

ダンジョン探索カードゲーム

ルイーズ イクスプローラー

- Ruins Explorer -

遊び方説明書



Product by チーム桜刻館

ルインズ イクスプローラー

- Ruins Explorer -

STORY

遙かな昔に存在したという超古代文明の恩恵にあずかる世界。
この世界に散らばる超古代文明の遺産、遺跡の数々を発見するプロは大人気の花形職業です。
あなたはそんなプロフェッショナルを育成する学校の生徒。
仲間と力を合わせて、たくさんの遺跡、お宝を発見しましょう！

どんなゲーム？

遺跡、遺産の発掘をテーマにした**2人用**ダンジョン探索カードゲームです。

(2セット使うことで3~4人プレイにも対応します)

1ゲームは**15~20分**ほどで終了します。

ダンジョンカードを出して探索を進め『サーチ』でお宝を集めます。

道中には遺跡を守るトラップ(エネミーカード)も作動するかも知れません。

そんな時は仲間(キャラクターカード)と力を合わせて突破しましょう。

最終的に獲得した得点が多かった者が勝者です！

ゲームの準備

山札をつくる

カードをよく切ってください。

特に前のゲームから続けて行う場合はカードが固まっている場合があります。

順番を決める

カードをよく切ったら山札として1つにまとめ、適当な方法で順番を決めます。

手札を引く

先攻プレイヤーから順番に、山札から1枚ずつ手札にします。

手札が6枚になったら準備完了です。

カードの説明

トライ・ストライク



カードの種類

- キャラ** バトルフェイズ時に使用できます。
- ダンジョン** ダンジョンフェイズ時に使用できます。
- エネミー** ダンジョンフェイズ時に使用できます。
- スキル** バトルフェイズ時に使用できます。
- ウエポン** バトルフェイズ時にキャラクターを強化できます。
- ケガ** ケガカードです。通常、捨てることができません。
- ジョーカー** あらゆるスキルを使えるスペシャルなカードです。

ゲームの目的

勝利するためにはどうしたらいいの？

ゲーム終了時に最も得点の高かったプレイヤーの勝利です。

得点源は？

ダンジョンカード3枚ごとに『サーチ』でお宝ゲットのチャンスが訪れます。
この他、ゲーム終了時に自分のダンジョンにエネミーが残っていなければ
使用しなかったキャラクターの合計レベルも得点に加えられます。

どうなったら終わり？

いずれかのプレイヤーがダンジョン深度3（ダンジョンカード9枚）の『サーチ』を行ったターンの終了と同時に終了です。
また、山札が引けない状態になった場合もその時点で終了となります。

カードの置き方



ゲームの流れ

①スタートフェイズ (6P)



②ドローフェイズ (7P)



③メインアクション (7P)

メインアクションは次の3つのフェイズのうち1つを選択します。
選択したフェイズ以外の行動を取ることはできません。

④ダンジョンフェイズ (8P)

⑤バトルフェイズ (10P)

⑥ワンモアドローフェイズ (11P)



⑦エンドフェイズ (12P)



相手のターンへ！



⑨サーチフェイズ (14P)

一定条件を満たした場合に入ることが出来る特別なフェイズです。

各フェイズの詳細は次ページから！

ここからスタート!

① スタートフェイズ

サーチ条件の確認

- 自分の場に出ているダンジョンカードが3の倍数（3，6，9）である
- その深度でまだ『サーチ』を行っていない
- 自分の場に相手のエネミーがない

サーチ条件が満たされていない、もしくは『サーチ』の意思がない場合は……

→ ②『ドローフェイズ』（7P）へ

サーチ条件を満たし、かつ『サーチ』の意思がある場合は……

→ ⑧『サーチフェイズ』（14P）へ



すでにサーチを終えています

ダンジョンが7枚です



② ドローフェイズ

『ドロー』を宣言し、山札から1枚を手札に加えます。
さらに相手のダンジョンに自分のエネミーがいる場合
「アドバンテージドロー」(もう1枚ドロー)することもできます。
※山札を引けない場合はゲーム終了です。



終了したら……

→ ③『メインアクション』(↓)へ

③ メインアクション

次のいずれかのフェイズを選択し、宣言します。

ダンジョンを進みたい!・相手にエネミーをセットしたい!

→ ④『ダンジョンフェイズ』(8~9P)へ

ダンジョン進行の邪魔をするエネミーを撃破したい!

→ ⑤『バトルフェイズ』(10P)へ

もう一枚カードをドローしたい!

→ ⑥『ワンモアドローフェイズ』(11P)へ

④ダンジョンフェイズ

ダンジョンフェイズでは条件を満たした上で次の2つの行動をそれぞれ1回ずつ行うことができます。

◆ダンジョンセット



使用可能カード ダンジョン

手札からダンジョンカードを場に出し、進行します。

ダンジョンカードが1～3枚の時は**深度1**、4～6枚の時は**深度2**
7～9枚の時は**深度3**と呼びます。

ダンジョンセットの条件

- ・自分の場にエネミーがない

※注意点

ダンジョンカードが3、6枚の際に、サーチを行わずに4枚目、7枚目を出してしまった場合は各深度でのサーチ権を放棄したことになります。



◇エネミーセット



使用可能カード

エネミー

自分の手札からエネミーカードを相手の場に出し、進行の邪魔をします。

エネミーセットの条件

- 相手の場にエネミーがない
- 場に出すエネミーのレベルが相手のダンジョン深度以下

ダンジョンセット、エネミーセットのいずれか、または両方を1回ずつ終えたら……

→ ⑦『エンドフェイズ』 (12P) へ

⑤バトルフェイズ



使用可能カード

キャラ

ウェポン

スキル

- エネミーのTS（じゃんけんマーク）に勝利するTSを持ったキャラクターを出せば撃破となります。
あいこの場合はBP（バトルポイント）が上回っていれば撃破となります。
- カードは何枚でも同時に出すことができ、TSは出したカードの中から好きなものを選べます。BPは全てのカードの数値を合計できます。
ただしウェポンはキャラクター1枚以上を同時に出す必要があります。
- エネミーを含め、撃破に使ったカードは全て捨て札置き場に置きます。
この時、捨て札が発動条件になっているスキルは発動します。

