Game Design by Steve Jackson Illustrated by John Kovalic

*Munchkin* とは、ダンジョンを漁り回る作業のエッセンスを垣間見せてくれる厚顔無恥のパロディ・ゲームだ……しかも、 しち面倒くさいロールプレイは一切抜き! そして今、新たに加わるボードゲーム要素……これぞ、*Munchkin Quest* だ!

# ∞ 目次 ∞

ゲーム用具	2
準備	
ゲームの開始と終了	4
プレイヤーのターン	5
ゲームのフェイズ	6
移動	6
探索	6
取り引き	7
部屋漁り	7
** <del>**</del>	_

8
10
10
13
14
15
16
17
18
20



### ∞ 矛盾、異論、変更不可のルール ∞

このルールブックには一般的なルールが記載されている。一方、カードや部屋には特別なルールがあり、ルールブックの内容がカードや部屋と矛盾する場合、カードや部屋に従う。カードと部屋が矛盾する場合、カードに従う。ただし、以下のルールは絶対変更禁止! 以下の例外に引っかかるカードや部屋の効果は無視すること。

- プレイヤーやモンスターのレベルは1未満にならない。
- モンスターを殺さないかぎり、プレイヤーはレベル 10 に 上がらない。
- 入り口は、移動したり裏返したりリンクを変更したりできない。
- ボス戦(P11 参照)中を除き、モンスターは入り口に止ま

れない。入り口に入ったモンスターは、直ちに反対側のドアから外へ出る。反対側のドアが探索済みの部屋に繋がっていない場合、そのモンスターは入り口に入れない。

● ボスモンスター(P11 参照)は、いかなる理由があっても 入り口の外へ移動しないし、他のモンスターに変更され ないし、戦いを回避することもできない。

これ以外の問題が発生した場合、互いの声高の議論をもって 結論を出すこと。ただし、最終決定権はゲームの持ち主にある。 あるいは www.munchkinquest.com に行って、より詳しい内容を チェックするのもありだ……議論が楽しくなければだが。

# ∞ ゲーム用具 ∞

### カード x200

カードの背中の絵で3種類に分かれる。



デウス・エクス・マンチキン (DxM)カード



### 体力トークン x27



金貨 x69



モンスターカード



移動トークン ×15





赤と緑の両面。

# レベルカウンター x4



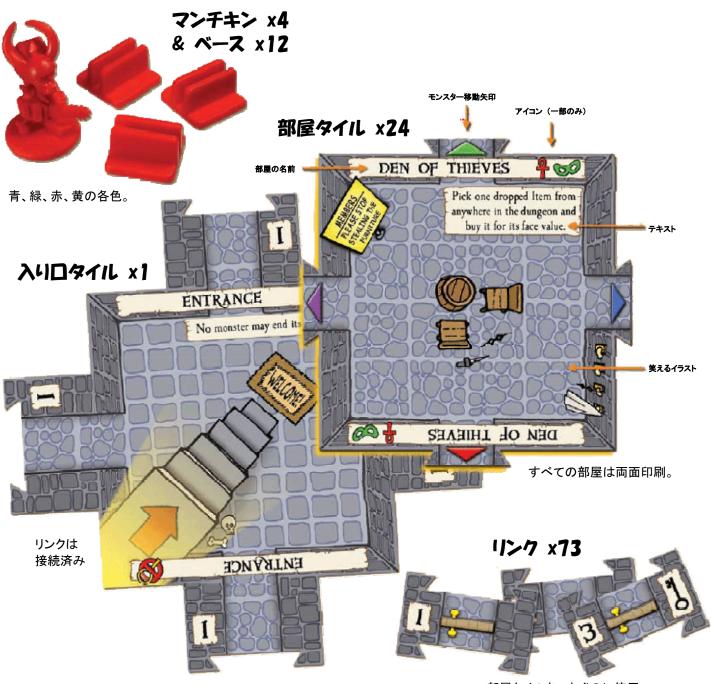
「荒らされ済」と 「残り物無し」の両面。



青、緑、赤、黄の各色。

# トレジャーカード





# モンスターフィギュア x38

部屋タイルをつなぐのに使用。 片面が通路、もう片面が壁やドア。



# ∞ゲームの準備∞

プレイ人数は2~4人。

カードをモンスター、トレジャー、デウス・エクス・マンチキン(DxM) に分け、シャッフルしてそれぞれの山札にする。

捨て札置き場のカードは表向きにして、3種類別々にすること。どれかの山札が切れたら、該当するカードの捨て札をシャッフルして山札にする。山札が切れて捨て札も無い場合、誰もそのカードは引けなくなるぞ!

