

LAST DUNGEON DICE

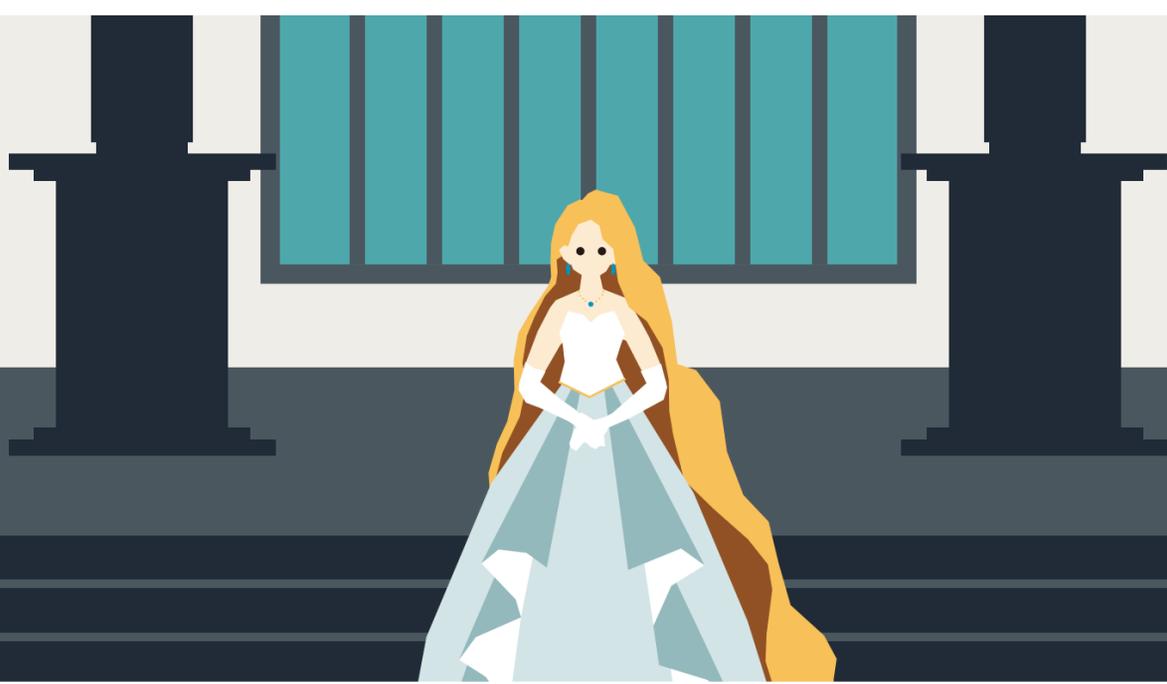


Roll of Fortune

ラストダンジョン ダイス
幸運の一振り

ルールブック
v. 1.1

ストーリー



魔王軍のダンジョンマスターとして、 冒険者を撃退して姫の奪還を阻止！

前回の大戦から 20 年後の世界。

魔王軍と人間との間には停戦協定が結ばれ、静寂な日々が訪れていました。

しかし、この静寂は魔王によってやぶられます。

突如、人間の城に現れた魔王がプリンセスをさらい、魔王城近くのダンジョンへと連れ去ってしまったのです。

この緊急事態に人間たちは騒然となりました。国中の腕利き冒険者たちが、プリンセスを救出するために立ち上がります。

争いの元凶ともいえるこのダンジョンの管理者は、そう、あなたです。

あなたは、先の大戦の功績を称えられ、魔王城近くに位置しているダンジョンの、ダンジョンマスターとして抜擢されていたのです。

古い言い伝えによると、プリンセスの血統には、ある重要な秘密が隠されているのだとか...

あなたは、冒険者たちからプリンセスの奪還を阻止するため、新たなダンジョンで冒険者の撃退を始めるのでした。

コンポーネント

初期スキルカード：3枚（2種類）



- A 名称**
カードの名称です。
- 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。
- 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 ダイス条件**
スキルを使用するためのダイス条件です。
- 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 スキル**
ダイス条件を達成するとスキルが発動します。
敵の冒険者として登場した場合は、スキルは使用しません。

詳細は P11「スキル一覧」を参照 ▶

- 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。

詳細は P7「継承ダメージ」を参照 ▶

- H 獲得クリスタル**
撃退すると得られるクリスタル数です。

LV.4 伝説の勇者



- LV4の「伝説の勇者」カードは、表面(35の数字が書いてある面)を使用します。

イベント / ダンジョンマナ カード：10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 ダンジョンマナ**
ダンジョンのマナです。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、ウラはダンジョンマナが書かれています。

プリンセスカード：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。
- 「プリンセス」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「プリンセス面」を使用します。

詳細は P10「クエストモード」を参照 ▶

ライフカウンターカード：2枚



- A ライフカウンター**
冒険者の残りライフです。

ライフカウンター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 ダンジョンマナとイベントの準備

すべてのイベントカード（10枚）を裏向きのまま2つに分ける



プリンセスカードの上に重ねる

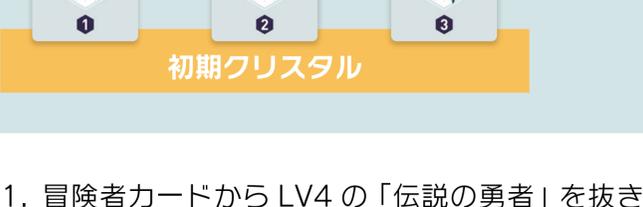
- すべてのイベントカードを裏向きにシャッフルして、「ダンジョンマナ用 7枚」と「イベント用 3枚」の2つのグループに分けます。
- プリンセスカードを表向きにテーブルに置き、ダンジョンマナ用 7枚を裏向きのまま重ねて、ダンジョンを形成します。
- イベント用 3枚は、次項の冒険者デッキで使用します。

