日本語ルールブック

もくじ

イントロダクション 1
あそびかた 2
ゲームないようをざっくりと 4
カードのしゅるい 5
じゅんび 11
ゲームしんこう 14
よくあるしつもん 20
ようごしゅう 21
クレジット 24

Boss Monster:Master of the Dungeon — Alpha Edition, First Printing
All rights reserved.Printed in the United States of America.Reproduction of this rulebook in any form or medium is permitted for non-commercial use only.
© 2012 by Brotherwise Games, LLC
Published in 2013 in the United States of America by Brotherwise Games, LLC; Torrance, CA
Find us on the World Wide Web at www.bwisegames.com
Boss Monster and the Boss Monster logo are trademarked 2012 by Brotherwise Games, LLC

おいでませダンジョン！

「ボスモンスター」の世界へようこそ。このカードゲームでは、あなたは究極の悪役になります。横スクロール型ダンジョンのビデオゲームのボスキャラです。あなたがこれまでに 8 ビットのピクセルで描かれたダンジョンの中を何時間もさまよってきたのなら、「ボスモンスター」はまさにうってつけです。このルールブックには、終わりなきダンジョン建築のお楽しみの時間を過ごすために必要なすべてが書かれています。この手のカードゲームが初めてでも、ご心配なく。「ボスモンスター」は、ダンジョンを作り、ヒーローを引き入れ、彼らにどれだけのダメージをたたき込んでぶちのめすかをカジュアルに楽しめるゲームです。「てっとりばやいかいせつ」を読み、カードに慣れたら、bwisegames.com のチュートリアル動画をチェックしてみてください。冒険者も一瞬にして葬り去ることができるようになるでしょう。

あなたがガチゲーマーなら、「ボスモンスター」のシンプルなメカニズムに瞞されないでください。最初のゲームでは、ヒーローを倒すのも楽勝で、負傷による死の危険を迎えることも稀でしょう。そもそも、誇り高きボスなら、誰だってしょぼい冒険者からは身を守れるものですからね！ しかし、「ボスモンスター」の戦略の中心は、魂を集める競走にあります。貴方にとって最大の脅威は対戦相手なのです。相手の元に向かったヒーローを“かっぱらう”チャンスは毎ターンありますし、利口なプレイヤーなら欲深の相手を間接的に殺したり、コンボを決めて勝利寸前の相手のアゴを落っことさせたりできるでしょう。

カジュアルでもガチでも、とにかく楽しんでもらうことを願っています。「ボスモンスター」のデザインやテストプレイは数年にわたって行われてきました。そしてこの版は、ゲームを信じる熱意ある人々によって基金が作られたものです。今後もこの開発は、プレイヤーの皆さんに支えられていきます。「ボスモンスター」の一員に加わってくださってありがとうございます。それでは、よいヒーロー狩りを！

Johnny and Chris O’Neal
Brotherwise Games

あそびかた

「ボスモンスター」はハイテンポなダンジョン建設の戦略ゲームです。あなたはボスモンスターとして、哀れな冒険者を自分のダンジョンに引き寄せ、彼らの魂を吸い取るのが目的です。しかし、ご注意を！　あなたのダンジョンは、気を引く物であると同時に危険なものでなければなりません。でないと、ヒーローは生き残って貴方に傷を負わせてしまいます。そして最も重要なのは、これは競争です。冒険者は売れ線商品で、他のボスモンスターもより豪華な宝物とより邪悪な罠とであなたを出し抜こうとしています。あなたは最悪で究極のボスモンスターになれるでしょうか？

はこのなかみ

- ボスカード×9
- 部屋カード×75
- 呪文カード×30
- ヒーローカード×25
- すごいヒーローカード×16
- ルールブック×1

なにはともあれ

「ボスモンスター」に必要なものは、2～4 人のプレイヤーと、このゲームのカードと、カードを広げるスペースだけです。

最初のゲームは 45 分ぐらいは見ておいてください。カードに慣れたら、通常の 2 人ゲームは 15～20 分程度で楽しめます。

ゲームのもくてき

「ボスモンスター」の目的は、ヒーローを自分のダンジョンに引き寄せ、彼らを殺すことです。あなたのダンジョンで死亡したヒーローは裏向きに置かれ、“魂”になります。生き残ったヒーローはあなたに“負傷”を与えます。

ターンの終了時に魂を 10 個集めているプレイヤーはゲームに勝利します。

ターンの終了時に負傷が 5 個になっているプレイヤーはゲームに敗北します。

ターンはすべてのプレイヤーが行動を行った後に終了します。同点の場合、同点決着のルールを参照してください（P19 参照）。

てっとりはやいかいせつ

すぐにゲームを始めてやりながら覚える方針でしたら、まずはこの基本だけ押さえてください。

準備：P11 の「じゅんび」に書かれた手順に従います。使うヒーローの数が正しいことを確認してください。

ターン進行：ゲームの準備ができ、全員が部屋を一つ建設したら、第 1 ターンの開始です！「げーむしんこう」（このページ）に従ってください。

呪文：呪文カードをプレイする場合、それが使えるフェイズであるかどうかは、カードのアイコンが槌（建設）か斧（冒険）であるかを見れば分かります。毎ターン、好きな枚数の呪文がプレイできます。

部屋：部屋を建設する場合は、“つよい”部屋は共通の宝物タイプがある部屋の上にのみプレイできる点に注意してください。“ふつうの”部屋は、任意の宝物タイプの部屋の上にプレイできます。

ヒーロー：ヒーローを引き寄せるためには、各ダンジョンの宝物アイコンを合計します。一致するアイコンが最も多いダンジョンが、そのヒーローを引き寄せます。

最初に魂を 10 個集めたプレイヤーが勝利します。しかし、負傷が 5 個になったら、あなたは退場です！

げーむしんこう

ゲームの準備（P11「じゅんび」参照）が終わったら、プレイヤーはターンを開始します。各ターンは 5 つのフェイズからなります。

ターン開始：ヒーローを（プレイヤー1 人につき 1 枚）公開し、その後各プレイヤーは部屋デッキからカードを 1 枚引きます。

建設フェイズ：各プレイヤーは部屋を 1 つ建設することができます。プレイヤーは順番に部屋カードを裏向きに置きます。呪文や能力を置くことはできません。建設フェイズの最後に、新たに建設した部屋を公開します。

引き寄せフェイズ：ヒーローは、対応する宝物の値が最も高いダンジョンの入口に移動します（値が同点の場合は町に残ります）。

冒険者フェイズ：ヒーローがダンジョンを進み、プレイヤーは魂か負傷を得ます。

ターン終了：ターンが終了し、新たなターンが開始します。

以降のページでは、カードタイプや準備や各フェイズの詳細を解説します。

ゲームないようをざっくりと

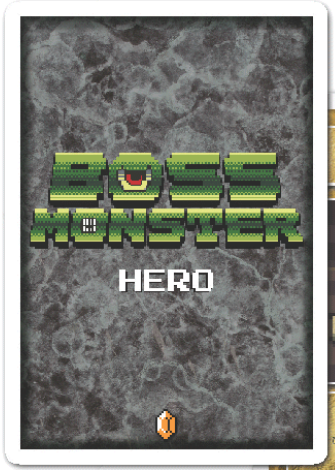
「ボスモンスター」の肝はダンジョン建設にあります！　あなたのボスカード（1）は横スクロールダンジョンの右端にいて、あなたは毎ターンダンジョンを部屋で強化していくことができます。部屋の宝物の値はどのタイプのヒーローを引き寄せるかを決め、ダメージの値はヒーローを（体力を減らすことにより）破壊する強さを示します。