入りロタイル(リンクが接続済みなんですぐ見つかるはず)をテーブルの中央に置く。プレイヤーの1人をマップメーカーに決める。他の部屋とリンクはボックスの蓋に入れてマップメーカーに渡しておく。

各プレイヤーは色を決め、手元に以下を確保する。

- 自分の色のマンチキン、ダイス、レベルカウンター、ベースを手 元に置く。使わない色の分はボックスに戻す。
- 最初の手札として、トレジャーカード3枚と DxM カード3枚を配る。
- 体力トークンを4つ置く(ハート型、赤い面が表)。
- 移動トークンを3つ置く(足跡型、緑の面が表)。
- 金貨 300 を受け取る。

各自は自分のマンチキンを入り口に置き、レベルカウンターを1にする。モンスターダイス、10 面ダイス、モンスターフィギュア、その他のトークンはプレイヤーの手の届く場所に置く。

### ∞ ダイス ∞

このゲームで使うダイスは3種類ある。

モンスターダイスは、各面が別々の色に塗られた6面ダイスだ。これはモンスターの担当の決定(P9)やモンスターの移動方向(P13)を決めるのに使う。このダイスが振られたとき、自分の色が出たプレイヤーは DxM を1枚引く。

10 面ダイスはクラス能力に使う(P15)。カードの中には、別な理由で10 面ダイスを振るよう指示するものもある。

各プレイヤーは、それぞれ6面ダイスを2個持っている。 ルールやカードに単に「ダイスを振る」と書いてある場合、あるい は部屋やモンスター等のボーナスやペナルティのためにダイス を振る場合、特に指示が無いかぎり6面ダイスを振る。ただし、

詰め物ダイスや詰め直しダイスは、どのダイスでも振りなおせる ことに注意。

# キャラクター作成

各自はレベル1の人間でクラス無しのろくでなしでゲームを開始する(このネタは *Munchkin*の全ゲームでルールになっているのさ)。ゲーム開始の前に、手札を好きなだけ出すことができる。君がルールを読むのが面度くさいレベルのせっかちなら、とっととゲームを始めるといい。何か問題があれば、誰かが大声を上げるだろう。P15「キャラクターのデータ」も参照。



左図は、2人ゲームの開始時の入り口と、青プレイヤーのゲームの開始時の状態を示したものだ。このプレイヤーはすでに DxM カードを2枚(種族とクラス)、トレジャーカードを1枚(アイテム)を出している点に注意。これらのカードは最初の手札から出されたもの。

# ∞ ゲームの始まりと終わり ∞

各プレイヤーはダイスを振る。一番大きいプレイヤーからゲーム 開始。

ゲームはターンを追って進む(P5)。各プレイヤーのターンの終わりに、モンスターが移動する(P13)。その後、左隣のプレイヤーが次のターンを開始し、以下同様。

### ∞ 用語集 ∞

用語集(P18)は、ダンジョンにおける重要な武器となる。見ておいた方が無難。

### ゲームの勝利

このゲームの目的は、10 レベルに到達してダンジョンから脱出することだ……ただし、10 レベルに上がるにはモンスターを殺す必要がある。それ以外では10 レベルに上がれない。

脱出するには、入り口に戻ってボスモンスターと戦わなくちゃいけない(P11)。ボスを倒したら、君の勝ちだ!

### モンスターの勝利

何かの都合でプレイヤーが全員いっぺんに死んでしまったら、**モンスター**の勝利だ!

### ∞ カードの扱い ∞

各カードは決まったタイミングで使用できる。以下の**プレイヤーターン**を参照。部屋やカードのテキストは、一般的なルールを上書きする(P1「矛盾、異論、変更不可のルール」を参照)。

**手札**:君の手札は君の助けにはならないが、「手札」に影響すると特記されていないかぎり、そこからカードを奪われることもない。手札のカードは売れず、交換できず、渡せない。手札を他に見せるのは自由。止めさせてもいいんだけどね。

場:テーブルで君の前に置かれているカードは場に出ている とみなす。これは手札に戻すことはできない — 無くしたけれ ば、捨てるか、置き去りにするか、渡すかしかない。手札のカー ドは場のカードではない。

アイテム: 手札のアイテムは場に出ていない。P16「アイテム」

参照。

**種族とクラス**:これは前に出しておける。P15「キャラクターのデータ」参照。

交換:戦闘中でなければ、場のアイテムや金貨を他のプレイヤーと交換できる(DxM カードはダメ)。P16「他のプレイヤーとのアイテム交換」参照。

**捨てる**: 特殊能力の多くや取り引きは、カードを捨てることで 実行できる。 特に指定が無いかぎり、どの種類のカードでも捨て られるし、手札でも場のカードでもよい。

**捨て札を引く**:カードや部屋が捨て札のカードを引くよう支持している場合がある。このとき、引くべき捨て札が無いなら、該当するカードの山札の一番上から1枚引く。

# ∞ プレイヤーターン ∞

プレイヤーのターンはフェイズに分かれている。各ターンに、プレイヤーは移動し、宝を漁り、取り引きをし、新たな部屋を探索し、モンスターと戦う。

フェイズ進行は以下の通り。

- (1) DxM を引く。P6 参照。
- (2) 移動。P6 参照。

探索。P6 参照。 戦闘。P8 参照。 取り引き。P7 参照。 部屋漁り。P7 参照。

(3) 慈善行為。P7 参照。

各プレイヤーのターンの後に、 モンスターのターンを実行する。 P13 参照。

その後、次のプレイヤーにターンを渡す。気づいてないようならつ ついて教えてやること。

# 任意のプレイヤーターンの行動

行動のいくつかは、自分以外のプレイヤーのターンに行える。

### いつでもできること:

- レベルアップカードを使う。
- 「呪い」カードや、その他の"いつでも可"と書かれている カードを使う。
- 種族やクラスのカードを出すか捨てる。P15 参照。

### 戦闘中でなければいつでもできること:

- "戦闘中以外いつでも可"と書かれているカードを使う。
- レベルを1下げて3体力回復する。
- 持ち運んでいるか着用しているアイテムを、荷物の中のアイテムと換える。P16 参照。
- 同じ部屋か隣の部屋のプレイヤーとアイテムを交換する。 P16 参照。
- 運びたくないアイテムを置き去りにする。P7 参照
- 受け取ったばかりのトレジャーカードを出す。

### ∞ キーワード ∞

キーワードはモンスターやアイテムカードに書かれている、その属性を示す単語である。部屋やカードの多くは、特定のキーワードに関係する特殊能力を持つ。カードのキーワードは、モン

スターやアイテムの簡単な解説になっている。例えばブルログは "巨大、脅威、灼熱、悪魔"で、アルゴンの目は"魔物、魔法、 Shiny 光物"だ。

すべてのキーワードは用語集(P18)に書かれている。用語集がすごく便利だって話はしたっけ?

# 自分のターンの行動

以下の行動は、自分のターンにのみ行える。

### 自分のターンならいつでもできること:

● 自殺する(P8 参照)。

### 自分のターンで戦闘中でなければいつでもできること:

● 手札のアイテムカードをテーブルに出す。



# ∞ ゲームのフェイズ ∞

# (1) DxM を引く

君のターンの開始時に DxM を1枚引く。これは、GM が君をもうちょっと長く生かしておくために放ってくれるしょぼい骨か何かを意味している。

# (2) 移動

ダンジョンは歩いてこない。ドアの後ろに何が隠れているかは自分で探さなくちゃいけない。

### ∞ 移動トークン ∞

プレイヤーの最初の移動力は3だ。この移動力を使って、実際に部屋を移動したり、部屋で何かをしたりする。足型のトークンは、残り移動力を記録するために使う。



足をドタバタ: 移動トークンは、裏返したり(片面が緑でもう片面が赤なのはそういう理由) 横向きにしたりちょっとずらしたりして使うといい。残り移動力が分かりやすくなる。ターンが終わったら、移動トークンをリセットする。ターン中に全移動力を使う義務は無いけど、余っ

ても次のターンには回せないので注意!

### モンスターのいる部屋で始まるターン

君のターンの開始時に、君のいる部屋にモンスターがいる場合、モンスターのいる部屋に入ったのと同様に戦う義務がある。P8「戦闘」参照。

例外:別な部屋に魔法で移動するカードを使えば、テレポートか 壁抜けか何かで戦闘を回避できる。その後、通常通りのターンを行 う。

# 部屋間の移動

移動は常に部屋から隣の部屋へと行われる。部屋はリンクでつながっているが、未知の部屋に移動中以外ではリンクの上で止まれない — マップメーカーが部屋を置いたら、ただちにそこへの移動を完了すること。

リンクを通過する場合、移動コストを支払う(下図参照)。

壁は魔法以外では通過できない。壁でつながっている部屋は"隣接している"とはみなさない。

完璧に壁に囲まれる以外で行き詰まりになることはない。全移動力を支払えば、1ターンに1歩はどんなタイプであっても常に移動できる。移動力が0でも OK だ。

## ターン中での移動力の変化

カードにより、移動力が変化することがある。

移動力が変化したら、足型トークンをその時点で増減する。こうすれば、自分の移動力はすぐわかるだろう……互いの親切さもばっちりだ。特に、"大型"アイテムによる移動力の減少(P16「大きいアイテム」参照)は忘れやすいんだ……

ターンの途中で移動力が変わったら、ターンの最初からその移動力だったとして扱うこと。アイテムのせいで移動力が減り、そのためにすでに使った移動力を下回ることになったら、このターンはもう移動はできないが、他のペナルティは無い。

### ターン外の移動

他のプレイヤーのターンに自分が移動することがある……手助け(P10 参照)、闇討ち、他人を手助けして自分側が負けた場合の逃走(P10 参照)等だ。ターン外の移動は移動力を必要としない。それは単に起こるだけの話だ。

# 探索

先に部屋のつながっていないリンクを通過する場合、新しい部屋 を発見することになる。新しい部屋を探索する手順は以下の通り:

- 1. マップメーカーはランダムに部屋を1枚引いて、通過するリンクにつなげる。新しい部屋は、テキストを入り口と同じ向きにすること。君はその部屋に入ったことになる。
- 2. マップメーカーは、その部屋のリンクのつながっていない端の リンクをそれぞれ引く。ランダムになるように、どのリンクのどっ ちが表か、見ないで出すこと。
- 3. その最中に、君は DxM を 1 枚引く。探索のご褒美だ。それをすぐ使うか決めること。
- 4. 部屋の特殊ルールを読む。入ってすぐ適用されるものもあるし、 戦闘に影響するものもある。そして戦闘開始だ。というの も……
- 5. 新しい部屋には必ずモンスターがいるからだ! モンスターカードを1枚引き、そのモンスターのフィギュアを探す。モンスターダイスを振って、どの色のベースを使うか決める(その色のプレイヤーは DxM を1枚引く)。使っていない色が出たら、君が色を決める しかも、そのプレイヤーは DxM を引けない! 使えるベースが無い場合、最もレベルの高いモンスター(強化分含む)を取り除き、そのベースを使う。複数いるなら、全部取り除け! ということで、ゲーム中に同時に出るモンスターは、プレイヤーの3倍までとなる。



### ∞部屋漁リアイコン ∞

部屋漁り不可

漁りダイスに-1

漁りダイスに-2

漁りダイスに+1



漁りダイスに+2



### ∞ 全自動モンスター ∞

すべての部屋が探索されたら、モンスターは隠れる場所がなく なる。この時点で、君が自分のターンにモンスターのいない部屋 に入った場合、**お望みとあらば**モンスターカードを1枚引いてもよ い(P6参照)。移動コストはかからない。

6. 戦闘開始! P8「戦闘」参照。

部屋タイルが無くなったら、ダンジョンは完全に探索さ れたことになる。端にあるリンクはマンチキンには壁扱 いだ。GM がそっち側の部屋を考えてないんだから仕方 ない。モンスターはそのリンクを通過して移動できる (P13「盤外へ移動するモンスター」参照)。

自分のターンにモンスターがいる部屋に入った場合、 ただちに戦闘が始まる。戦闘は移動フェイズ中に起こる が、重要な内容なので別章で(P8参照)。

戦闘後に移動力が残っているなら、使ってもよい。

# 取り引き

部屋の中には、アイテムやカードやレベルやその他諸々を売った り買ったりできるものがある。これを取り引きと呼ぶ。モンスターがい る場合は、取り引きはできない。

取り引きは、特に指定が無いかぎり、移動力1を使う。

ほとんどの取り引きは、何らかの支払いを必要とする。金貨とか、 アイテムとか、カードとかだ(しかも特定の種類とか)。アイテムを捨 てて支払った場合、その値段が必要分を超えていても、お釣りは受 け取れない。

取り引きには制限のあるものがある。その手の取り引きは19-ンに 1 回しか行えない。移動コストをさらに支払って繰り返すことは できない。制限が無い場合、もう1回移動力1を支払えば、もう1回 取り引きができる。何回繰り返しても OK。

# 部屋漁り

移動力1を使って、部屋漁り表 (P20参照)でダイスを振り、何か手付 かずの物が無いか探すことができる。 部屋に置き去りのアイテムがあれば、そ れを拾うこともできる(P16「アイテムを拾



う」参照)。モンスターのいる部屋は漁れない。

部屋に部屋漁りアイコンがある場合(上図)、ダイスを修整する。 部屋漁り不可のアイコンは、当然だが、その部屋はまったく漁れな いって意味だ。

部屋がある程度漁られると、そこは「荒らされ済」や、最悪で「

残り物無し」になる。そうなったら、その部屋に該当するトークンを置 RANSACKED RANSACKED C、「荒らされ済」の部屋がさらに「荒らされ済」になった場合、そこは

「残り物無し」になる……トークンを裏返すこと。部屋漁りの結果 でモンスターが出たら、ただちに戦闘開始だ(P8参照)!

部屋漁りは、部屋毎に1ターンに1回まで!

### **(3**) 慈善行為

ターンの最後に君の手札が5枚を超えていたら、余った 分を一番レベルの低いプレイヤーに渡す義務がある。一番 低いのが君だった場合(同点含む)、余った分は単に捨て

る。他のプレイヤーが同点で最低だったら、余ったカードは均等に 渡す。ただし、何を誰に渡すかは君の自由だ。

手札が余らないように、カードを場に出したり、交換できる相手と 交換したり、アイテムを置き去りにしたりするのは君の勝手だ。

# モンスターのターン!

慈善行為が終わったら、君のターンは終了。今度はモンスターが 移動する番だ(P13 参照)。

モンスターのターンが終わったら、次のプレイヤーがターンを開 始する。そいつが気づいていないようなら、きちんと気づかせてやる こと(P5 参照)。

# ∞ 置き去りアイテム ∞

アイテムは好きなときに置き去りにできる(「呪い」 や災難でアイテムが強制的に置き去りにされることも ある)。置き去りにするアイテムは君の前に重ね、そ の上にアルファベットのトークンを置く。同じトークンを 君がいる部屋に置き、そこにアイテムがあることを示 す(置き去りにしたのが金貨の場合、単に部屋に置 く)。置き去りにしたアイテムの内容は誰でも見ること ができる。誰の物だったかとか、君の現在の居場所 は関係がない。



# ∞ 戦闘 ∞

ダンジョンにはモンスターがいっぱいだ。君の使命は、そいつらを ぶっ殺してお宝を手に入れることにある。

### 戦闘を開始できるのは自分のターンのみ。

自分のターン以外でモンスターが君の部屋に入ってきても、そこでは何も起こらない! 君のターンが来る前にモンスターがどこかに行ってしまうかもしれないし、何か魔法っぽいことが起こって君がそこからいなくなるかもしれない。君のターンが始まった時点でモンスターが君の部屋にいる場合のみ、そこで戦闘が開始される。

戦闘は、君のターンで以下の条件のいずれかのときに始まる

- モンスターのいる部屋で**君がターンを開始する**。
- モンスターのいる部屋に**君が移動する**。
- 君のいる部屋にモンスターが移動する(大抵は「呪い」)。
- 君のいる部屋に新たなモンスターが現れる。大抵は君が新しい部屋を置いたせい(P6「探索」参照)。他にも、部屋漁りの結果(P7参照)や DxM カードによりモンスターが現れたりする。

### 君を無視するモンスター

カードや部屋の中には、あるモンスターが一部のマンチキンを "無視する"と書かれている場合がある。モンスターが君を無視する 場合、戦闘は完全に君のやる気にかかっている。戦わずに部屋に 残ってもいいし、他の部屋に移動してもいい。ただし、その部屋では 取り引きやアイテム拾いや部屋漁りが行えない(P7 参照)。

戦闘を行うことに決めたら、普通に戦闘を開始する。

モンスターが君を無視し、その後のターンに君がそのモンスターに再び出会った場合、それは以前の君とのことを覚えてはいない。

### 複数の戦闘

戦闘には移動力はかからない。逃走(P10参照)もだ。なので、1 ターンに複数回の戦闘が起こることはまったく問題ない。

### 戦闘の開始

モンスターと戦うには、まずそのレベルをチェックする。それを自分のレベル(P15 参照)に、持ち運んでいたり着用していたりするアイテムのボーナスを足す(P11「マンチキン娘 vs わめくオタ」参照)。

モンスターの中には戦闘に影響を与える特殊能力や弱点を持っているものがある — 種族やクラスに対するボーナスとか。モンスターのボーナスはモンスターに適用される。例えば、わめくオタには「オタっぽくない戦士には+6」と書かれている。これはオタが戦士と

戦うとき、オタに+6することを意味する。 部屋の中には、キャラクターやモンスターにとって"良い"部屋と "悪い"部屋があり(P9「部屋アイコン」参照)、ボーナスやペナルティ が与えられる。戦闘解決前に必ず部屋をチェック。

### ∞ 奴はどこに行った? ∞

時にモンスターが、即死とか追放とか消滅とかカードによる移動とかで、戦闘からいなくなってしまうことがある。部屋に少なくとも一体モンスターがいるなら、戦闘は続行する。死んだり逃げたりしたモンスターがトレジャーなんかを残している場合、それは残ったモンスターを退治するまで手に入らない。

**すべてのモンスター**、あるいはすべての**マンチキン**が部屋から出たら、戦闘は終了する。"使い捨て"アイテムは持ち主の手札に戻る。モンスター強化カードはそのまま残る。

モンスターが君より強いようなら、手助けを呼んでもよい(P10「手助けと妨害」参照)。

戦闘中はアイテムを渡したり拾ったり交換したりできない。ただし、「呪い」によりアイテムを失うことはある。

### ∞ 死 ∞

君の体力トークンが全部黒くなったら君は死亡する。死んでしまったら、仲間が時を戻して君を助けることはできない。

君が死んだら、以下の手順を行う。

- 最後の一撃を食った部屋で、マンチキンを横倒しにする。
- 戦闘中に死んだ場合、逃走のダイスは振らない。なので、まだ逃走を行っていないモンスターがいても、その災難は降りかからない。ってか死んでるし!
- 手札を全部捨てる。
- 1レベルダウンする。
- 今いる部屋に金貨とアイテムを全部置き去りにする。P7 「置き去りアイテム」参照。
- 場に出している君の DxMカードはそのまま。したがって、種 族やクラスは変わらない。
- 君にかかっている「呪い」はそのまま。
- モンスターのターンに進む。

### 死んでいる最中のゲーム

プレイヤーは、自分のキャラクターが死んでいる間もゲームに参加している。モンスターのダイスは振るし(P9「モンスターの担当と獲物」参照)、慈善行為も受ける(P7「慈善行為」参照)。カードを出すこともできるが、自分のキャラクターに影響を与えるカードはダメ。死んでる真っ最中なんだから。

### 復活

君の次のターンの開始時に、君は入り口で復活する。体力トークンを全部赤の面にする。金貨 300 ゴールドと、トレジャーカードと DxM カードを2枚ずつ引く(ゲームの最初と同じ3枚じゃない……そこまで甘くない)。あとは通常通りにターンを行う。死んだ責任を誰かに押し付けて、同じ目にあわせてやろう!

### 諸事情につき死亡

君のターン中、自分の赤の体力トークンを全部黒にしてもよい。君は死亡する。新しいカードを引きたいとか、壁に閉じ込められたとか、その他マンチキンっぽい理由があるときに行うべし...

### 複数のモンスター

ルール上、各モンスターフィギュア は1体のモンスターである。カードの名

前は関係ない(3879 体のオークとか)。

部屋に複数のモンスターがいる場合、あるいは戦闘中にさらにモンスターが現れた場合、君を無視しているモンスター (P8「君を無視するモンスター」参照)以外の全部と戦わなければいけない。全部をひとまとめにして戦う — 一部と戦って他から逃げることはできない。

### 戦闘中のカードの使用

場に出している薬や巻物(いわゆる "ベルトに挿してる"やつ。P16 参照)は、 戦闘中も使用できる。

また、使い捨てのトレジャーカードや DxMカードは、戦闘中に**手札から**使うことができる。使い捨てカードには「 Usable once only 使い捨て」か「1レベルアップ」と書かれ ている。

他のアイテムを手札から使うことはできないし、君や他の誰かが戦闘中の間

は、つけているアイテムと"荷物の中"のアイテム(P16「アイテム」参照)を取り替えることもできない。モンスターが出る前にやっとけ。

種族やクラスはいつでも増やしたり減らしたりできることに注意。 そう、戦闘中でも OK だ。

# ダイスを振る

戦闘の最後はダイスを振ることだ。通常、マンチキンとモンスターの両方がダイスを振る。その結果にレベルとボーナスを加える(P11「マンチキン娘 vs わめくオタ」参照)。マンチキン側の振るダイスは1個。モンスター側はカードに書いてある。

# ∞ モンスターの担当と獲物 ∞

各モンスターは、誰かの色のベースに置かれる。プレイヤーが3人以下なら、いない人の色のベースは使わない! 君の色のベースのモンスターは"君の担当のモンスター"になる(で、君は"そいつの獲物"だ)。そいつが戦うとき(自分とでも)、ダイスは君が振る。君のカードをそのダイスの修整に使っていい。

ゲーム中、例えば"赤のモンスター"と言われた場合、それは赤いベースのモンスターを指す(「プルトニウムドラゴン」は、緑のベースにささってないかぎり緑じゃない。わかったか!)。

戦闘が君のターンに起こったら、君は"メインプレイヤー"だ。ダイス振りの儀式は君が行う。確率を無視するためで、それが無理であってもだ。ダイスを振る前には必ず「振るよ!」と宣言して、他の反応をちょっと待つ。2.6 秒ぐらい。君がダイスを振る瞬間に誰かが「呪い」カードを使ったり、特殊能力を使ったりして(P10「手助けと妨害」参照)、どうやっても勝てない羽目になったりするかもしれないので。これでモンスターが殺せなくなったら、実際にダイスを振る前に手助けを求めてもいいし(P10 参照)、さらにカードを使ってもいい。

戦闘に参加しているプレイヤーは各自ダイスを振る。モンスターのダイスも忘れずに。どれが何のためのダイスか確認しとくように!メインプレイヤーがダイスを振った後に、戦闘に参加している各プレイヤーはダイスを振る。メインプレイヤーがダイスを振ったら、もうカードは出せない。ただし、"ダイスを振った後に使う"ことが特別に書かれているカードは別だぞ!

# ∞ 部屋とアイコンと私 ∞

ほとんどの部屋には特別ルールがあり、タイル上の巻物に 書かれている。入ったらすぐにチェック!

### アイコン

部屋の多くには、名前の脇にアイコンがある。これは種族 やクラスを表している(左図参照)。また、このアイコンは該当 する種族カードやクラスカードにもある。

戦闘や部屋漁り(P7参照)はアイコンの修整を受ける。

- 緑のアイコンは、その部屋がその種族やクラスにとって 良いことを示す。一致する緑アイコン1つにつきダイス が1個増える。
- 赤のアイコンは、その部屋がその種族やクラスにとって 悪いことを示す。一致する赤アイコン1つにつきダイス が1個減る。

ダイスがO個以下になったら、ダイスの結果は常にOになる。ただし、そのOにボーナスを足してよい。

部屋の特別ルールが自分のキャラクターにとって"良い"場合(例えば「奇なる部屋」にいる奇数レベルのマンチキン)は、緑アイコンと同様のボーナスを受ける。同様に、特別ルールにより"悪い"場合、赤アイコンと同様のペナルティを受ける。



魔法使い





全員!

僧侶



# 戦闘の結果

君の合計(レベル+ボーナス+ダイス+投げ込みアイテム(P17「投げ込みアイテム」参照))とモンスターの合計(レベル+ボーナス+ダイス)を比べる。君の合計がモンスターの合計を上回っていたら、君の勝ちだ。同点はモンスターの勝ちになる。

手助けがいる場合、そのレベルとボーナスとダイスを合計に加える。P10「戦闘での手助け」参照。

他のプレイヤーも、様々な方法で君やモンスターを助けることができる。P10「手助け以外」参照。

### 君が勝った場合

君が勝った場合、君はモンスターを倒したことになる。普通、これは君がそいつをズタズタにしたことを意味するけど、中には"殺さないで"テキストの存在するモンスターもいる。

- ●そのモンスターが"君の担当"なら、DxM カードを1枚引く。
- ●そのモンスターのフィギュアを除け、ベースを持ち主に返す。
- ●そのモンスターカードが与えていた特典を取り消す。
- 殺したモンスターカードに指示されているトレジャーカードを引く。同じ部屋に他のマンチキンがいる場合、すべてのトレジャーカードは表にする。そうでなければ、それは他のプレイヤーに見せずに引く。これにより手に入れたアイテムカードはすぐ出せるし、今引いた DxM カードも、適正であればすぐ使える。
- ●1レベルアップする。自分1人だけで"層威"のモンスターを殺したら、**2レベルアップ**する。これで10レベルに達したら、ダンジョンを脱出して勝利するのを考えた方がいいかも。
- ●そのモンスターカードを捨てる。

### 君が負けたか同点だった場合

同点の場合、君が戦士でなければ負けになる。戦士はダイス後 に同点でも勝ちになる能力を持っている。

負けた場合、戦闘に参加しているすべてのマンチキンの赤い体カトークンを、相手にしたモンスター1体につき1個裏向きにする("**1ダメージ受けた**"と呼ぶ)。最後の体カトークンが黒くなったら、君は死亡する(P8 参照)。生き残ったプレイヤーは逃亡を試みる(P10 参照)。叫ぶのは君の自由。

# 逃走

モンスターを殺し損ねたら、今度は逃げる番だ。逃げるのに失敗したら、君はそのモンスターの災難を受ける(これはモンスターカードに書いてある)。

### 逃走ダイスを振る前に、逃げこむ隣の部屋を決めろ!

先の分からないところに逃げ込むことはできない。逃走先は**探索** 済みの部屋に限る。災難を食っても食わなくても、君が一息つくの はその部屋になる。災難のせいで死ななきゃだけどな!

他の部屋に魔法の移動が行える、あるいは特に逃走を許可するカードがある場合、ダイスを振らずにそのカードを使うことができる。

### 複数のモンスターからの逃走

複数のモンスターと戦っていた場合(P9「複数のモンスター」参照)、それぞれに対して逃走のダイスを振る。順番は自由。どれかの災難をかわしても、他のやつを食らうことはある。

### 逃げ場が無い?

めったにない最悪の状況だが、(壁を抜けてきたとかで)隣接する 部屋が無い部屋でモンスターと戦うことがある。その場合、どこにも 逃げ場が無いわけだ! この場合、君は自動的に災難を食らい、移 動力がどれだけ残っていても君のターンは終了する。

### 逃走チェックのダイス

逃走には移動力はかからない。必要なのは、ダイスを1個振ることと、ラッキーであることだけだ。

ダイスが5以上なら、君は災難を回避する。

チェックに失敗した場合、君はどんくさ過ぎたわけだ。、モンスターは、自分のカードに書いてある災難を君に与える。そこに書いてある災難が適用できない場合、もう1ダメージ食らうこと! 例えば、災難に「君はかぶり物を失う。」と書いてあって、君がかぶり物を身につけていない場合、君は1ダメージ食らう。

どっちにせよ、君が生き残ったら、君は選んだリンクを通って次の 部屋に移動する。災難のおかげで最後の一撃を食らったら、君はモ ンスターのいた部屋で死亡する。

# 手助けと妨害

他のプレイヤーも、君の戦闘に参加できる。助けてもいいし、痛めつけてもいい。デカいモンスターを相手にするには、これは唯一の手段だ……もっとも、他のマンチキンがタダで助けてくれるなんて思わないほうがいいだろう(後述「賄賂」参照)。

### 手助けを求める

### 手助けは一人しか頼めない。注意して選ぶこと。

誰も求められないかