

カード+アドベンチャー

カード+アドベンチャー(製作者は単純にカードプラスと呼んでいます)
は、誰もが手軽に、気軽に、簡単にボードゲームを楽しめるように作られたオリジナルボードゲームです。

基本ルールはシンプルで分かりやすく、かつ奥が深いように、細心の注意を払って設計されています。初心者でもすぐにゲームを始められるようになっています。複雑怪奇なルール体系を丸暗記させられるという心配はありません。
(誰が遊びの世界でまで、学校のような勉強を望むのでしょうか?)

しかし、ゲームの底が浅いわけではありません。このゲームに慣れてきた人、あるいは元々アナログゲームが得意な人なら、すぐに追加のルールをいろいろと使って楽しむことができます。

さらに、このゲームには大きな特徴があります。
このボードゲームは、新しい冒険の舞台を簡単に作ることができます。
新しいゲームボードを手に入れるのに、もう高いお金を払う必要はありません。
あなたが、白い紙の上にあなたが思う冒険の舞台を作り上げればよいのです!

ゲームに参加できる人数は、1人～3人ぐらいです。(1人プレイにも充分対応しています)
残念なことに5人では多過ぎるかもしれません。4人がギリギリでしょう。
ゲーム時間は、1回につき30分ほどを想定しています。
しかし、ゲームの規模しだいで、この時間は変化するでしょう。

ゲームで使うもの
基本カード一式
サイコロ(1～6の数字がある正六面体の物)1人に2個あるとよい。
ゲームボード
本ルール冊子
プレイヤーキャラクターを示すコマ、区別できるのならなんでもよい。
ゲームに使うものを全部乗せられるテーブル(床でもできないことはないが)
その他、ルールが要求する追加的なカード等

他にあったらいいもの

人数分のルール冊子
お菓子とかジュース、コップやコースター。
音楽等

ゲーム用語

カード+には、ゲーム内で使われる用語があります。ほとんどの言葉は他のボードゲームと共通ですが、なかには、このゲーム特有の用語もあります。

プレイヤー

ゲームに参加している人のことを言います。

プレイヤーキャラクター

ゲームに参加するプレイヤーが操作するキャラクターです。ルールではPCと省略して表記されることが多いです。(以下PC)

手札

プレイヤーが所有しているカードのことです。手に持っていなくても手札と呼ばれます。

手札は基本的に手元に置いて使います。(協力プレイが前提の場合、カードは公開状態でプレイします)

各プレイヤーは、自分の手札のみを使ってゲームを進めることができます。他のプレイヤーの手札を使うことはできません。

コマ

プレイヤーキャラクターが、ゲームボード上のどこにいるのかを表すものです。

コマは、区別がつくものなら、何でも良いでしょう。底の大きさが縦横2センチメートル程度の大きさのものがいいでしょう。

あまり大きな物を使うと、他の人のコマがマスに入りません。

ゲームボード

ゲームをプレイする舞台を表現するマップです。

ゲームボード(単にボードとも呼ぶ)には複数のマスやルートがあり、また、マスやルートを部分部分でひとまとめたエリアという概念もあります。ゲームボードには、そのボード特有のルールが記載されているものもあり、その場合、ゲームボードのルール(ボードルール)は、全てのルールに優先します。

マス

キャラクターやモンスターの位置をマップ上で表すものです。

キャラクターのコマ、モンスター、さまざまなアイテムやトラップ、魔法の空間など、ほとんどのものはマスの中に置かれます。それらゲームボードに登場するものは、特にルールで明文化されていない限り、それらをマスの外に置くことはできません。

ルート

マスとマスのつながりを示すボード上の表記です。ルートで結ばれていないマスに移動することは基本的にできません。(魔法の効果などでワープすることはあるでしょう)ルート上に置かれるものも、ゲーム上ではいくつか存在します。

しかし、基本的にほとんどのものはルート上に居座ることはできません。

エリア

ゲームボードの中には、特定の範囲をエリアとして指定しているものもあります。

エリアは主にゲームボードのルールが適用される範囲を表していて、ボードルールはエリア別に判定、適用されます。

エリアは、ゲームボード上に○○エリアと、名前がつけられて存在しています。

ダメージトークン

PCが負った傷を表しているトークンです。

毒トークン

PCの体内にある毒の量を表しているトークンです。

トランプカウンター

ゲームボード上で、さまざまな状態を表すのに使うカウンターです。

アタックカード

PCの物理的な攻撃能力や体力の残りを表すカードです。

アイテムカード

PCの所持品を表すカードです。

マジックパワーカード

PCの魔法的な力の強さと、その残りを表すカードです。MPカードと省略して記載することもあります。

魔法カード

PCが使用できる魔法の内容を表しているカードです。

トラップカード

マスに存在するトラップを表しています。トラップは基本的に動きません。

モンスターカード

冒険の障害となる怪物たちを表しています。モンスターカードは多くの場合、マップ上を動き回ります。

呪カード

PCにかけられる呪いを表しています。

ストラクチャーカード

冒険の舞台にある、様々な構造物を表しています。(壁や扉、祭壇など)

デフォルトルール

ゲームボードによって指定されたルールが無い場合、基本的にはデフォルトルールでゲームをプレイします。

ゲームボードに記されたルールは優先的に実行され、デフォルトルールがボードルールと並存できない場合、デフォルトルールは無視されます。これより先にあるルールの全てはデフォルトルールとしておきます。

デフォルトルール

カードの扱い方

☆「カードを使う」とは、使うカードの内容を全てのプレイヤーに見えるようにして公開し、「これを〇〇に使う」と宣言することをいいます。カードを隠したまま使うことはできません。また、宣言していないのに使ったということはありません。

☆ゲームを始める前、カードは種類ごとにシャッフルして、種類別に山札とします。
(アタックカードの山札、MPカードの山札、モンスターカードの山札、などができるわけです)

カードは基本的に山札の一番上から順に引きます。

使われたカードで、手札から捨てなければならないものは、カード捨て場に置きます。山札の横に置くとよいでしょう。

他のカードと混ざらないように捨てると、あとあと片付けが楽です。

山札が無くなってもゲームが続く場合、カード捨て場のカードをシャッフルし、新しい山札としてください。

それでも山札が準備できなくなったら、新しいカードをゲームボードに置くのは、山札がない間だけ中断してください。

☆トークンは種類別に中が見えない袋か箱に入れ、ジャラジャラと振っておきます。手が入るサイズのを勧めます。

トークンを引くには、袋か箱に手を入れて、1つずつだけ引き出してください。

複数のトークンを引いてしまった場合は、トークンを袋に入れて、引き直すといいいでしょう。

トークンを捨てる場合は、袋に戻してください。(片付けが楽なので、こうしています)

☆ゲームボードのマスの中に、複数枚のカードがあるとき、カードは重ねて置かれます。

重ねる順番は「そのマスに新しく入ってきたカードが上になる」とします。

(新しく入ってきたカードを上置く方が楽だから、ただそれだけの理由でそうしています。たいした理由ではないですね)

重ねられたカードのうち、見えなくなったカードは「隠れ状態」と呼ばれます。隠れ状態のカードは基本的に見ることはできません。この方法で隠れてしまうカードは、ほとんどがモンスターカードでしょう。

重なっているモンスターカードが移動する場合、それらはひとまとめで移動させてください。

時にはオーガ3枚、リザードマン3枚、キマイラ1枚、の計7枚が重なってボード上をうろつきまわることもあるでしょう!

トラップカード等、動かないカードが重なってしまったら、一番上に置く、あるいは置いてある、として処理してください。

(ゲームボードを作る際は、モンスターカードとそれ以外のカードができる限り重ならないようにするとよいでしょう)

☆手札、およびダメージトークン、毒トークンは基本的に場において、全ての内容を公開状態でプレイします。カード+はカードの枚数が多くなるため、全てを手を持ちながらプレイするのは難しいでしょう。

しかし、このルールはプレイヤー同士の協力プレイが前提ですので、時には手札を隠しながらプレイするゲームもあるでしょう。

その場合、公開情報はダメージ、毒の両トークンだけとします。

☆カードを間違った方法で使ってしまった場合、基本的にはそのカードに効果はありません。

捨てられることなく、手札に戻ります。(出してさえない状態と考える。ということもできます)

ゲーム全体の手順

ステップ 各ステップの名前

説明

ステップ	各ステップの名前	説明
1	スタートステップ	ターンの最初に行われるものを処理する。
2	PC行動ステップ	PCが行動する。略称行動ステップ
3	ボードルールステップ	ゲームボードの指示に従い、ルールを適用する。略称ボードステップ
4	ストラクチャーステップ	構造物のルールを適用する。
5	戦闘ステップ	ボード上のマスで、PCとモンスターが同じマスにいる場合、戦闘が開始される。
6	終了ステップ	ターンを終了する。

表にあるステップ1のスタートステップから、ステップ6の終了ステップまでの流れをこなすことで一段落がつけます。この流れ全体のことを1ターンと呼びます。ステップ6が終わり、1ターンが経過したら、またステップ1に戻り、新しいターンを開始します。