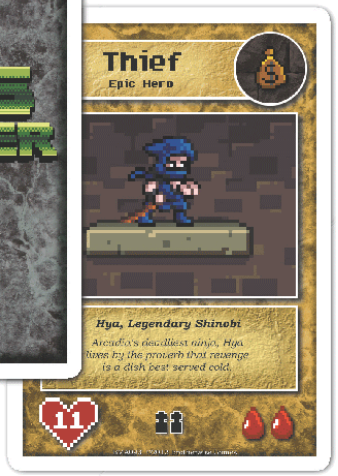
1. あなたのダンジョンはボスカードから建設を開始します。

2. 毎ターン、あなたはモンスター部屋かトラップ部屋を 1 つ建設することで、ダンジョンを拡張できます。

3.毎ターンヒーローがダンジョンに侵入してきます。倒されたヒーローは裏向きに置かれて魂となり……

生き残ったヒーローは負傷を与えます。





各部屋には、ヒーローを引き寄せる宝物の値と……

……そのヒーローを殺すダメージの値があります。

すでにある部屋を、つよい部屋で改良できます。

負傷を 5 個受ける前に、魂を 10 個集めなければいけません！

得点エリア（3）はあなたのダンジョンの脇の空間で、裏向きのヒーローは魂（金色のクリスタル）となり、表向きのヒーローは負傷（血の滴）となります。あなたのダンジョンには、見えている部屋を 5 つまでしか置けません。初めて部屋が 5 つになった時に、あなたのボスカードの「レベルアップ」効果が発動できます！

カードタイプ：ヒーロー

ヒーローは「ボスモンスター」の鍵となります。ヒーローは毎ターン“町”に登場し、冒険を待ちます。

A. **宝物アイコン**：このヒーローが引き寄せられる宝物のタイプ。

B. **体力**：このヒーローが死ぬまでに受けられるダメージの数。

C. **負傷**：ふつうのヒーローがあなたのダンジョンを生き延びた場合、それは表向きに置かれ、負傷 1 個になります。

D. **プレイヤーアイコン**：このカードが 2～4 人のどのプレイヤー数の時に使うかを示します。

E. **魂**：ふつうのヒーローがあなたのダンジョンで死亡した場合、裏向きにします。それは魂 1 個になります。

カードタイプ：すごいヒーロー

すごいヒーローは、危険が倍になりますが、報酬も倍です！ すごいヒーローは、ふつうのヒーローがすべて出払った後に登場します。

A. **宝物アイコン**：このヒーローが引き寄せられる宝物のタイプ。

B. **体力**：このヒーローが死ぬまでに受けられるダメージの数。

C. **負傷**：すごいヒーローいヒーローがあなたのダンジョンを生き延びた場合、それは表向きに置かれ、負傷 2 個になります。

D. **プレイヤーアイコン**：このカードが 2～4 人のどのプレイヤー数の時に使うかを示します。

E. **魂**：すごいヒーローがあなたのダンジョンで死亡した場合、裏向きにします。それは魂 2 個になります。

カードタイプ：へや

あなたのダンジョンは、哀れなヒーローを引き寄せてダメージを与える部屋で構成されます。毎ターン、あなたはダンジョンに部屋を建設できます。見えている部屋は 5 つまでしか置けません。

A. **部屋アイコン**：銀のアイコンはふつうの部屋です。またこのアイコンは、部屋がモンスター部屋なのかトラップ部屋なのかを示します。

＝モンスター

＝トラップ

B. **能力**：このカードのテキストは、それが場にある間有効です。

C. **ダメージ**：ヒーローが部屋に入るたび、そのヒーローは書かれているダメージを受けます。ダメージがヒーローの体力以上になったら、そのヒーローは死亡します。

D. **宝物**：宝物アイコンは、この部屋がどの種類のヒーローを引き寄せるかを示します。プレイヤーが宝物の合計を比較する場合、見えている部屋の宝物アイコンすべてを数えます。

カードタイプ：つよい部屋

つよい部屋は、すでにあるふつうの部屋かつよい部屋を“改良”することで建設できますが、それまでの部屋といずれかの宝物の種類が共通しているのが条件です。能力は強力になり、アイコンも金色になります。

