

ダンジョン探索カードゲーム

ルイーズ I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。

最終的に入手したお宝、撃破したエネミー、最後に残った仲間による得点で勝利者を決めます。

## カードの説明

トライ・ストライク

TS (じゃんけん)

BP (バトルポイント)

レベル

スキル



カードの種類

貧。

ダイス目

テキスト

# 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、プレイヤーは1枚ずつカードを引きます。

ダイス目の大きいほうが先攻プレイヤーとなります。

カードを山札に戻しシャッフルします。

## 手札を配る

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。

カードをよく切ってください。  
7切り（カードを7つの山に順に分けていく切り方）などで  
カードの偏りをなくしてください。



# カードの置き方

## ダンジョンカード

自分の左側から横に3枚まで置きます。

4枚目からはカードの上に半分被せるように、7枚目からはさらにその上に被せるように置きます。(最大9枚)

## サーチ結果

サーチした深度のダンジョンカードの右に横にして置いておきます。

## 撃破したエネミー

自分の手元、右側に置いておきます。

## 捨て札

撃破したエネミーの奥にカードを横にして置いておきます。

## エネミーカード

相手のダンジョンカードの上に、半分被せるように置きます。



# 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？

手札の中からダンジョンカードを出していき、3枚ごとに『サーチ』のチャンスが訪れます。

サーチでお宝を発見するのがメインの得点方法になります。

この他、最後まで使用しなかったキャラクターカードと、撃破したエネミーカードのレベルも得点となります。

## 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。

なのでダンジョン深度3はどちらかのプレイヤーしかサーチできません。

また、山札が0枚になった場合もその時点で終了となります。



# ①サーチ条件の確認

## サーチ条件

- 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。  
※ただし、先攻プレイヤー1ターン目はドローできません



終了したら……

→ ③『プレイフェイズ』(↓)へ

## ③ プレイフェイズ

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『ダブルドローフェイズ』(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-

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

- ・自分の場に相手のエネミーがない

### ※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-

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

- 相手の場に自分のエネミーがない
- 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



- 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勝利となります。
- TSがあいこの場合、BP（バトルポイント）が上回っていれば勝利となります。
- キャラクターカードは何枚でも同時に出すことができます。  
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。
- エネミーを撃破したら得点札として自分の手元におきます。  
（手札ではありません）  
撃破に使ったキャラクターカードは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

## ⑥Wドローフェイズ



『ダブルドロ』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

ダブルドロフェイズでドロできるカードは1枚だけです。  
ダブルドロ後に他の行動（カードを場に出す）をすることはできません。

ダブルドロでカードを手札に加え終わったら……

→ ⑦『エンドフェイズ』<sup>△</sup>(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えたら……

→ **相手ターン**へ

# スキル表

## 治療

通常の方法で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場に出た時に、それ以外の場合は捨て札時に発動します。

## 戦闘回避

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」ではないので得点にはなりません。  
バトルフェイズ中にスキルを所持するカードを場に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の三すくみ勝負を無視し、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を所持するカードを場に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を所持するカードを場に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）として使用できます。  
発動条件は選択したスキルの条件に準拠します。

## 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

サーチ判定に使用したカードのダイス目を確認して  
下の得点表と照らし合わせることで得点が確定します。



## 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
---	---	---	--	--	--



は、サーチ失敗(0点)です。

ダンジョンで入手したお宝の得点  
+  
最後まで残っていたキャラクターカードのレベル  
+  
撃破したエネミーのレベル

上記の合計がプレイヤーの得点になります。  
いずれかのプレイヤーが深度3のサーチを終えるか  
山札が0枚になった時点で最も高得点のプレイヤーが勝利です。



本冊子のルールは2013年4月29日発行の「REレギュレーションVer3.1」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 4月29日 Ver3.1web発行  
発行者：チーム桜刻館  
発行：さんちゅ～  
連絡先：oukokukan0918@gmail.com  
web：https://sites.google.com/site/oukokukan/