！ プリンセスカードは、クエストによって使用する面が異なります。

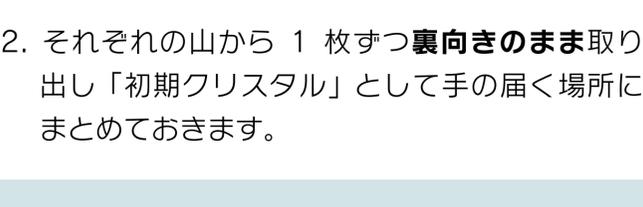
！ 通常プレイでは表面(数字が無い)を使用します。

B 冒険者デッキと初期冒険者の準備

レベルごとに冒険者を分けて山札を作る

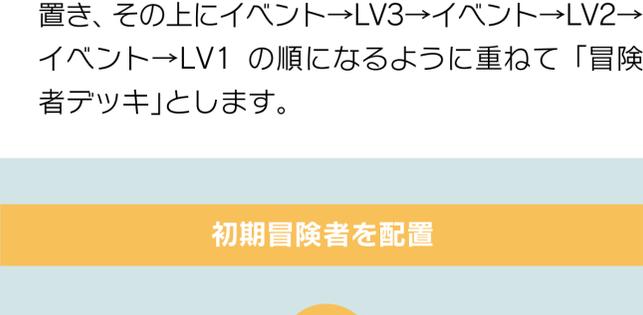


各レベルから1枚ずつ抜き出す



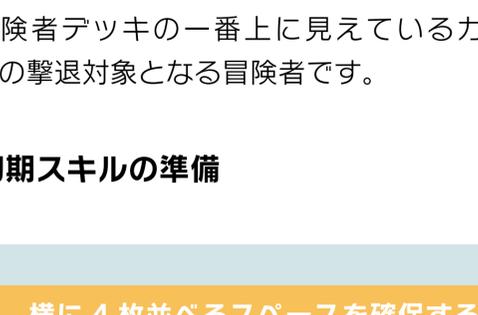
- 冒険者カードからLV4の「伝説の勇者」を抜き出し、残りをLVごとに分け、それぞれを裏向きでシャッフルして3つの山を作ります。
- それぞれの山から1枚ずつ裏向きのまま取り出し「初期クリスタル」として手の届く場所にまとめておきます。

交互に重ねて冒険者デッキを作る



- 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「イベント用 3枚」を裏向きのまま各山札の下に1枚ずつ入れます。
- 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。

初期冒険者を配置



- 冒険者デッキの一番上のカード1枚を、デッキの横へ表面のまま置き、撃退対象の冒険者としてします。冒険者デッキの一番上に見えているカードは次の撃退対象となる冒険者です。

C 初期スキルの準備

横に4枚並べるスペースを確保する

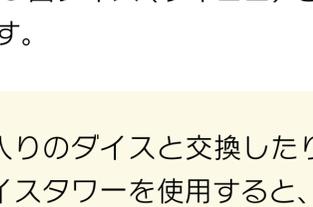


スロット

- セットアップ完成図を参考に、スロットの場所を確保しておきます。このスロットにはカードを4枚まで置くことができます。
- 初期スキルカードを左から「トラップ」「トラップ」「未整備区画」の順に並べます。

D ライフカウンター

冒険者の残りパワーを記録できます



- ライフカウンターは、カード同士を重ね合わせて、ズラしながら冒険者の残りパワーを記録します。

ライフカウンターはスマートフォンのアプリを活用しても便利です。「ライフカウンター」で検索して、お好みのアプリを見つけてください。

E ダイス

- 3つの6面ダイス(サイコロ)を使ってゲームを進めます。

お気に入りのダイスと交換したり、ダイストレイやダイスタワーを使用すると、ゲームの雰囲気盛り上げることができます。

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しました。

ゲームの流れを一通り把握することができます。

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。

プレイヤーはダイスでスキルを発動させ、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、スカウトして味方として使役することができます。

ダンジョンは「マナ」と呼ばれる魔力エネルギーで満たされていますが、冒険者の撃退に失敗するたびにマナは失われていきます。

すべてのマナが無くなってしまうと、最深部にいるプリンセスの扉の封印魔法が解かれてしまいます。

冒険者を撃退することができず、ダンジョンの奥にいるプリンセスを奪還さ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イテム、ダンジョンマナの回復を行いながら、全ての冒険者を撃退し、プリンセスの奪還を阻止することができるでしょうか。

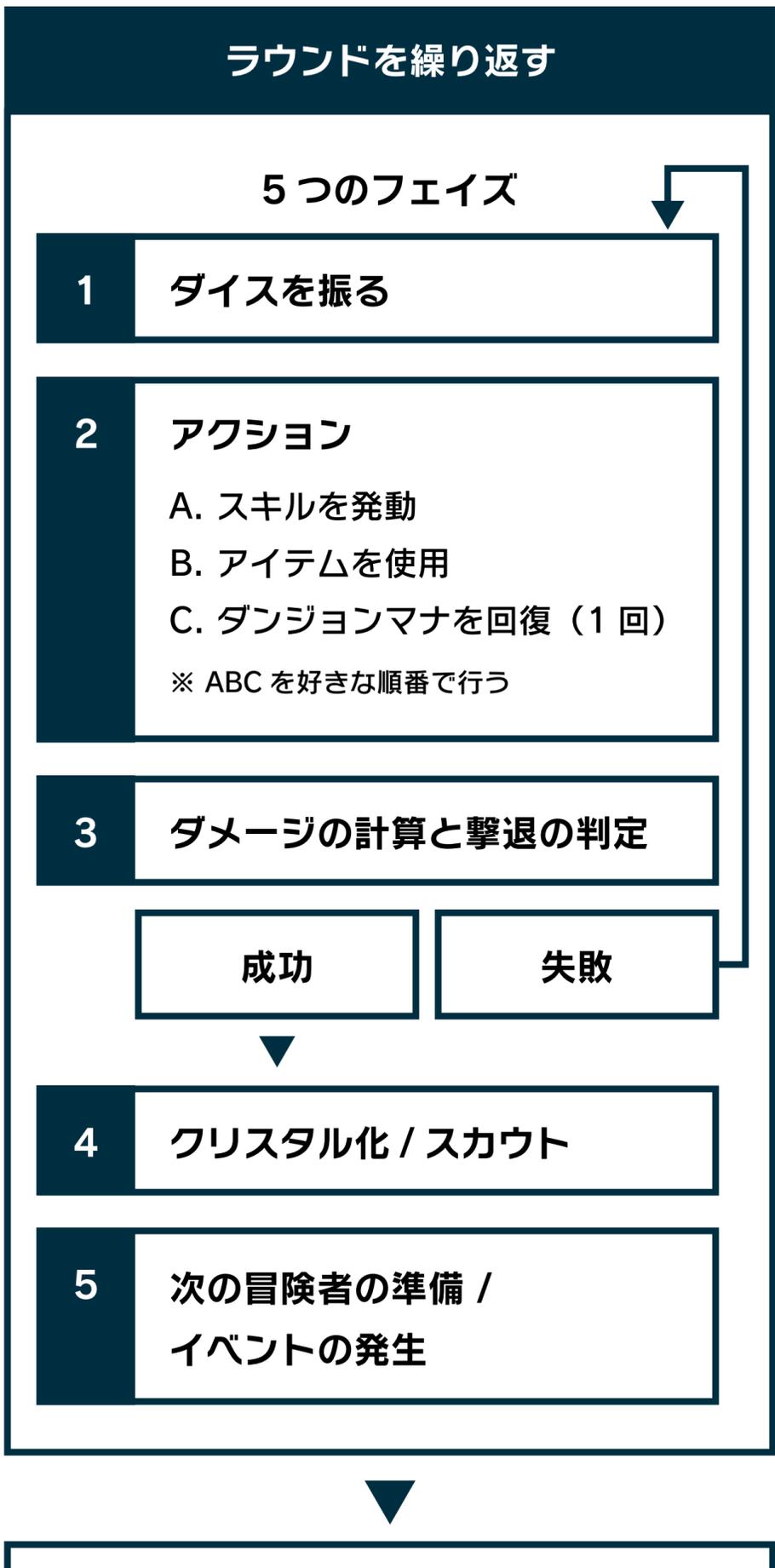
様々なイベントやアイテム、ダンジョンマナの回復を行いながら、全ての冒険者を撃退し、プリンセスの奪還を阻止することができるでしょうか。



ゲームの流れと手番でできること

ラウンドと5つのフェイズ

ゲームは「1. ダイスを振る」、「2. アクション」、「3. ダメージの計算と撃退の判定」、「4. 冒険者のクリスタル化 / スカウト」、「5. 次の冒険者の準備」の5つのフェイズを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。



5つのフェイズについて 1/4

1 ダイスを振る

- 「ダイスを振る」フェイズでは、3つのダイスを同時に振ります。
- 特別な指示が無いかぎり、一度振ったダイスの振り直しは行えません。

2 アクション

A. スキルを発動（ダイスを置く）

B. アイテムを使用

C. ダンジョンマナを回復

フェイズ中に1度

- 「アクション」フェイズでは、「スキルを発動」、「アイテムを使用」、「ダンジョンマナを回復」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。
- ただし「ダンジョンマナを回復」アクションはアクションフェイズ中に1度しか行うことができません。

A. スキルを発動（ダイスを置く）

振ったダイスを、スロットのカードに置くことで、スキルを発動できます。スキルは冒険者にダメージを与えたり、ダイスの目を変更したりと、さまざまな効果があります。



カードによって
置けるダイスの条件が異なる

- カードごとに置けるダイスの条件が異なります。
- 詳しくは各カードの説明を参照してください。

詳細は P11「スキル一覧」を参照 ▶

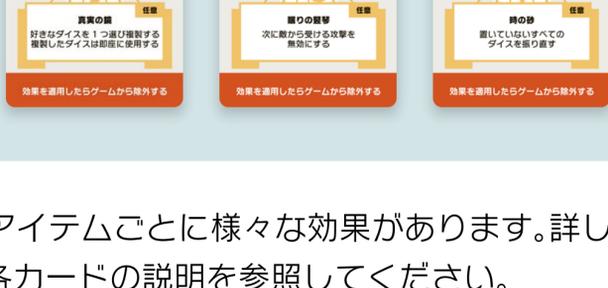
- ダイスを置くことができたなら、カードに書かれているスキルが即座に発動します。
- スキルは、特別な指示がない限り、一度しか発動できません。
- 置いたダイスは特別な指示がない限り、置いたままにしておき、次のフェイズになるまで再利用や移動させることはできません。