A. **部屋アイコン**：金のアイコンはつよい部屋です。

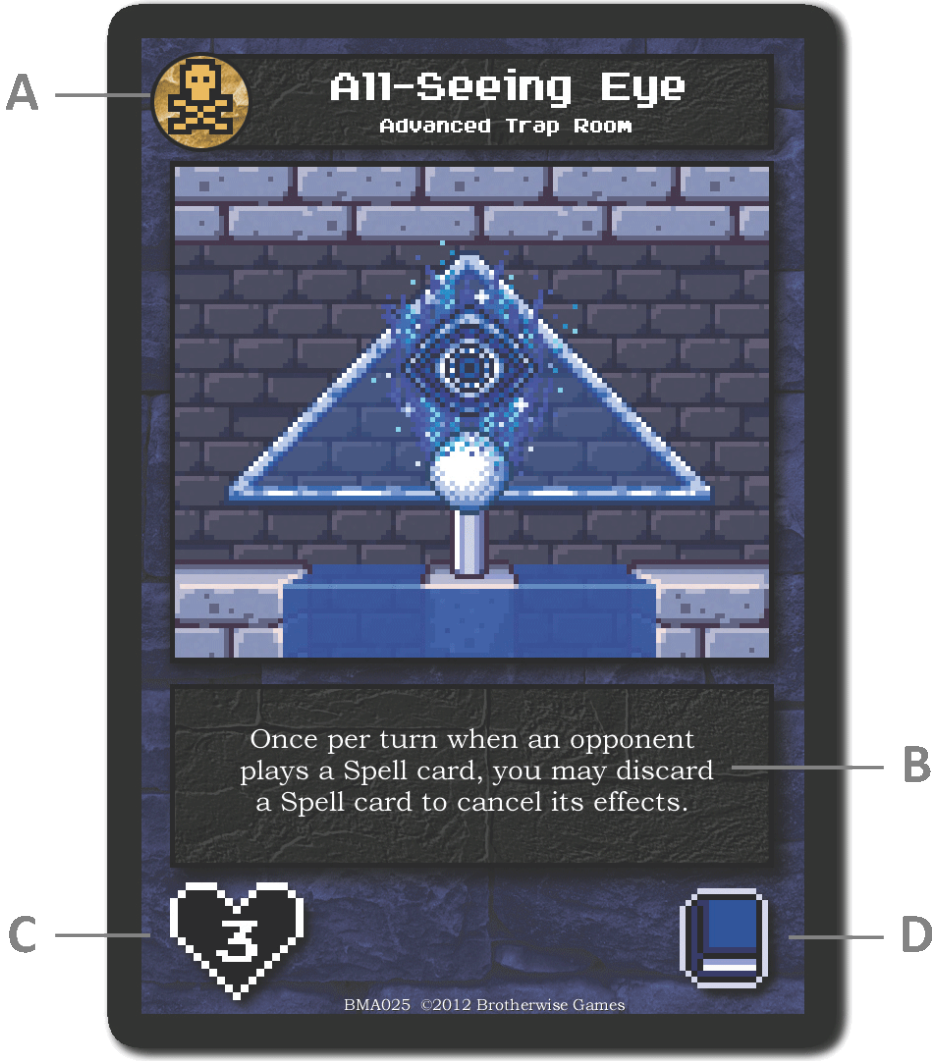
＝モンスター

＝トラップ

B. **能力**：このカードのテキストです。このカードのテキストは、プレイヤーがコストを支払って発動できる能力の例です。

C. **ダメージ**：ヒーローが部屋に入るたび、そのヒーローは書かれているダメージを受けます。つよい部屋は、通常はダメージの値も高くなっています。

D. **宝物**：宝物アイコンは、この部屋がどの種類のヒーローを引き寄せるかを示します。つよい部屋は、自身といずれかの宝物アイコンが共通するふつうの部屋からつよい部屋に重ねる形でのみ配置できます。



カードタイプ：じゅもん

呪文はあなたのボスモンスターのパワーで、あなたのダンジョンに……そしてその向こうに何かを起こすことができます！ ゲームの開始時以降は、何らかのカードにより指示された時にのみ、新たな呪文カードを引くことができます。

毎ターン、好きな枚数の呪文がプレイできます。呪文をプレイしたら、それは捨て札パイルに置かれます。

A. **テキスト**：このカードのテキストで、効果が書かれています。

B. **フェイズアイコン**：このアイコンは、このカードがいつプレイできるかを示しています。（槌＝建設、斧＝冒険、両方＝どちらでも）

呪文をプレイできるのは、自分や相手の建設フェイズや冒険フェイズです。あなたが“手番プレイヤー”（あなたが部屋を建設しているか、ヒーローがあなたのダンジョンを移動している）である場合、あなたの呪文の効果が先に解決されます。他のプレイヤーの呪文や効果は、XP の高い方から順番に解決されます。

カードタイプ：ボス

あなたのボスは、ダンジョンの最後に待つ究極の悪者を表します……すなわち、あなた自身です！ カードには宝物の値が書かれていますが、部屋には数えません。それがダメージを与えたり、不能状態になったり、破壊されたりすることはありません。

A. **ボスアイコン**：このカードがボスカードであることを示すアイコンです。

B. **ボス能力**：各ボスには強力な「レベルアップ」能力があり、こえはあなたのダンジョンが初めて5部屋に達した時にただちに発動します。

C. **XP**：ボスのXPの値は、何かを決める際にどのプレイヤーから行うかの基準になり、優先権が問題になる場合に使用されます。

D. **宝物**：ボスカードの宝物アイコンは、そのプレイヤーの合計に加算されます。

あなたの「レベルアップ」能力は、あなたのダンジョンの長さが最大の5部屋（ボスは数えない）になった時に、ゲーム中に1回のみ発動します。能力を使用したことを、コインなどで目印をつけておいてください。XPが最も高いプレイヤーが自分のレベルアップ効果（と、あるなら建設効果）を最初に解決し、以下XPの順番に実行します。

じゅんび

デッキのじゅんび

ゲームを行うには、以下が必要です（全部このゲームに入っています）：

- 部屋カード　×75
- 呪文カード　×30
- ボスカード　×9
- ヒーローカード　×21～41（後述）

プレイヤーの人数により、ゲームで使うヒーローの枚数が決まります。

2 人ゲーム：ヒーロー×13、すごいヒーロー×8

3 人ゲーム：ヒーロー×17、すごいヒーロー×12

4 人ゲーム：ヒーロー×25、すごいヒーロー×16

2 人ゲームの場合、「3 人ゲーム」と「4 人ゲーム」のアイコンのカードをすべて取り除きます。3 人ゲームの場合、「4 人ゲーム」のヒーローのみを取り除きます。その後、それぞれのデッキをシャッフルします。

ボスをえらぼう

すべてのボスカードをシャッフルし、各プレイヤーにランダムにボスを 1 枚ずつ配ります。プレイヤーはボスカードを公開し、最も XP の高いボスのプレイヤーが最初のプレイヤーになります。（次に XP が高いプレイヤーが 2 番手で、以下同様。）

ゲームのはじょのじゅんび

すべてのプレイヤーは、自分のボスカードをテーブルに置きます。部屋カードはすべてボスの左に置かれ、集めた魂や負傷は右側に置かれます。

ヒーロー、すごいヒーロー、ダンジョン、呪文の各デッキを、P13 の通りに並べます（「ゲームのじゅんびのサンプル」）。

さいしょのてふだ

各プレイヤーは部屋カード 5 枚と呪文カード 2 枚を引き、その中から 2 枚を選んで捨てます。この選択は同時に実行します。各自が捨てるカードは、全員が選ぶまで裏向きにしておいてください。

さいしょのへやのけんせつ

最初のターンの開始前に、各プレイヤーは部屋を 1 つ建設できます。

部屋カードを“建設”するには、それをボスカードの左隣に、裏向きに出します。すべてのプレイヤーが新たに建築するカードを出したら、同時に公開します。部屋に“建設時”効果がある場合、ただちにその効果を適用します。複数の効果を実行する必要がある場合、その中で最も XP の高いボスが最初に建設効果を解決します。

