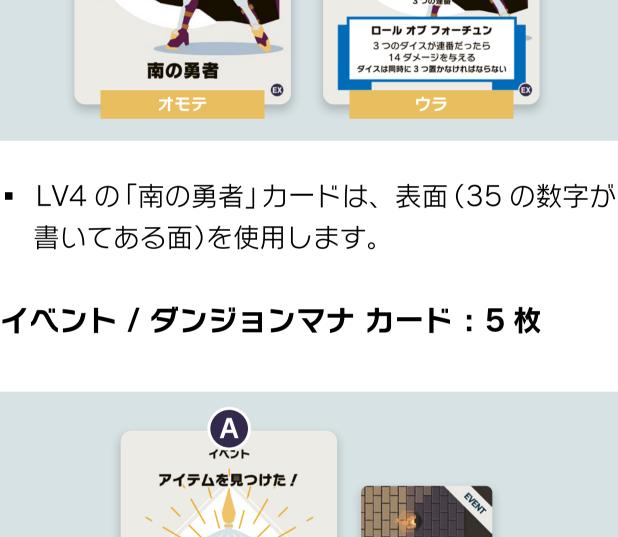
G 継承ダメージ 上書きした時に増加できるダメージです。

LV.4 南の勇者

南の勇者

撃退すると得られるクリスタル数です。





A 名称カードの名称です。

カードをめくると特殊効果が発動します。

ダンジョンのマナです。横向きに利用します。

所有クリスタル 1 枚を裏返し 任意のスロットにスカウトする

効果を適用したらゲームから除外する 😥

B 特殊効果

A 名称

C ダンジョンマナ

深淵の祭壇カード:1枚

カードの名称です。

壇」を使用します。

キープトレイ:1枚

- 散の攻撃時にダイスを 3 つ振る すべて違う目 同じ目が 2 つ すが
- B パワー(ライフポイント)
 カードの耐久力です。
 「深淵の祭壇」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「深淵の祭

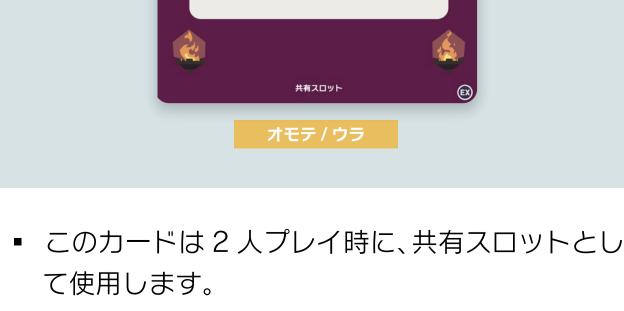
詳細は P4「クエストモード」を参照 ▶

オモテ / ウラ

■ このカードは2人プレイ時に、キープしたダイス

を相手に渡す時に使用します。

共有スロット:1枚



02

詳細は **P5「2P プレイ」**を参照 ▶

ゲームの概要

本体にこの拡張パッケージを追加することで、新しい 冒険者とイベント、新しいクエストが加わります。

カード同士が干渉するスキルが含まれるため、より テクニカルな展開を楽しむことができるでしょう。

さらに2人協力プレイを楽しむこともできます。

2 人プレイならではの独特なプレイ感も、ぜひ体験 してみてください。

セットアップ

カードを種類別に分ける



2人プレイで

使用



つけた!

イベント アイテムを見つけた!