※注意点

エネミーがスキル『シールド』を所持している場合はTSとBPの両方で勝利しなければなりません。（あいこでもダメです）

バトルの処理、捨て札後のスキルの処理を終えたら……

→ ⑦『エンドフェイズ』（12P）へ

(ワンモア) ⑥Omドローフェイズ



『ワンモアドロー』を宣言し、山札から1枚手札に加えます。
特に条件はありません。

※注意点

ワンモアドローでドローできるカードは1枚だけです。
ワンモアドロー後に他の行動（カードを場に出す）をすることはできません。
※山札を引けない場合はゲーム終了です。

ワンモアドローでカードを手札に加え終わったら……

→ ⑦『エンドフェイズ』 ^ (12P)



⑦エンドフェイズ

手札を確認し、6枚以下になるように調整します。

不要なカードを捨て札してください。

手札が6枚以下であることを確認し『ターンエンド』を宣言します。
続いて相手のターンとなります。

↓の場合、7枚あるので1枚捨てる必要があります。



※注意点

エンドフェイズ中は何枚でも捨て札することができます。

また捨て札することが発動条件になっているスキルは、このフェイズでもスキルが発動します。

手札を整理し、ターンエンドを宣言し終わったら……

→ **相手ターン**へ

スキル表

治療	通常は捨てられないケガカードを何枚でも捨てることができます。スキルを所持しているカードがダンジョンの場合はセットした時、それ以外の場合は捨て札時に発動します。
戦闘回避	邪魔をしているエネミーを捨て札にすることが出来ます。このスキルを使用しても「撃破」にはなりません。バトルフェイズ中にスキル所持カードを出した時に発動します。
クイックサーチ	発動時にサーチ条件（6P）を満たしていれば、サーチフェイズ以外でもサーチを行うことが出来ます。スキルを所持するカードを捨て札する時に発動します。
アドバンス	発動時にダンジョンセット条件（8P）を満たしていれば、ダンジョンフェイズ以外でもダンジョンセットを行うことが出来ます。スキルを所持するカードを捨て札する時に発動します。
シールド	エネミーのみのスキルです。このスキルを所持するエネミーにはTSで勝利し、かつBPでも上回らなければ撃破できません。（あいこや同点では撃破できません）
TS無視	TSのじゃんけん勝負を無視し、BPでの勝負に持ち込みます。このスキルを使用した場合TSの勝敗判定は「あいこ」になります。バトルフェイズ中にスキル所持カードを出した時に発動します。
シールド無効	スキル『シールド』を無効化します。バトルフェイズ中にスキル所持カードを出した時に発動します。
フォローア	エネミーカードをキャラクターカードとして使用できます。シールドを所持するエネミーはシールドを相殺することができます。バトルフェイズ中にスキル所持カードを出した時に発動します。
ジョーカー	他のスキル（シールド除く）を使用することができます。発動条件は選択したスキルの条件と同じになります。

⑧サーチフェイズ

『サーチ』を宣言し、サーチを行う深度のダンジョンカードを全て裏返します。山札から1枚引き、ダイス目を確認します。

得点表を参照して深度とダイス目を照らし合わせ、ゲットしたお宝を確認しましょう。

終了したら → 『ターン終了』です。(エンドフェイズはありません)

※誰かがダンジョン深度3のサーチを行った場合、ゲーム終了となります。



ダイス目を
確認して……



ダンジョンの
横に置く。

得点表



深度1(ダンジョンカード3枚)


古びた指輪  1	古代の名剣  2	黄金の像  3	古い書物  4	神々しい杯  5	女神の像  6
--	---	--	--	---	--

深度2(ダンジョンカード6枚)

黄金の像  3	古い書物  4	神々しい杯  5	女神の像  6	何かの地図  7	地底湖  8
---	--	---	--	---	---

深度3(ダンジョンカード9枚)

神々しい杯  5	女神の像  6	古びた金属板  8	古代神殿  10	廃墟都市  12	謎の少女  15
--	--	--	---	---	---

サーチ判定に使用したカードのダイス目を確認して上の得点表と照らし合わせることで得点が確定します。
 は、サーチ失敗(0点)です。

誰かが深度3をサーチするか、山札を引くことが出来なくなったらゲーム終了……

得点計算

深度1～3で得たお宝の得点を合計しましょう！

終了時に自分のダンジョンにエネミーがいなければ**最後まで手札に残ったキャラクターの合計レベル**も得点になります。

最も得点の高いプレイヤーが勝利です



本冊子のルールは2013年11月4日発行の「**REGULATION Ver4.0**」です。
最新ルールは下記webサイトにて随時更新しております。

ルール、製品に関するご質問
ご感想、ご要望、言付けなど
下記の連絡先までお願いします。

発行日：2012年11月18日 初版発行
2013年11月 4日 Ver4.0発行

発行者：チーム桜刻館

発行：さんちゅ〜

連絡先：otoiawase@o-kokukan.com

web : <http://o-kokukan.com>