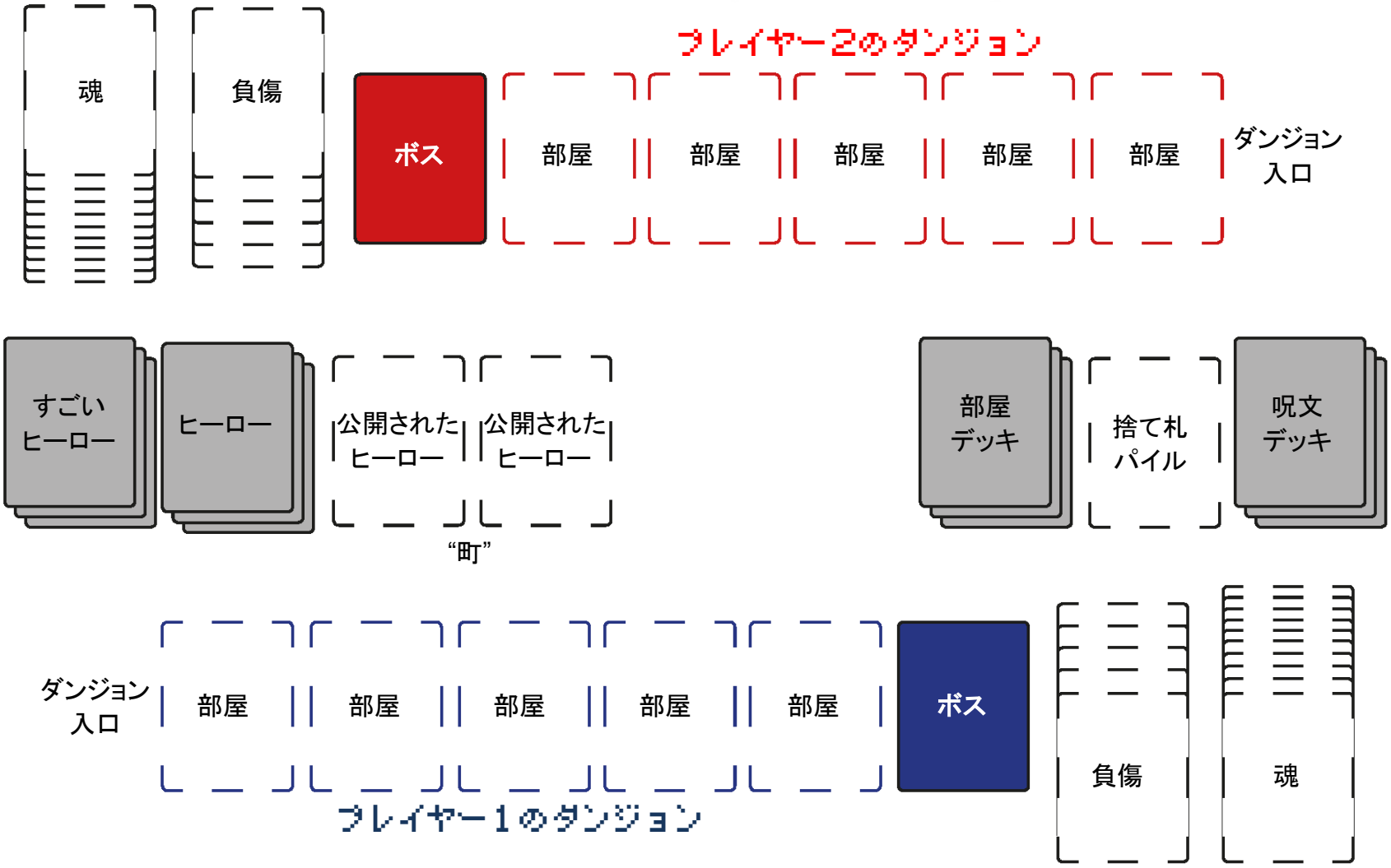
これで準備が終了し、第 1 ターンが始まります。

やくだつヒント：うらむき

部屋を裏向きに出すのはどうしてでしょう？ その理由は、公開される前の部屋は秘密の情報だからです。例えば、町に戦士がいるとして、あなたと相手に戦士の宝物が 1 つずつあるとします。カードを公開するまでは、どちらが一歩抜け出るかわからないのです。

カードを裏向きに出すことは、最初の建設ではさほど重要ではありません。そして新たに建設された部屋が公開された瞬間、そこには誰かの驚愕や落胆があるのです。

ゲームのじゅんびのサンプル



ゲームしんこう

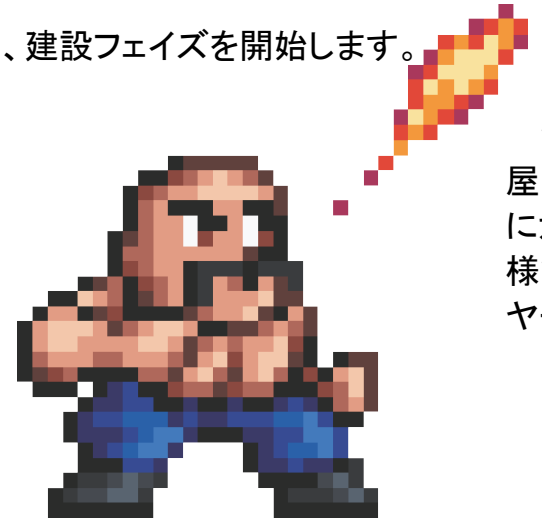
ターンかいし

ターン開始フェイズ中には以下の内容を行います：

- **ヒーローが町に登場する**：プレイヤー1 人につきヒーローカードを 1 枚公開します。通常、ふつうのヒーローがすべて公開された後に、すごいヒーローを公開します。
- **各プレイヤーはカードを引く**：各プレイヤーは部屋カードを 1 枚引きます。

呪文カードや部屋カードや起動能力は、ターン開始フェイズ中は使用できません。

各プレイヤーがカードを引いたら、建設フェイズを開始します。



けんせつフェイズ

建設フェイズ中、プレイヤーは部屋を 1 つ建設することができます。その場合、自分のダンジョンにカードを 1 枚裏向きに出します。

部屋カードは、以下のどちらかに置くことができます。

- **自分の最も左側のカードの左**。準備段階では、最初の部屋はボスカードの左に置きます。以降は、追加の部屋は左側に建設します。あなたのダンジョンには、見えている部屋を 5 つまでしか建設できません。
- **すでにある部屋カードに重ねて**。ふつうの部屋は、任意の部屋に重ねて建設できます。

つよい部屋は、自身といずれかの宝物タイプが共通している部屋に重ねてのみ建設できます。最も XP の高いプレイヤーが最初にカードを配置し、次に XP の高いプレイヤーが 2 番目で、以下同様です。あなたが部屋を配置している間、あなたは“手番プレイヤー”であるとみなされます。

建設フェイズ中、あなたはカードの能力を使用したり、建設アイコン（槌）のついた呪文カードをプレイしたりできます。手番プレイヤーの効果が常に最初に解決され、他のプレイヤーの効果は XP 順に解決されます。

各プレイヤーがどの部屋を配置するかを決めた後、建設フェイズの最後に、プレイヤーは同時に部屋カードを表にします。この部屋カードは“建設された”ことになり、“この部屋の建設時”の能力が効果を発揮します。矛盾が発生する場合、部屋の能力は XP 順に解決します。

やくだつヒント：けんせつのコツ

部屋を建設する際は宝物タイプに気をつけましょう。それがあなたのプレイできるつよい部屋の制限となるからです。複数の宝物のある部屋（金枠）はダメージは少ないですが、ダンジョンを融通が利くようにしてくれます。

また、ふつうの部屋は、その宝物タイプに関係なく、どの部屋にでも重ねて建設できる点に注意しましょう！

「ドラコリッチのねぐら」はどこに建設できる？

ここ！ 「やみのしんでん」と僧侶の宝物タイプが共通しています。

ここ！ 「ごうもんべや」と宝物が1つ共通しています。

ここはダメ！ 「ゴーレムこうじょう」には僧侶の宝物タイプはありません。

ひきよせフェイズ

引き寄せフェイズ中、プレイヤーはヒーローを自分のダンジョンに引き寄せるチャンスを得ます。以下の手順を実行してください：

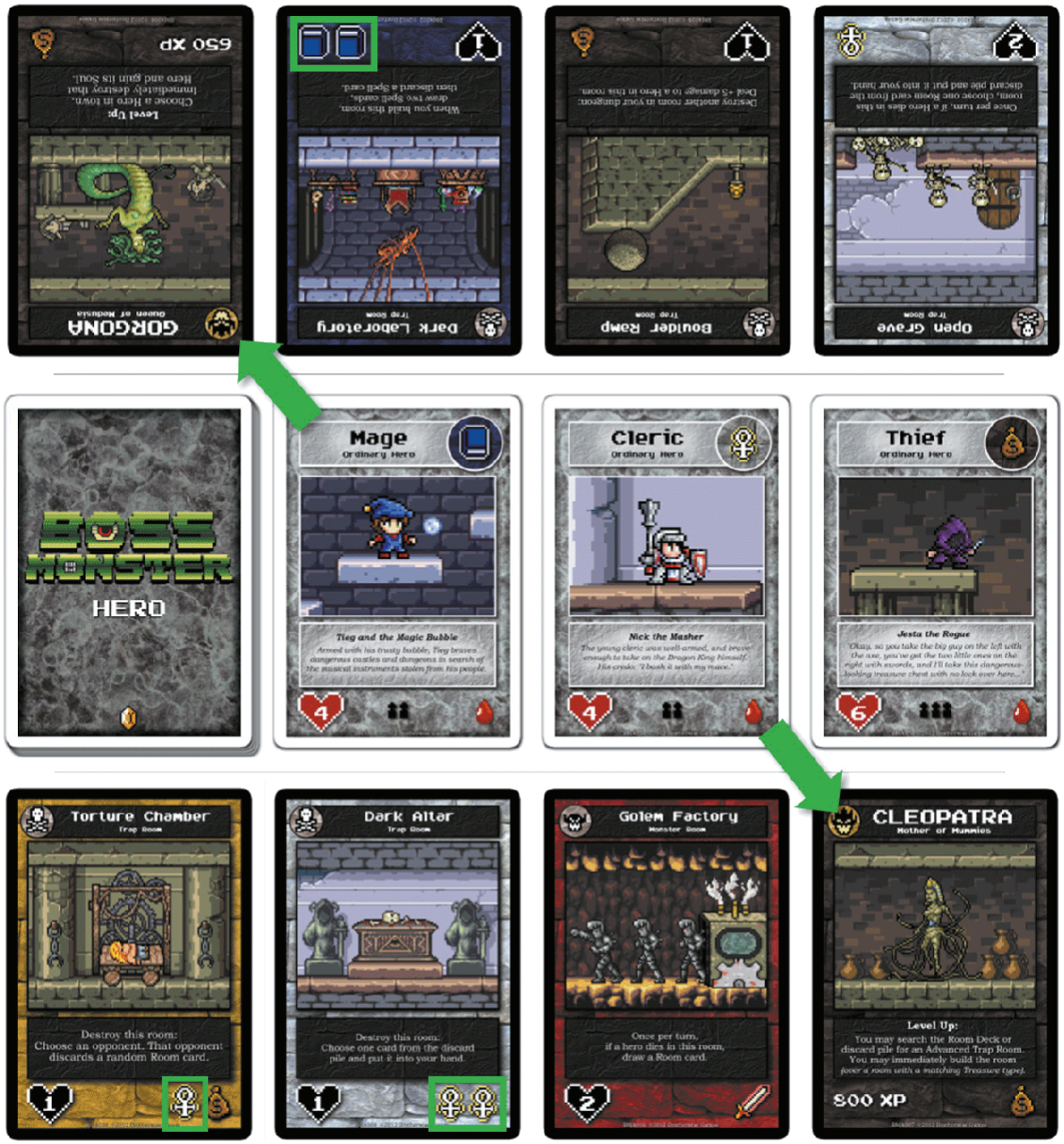
- **宝物の値を比べる**：町にいる各ヒーローにつき、そのヒーローの宝物タイプに対応する各ダンジョンの宝物の数を数えます。部屋の能力や呪文による修正も加えてください。
- **引き寄せる**：ヒーローは、対応する宝物値が最も高いダンジョンに引き寄せられます。そのヒーローをそのダンジョンの入口に動かしてください。（そのヒーローを、そのダンジョンの一番左の部屋の脇に置く。）
- **同点**：あるヒーローのタイプの宝物を誰も持っていない、あるいは最も高いプレイヤーが複数いる場合、そのヒーローは次のターンまで町にとどまります。

呪文カードや部屋の能力は、引き寄せフェイズ中は**使用できません**。

１つのダンジョンに複数のヒーローが移動する場合、ヒーローデッキから公開された順番にダンジョンを訪れます。すべてのヒーローのチェックを終えたら、冒険フェイズを開始します。

やくだつヒント：つっかえてるヒーロー

あるヒーローにとって、すべてのプレイヤーの宝物が0、または最も多いプレイヤーが同点の場合、最も高いプレイヤーはいないことになり、そのヒーローは町にとどまります。次のターンには、通常通りに新たなヒーローが訪れます。同点が解消されない場合、ヒーローはどんどん町に溜まってしまいます！　同点から誰かが抜け出たら、溜まっていたヒーローは全員“勝った”ダンジョンに向かっていきます。報酬はどんどん高くなる理屈です。引き寄せフェイズを操り、ヒーローを確実に自分の方に向けることは、「ボスモンスター」をうまく戦うコツです。



ひきよせフェイズのれい

図は2人ゲームの一場面の、ふつうのヒーローのデッキと両プレイヤーのダンジョンです。このターンの引き寄せフェイズの開始後、町には 3 人のヒーローがいます。

プレイヤー1のダンジョンには以下があります：

- 僧侶の宝物　×1
- 魔法使いの宝物　×2
- 戦士の宝物　×0
- 盗賊の宝物　×2

プレイヤー2 のダンジョンには以下があります：

- 僧侶の宝物　×3
- 魔法使いの宝物　×0
- 戦士の宝物　×1
- 盗賊の宝物　×2

魔法使いはプレイヤー1 に引き寄せられ、僧侶はプレイヤー2 に引き寄せられ、盗賊は町にとどまります。次のターン、新たに 2 人のヒーローが町を訪れ、状況も変わってくるでしょう。

ぼうけんフェイズ

冒険フェイズには、ヒーローがダンジョンに“攻め込み”、プレイヤーは順番に彼らと対峙します。自分のダンジョンにヒーローがいるプレイヤーは、順番に（XP の高いプレイヤーから）以下の手順を行います：