冒険者カード:7枚



拡張パックを「共有スロット/キープトレイ」、

「初期スキル」、「冒険者」、「イベント」、「深淵の祭

深淵の祭壇カード:1枚

「共有スロット / キープトレイ」と「初期スキル」は 2人プレイのクエストで使用します。

壇 Iの種類別に分けます。

通常パッケージと混ぜる

詳細は **P5 「2P プレイ」**を参照 ▶

拡張 通常

3



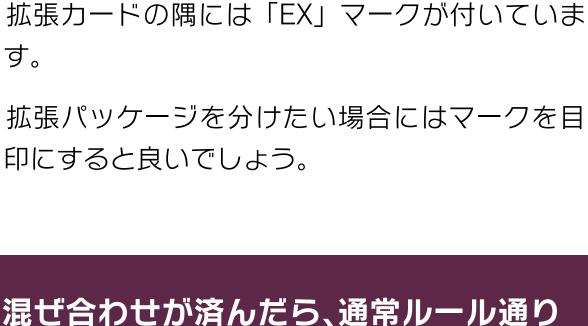


ントカードを混ぜてよくシャッフルしたら、5枚 を裏向きのまま抜き出して箱にしまいます。 2. 同じ要領で、冒険者カードを LV1~3 ごとに 混ぜたらそれぞれ 2 枚を裏向きのまま抜き出して 箱にしまいます。 3. LV4 の伝説の勇者は南の勇者と入れ替えます。 4. プリンセスは深淵の祭壇と入れ替えます。

入れ替える

1. 通常パッケージのイベントカードと拡張のイベ

置いたダイスの目をか6に変化させて再利用できるフェイズ中1度しか行えない



セットアップを行います。

拡張パックを混ぜた状態で、通常ルールをプレイ することができます。

新しい冒険者とイベントが追加され、幅の広がった

展開を楽しむことができます。 通常プレイに物足りなさを感じたプレイヤーに

オススメです。

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。



南の勇者

難易度 ★★★★★

ストです。高難度の歯ごたえのある展開を楽しむこ とができます。 ストーリー

新しい冒険者とボスを追加した、上級者向けのクエ

この世界には何人かの勇者と呼ばれる人物が存在し ます。勇者は特別な因果を持っており、魔王と対極す

る存在とされています。 「南の勇者」と呼ばれる彼女もその一人です。

彼女の家系は代々、封印された深淵の王の監視を

行っていました。

近年になり、封印の力が弱まっていることを感じた 彼女は、深淵の王を封印するのではなく、討伐するた めに深淵のダンジョンへと向かうのでした。

■ 深淵の王と戦闘を行い、撃退することができれば プレイヤーの勝利となります。

攻略条件

深淵の王には必ず LV4 南の勇者のスキル**「ロー** ル オブ フォーチュン」でダメージを与える必要が

深淵の王がボスとなります。

- あります。
- LV4 南の勇者をスカウト > 深淵の王との戦闘 LV4 南の勇者とは戦闘を行いません。

即座にスカウトを行います。(必ずスカウトを 行わなければなりません。)

■ LV4 南の勇者と対峙したら、戦闘を行わずに

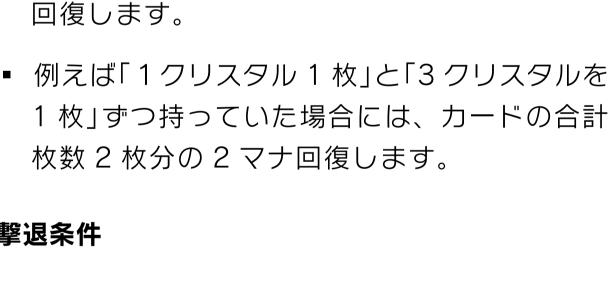
- スカウトが終わったら、ダンジョンマナの 最後にある深淵の祭壇カードを裏返して、
- 深淵の王との戦闘を行います。 深淵の王は **LV5 の冒険者**として扱います。イベ ントやアイテムの適用条件は通常通り適用され
- 敗北条件 ■ すべてのダンジョンマナが無い状態で、冒険 者の撃退に失敗してしまうとプレイヤーの敗