各ステップの詳細な説明

★第1ステップ スタートステップ

「ターンの最初に～～をする」というルールが適用される場合、ここで処理されます。

★第2ステップ PC行動ステップ

PC行動ステップでは、プレイヤーは自分の手番中に以下の行動ができます。

☆通常移動………PCのコマを隣のマスに動かす、これは1ターンに1回しか使えない。

(つまり、コマの移動は、1マスずつである)

1つのマスの中に、PCは複数いてもよい。

☆アイテム確保………PCが居るマスに、モンスターが存在しない場合に限り、

そのマスに置いてあるアイテムカードを自分の物にすることが出来る。

☆アイテム使用………アイテムカードは、自分の手番に、手札にある限り何枚でもあるだけ使える。

☆アイテム受渡し………自分の手札にあるアイテムカードを、自分のPCと同じマスにいるPCに渡す。

☆魔法詠唱………魔法カードは、どれも1枚につき、1ターンに1回だけ使える。

☆休憩………ゲームボードに特に記載が無い限り、PCは休憩できる。

例えば、アイテムを2つ使って移動した後、そこにあるアイテムを拾ってさらに使い、

その上で魔法カード2枚を、それぞれ1回ずつ使うを行ってもいい。

★第3ステップ ボードルールステップ

ゲームボードに記載されているルールを適用します、たいていはモンスターの移動か、新しいモンスターの出現です。後ろのほうで、さらに詳しく解説しています。

★第4ステップ ストラクチャーステップ

ストラクチャーに関するルールが適用される場合、ここで処理します。

ストラクチャーのあるマスやルートの上に乗ったPCのプレイヤーは、ストラクチャーに対して様々なカードを使うことができます。

例えば門というストラクチャーに鍵というアイテムを使って通れるようにしたり、壁というストラクチャーにアタックカードを使って破壊することもできます。ただし、基本的に通行不可とされているストラクチャーの上にはいられません。

このステップが終わるまでにどうにかしないと、元いたマスに戻されます。

「通行不可のストラクチャーは、どうにかしないと上に乗っていたり、通り抜けできず、元のマスに戻そうとする障害物」と考えてください。

★第5ステップ 戦闘ステップ

戦闘は、マスごとに処理されます。基本的に隣マスの戦闘に参加することはできません。

戦闘の基本は、モンスターとPCが、バトルポイント(以下BP)を比べあって勝敗を決めます。

BPはアタックカードに書いてあるものを使います。アタックカードは一度使うと手札から

カード捨て場に捨てなくてはなりません。

一度の戦闘で、アタックカードを何枚でも使えます。

BP1のカードを10枚あわせて使えば、BPが10あることになります。

こうすることで、どんな強力な怪物にも勝つことが可能です。

敗北したモンスターのカードは、ゲームボードの上から除外され、カード捨て場に置かれることになります。

ただし、アタックカードは

「相手のBPよりも数字(BP)が小さいアタックカードの枚数だけ、ペナルティを受ける」というルールがあります。先ほどの例ならば、モンスターのBPが10で、あなたがBP+1のカードを10枚使って勝負を挑んだ場合、相手のモンスターはゲームボードから取り除かれますが、あなたは敵のモンスターからペナルティを10回受けてしまいます。

戦闘に敗北したPCにはペナルティが与えられます。ペナルティはモンスターカードに書いてあるとおりです。ダメージ2は、ダメージトークンをランダムに2枚引け。の意味です。毒1は、毒トークンをランダムに1枚引けの意味です。取ったトークンや呪カードは、そのプレイヤーの物となり、他のプレイヤーに見えるように手元に置かれます。

もしもあなたがBP10 ペナルティ ダメージ2 毒1 のモンスターに対して敗北したら、あなたはダメージトークンを2枚、毒トークンを1枚引き、持たなくてはなりません。もしもBP+5のカードを2枚使ってモンスターに勝利したら、その場合 ダメージトークンを4枚引き、毒トークンを2枚引かなくてはなりません。

モンスターカードはゲームボードから除外されますから、それはそれで勝利したと言えるのですが、かなりの大ダメージでしょう。複数のモンスターが同じマスに居た場合、全てのモンスターと戦うことになります。基本的に戦闘フェイズでは、モンスター同士でBPが加算されるようなことはありません。全てのモンスターと個別に戦い、個別にペナルティを受けるとして処理してください。