- **ヒーローの侵入**：プレイヤーのダンジョンに最初に来たヒーローから順に、ヒーローが 1 人ずつプレイヤーのダンジョンを進んできます。
- **部屋からのダメージ**：ヒーローが各部屋に入る毎に、部屋はダメージを与えます。（ダメージはすべての部屋が与えます。ヒーローと宝物が一致する部屋だけではありません。）
- **ヒーローの死**：ダメージの合計がヒーローの体力以上になったら、ヒーローは死亡します。そのヒーローをあなたの得点エリアに裏向きに置き、魂の値をあなたの合計に加えます。
- **生き残ったヒーロー**：ヒーローをダメージやその他の方法で死亡させることができず、そのままあなたのボスまで到達してしまった場合、それを表向きにあなたの得点エリアに置き、負傷の値をあなたの合計に加えます。

冒険フェイズ中、プレイヤーは冒険アイコン（斧）が描かれた呪文や能力をプレイできます。手番プレイヤーの効果が常に最初に解決されますが、手番プレイヤー以外も呪文をプレイすることができます。

死亡した、あるいは生き残ったヒーローは、すべてプレイヤーの得点エリアに置かれます。すべてのヒーローの処理を終えたら、ターンが終了します。

やくだつヒント：ヒーローのじゅんばん

時に、ヒーローを処理する順番が重要になります。ヒーローは“先入れ先出し”ルールに従います。順番を記録するため、新たに公開されたヒーローを順番にデッキの脇に並べます。デッキに最も近いヒーローが、最も長く場に出ていたヒーローになります。そのヒーローがダンジョンに向かったら、残ったカードをデッキ側にずらしてください。毎ターン新たなヒーローが町を訪れる点をお忘れなく！

ターンしゅうりょう

ターンの終了時、「ターン終了まで」の効果が終了します。不能状態の部屋は縦向きに戻します。

ヒーローが冒険フェイズ中にダメージを負ったものの、カードの能力により町やダンジョンの入口に戻ってしまった場合、そのヒーローのダメージは次のターンに引き継ぎません。

呪文カードや起動能力は、ターン終了フェイズ中は使用できません。

やくだつヒント：たにんずラゲーム

3 人以上のゲームにおいて、誰かが敗北したら、そのプレイヤーのカードは脇によけられ、“ゲーム外”に置かれます。それらは捨て札置き場に行かず、ゲームが終わるまでは効果が適用されることもありません。町に訪れるヒーローの数は変わりません。プレッシャーはそのままです！

ゲームのしゅうりょう

ターンが完全に終わらないうちはゲームは終了しません。生き残っているプレイヤーは、必ず冒険フェイズを解決する機会を得ます。すべてのプレイヤーの行動が終わったら、以下をチェックします：

- 負傷を 5 つ以上受けているプレイヤーはゲームに敗北します（集めた魂は意味がありません）。
- 魂を 10 個以上集めた（負傷が 5 個未満の）プレイヤーがゲームに勝利します。
- 複数のプレイヤーが同時に勝利条件や敗北条件を満たしている場合、各プレイヤーは自分の魂の合計から負傷の合計を引きます。その結果が最も多いプレイヤーの勝利です。
- 上記の結果も同点の場合、最も XP の低いプレイヤーが勝利します。

それでは、デッキをシャッフルし直し、新たなボスカードを配って、次のゲームと行きましょう！

よくあるしつもん

つよいモンスターの部屋はモンスターの部屋の上にしか建設できない？　つよいトラップの部屋はトラップの部屋の上だけ？　いいえ。つよい部屋をプレイする場合は、チェックするのは宝物のタイプだけです。つよい部屋のアイコンのうち、最低１個が重ねようとするすでにある部屋のものと一致することを確認してください。（カードの枠の色もこの確認の役に立ちます。各部屋のタイプは独自の色を持ち、複数の宝物のある部屋は金枠です。）

呪文デッキや部屋デッキのカードが無くなったらどうする？　どちらかのデッキがなくなったら、捨て札パイルの部屋カードと呪文カードを分け、対応するデッキのカードをシャッフルし直して新たなデッキとしてください。この手順には効果で割り込むことはできません。

何らかの効果でダンジョンの部屋の配置を入れ替える場合、重なっている部屋カードはどう扱う？　重なった部屋は“まとめて”移動します。部屋の並び順が代わることがあっても、重なった部屋の順番を変えることはできません。見えている部屋は変化しません。

いわゆる“引き直し（マリガン）”ルールはある？　はい。最初に引いた部屋カードが、すべてつよい部屋であるか１つの宝物タイプしかない場合、手札全部を山札に戻して新たに引きなおします。

カードを“無作為に”捨てるのってどうやってやる？　対戦相手の誰かのカードを（表が見えないように）差し出し、そのプレイヤーに捨てるカードを選んでもらってください。

相手の裏向きのカードを見ることはできる？　相手の得点エリアの裏向きのカードはいつでも見ることができます。しかし、相手の裏向きの部屋カードを見ることはできません。

部屋の能力はいつ機能している？　部屋の能力は、その部屋が場にある状態で、見えていて、不能状態になっていない場合に機能しています。部屋を建設する場合、その下になる部屋の能力は効果を発揮しません。例えば、「もうじゅうどうぶつえん」の上にモンスター部屋を建設する場合、カードは引きません。

ハードモード

「ボスモンスター」は様々なプレイヤーに楽しんでもらえるようデザインされています。基本的にこのゲームは、プレイヤーが魂をいかに集めるかを競うゲームで、負傷による死亡はあまり起こりません。

しかし、腕自慢のゲーマーには、もっと強いヒーローの方が盛り上がるでしょう。ゲームを“ハードモード”でプレイするには、単純に体力が 4 の普通のヒーローをすべて取り除いてください。これにより、序盤のターンの負傷を回避することが難しくなり、すごいヒーローも早めのターンに登場するようになります。

やくだつヒント：バリエーション

「ボスモンスター」を別なやり方で楽しみたいですか？ それなら、boardgamegeek.com や bwisegames.com の掲示板で、色々なアイデアを探してみましょう！ 様々なファンが、オリジナルカードや 1 人用ゲーム、さらに多い人数の多人数ゲーム等、新たなやり方のゲームを開発しています。議論にぜひ参加してください！

ようごしゅう

入口：ダンジョンの“入口”は、一番左端の部屋の左側です。（新たに部屋を建設する場合、ダンジョンの入口にいるヒーローは左側に移動します。）冒険フェイズの開始時に、ヒーローはダンジョンを訪れた順番に侵入してきます。

裏向き：カードは、情報を隠すために裏向きにプレイされることがあります。建設フェイズには、部屋は裏向きにプレイされ、建設フェイズの終了時に公開されます。部屋を裏向きのカードの上に建設することはできません。

XP：ボスカードの XP（経験値）は、どのプレイヤーをゲーム中に優先させるかや、ゲーム中の各フェイズにどのプレイヤーから解決するかを決定します（高い XP が先）。優先順位がはっきりしない状況では、常に XP が高いボスのプレイヤーを優先させます。