北となります。

深淵の王 戦闘ルール

ます。

〒深淵の王との戦闘は特別なルールを使用します。



■ 深淵の王を撃退するためには、40以上のダ

メージを与えることに加え、戦闘中に南の勇

者のスキル「ロール オブ フォーチュン」でダ

スタルカードの**合計枚数分**だけダンジョンマナを

「ロール オブ フォーチュン」を発動できない 限り深淵の王を撃退することはできません。 深淵の王の反撃とマナの消失

■ 深淵の王の反撃ダメージは、ダイスを3つ同

1マナを消失

時に振った目によって変化します。

すべて違う目

報酬

とてつもなく強大です。

2つが同じ目 2マナを消失 すべてが同じ目 3マナを消失

とても、勇者一人の力だけでは立ち向かうことはで きません。

ました。

南の勇者と協力し、深淵の王と対峙します。 ---- 長い死闘の末、ついに南の勇者の奥義「ロール

オブ フォーチュン」によって深淵の王は封印され

世界の危機を感じたあなたは、敵対していたはずの

クリスタルを糧にして復活した深淵の王の力は

「我は何度でも復活し、世界を深淵へと導くだろ う ...」深淵の王が最後に放った咆哮が反芻されます。

そう。勇者の奥義では、深淵の王を一時的に封印す るのが精一杯で、討伐には至らなかったのでした。

同じ勇者の血を引く者の助けがあればあるいは...。

どれほどの時間、封印が持続するのかはわかりませ ん。しかし、世界には平和が訪れたのでした。

撃退条件

ダンジョンのマナの回復 ■ 深淵の王との戦闘開始前に、持っているクリ

1枚」ずつ持っていた場合には、カードの合計

■ 通常のスキルで 40 以上のダメージを与えても

メージを与える必要があります。

真紅の宝玉ドラゴンズアイの封印を解くカギは 勇者の持つクリスタルでした。

04

「二人の勇者の力を合わせることで深淵の王を討伐 することができるかもしれない。」 そう考えたあなたは、ダンジョンに眠る秘宝「真実の 鏡」で自身の複製体を作り、2人の勇者と共に深淵の 王の討伐に向かうのでした。 セットアップ 冒険者デッキ ダンジョンマナ 10 枚

2人用クエスト(協力)

スメします。

2人で協力して深淵の王の討伐を行います。

通常のソロルールを拡張したルールですので、まずは

ソロルールをプレイしてから、プレイすることをオス

二人のダンジョンマスター 難易度 ★★★★☆

このクエストは 2 人で協力して攻略を目指すクエ

ストです。1 人プレイでは味わえない独特なプレイ

はるか昔に深淵の王を封印したとされる勇者。

後に勇者の子孫は複数に分かれ、現在では北と南の

深淵の王は勇者一人の力だけでは討伐することは

感を楽しむことができます。

国に勇者が存在しています。

できませんでした。

ストーリー

キープトレイ

1P スロット 2P スロット 共通スロット 2 枚 1 枚 2枚

0 0

初期クリスタル

■ P3 の手順に従い通常パッケージと拡張パッ ケージを混ぜ合わせ、上図を参考にセットアッ プを行います。 A 冒険者デッキの準備 · LV1 の冒険者 4 枚 イベント LV2 の冒険者 4 枚 イベント LV3 の冒険者 4 枚 イベント

勇者カードを 2枚入れる ■ 通常ルールと同じように LV1~3 の冒険者 カードとイベントカードを使って冒険者デッ キと初期クリスタルを準備します。 ■ このとき、P3 で箱にしまった冒険者カードと イベントカードは使用しません。 ■ 冒険者デッキの一番下に「伝説の勇者」と「南の

勇者」の2枚カードを入れます。

B ダンジョンマナの準備

伝説の勇者

未使用のダンジョンマナを 3 枚足して 10 枚にする 7枚 3 枚 ダンジョンマナ用 未使用のカード

して追加します。 🖸 初期スキルの準備 横に5枚並べるスペースを確保する

2P スロット

2 枚

1. 1P と 2P でそれぞれ**専用のスロット**を持ちま す。このスロットにはカードを 2 枚まで置くこ とができます。 2. 1P と 2P の間に、**共通のスロット**を用意します。 このスロットにはカードを 1 枚まで置くことが できます。 3. 1P と 2P のスロットに初期スキルカード「未整

備区画 I「トラップ」を配置します。この時、中央の

共通スロットを挟んで対称になるように、内側か

ら「未整備区画」「トラップ」の順に並べます。

1 枚

D 初期クリスタルの準備

■ 初期クリスタルは通常ルールと同じように

■ 初期クリスタルの準備は、未使用の冒険者カー

■ クリスタルは 1P と 2P で共有です。クリスタ

ルの使用方法はプレイヤー同士で相談をして

くは P3 を参照してください)