一連の処理が終わった後、モンスターのデータは基本的に全て元に戻ります。カウンターなどはそのままですが、魔法の効果で下がったBPは元来の数字に戻ります。他に失われていた能力も回復します。これは、モンスター1体1体の傷やデータの変更を全て処理するのがあまりにも煩雑であるための処置です。

戦闘に関しては、後ろのほうで、さらに詳しく解説します。

★第6ステップ 終了ステップ

ターンを終了します。

魔法カードの説明

あなたは自分のPC行動ステップか、戦闘中ならば、いつでも好きな時に手札にある魔法カードを使うことができます。(ごくまれにゲームボード上に魔法カードが置かれることがあります、ボード上のカードは手札とはみなされないため使うことは出来ません)

魔法カードは、どれも1枚、1ターンの間に1回だけ使うことができます。また、基本的に「魔法を使うPC」と「同じマスにいるもの」のみ、魔法の対象として選ぶことができます。中には「魔法を使うPCがいるマス」ではなく、「魔法を使うPCがいるエリア」を対象とする魔法もあります。

魔法カードから効果を引き出すためにはあなたはマジックパワーカード(MPカード)を消費しなければなりません。MPカードは同時に何枚でも使えます。出されたMPカードの数字は加算できます。カードに書かれている消費MPを上回ったところで効果が発動します。中にはMPを消費しない特殊なカードもあります。

また、カードによっては消費MPしだいで効果が変わるものもあります。たいてい、消費MPが大きいほど、効果も大きくなっています。必要とされるMPよりも多くMPを使ったとしても、意味はありません。オーバーしたMPは、ただ破棄されます。

アイテムカードの説明

あなたは自分のPC行動ステップか、ストラクチャーステップか、戦闘中ならば、いつでも好きな時に手札にあるアイテムカードを使うことができます。

アイテムカードは、そのカードを持つPCがいるマスでしか使えません。隣のマスのPCの傷を回復したり、隣のマスの戦闘を弓矢で援護したりすることはできません。(カードによっては例外もあります)

休憩

PCは、ゲームボードに指定がない限り、休憩という行動を行うことができます。

休憩には1ターンかかります。

休憩するPCのプレイヤーは、6面体のサイコロを2つ振り、その出目を合計し、以下の表に照らし合わせて効果を適用します。いらない効果が出たからといって拒否はできません。

出目合計↓	休憩時のイベント
2	距離5マス以内に敵モンスターがいる場合、その敵が休憩したPCに5マス近づく。 (ただし、近づいてくるのは最も近くにいる1マスのグループのみである。また、移動中の敵モンスターは他のPCか、障害物にぶつかると、そこで停止する)
3	上と同じ、ただし距離は4マス
4	上と同じ、ただし距離は3マス
5	上と同じ、ただし距離は2マス
6	アタックカードかマジックパワーカードを1枚引く
7	アタックカードかマジックパワーカードを1枚引く
8	アタックカードかマジックパワーカードを1枚引く
9	休憩中、PCは野生の動物に襲われるか、悪天候に遭う。ダメージトークンを1枚引く。
10	食事にあたり、毒トークンを1枚手に入れる。
11	休憩後、持ち物がランダムに1つ失っていることに気がつく。アイテムカードを1枚選んで捨てる。アイテムカードが無ければ、効果はなし。
12	アタックカードとマジックパワーカードを合計で2枚になるように引く、(どちらかを2枚引いても良い)

構造物のルール

構造物はゲームボード上に置かれる無生物の障害物やトラップの総称であり、ストラクチャーとも呼ばれる。

ストラクチャーは、名前によって区別されており、それぞれ別個のルールがある。

以下に代表的なストラクチャーのルールを紹介する。

#門

門ストラクチャーは、開閉の機能がある扉を表すストラクチャーであり、基本的にルート上に置かれる。門ストラクチャーの上にはゲーム開始前に無作為に選ばれたトランプカウンターが1枚置かれる。(ゲームボードによっては別の設定がある場合もある)