回復：何らかの効果により負傷を“回復する”場合、あなたの得点エリアの表向きのヒーローを 1 枚裏向きにします。以降、それは負傷ではなく魂として数えられます。得点エリアに表向きのすごいヒーローがいる場合、1 回分の“回復”効果で、負傷 2 つを魂 2 つに返還できます。

起動能力：起動能力は、効果を発揮するために、プレイヤーが宣言をするかコストを支払う必要のあるものです。（例えば「この部屋を破壊する」能力は、常に起動能力です。）持続能力や「この部屋の建設時」能力は、起動能力とは見なしません。

キャンセル：呪文を“キャンセル”する呪文や能力は、宣言された呪文に対して割り込むことができます。これは、あなたが手番プレイヤーでなくても構いません。キャンセルされた呪文は無駄になり、捨て札パイルに置かれます。また呪文は、その対象がさらに優先度の高い効果で破壊された（あるいは無効な状態になった）場合にもキャンセルされます。呪文の対象が宣言されたら、それは変更できません。

建設：「この部屋の建設時」の能力は、その部屋が建設されたときにのみ発動します。それ以外の理由で公開された場合は発動しません（その上の部屋が破壊される等）。部屋は１ターンに１つ建設できますが、建設の際は（特に指定がないかぎり）ダンジョン内の部屋を並べ替えることはできませんし、ダンジョン内の見えている部屋は最大で５つまでしか建設できません。

探す：何らかの効果により呪文デッキや部屋デッキからカードを探す場合、その後にそのデッキをシャッフルしてください。

死亡：ヒーローはダメージや呪文や部屋の効果により死亡します。ダンジョンを生き延びることができなかったヒーローは“死亡した”とみなされ、プレイヤーの得点エリアに裏向きに置かれます。ヒーローの体力が０以下に下がった部屋が、そのヒーローが“死亡した”部屋です。

捨てる：プレイヤーが自分の手札のカードを捨て札パイルに置いた場合、そのカードを“捨てた”ことになります。基本的に、プレイヤーにカードを捨てるよう求める効果がある場合、そのカードを捨てるかはそのプレイヤーが選びます。“カードを無作為に捨てる”と書かれている場合、プレイヤーはカードを選ぶことはできません。その場合、相手が無作為に選びます。

体力：ヒーローの体力は、ダメージに耐える能力です。ヒーローの体力が０まで下がった場合、そのヒーローは死亡します（“死亡”参照）。

ダメージ：部屋はダメージを与えます（部屋カードの左下のハートの中の数字）。

手札：あなたの手札のカードは、何らかの効果により特に指示がないかぎり、他のプレイヤーが見ることはできません。手札のカードの枚数には最小や最大の制限はありません。

トラップ：トラップ部屋とは、カードの左上の隅に銀か金のトラップのアイコンが描かれている部屋です。これらは“トラップ部屋”を参照するカードの効果を発動させます。

破壊：部屋を“破壊する”場合、その部屋を場から捨て札パイルに置きます。その部屋の下に部屋が重なっている場合、それが公開されます（それは破壊されず、建設されたわけでもありません）。その結果ダンジョンに“穴”が空いてしまう場合、カードを右向きに（ボス側に）ずらして穴を埋めてください。部屋を破壊できるのは、何らかのカードによりそう指示された場合のみです。

ヒーロー：カードが“ふつうのヒーロー”を参照する場合、それは“すごい”でない（銀枠の）ヒーローを意味します。カードが“すごいヒーロー”を参照している場合、それは金枠のすごいヒーローのみを参照します。カードに“ふつうの”とも“すごい”とも書かれていない場合、どちらでも参照できます。

ふつうの：“ふつうのヒーロー”とは“すごい”でないヒーローを意味し、“ふつうの部屋”とは“つよい”でない部屋を意味します。カードの能力が“ヒーロー”を参照している場合、特に指示がないかぎり、“ふつうのヒーローかすごいヒーロー”を意味します。同様に、“部屋”は“ふつうの部屋かつよい部屋”を意味します。

不能状態：“不能状態”になった部屋は、ターン終了時まで横向きになります。通常、部屋が横向きの間は、その部屋のダメージや宝物や能力は無視されます。あなたのダンジョンの部屋数によって発動する効果は、不能状態の部屋を数えません。不能状態の部屋の上に部屋を建設することはできず、不能状態の部屋は破壊できません。そこはダンジョンにおける“空き”空間として扱います。なので、そのカードの両側のカードは互いに隣同士ではありません。ターンの終了時に、それを縦向きにします。

モンスター：モンスター部屋とは、カードの左上の隅に銀か金のモンスターのアイコンが描かれている部屋です。これらは“モンスター部屋”を参照するカードの効果を発動させます。

レベルアップ：あなたのダンジョンの部屋が初めて 5 つ並んだとき（ボスカード自身は数えません）、あなたのボスの“レベルアップ”能力が発動します。あなたが 5 つ目の部屋を公開したとき、その部屋の“この部屋の建設時”効果が発動する前に、レベルアップ能力が発動します。複数のボスが同じターンにレベルアップした場合、効果は XP 順に解決します。あなたのレベルアップ能力は 1 回しか発動せず、後の建設により再び発動することはありません。

Credits

Boss Monster™ is dedicated to John & Sandra O'Neal.

Lead Designer: Johnny O'Neal

Co-Designer: Chris O'Neal

Playtest Leads: Dave Baker, David Chang, Zach Evans, Will Oberkrom, Keith Baker

Pixel Artists: Katrina Guillermo, Francisco Coda, Kyle Merrit, Beau Buckley, David Nyari, Alexander Olsen, Andres Sanabria

Printers: Panda Game Manufacturing

Special Thanks: Beverly O'Neal, Victoria O'Neal, Quixotic Transmedia, David Gregg

Boss Monster Producers

5th Wall Gaming, The Adventurers Guild, Spyke Alexander, Dave "Rookie" Anderson, anpu13, John "JaYDAnGeL" Angeles, John Arana, Brian Athos, Auturkis, Christopher Bailey, Mark "Vegas Boss" Baker, Michael Maxwell Baldovin, Collin A.D. Ball, Alfredo Barraza, Chris Baublitz, James "G3l4t1n0u5" Beasley II, Brian Reber Belida, Sven "DOC" Berglowe, Joshua Richard Besaw, Joshua J Boetcher, H. Tyrone Boyd, Donald John Breck, Jr., Shawn Elizabeth Bridgeman, Stephen Broder, Kris "SantanzChild" Brown, Michael F. Brown, Ralph Rodney Cabezas, Corey Cahill, Alex Calder, Paul Campbell, Frank C. Castro, Kel Cecil, Andy Chen, Charles Cheng, Gina Cheng, Lynn James Cheramie IV, Alexander "Lxndr" Cherry, Chetro, Timothy C. Cooke, Robert Corbett, Crispymayhem, Tyler Cruey, Hector E. Cruz, Joseph Curry, Zachari Dahran, Ricky Dang, O. Rafael Diaz, Jonathan Andrew Doyle, Wes Elliott, Jared Eisenhart, Dale "RandomSelekt" Fassoth, Robert Fincher, Frank Fiol, Kyle Frazier, Miles Ferguson, P. Gelatt, Angelo Gamarra, Joan "Peppelin"Gargallo, A Brooklyn Glassbrenner, Glen Green, That Guy, Shelby Hagman, Austin Harley, The Hench-Cast, Brad Hoeksema, TJ Hufnagel, David Hughart, Kevin Iacoucci, John Idlor, Bryan Johnson, Andrew S. Keen, Kris Ketchersid, Mark Kethlaor, Ben Knuchel, Phillip Krosnar, J.A.Lauritzen, Kristin Lear, Leavitt, Monte W. Lewis, Jonathan Love, Damien 'Entice' Marsh, Nick Matwijczyk, Hex McDonald, Johnathan McNutt, Santiago Mendez IV, Kyle Miller, Eisen Montalvo, @mrbrianng, Robert Clifton Muir, Jacob Munford, Brooks "The Beast" Murrell, Nick A. Niemiec, Dustin Norman, Lester Monly Ortiz, John W. Otte, Cpt. Tasty Pants, Charles "Tweek" Patterson, Spencer Penaloza, Garret L Perez, Justin M. Phillips, Michael Poirier, RJ Polacek, Chris Rando, Sarah Reed, Ethan Rex, Daniel Rickman, Tristan Riley, Ryan Robinson, Dan Rodriguez, Michael Rogers, James Sandman, JC Sander, Steven Sartain, Scantrontb, Kevin Schantz, Jeremy "Flare" Scherer, D Schmidt, Doug Seipel, Nathaniel Shouse (Hooberfinkle), Shawn Signor, Ryan Skinner, Tim Snow, Samuel Spatt, Greg Steele, A.O.K Steiger, Frederick Stroh, Jr., Matt Stroh, Zithica James Thark, Jared Thibault, Zach Thompson, Dan Van Tran, Roman V., Kevin Vasquez, Justin Velo, Paul Vigar, Randy Warner, Ben "Superfan" Waxman, Camele-Ann White, Aaron Wilkinson, Jeffrey Wong aka JeWo.

Producers - Boss Sponsors

Xyxax: Legend Montgomery, **Draculord**: Anthony “evilgouki” Escasa, **Seducia**: Minh Dai Tran, **Cerebellus**: Mark ‘DT’ Snyder, **Cleopatra**: Chris Keating, **Gorgona**: Vortex Games, Inc., **Robobo**: Ann Deloach Cox, **King Croak**: Brandon Carlson

Producers - Boss Level

Ara “Kira” Barclay, Gao BoLe, Brian Coppola, Eric Cox, Pete Duchak, Brandan Haines, John O’Neal, W. David Shepherd, Chris Von Wahlde

Boss Monster's Golden Dragon

Tremane “Scythe” Barclay

Thanks to everyone who helped make this game happen, especially our amazing Kickstarter backers. For a complete list of Boss Monster[TM] backers, visit us on the web at **bwisegames.com**.

翻訳：進藤・“みらこー”・欣也
この翻訳文書は、Kickstarter に掲載された Print & Play 版のルールの PDF 文書を元に、進藤が個人の責任下で翻訳を行ったものです。何らかの問題が発生した場合、その責は進藤が負うものであり、Brotherwise Games 社および他の団体には一切の責任がありません。

8ドットフォントは「美咲フォント」（http://www.geocities.jp/littlimi/misaki.htm）を使用しています。

ゲームしんこう

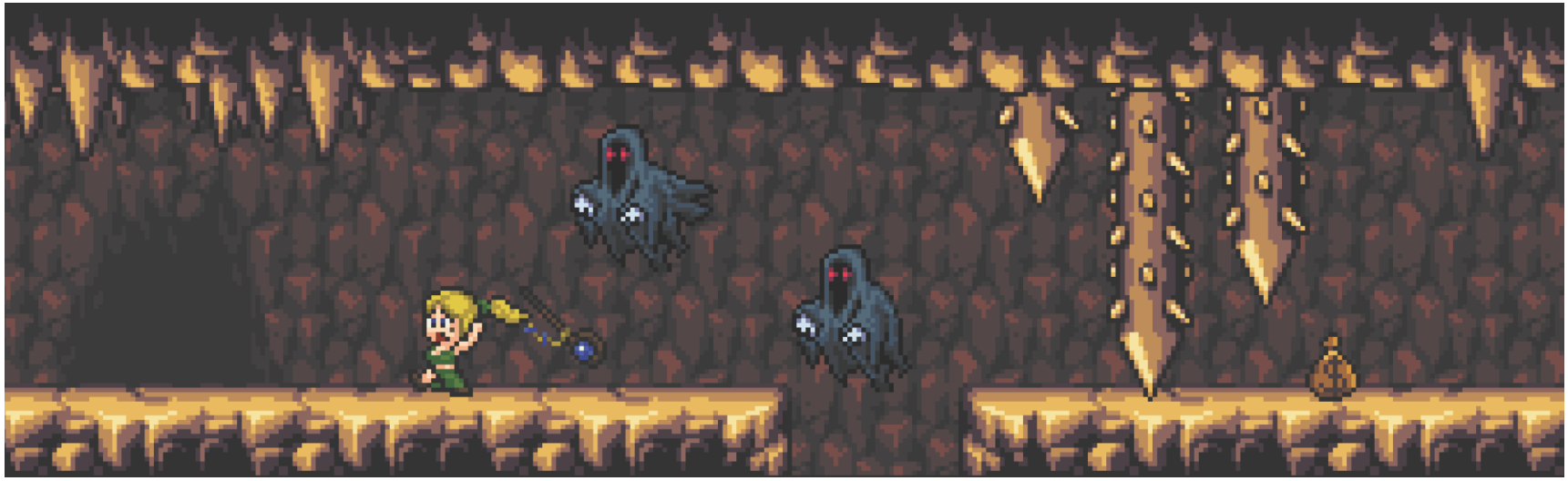
ターンかいし：ヒーローを（プレイヤー1 人につき 1 枚）公開し、その後各プレイヤーは部屋デッキからカードを 1 枚引きます。

けんせつフェイズ：各プレイヤーは部屋を１つ建設することができます。プレイヤーは順番に部屋カードを裏向きに出します。プレイヤーは建設アイコンのある呪文をプレイできます。建設フェイズの最後に、新たに建設した部屋を公開します。

ひきよせフェイズ：ヒーローは、対応する宝物の値が最も高いダンジョンの入口に移動します（値が同点の場合は町に残ります）。呪文や能力は使えません。

ぼうけんフェイズ：ヒーローがダンジョンを進み、ダメージを受け、その結果魂か負傷になります。プレイヤーは冒険アイコンのある呪文をプレイできます。

ターンしゅうりょう：10 個以上の魂を集めたプレイヤーはゲームに勝利します！ 5 個以上の負傷を受けたプレイヤーはゲームに敗北します。



©2012 Brotherwise Games, LLC