ドを箱にしまってから行ってください。(詳し

1、2、3 のクリスタルを 1 枚ずつ持ちます。

決めることができます。 🖪 キープトレイとダイス

おくと良いでしょう。

攻略条件

ります。

なります。

スタートプレイヤーの決定

ゲームの開始とスキルの発動

ラウンドの終了と手番の移動

スを振って手番を開始します。

■ キープトレイとダイスは 1P と 2P で共有して

深淵の王が最後の冒険者となります。

プレイヤーの勝利となります。

■ 深淵の王と戦闘を行い、撃退することができれば

深淵の王には必ず LV4 勇者のスキル「ロール

■ 2人の勇者はそれぞれ「ロール オブ フォーチュ

ン |を持っていますが、どちらからのロール オブ

フォーチュンでダメージを与えれば条件達成と

お互いにダイスを 1 つずつ振り、目の大きいプ

レイヤーがスタートプレイヤーとなります。

■ スタートプレイヤーから交代で手番を行いま

スタートプレイヤーはダイスを 3 つ同時に振

されていないので、2ヶ所から選択することに

■ ラウンドが終了したら、3 つのダイスのうち、

次の手番プレイヤーは、キープトレイに乗せら

れた**ダイスを目を変えずに受取り**、残りのダイ

使用していないダイスはいくつ乗せてもかまい

にダイスを乗せません。(次手番は3個のダイス

1P が手番を終了したとき、2 つのダイスが

1P は未使用のダイスのうち 1 つをキープ

トレイの上に乗せて、残りの2つのダイスを

■ 2P は受け取った 2 つのダイスを振り、キー

プトレイに乗ったダイスの目を変えず、その

■ 手番は必ず交互に行います。(サイコロを交互

■ 自分の手番で冒険者を撃退できなかった場合は、

冒険者を撃退したプレイヤーが、スカウトかク

リスタル化の決定権を持ちます。(プレイヤー

間での相談は自由に行なってかまいません。)

■ スカウトした冒険者は、冒険者を撃退したプレイ

LV4 勇者 2 人のスカウト > 深淵の王との戦闘

■ LV4 の勇者 2 人と対峙したら、戦闘を行わず

スカウトするスロットの場所は自由に選ぶこ

スカウトが終わったら、ダンジョンマナの

ントやアイテムの適用条件は通常通り適用され

■ すべてのダンジョンマナが無い状態で、冒険

に即座にスカウトを行います。(必ずスカウト

■ LV4 の勇者 2 人とは戦闘を行いません。

を行わなければなりません。)

ヤーのスロットか、共有のスロットのどちらかに

減らしてから手番を交代します。

冒険者の撃退とスカウト

配置します。

通常のルールと同様にダンジョンマナを 1 つ

ダイスをすべて使用した場合には、キープトレイ

つ以上選びキープトレイの上に乗せます。

使用していないダイスから任意のダイスを 1

オブ フォーチュン」でダメージを与える必要があ

使用します。お互いの手が届くところに置いて

2人用追加ルール とくに説明のない項目は、通常パッケージと同じ ルールを採用します。ここでは 2 人でプレイするた めの追加ルールをご紹介します。

す。

なります。

ません。

を振ります)

未使用でした。

2P に渡しました。

プレイの例

に振る)

- **りゲームを開始**します。 スキルを使用することができるのは、自分のス ロットと共通スロットの 3 ケ所だけです。相手 のスロットに配置されているスキルは発動す ることはできません。 ■ ゲーム開始時は共有スロットにカードは配置
- まま受け取って、手番を開始しました。
- 最後にある深淵の祭壇カードを裏返して、深 淵の王との戦闘を行います。 深淵の王は LV5 の冒険者として扱います。イベ

とができます。

■ 深淵の王との戦闘開始前に、持っているクリ スタルカードの**合計枚数分**だけダンジョンマナを 回復します。

ダンジョンのマナの回復

ン」でダメージを与える必要があります。 ■ 通常のスキルで 40 以上のダメージを与えても 「ロール オブ フォーチュン」を発動できない 限り深淵の王を討伐することはできません。 2人の勇者のうち、どちらかのスキルが発動でき

れば条件は達成となります。

深淵の王の反撃とマナの消失

2つが同じ目

すべてが同じ目

■ 例えば「1クリスタル1枚」と「3クリスタルを

深淵の王を討伐するためには、40以上のダ

メージを与えることに加え、戦闘中にどちら

かの勇者のスキル「ロール オブ フォーチュ

枚数2枚分の2マナ回復します。

1枚」ずつ持っていた場合には、カードの合計

同時に振った目によって変化します。 ダイスは手番のプレイヤー(撃退できなかっ たプレイヤー)が振ります。 すべて違う目 1マナを消失

深淵の王の反撃時にキープトレイの上に乗せて

05

2マナを消失

3マナを消失

あるダイスを使用することがあります。乗せて あったダイスの目を忘れないように注意しま しょう。

者の撃退に失敗してしまうとプレイヤーの敗 北となります。 深淵の王 討伐ルール 深淵の王との戦闘は特別なルールを使用します。

ます。

敗北条件

■ 深淵の王の反撃ダメージは、ダイスを 3 つ

討伐条件

報酬 おめでとうございます! 二人のダンジョンマスターと二人の勇者の活躍によ り、深淵の王は討伐されました。

これで深淵の王が復活することはないでしょう。 世界は滅亡の運命から逃れることができたのです!しかし魔王軍と人間との争いが終わったわけで はありません。 あなた達と勇者たちは、お互いに奇妙な友情を感じ ながらも、再戦を誓い別々の道を進むのでした。

1. このクエストは、**初期ダンジョンマナを 10 枚**に 増やしてスタートします。(通常は7枚) 2. 追加するマナは、**箱にしまった未使用のダン** ジョンマナから 3 枚のダンジョンマナを取り出 1P スロット 共通スロット

2 枚

LV1 冒険者



エンチャント

プリースト

発動条件

■ 1~3の目のダイス1つ

効果

- このカードに隣接している カードが与えるダメージを、 置いたダイスの目だけプラス
- 効です。 継承ダメージによって、効果

2



せん。





できた場合にのみ、ダメージ値を増やすことがで きます。 ダメージを与えないスキルには、効果を適用しま

鍛冶屋

鍛え直し

発動条件 鍛え直し 置いたダイスの目を か6に変化させて再利用できる すべての目のダイス1つ フェイズ中 1 度しか行えない (EX)

とができます。



LV2 冒険者

ドッペンゲルガー

敵冒険者のスキルをコピーする スキルの発動条件や効果の内容は 敵冒険者を参照する (LV4 以降の冒険者は擬態できない)

+

擬態

効果

■ このスキルはフェイズ中に

効果

ドッペンゲルガー

一度しか行えません。

置いたダイスの目を 1 か 6

にして別の場所へ置き直すこ

発動条件 敵の冒険者と同じ

敵冒険者のスキルをコピー

スキルの発動条件や効果の

■ LV4 以上の冒険者を擬態

することはできません。

内容は敵冒険者を参照します。

することができます。



ダンジョンマナの回復と スカウトのコストが常に -1 される

この冒険者に攻撃力はない

シェルパ

ナシ

交渉

発動条件

カウトのクリスタル消費コス トが -1 されます。

効果

固定で 2 ダメージを与えま

このスキルの発動に使用し

たダイスはスキルを適用した

後に振り直して再利用するこ

限り、連続でダメージを与え

複数のダイスの目がそれぞ

れ 1 か 2 だった場合、ダイス

を順番に置くことで、スキル

を複数回発動することができ

ます。(詳しくは以下)

続けることができます。

とができます。

ダンジョンマナの回復とス

魅了 2 ダメージを与える 置いたダイスは振り直して 再利用できる

LV3 冒険者

発動条件 1か2の目のダイス

す。

効果

魅了

ヴァンパイア

このスキルはフェイズ中、何 度でも使用することができま す。つまり 1 か 2 の目が出る

スキル発動

スキル発動

- 振り直し
- 振り直し スキル発動 振り直し

■ A・B・C の 3 つのダイスを振ったところ、それ

■ まず、A[1]の目のダイスでスキルを発動し、振り

ぞれ A[1]・B[2]・C[6] の目でした。

直したところ、ダイスの目は5でした。

スライム

発動条件

スキルコピー

別のスキル発動に利用

置いたダイスは振り直して 再利用できる

■ 次に B[2] の目のダイスでスキルを発動し、振り 直したところ、ダイスの目は1でした。 ■ もう一度 B[1] の目としてスキルを発動し、振り 直したところ、ダイスの目は6でした。 ■ 合計で 2+2+2=6 のダメージを与えることがで ■ ダイスは A[5]・B[6]・C[6] として、別のスキル 発動に使用することができます。

左に隣接した冒険者と同じ

左に隣接した冒険者と同じ

カードとして扱います。

スキルの発動条件や効果の

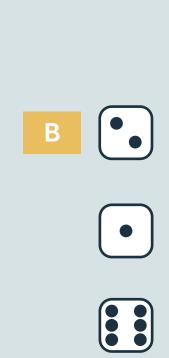
内容は左の冒険者を参照しま

す。

発動条件 連続した目のダイス3つ

南の勇者(裏面)

ロール オブ フォーチュン



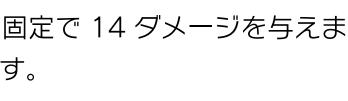
きました。

▼ 左の冒険者と同じ

スキルコピー 左の冒険者と同じカードとして扱う ダイスの条件や効果の内容は 左の冒険者を参照する

LV4 冒険者

ロール オブ フォ 3 つのダイスが連番だったら 14 ダメージを与える イスは同時に3つ置かなければならない



06

す。

効果

みならい勇者

- ダイスのダメージを与える もし相手の LV が 3 以上の場合は 追加で +3 のダメージを与える ダメージ +2
- プリーストのエンチャントスキルにより、隣接し ている冒険者のダメージ値を上昇させます。 ■ 上図では、2の目のダイスを置いたので、両隣の ダメージを +2 増加します。
- この効果は、エンチャントの対象がスキルを発動
- します。
 - 効果はこのフェイズのみ有
 - のダメージ増加はありません

アイテム

効果が黄色の背景です

アイテムは、アクション中であれば**任意のタイミン** グで使用することができます。

効果を適用したアイテムは即座にゲームから除外 (箱にしまう)します。



エリクサー

効果

- 所有しているクリスタル カードを 1 枚裏返し、即座に 任意のスロットへスカウトし ます。 クリスタルの表面(冒険者)
- 面) は自由に確認することが 可能です。



効果

集約と変換の杖

ダイスが置かれている、発動

- 済のスキルを 1 つ選び、もう 一度発動します。 発動に必要なダイスは必要
- ありません。(コストなし)

カードの内容が**イベントだった場合、即座にカード**

イベント

効果が赤色の背景です

判定の終わったイベントは、即座にゲームから除外 (箱にしまう)します。

イベント 女神の加護 勇者のつるぎ



次に戦闘をする敵の冒険者

判定

判定

に書かれている判定を行います。

ダンジョンマナを +1 回復し ます。

のパワーが +3 となります。

スキルの封印

次の戦闘開始時に任意の

ダンジョンマナを +2 回復し



イベント

ダンジョン崩落

ダンジョンマナを -1 して 次の冒険者のパワーを -5 する

このカードはゲームから除外する 😥

スキル 1 つが、使用不能にな ります。

ます。

- 敵の冒険者を撃退できれば、 通常どおりスキルを使用でき るようになります。
- 落盤事故 判定 ダンジョンマナを 1 枚失い

次に戦闘を行う敵の冒険

無い場合には、プレイヤーの

者のパワーを-5します。



てください。

します。

減らすダンジョンマナが

記録や撃退のコツを共有してみませんか?

ます。

敗北となります。

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

撃退の様子を「# **ラストダンジョンダイス** Iのハッシュ タグを付けて X (旧 Twitter) や Instagram で投稿し

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。

Special Thanks!

今後とも JUGAME STUDIO をよろしくお願いいた

Yukiko & Takumi, Yu Maruno, Takayuki Mizuki, Kayoko

お問合せ先

07

2024 Jugame Studio https://www.jugame.info/ 製造・販売: debayashi Inc.

jugameinfo@gmail.com



ver. 2025-0425