トランプカウンターの数字はその門の強度を表し、トランプのマークは鍵の種類を表す。

PCかモンスターが移動フェイズに門の上へ移動した場合、門の強度をBPとして使う。

門の上にモンスターが複数いる場合、モンスターのBPは、全て足して1つのBPとして算出する。

門の強度が負けた場合、トランプカウンターは取り除かれ、負けた門ストラクチャーはゲームボード上から取り除かれる。

門の強度が勝った場合、ストラクチャーの基本ルールに則り

「通行不可のストラクチャーの上にいるものは、ストラクチャーフェイズ終了後に元いたマスに戻される」ことになる。

アイテムの中には門ストラクチャーを裏向きにすることが出来る物もある。

ストラクチャーフェイズ時にこのカードを使うと、門を裏向きにすることで、通行可能になったり通行不可になったりする。

主な物はアイテムカード「鍵」である。

アイテムカード「鍵」に記されているトランプマークと、アイテムを使うターゲットとなる門の

トランプマークが同じ物である場合、その門ストラクチャーカードを裏向きにすることが出来る。

#壁

壁ストラクチャーは、通り抜け不可能な壁の存在を表すストラクチャーであり、基本的にルート上に置かれる。

壁ストラクチャーはゲームボードに記されたルールに則って配置される。複数枚、重ねられることが多い。

壁ストラクチャーの強度は、壁ストラクチャー共用強度を使う。共用強度はゲームボードに記載されている。

PCかモンスターが移動フェイズに壁の上へ移動した場合、壁の強度をBPとして使う。

壁の上にモンスターが複数いる場合、モンスターのBPは、全て足して1つのBPとして算出する。

壁の強度が負けた場合、負けた壁ストラクチャーは1枚だけゲームボード上から取り除かれる。

(どんな負け方をしても失われるストラクチャーは基本的に1枚である)

壁の強度が勝った場合、ストラクチャーの基本ルールに則り

「通行不可のストラクチャーの上にいるものは、ストラクチャーフェイズ終了後に元いたマスに戻される」ことになる。

戦闘ルールまとめ

戦闘は、以下のように各段階が「フェイズ」と呼ばれる手順で処理される。
手順であるフェイズは、第1フェイズから、第4フェイズまでである。

★第1フェイズ⇒モンスター遭遇フェイズ

★第2フェイズ⇒カードフェイズ

★第3フェイズ⇒エフェクトフェイズ

★第4フェイズ⇒エンドフェイズ

各フェイズの詳細な解説

★第1フェイズ⇒モンスター遭遇フェイズ

ゲームボード上のマスで、PCがいるマスでは、PCとモンスターとの戦闘が開始される。
複数のマスで戦闘が行われる場合は、何かの方法で順番を決めて処理すること。
(順はスタート地点に近いほうからにするか、ランダムに決める。話し合いで決めるのもよい)

同じマスにいるモンスターは、同じマスにいるすべてのPCと戦闘する。
戦闘に参加しているモンスターカードは全てPCに提示される。
プレイヤーは、この段階とそれ以降で、戦闘に参加しているモンスターカードを自由に見てもよい。

★第2フェイズ⇒カードフェイズ

モンスターに対して、PCはカードを提示することが出来る。また、戦闘時に使える全てのカードを使うことが出来る。
何らかのカードが1枚を提示されなかったモンスターは「フリー状態」になったとする。
各カードの効果、使い方は、カードの裏に記されているルールに基づく。
下に代表的なカードの使い方を紹介しておく。

アタックカードの使い方

手札にあるアタックカードは好きな枚数を、好きなモンスターに対して提示することができる。
提示したアタックカードは分かりやすいようにモンスターカードの上かそばに置き、手札から取り除かれる。
モンスターのBPを超えるBPを提示できた場合、そのモンスターはフェイズ3でゲームボード上から取り除かれる。

複数のPCが、1体のモンスターに1枚ずつ、あるいは数枚ずつ、アタックカードを提示することも可能である。
例えばBP15、ペナルティダメージ2のモンスターに対して、プレイヤーAがBP+8のカードを、プレイヤーBがBP+8のカードをそれぞれ提示して、1体のモンスターを共同で倒すこともできる。この場合、プレイヤーA、Bは、2人ともペナルティ、ダメージ2を受けることになり、モンスターは退治され、モンスターカードはゲームボードから除去される。

魔法カードの使い方

魔法カードは、それぞれ別個のルールが記載されている。
ほとんどの魔法カードはMPカードを使用しないと使うことができない。
使用するMPカードは何枚でもよい。
基本的に魔法カードは使っても手札から無くならない。
魔法カードに対して提示されたMPカードは手札から取り除かれる。
ただし、魔法カードは全て「1枚の魔法カードは1ターンに1回しか効果を出せない」のルールを持つ。
同じ魔法を1ターンの間に複数回使いたい場合、PCは同じ魔法カードを複数枚持つ必要がある。
基本ルールとして、いついかなるときでも、BPが0以下になったモンスターは、即座にゲームボードから取り除かれる。

アイテムカードの使い方

アイテムカードの効果は、好きな時に好きなようにルールに則って使える。
ただし、戦闘中、アイテムカードを誰かに渡すことはできない。

★第3フェイズ⇒エフェクトフェイズ

様々なカードの効果が発動する。何らかのカードが1枚をも提示されなかったモンスターは「フリー状態」になったとする。
アタックカードが提示されているモンスターは、PCとバトルしたと処理する。
プレイヤーが提示したアタックカードの総計BPがモンスターのBPを上回っている場合、モンスターはゲームボードから除去される。
ただし、各アタックカードを、1枚ずつ別にBPを見て、モンスターのBPより低いBPのアタックカードが提示されている場合、そのカードを提示したPCはBPが負けているカード1枚につき1回、そのモンスター固有のペナルティを受ける。
(BP10のモンスターをBP+10のカード1枚で倒した場合、ペナルティはない。
BP10のモンスターをBP+5のカード2枚で倒したとき、そのカードを提示したPCはペナルティを2回受ける)
(2人のPCがBP10のモンスターと戦ったとする。1人がBP+3のカードを出し、もう1人が、BP+7のカード

を出したとする。BPの総計が10以上であったため、モンスターはゲームボード上から取り除かれる。
それぞれPCは、モンスターのペナルティを1回ずつ受ける)

フリー状態のモンスター

アタックカードも魔法カードもアイテムカードも、全てのカードを含めてカードが1枚も提示されなかったモンスターは「フリー状態」になったと見なされ、そのモンスターのペナルティを、同じマスにいる全てのPCに与える。

第3フェイズの処理の順番は、プレイヤーが好きな順番で処理する。

ペナルティの受け方

モンスターカードの裏に、個別にペナルティが書かれている。

例えば ダメージ1なら、ダメージが書かれたトークン(小さな札)を1枚ランダムに引く。

毒1なら、毒のトークンを1枚ランダムに引く。

ダメージ2なら、ダメージトークンを2枚引く。

手に入れたペナルティは、そのプレイヤーの物となる。

★第4フェイズ⇒エンドフェイズ

手札から取り除かれているカードを全て、それぞれのカード捨て場におく。

この段階で倒しきれなかったモンスターの傷は全て回復し、下がったBP等も自動的に元に戻る。

(モンスター1体1体のダメージをいつまでも処理すると面倒なのでこういう処理にしています)

ゲームボードから除去されなかったモンスターカードは、そのままマスに残る。

基本ルールとして、いついかなるときでも、BPが0以下になったモンスターは、即座にゲームボードから取り除かれる。

モンスターの特殊能力の説明

モンスターは、種類によってはいくつかの特殊能力を持つ。

能力の種類によってはカード裏面の面積が足りないため、詳しいルールが記載できない物もある。そこで、ここにまとめてルールを記載する。

物理+

物理は「物理+X」の書式で記される、モンスターの特殊能力である。Xの部分には1以上の整数が必ず書かれている。

これはモンスターの肉体が物理的な打撃に対して強いことを表しており、この数字が大きいほどそのモンスターは物理的なダメージでは倒しづらくなっていることを示している。物理+Xを持つモンスターは、バトルの際、モンスター本体のBP+X以上のバトルポイントが提示しないと倒せない。(ゲームボード上から取り除かれない)

(例、BP5、物理+5のモンスターとバトルしたとする。

もしもPCがBP10以上のアタックカードを1枚提示した場合、そのモンスターはなんのペナルティもPCに与えることが出来ず、ゲームボード上から除外される。PCがBP6のアタックカードを1枚提示した場合、PCが提示したBPはモンスターのBPを上回っているの
で、PCはペナルティを受けない。しかし、モンスターのBP+物理+Xの数字を上回ることが出来ていないので、モンスターはそのままマスにとどまる。

PCがBP+4とBP+4とBP+2のカードを出した場合は、出されたアタックカードのBPの総計が10であるため、モンスターはゲームボード上から取り除かれる。

その後、PCはペナルティを3回受ける。

PCがBP+7とBP+4のカードを出した場合は、出されたアタックカードのBPの総計が11であるため、モンスターはゲームボード上から取り除かれる。その後、PCはペナルティを1回だけ受ける)

蘇生

蘇生は「蘇生/X」の書式で記される、モンスターの特殊能力である。
Xの部分には1以上の整数が必ず書かれている。
これはモンスターが、死んでも蘇る能力を持っていることを表している。
数字が小さいほどそのモンスターは即座に蘇ってくることを示している。

蘇生/Xを持つモンスターは、バトルのさい、BP比で敗北し、ゲームボード上から除外されることになった場合、カード捨て場には置かれず、そのまま裏向きにマスに置かれ、カード上にはX個数のカウンターを置く。
この状態のモンスターは、PCとバトルできない。
カウンターはターンの最初に1つずつ除去され、カウンターが無くなった時点でモンスターカードを表向きに置き、モンスターが復活したことを表す。
その後、モンスターは通常どおりに行動する。

ただし、蘇生/Xは、あくまでアタックカードの効果でゲームボード上から除外されるときのみ発動する特殊能力であり、その他の効果によってゲームボード上から除外される効果を防ぐことは出来ない。

魔法によるBPの低下等でBPが0になったモンスターの排除には、蘇生能力は効果を持たない。

属性

属性は「属(?)」の書式で書かれる、モンスターの特殊能力である。
?の部分には、かならず何かの文字、禍や火などが書かれている。
これはそのモンスターの特殊な肉体の状態を表しており、弱点や強みの存在を表現している。

アタックマイナス

アタックマイナスは「アタックBP-X」の書式で書かれる、モンスターの特殊能力である。
この能力は、「モンスターに提示された全てのアタックカードのBPをマイナスXする能力」である。
例えばBP5で、「アタックBP-3」のモンスターがいたとする。このモンスターに対してはBP 1、2、3、のカードは、何枚提示されても無駄である。BP 4 のカードなら、同時に5枚提示することで、初めて倒すことができる。BP8のカードなら、1枚で倒せる。

魔法戦闘

魔法戦闘は「魔法→〜〜」の書式で書かれる、モンスターの特殊能力である。
〜〜の部分には、かならず何かの特殊能力が書かれている。
例えば「魔法→アタックBP-2」なら、それは「アタックマイナスの能力を持つが、それは魔法の効果によるものである」ということを表している。その他「魔法→物理+2」とか「魔法→属性(火)」などである。

この能力は、魔法解除の魔法等によって効果を無くすことができる。
ただし、モンスターの特殊能力は、消えるのはそのターンだけで、戦闘のエンドフェイズがくると、魔法戦闘も自動的に回復し、元通りになる。

コマンダー

コマンダーは「コマンダー(?) + X」の書式で書かれる、モンスターの特殊能力である。
(?) + Xの部分には、かならず何かの言葉と整数が入っている。
例えば「コマンダー(リザードマン)+1」ならば、この特殊能力を持つモンスターが戦闘に参加している時、同じマスに「リザードマン」と書かれたモンスターがいた場合、そのモンスター全てのBPに+1の修正が行われる。というものである。
同時に3対のリザードマンが戦闘に参加していれば、全員のBPに+3の修正がある。
他にも「コマンダー(属性(火))+1」や、「コマンダー(属性(禍))+3」というのもあるだろう。

プレイヤーキャラクター

ゲームに参加する各プレイヤーは、全員、1人1体のプレイヤーキャラクター(以下PC)を持つ。
PCには以下のキャラクタークラス(クラス、職業でもよい)が存在する。

クラス名	アタックカード枚数上限	MPカード枚数上限	魔法カード枚数上限
戦士	6枚	持てない	持てない
魔道士	3枚	6枚	4枚
魔法戦士	4枚	3枚	2枚

戦士、魔道士、魔法戦士、どのクラスとも、10点のHPを持つ。
どのキャラクターも、所有しているダメージトークン、あるいは毒トークンの合計値が10を超えたら、ゲームオーバーとなり、ゲームボード上からコマが排除される。(つまり、合計が11以上になったら)

ゲームスタート時の、キャラクターの準備

全てのPCは、ゲームスタート時に枚数上限いっぱいのカードを持ってゲームに参加する。
全てのカードはシャッフルされたものをプレイヤーに分配する。特定のカードを要求することはできない。
また、ゲーム中に上限枚数以上のカードを仮に持ってしまったら、そのターンの終了時まで好きなカードを捨て、カードの枚数を上限以下にしなくてはならない。

その他ゲームの指示に従い、初期の持ち物を持つこと。

ゲームオーバー

どのキャラクターも、所有しているダメージトークンの合計が10を超えたら、あるいは毒トークンの合計値が10を超えたら、(つまり、合計が11以上になったら)
そのキャラクターを使っていたプレイヤーはゲームオーバーとなり、ゲームボード上からコマが排除される。

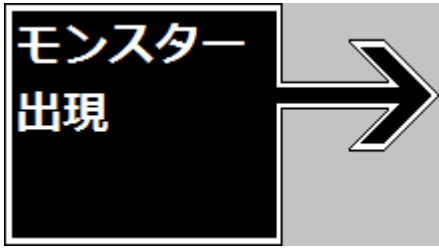
ゲームオーバーになったPCが持っていたカードのうち、アイテムカードは全て、ゲームオーバーになったマスに置かれる。
他のカードが同じマスにある場合、それらのカードの一番下にアイテムカードを入れること。
複数枚のアイテムカードがある場合、入れる順番は好きなようにしてよい。

ゲームオーバーになったプレイヤーは、ゲームボードに指定が無い限り、現在のゲームが終わるまでゲームに再参加できない。

これらは基本的なルールであり、ゲームボードやゲームの種類によっては無視されたり、変更されたりする。
(クラスではなく、固有名詞を持ったキャラクターを使用してゲームをプレイするゲームボードもあるだろう)
(上記3つのクラス以外のクラスが登場するゲームもあるだろう)

ボードルールステップの解説

ゲームボード上の、黒地に白丸で描かれているサイコロの絵は、ボードルールを表している。ボードによってさまざまなものがある。



↑ モンスター出現看板。矢印で示されているマスに、モンスターを出す気満々。まだサイコロの絵はないけど。実際には、この中にさらにサイコロの絵が入る。



↑ モンスター移動矢印、こういうのが6まである。

☆ゲームボードステップでは、サイコロを1つ振る。

出た目をエリア内にある全ての モンスター出現看板と、モンスター移動矢印 に適用しなくてはならない。場合によってはさらに別の指定もあるだろう。

例えば2が出たら、サイコロの2の目書かれている全ての看板と矢印が、ゲームボード上に変化を起こす。モンスターはあちこちで移動し、モンスターは出現し、ゲームボードは一瞬のうちに変化することだろう。

☆モンスター出現看板は、黒地に白字で書かれたものがゲームボード上にある。

中にサイコロの目が書かれている。

これはボードルールステップでサイコロを振った際、出目がその中に入ったとき、そこにモンスターカードが新しく山札から置かれることを表している。

置かれる枚数は、ゲームに参加している PC の人数に等しい。(参加人数が1人なら1枚、3人なら3枚)

モンスター出現看板の中に1と2の目を書いてあったとすると、ボードステップでサイコロの目が1か2であったら、そのマスに新しくモンスターカードが置かれることになる。

☆モンスター移動矢印は、マスにくっついている矢印で、サイコロの目が入った矢印で書かれている。

この矢印は、モンスターカードが移動する方向と、移動する出目を表している。

サイコロの1の目書かれたモンスター移動矢印は、矢印の方向に、マスからマスへとモンスターが移動することを表している。

モンスターの移動は、ほとんどの場合1マスずつであるが、中には多数のマスを一度に渡りきる移動もあるだろう。

その場合、モンスターは、何かの障害物か、PC がいるマス、ルートにぶつかったらそこで止まる。とする。

ボードルールステップは、エリア別に適用すること。

そのエリアに(このゲームでは宝物庫エリアと地下水道エリアしかない)PC がないのなら、

そのエリアのボードステップは飛ばしてもよいのである。(ルール処理の時間を短縮するため、こういうルールにしている。)

また、ゲーム中に誰かがゲームオーバーになったとした場合。

ボードステップで新たにあらわれるモンスターカードの枚数は減らさない。

3人で始めて、2人やられて1人きりになったとしても、新たに登場するモンスターは3体ずつである。

困ったときのルール処理

☆間違っただけのルールの処理をしていたらどうするか

よほどの間違いでない限り、さかのぼってルールを適用するのはやめたほうがいいでしょう。さかのぼってルールを適用するのは、とても大変なことなのです。

例えばモンスターカードの下になっていたアイテムカードを、モンスターが移動するのと同時に動かしてしまったとしたら、それはきっとモンスターがアイテムを運び去ってしまったのです！あるいは、トラップが移動してしまったら、モンスターがトラップを移動させたのでしょ。

ただ、間違いを直してもなんら不都合が無いとしたら、直したほうがいいでしょう。動かないはずのゴーレムが、いつのまにか動いていたとしても、そのゴーレムがまだ1回も戦っていないとしたら、元の場所に戻してあげたほうがいいでしょう。厳密なルールを適用することを目的としたプレイで無い場合、意図的でない、軽微な過ちは、流す方がゲームがやりやすいです。

☆仲間内だけで通用するルールを作りたいのだけど

もちろんいいでしょう。ハウスルールと呼ばれるものですね。仲間内で遊んでいると、「ここはこうしたほうがいい」とか「ここは省略しよう」と言ったようなことがあると思います。話し合いの末で決まった物なら、どんなハウスルールでもいいでしょう。ただし、ハウスルールは仲間内にしか通用しないことを忘れないでください。