❗️ダイスが置けない。または戦略上必要がなければダイスをすべて置く必要はありません。

置かなかったダイスはそのままにして、次のアクションを行います。

B. アイテムを使用

ゲームの途中でアイテムを入手することがあります。このアクションでは、手に入れたアイテムを使用することができます。



- アイテムごとに様々な効果があります。詳しくは各カードの説明を参照してください。

詳細は P11「スキル一覧」を参照 ▶

C. ダンジョンマナを回復

フェイズ中に1度

クリスタルを消費して、ダンジョンマナを回復することができます。

3クリスタル消費してダンジョンマナを回復



- 手持ちのクリスタルから3クリスタルを消費します。
- 1枚のクリスタルで消費額が足りない場合は、複数のクリスタルを合算して消費してもかまいません。
- 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。
- **ダンジョンマナ**を、ダンジョンの上に重ねます。(ゲーム開始時は回復できるマナはありません。)
- このアクションは**アクションフェイズ中に1度**しか行えません。
- **一度に回復できるのは必ず1マナだけです。**クリスタルを多く消費しても1マナ以上を回復することはできません。

❗️クリスタルを多く消費して、マナの回復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。)

❗️ゲーム開始時のダンジョンマナより多く回復することはできません。(最大7枚)

3 ダメージの計算と撃退の判定

スキルやアイテムを**発動順に合計**して、冒険者へのダメージを計算します。



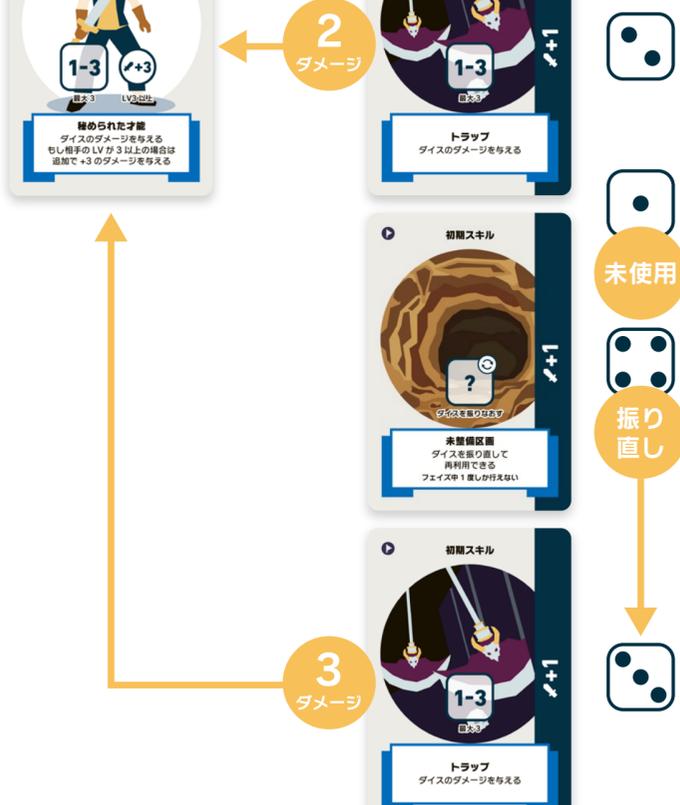
撃退の成功

- ダメージの合計値が冒険者の**パワーと同じ、または多ければ**冒険者を撃退できます。
- 撃退した冒険者には「**クリスタル化**」か「**スカウト**」のどちらかを必ず行います。(詳しくは後述)



- ダメージの計算は、発動したスキルやアイテムを**発動順に合計**して計算を行います。

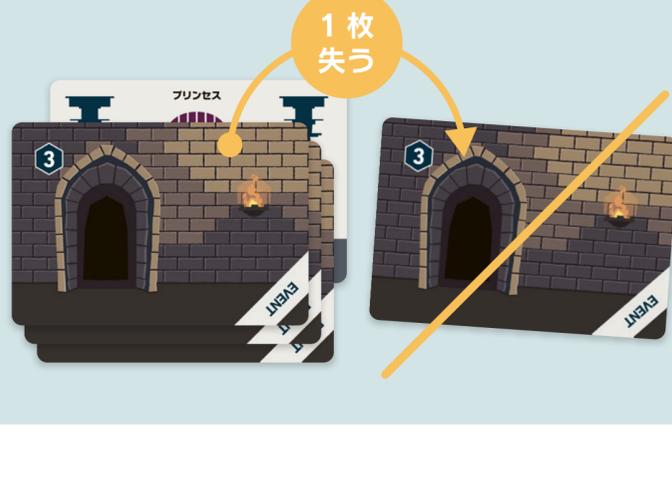
計算の例



- 冒険者のパワーは4です。
- 今回のダイスの目は2、1、4でした。
- トラップスキルは最大で3の目のダイスしか置くことができないため、2と1のみを使うことができます。
- しかし2と1を合計しても、冒険者のパワーには不足するため、未整備区画のスキルを発動し4の目を振り直します。
- 振り直しの結果、3の目になりました。
- 2と3それぞれでトラップのスキルを発動し合計で5のダメージを与えました。

撃退の失敗とダンジョンマナの消失

- ダメージの**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、**ダンジョンマナを1つ失ってしまいます**。
- 失ったマナはダンジョンの隣に置いておきます。このカードは次のラウンドから、回復用のマナとして使用することができます。



- 冒険者に与えたダメージは、**蓄積ダメージ**として記録しておきます。
- 蓄積したダメージは減ることはなく、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。
- ダメージの記録には、付属のライフカウンターを使用するとプレイミスが少なくなるでしょう。



残りパワーの位置に合わせておく

冒険者を撃退できるまで1から3のフェイズを繰り返し行います。

5つのフェイズについて 3/4

4 クリスタル化 / スカウト

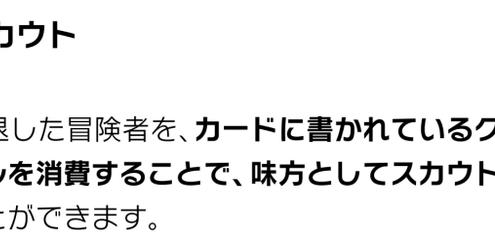
撃退した冒険者は「A. クリスタル化」するか、「B. スカウト」するかのどちらかを選択します。

A. 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。

LV1 の冒険者は 1 クリスタル。LV2 であれば 2 クリスタルのように、冒険者の LV 数が獲得できるクリスタル数になっています。

裏返してクリスタルとして獲得



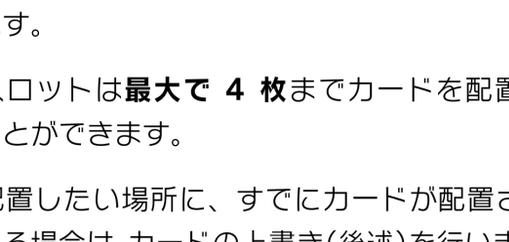
B. スカウト

- 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。
- スカウトした冒険者は即座にスロットに配置され、次のラウンドから使用することができます。(スロットへの配置方法は次項を参照)
- スカウトに必要なクリスタルは所持しているクリスタルから消費します。
- 1枚のクリスタルで消費額が足りない場合は、複数のクリスタルを合算して消費してもかまいません。
- 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。)

カードに書かれているクリスタルを消費



スロットへ配置

- スカウトした冒険者は、即座にスロットへ配置します。
- スロットは最大で 4 枚までカードを配置することができます。
- 配置したい場所に、すでにカードが配置されている場合は、カードの上書き(後述)を行います。
- すでに配置されてあるカードの順番や場所を変更することはできません。

上書きを行う

- すでに配置してあるカードの上に、スカウトした冒険者を重ねて配置します。
- この時、重ねられるカードに「継承ダメージ」がある場合は、カードを横に倒し、継承ダメージが見えるようにしてからスカウトした冒険者カードを重ねます。

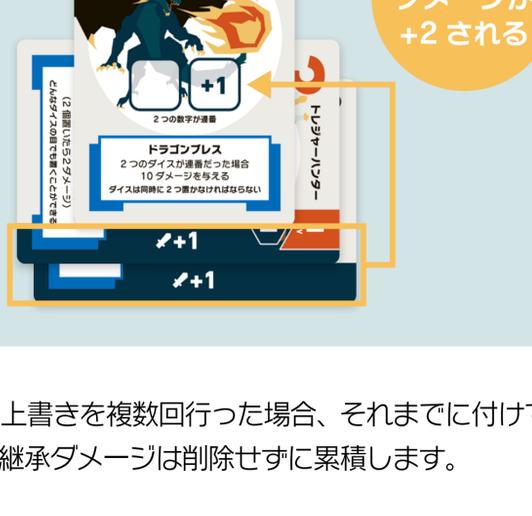


継承ダメージがある場合は横に倒して重ねる

継承ダメージ

- 継承ダメージを追加すると、冒険者のダメージ量を増加させることができます。
- ダメージを与えるスキルが発動したときのみ、ダメージを増加させます。スキルを発動しないかぎりダメージを与えることはできません。
- 継承ダメージは、永続的に効果を発揮し、いくつでも重ねて付けることができます。

継承ダメージを 2 つ付けた場合



- 上書きを複数回行った場合、それまでに付けていた継承ダメージは削除せずに累積します。

継承ダメージは累積する



5つのフェイズについて 4/4

5

次の冒険者の準備 / イベントの発生

冒険者を撃退できた場合は、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、デッキの横へ表面のまま置きます。

イベントの発生

ゲームを進めていくと、各LVの最後にイベントが発生します。

冒険者デッキの一番上のカードがイベントカードだった場合は、カードをめくり、**イベントの効果**を**即座に実行**します。



イベントの効果を実行

- イベントの効果を実行したら、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 ▶

ゲームの終了と勝敗

「冒険者をすべて撃退」するか「冒険者にプリンセスを奪還」され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

VICTORY

撃退成功!

- LV4 伝説の勇者を撃退することができればあなたの勝利です。

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から魔王直属の四天王へと昇進するのです。

敗北

冒険者にプリンセスを奪還される



- すべてのダンジョンマナがなくなり、プリンセスが見えている状態で撃退に失敗してしまうとプレイヤーの敗北となります。

おお！敗北してしまうとはなさない！

あなたの努力は及ばず、ダンジョンの奥に幽閉されていたプリンセスは勇者の手によって救い出されてしまいました。

「もういちど、機会をあたえてやろう。」突然の声で目が覚めます。

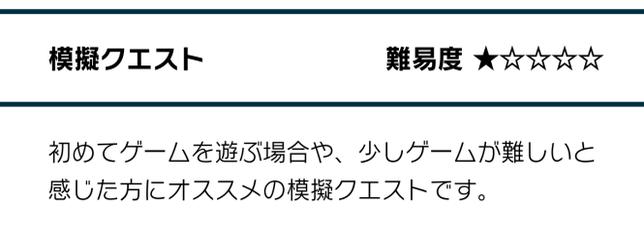
なんだ ... 夢 ... だったのか？！

あなたは、今回の失敗を糧に、次回の撃退を心に誓うのです。

初期のダンジョンマナは7枚なので、プリンセスも含めると、回復せずに8回までは冒険者の進撃を許すことが可能です。

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。



模擬クエスト

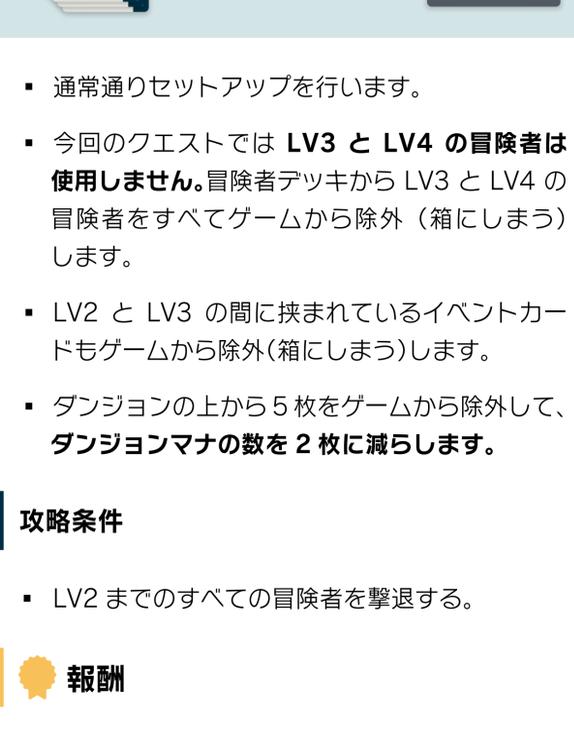
難易度 ★☆☆☆☆

初めてゲーム遊ぶ場合や、少しゲームが難しいと感じた方にオススメの模擬クエストです。

ストーリー

魔王軍では新米ダンジョンマスターを対象に「ダンジョンマスター模擬クエスト」を用意しています。このクエストで十分な修練を行えば、冒険者の撃退は容易に行えるでしょう。

セットアップ



冒険者 LV1 と LV2 のみ

ダンジョンマナ 2 枚



- 通常通りセットアップを行います。
- 今回のクエストでは **LV3 と LV4 の冒険者は使用しません**。冒険者デッキから LV3 と LV4 の冒険者をすべてゲームから除外（箱にしまう）します。
- LV2 と LV3 の間に挟まれているイベントカードもゲームから除外（箱にしまう）します。
- ダンジョンの上から 5 枚をゲームから除外して、**ダンジョンマナの数を 2 枚に減らします**。

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。



血統の秘密

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

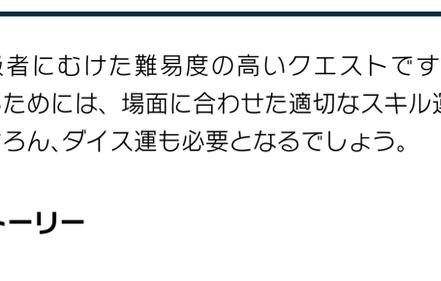
ダンジョンの最深部に隠された秘宝「邪神の置物」は、プリンセスの隠された血筋を封印するための置物でしたが、その封印は勇者によって解かれてしまいました。

実は、プリンセスの先祖は魔王と人間の間に生まれた存在で、その血には驚異的な力が宿っていたのです。もし、その力が開放されてしまうと、魔力に抵抗力のない彼女は自我を失ってしまい、世界を次元の間へと導く存在となってしまいます。

魔王は彼女を、彼女自身の血筋から守るために幽閉していたのです。

封印が解かれてしまった今、絶望の底から世界を滅亡させる暗黒の夜が訪れようとしています。

セットアップ



- 今回のクエストでは最後の冒険者がプリンセスに変わります。
- 通常通りセットアップを行ったら、**ダンジョンの一番下にあるプリンセスのカードを裏面(覚醒プリンセスの面)にして、冒険者デッキの一番下に入れます**。

攻略条件

- LV4 伝説の勇者の代わりに、覚醒プリンセスが最後の冒険者となります。
- **LV4 伝説の勇者との戦闘は行わずに、即座に伝説の勇者をスカウトし、必ずデッキに入れます**。
- 覚醒プリンセスと通常通り戦闘を行い、撃退することができればプレイヤーの勝利となります。

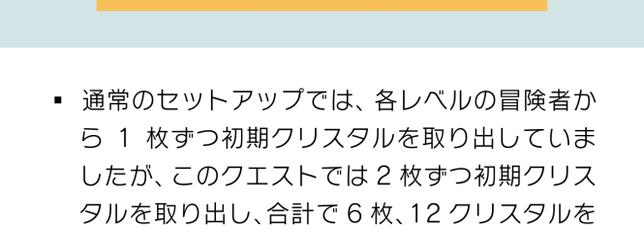
❗ このクエストでは、ダンジョンマナが全てなくなっている状態で、撃退に失敗してしまうとプレイヤーの敗北となります。

報酬

勇者と共に覚醒したプリンセスにとどめを刺し、世界の滅亡はかろうじて阻止されました。

しかし勇者とあなたは自問します。「他にもっと良い方法はなかったのだろうか…」

世界は救われましたが、あなたの心に刺さった小さなトゲの痛みは、永遠に続くかのように思えました。



ロール オブ フォーチュン

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スキル運用はもちろん、ダイス運も必要となるでしょう。

ストーリー

覚醒したプリンセスに、とどめを刺したあの日から数ヶ月後。

ダンジョンには、残された宝を目当てに冒険者達が訪れるようになり、いつもの日常が戻りつつありました。

そんなある日、ダンジョンの未整備区画を調査していたドワーフから気になる報告が入りました。

どうやら宝箱に隠されたアイテム「時の砂」には、時間を少しだけ戻すことができる、奇跡の時空魔法が秘められていたらしいのです。

あなたは、遠い昔に魔族の長老が言っていた言葉を思い出します。

「勇者の血統を持つ者だけが会得できる奥義“ロール オブ フォーチュン”には、魔王の力を封印する能力がある」と…。

ひょっとすると、あの時をやり直すことができるかもしれない。

そう直感したあなたは、勇者と共に時の砂を使い、あの時に戻ります。

はたして、勇者による奇跡の一撃を繰り出し、過去を変えることができるのでしょうか。

セットアップ

- 今回のクエストは、前項「血統の秘密」クエスト同様に、最後の冒険者がプリンセスに変わります。

- 通常のセットアップでは、各レベルの冒険者から 1 枚ずつ初期クリスタルを取り出していましたが、このクエストでは 2 枚ずつ初期クリスタルを取り出し、合計で 6 枚、12 クリスタルを初期クリスタルとしてクエストを開始します。
- ダンジョンの一番下にあるプリンセスのカードを裏面(覚醒プリンセスの面)にして、冒険者デッキの一番下に入れます。

攻略条件

- LV4 伝説の勇者の代わりに、覚醒プリンセスが最後の冒険者となります。
- **LV4 伝説の勇者との戦闘は行わずに、即座に伝説の勇者をスカウトし、必ずデッキに入れます**。
- 覚醒プリンセスと通常通り戦闘を行い、伝説の勇者のスキル「ロール オブ フォーチュン」でとどめを刺すことができればプレイヤーの勝利となります。

❗ 「とどめ」とは、伝説の勇者のスキル「ロール オブ フォーチュン」のダメージで、覚醒プリンセスを「撃退」することです。

報酬

プリンセスは、勇者の一撃により、自身を支配している魔力から開放されました。

奥義“ロール オブ フォーチュン”には、魔王の魔力を消失させる力があつたのです。

もう、プリンセスをダンジョンに幽閉しておく理由はなくなりました。

あなたは、新たなマスターを必要としているダンジョンを求め、一人旅立つのでした。

スキル一覧

スロットへ配置した冒険者のスキルは、ダイスの条件を揃えることで即時に発動します。

スキルは、特別な指示がないかぎり、アクションフェイズ中に一度しか発動できません。

初期スキル



初期スキル

罠

発動条件

- 1~3の目のダイス1つ

効果

- 置いたダイスの目と同じダメージを与える。



初期スキル

未整備区画

発動条件

- すべての目のダイス1つ

効果

- 置いたダイスを振り直して、別の場所へ置き直すことができます。
- このスキルはフェイズ中に一度しか行えません。

LV1 冒険者



LV1 冒険者

秘められた才能

発動条件

- 1~3の目のダイス1つ

効果

- 置いたダイスの目と同じダメージを与えます。
- もし相手のLVが3以上の場合は、追加で+3のダメージを与えます。



LV1 冒険者

忍者

八艘飛び (はっそうとび)

発動条件

- 1~3の目のダイス1~2つ
- ダイスは1つだけでもよい

効果

- 置いたダイスの目2つを合計したダメージを与えます。
- 置いたダイスの目と同じだった場合には、さらに+1のダメージを与えます。



LV1 冒険者

トレジャーハンター

買収

発動条件

- すべての目のダイス1~2つ
- ダイスは1つだけでもよい

効果

- 置いたダイスの個数分のダメージを与えます。
- 例えばダイスを2個置けば2ダメージを与えることができます。



LV1 冒険者

ギャンブラー

イカサマダイス

発動条件

- すべての目のダイス1つ

効果

- 置いたダイスを次のアクションフェイズへ持ち越すことができます。
- 持ち越したダイスは振り直しをしないで使用します。



LV1 冒険者

ミミック

擬態 (ぎたい)

発動条件

- すべての目のダイス1つ

効果

- 置いたダイスの目を+1または-1して別の場所へ置き直すことができます。
- このスキルはフェイズ中に一度しか行えません。
- 1の目は+1のみ。6の目は-1のみ行えます。(1の目を6に変えることはできません。)

LV2 冒険者



LV2 冒険者

予言者

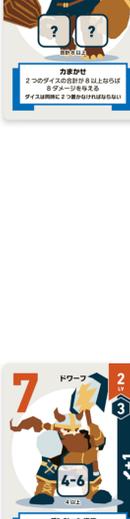
予知夢 (よちむ)

発動条件

- 同じ目のダイス2つ
- 2つのダイスは同時に置く

効果

- 次に与えるダメージを2倍にします。
- 例えばこのスキルを発動してから、次に3ダメージ与えるスキルを発動した場合は、 $3 \times 2 = 6$ のダメージを与えることができます。
- 継承ダメージも2倍になります。



LV2 冒険者

古代の民

ロストテクノロジー

発動条件

- すべての目のダイス1つ

効果

- 置いたダイスの天地をひっくり返して、別の場所へ置き直すことができます。
- 例えば、ダイスが1の目だった場合には、裏面の6の目に変更することができます。
- このスキルはフェイズ中に一度しか行えません。



LV2 冒険者

ケンタウロス

つらぬき

発動条件

- 4~6の目のダイス1つ

効果

- 両隣のカードの上に置かれているダイスの数を数え、個数 $\times 2$ のダメージを与えます。
- 例えばこのカードの左隣のカードに2つのダイスが置かれていた場合、 $2 \times 2 = 4$ のダメージを与えることができます。



LV2 冒険者

サイクロプス

かまかせ

発動条件

- 合計が8以上になる2つのダイス
- 2つのダイスは同時に置く

効果

- 固定で8ダメージを与えます。



LV2 冒険者

ドワーフ

ダンジョン修復

発動条件

- 4~6の目のダイス1つ

効果

- 手持ちのクリスタルから1クリスタルを消費してダンジョンマナを1回復します。
- 手持ちのクリスタルが無い場合は実行できません。
- このスキルは、ラウンド中に一度しか行えません。(各戦闘で1回のみ実行可能)

LV3 冒険者



LV3 冒険者

ドラゴン

ドラゴンプレス

発動条件

- 連続した目の2つのダイス
- 2つのダイスは同時に置く

効果

- 固定で10ダメージを与えます。



LV3 冒険者

魔神

カーサ

発動条件

- A・Bパターンのどちらか

Aパターン

- 4か5の目のダイス1つ

Bパターン

- 1か6の目のダイス1つ

Aパターン 効果

- 固定で5ダメージを与えます。

Bパターン 効果

- 固定で14ダメージを与えた後に、このカードをゲームから除外(箱にしまう)します。
- 継承ダメージも一緒に除外されます。



LV3 冒険者

かつての勇者

暗黒剣

発動条件

- 4か5の目のダイス1つ

効果

- ダンジョンの残されているダンジョンマナの枚数 $\times 2$ のダメージを与えます。
- 例えば、ダンジョンの残りマナが4枚だった場合は8のダメージを与えます。この時プリンセスの枚数はダメージには含まれません。



LV3 冒険者

星魔道士

メテオ・ストライク

発動条件

- 合計が12以上になる3つのダイス
- 3つのダイスは同時に置く

効果

- 固定で14ダメージを与えます。

LV3 冒険者

バーバリアン

憤怒 (ふんど)

発動条件

- 6の目のダイス1つ

効果

- 固定で6ダメージを与えます。

LV4 冒険者

LV4 冒険者

伝説の勇者 (裏面)

ロール オブ フォーチュン

発動条件

- 6の目のダイス3つ

効果

- 固定で16ダメージを与えます。
- このカードのダイス処理は特殊です。
- このカードの上に置いたダイスは、スキルを発動するまでカードの上に残り続けます。一度置いたダイスは、フェイズが終了しても手元に戻ることはありません。
- 置いたダイスは、スキルを発動したら手元に戻り、次のフェイズから通常どおり使用することができます。

特殊効果一覧

イベントは冒険者のレベルとレベルの間で必ず起こります。

イベントカードの効果は「アイテム」と「イベント」の2つの種類があります。

アイテム

効果が黄色の背景です

アイテムは、アクションフェイズ中であれば**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。



真実の鏡

効果

- 仮想ダイスを1つ増やし、一時的に4つのダイスとします。
- 好きなダイスを1つ選び、同じ目のダイスを複製します。
- 複製したダイスは即座に使用します。
- 複製したダイスは、次のフェイズで消滅します。



眠りの豎琴 (たてごと)

効果

- このアイテムをあらかじめ使用しておく、次に敵から受けるダメージを無効(マナが減らない)にします。
- すでに受けたダメージを無効にすることはできません。



時の砂

効果

- カードの上に置かれていない、未使用のダイスをすべて振り直します。
- 一部だけを振り直すことはできません。



進化の聖杯

効果

- カードの上に置かれていない、未使用のダイスの目をすべて+1します。
- 一部のダイスだけを+1することはできません。
- 6の目のダイスには効果を適用しません。



悪魔のダイス

効果

- カードの上に置かれていない、未使用のダイスを1つ選び、好きな目に変更します。



邪神の置物

効果

- 手持ちのクリスタルから3クリスタルを消費してダンジョンマナを+2回復します。
- 手持ちのクリスタルや、回復できるダンジョンマナがない場合には、アイテムを使用することはできません。



帰還魔法失敗

効果

- 即座に冒険者のパワーを-2します。

イベント

効果が赤色の背景です

カードの内容が**イベント**だった場合、**即座にカードに書かれている判定**を行います。

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。



クリスタル採掘

判定

- 即座にダイスを3個振ります。
- 同じ目が2つ以上出たら3クリスタルを獲得します。
- クリスタルの獲得に成功したら、このカードをクリスタルの変わりとして持つておくと良いでしょう。



冒険者の体力全快

判定

- 手持ちクリスタルを1枚選び、ゲームから除外(箱にしまう)します。
- ダンジョンマナを+1回復します。
- 手持ちクリスタルが無い場合はマナを回復せずに、このカードを除外します。
- 回復できるダンジョンマナが無い場合には、クリスタルを1枚除外してから、このカードを除外します。



光と闇の果て

判定

- 手持ちのアイテムカードを1枚選び、ゲームから除外(箱にしまう)します。
- ダンジョンマナを+1回復します。
- アイテムカードが無い場合はマナを回復せずに、このカードを除外します。
- 回復できるダンジョンマナが無い場合には、アイテムカードを1枚除外してから、このカードを除外します。

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「# ラストダンジョンダイス」のハッシュタグを付けて X (旧 Twitter) や Instagram で投稿してください。

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 をよろしく願いいたします。

Special Thanks !

Yukiko & Takumi, Yu Maruno, Takayuki Mizuki, Kayoko

お問合せ先 jugameinfo@gmail.com ver. 2024-0401

2024 Jugame Studio https://www.jugame.info/

製造・販売：debayashi Inc.

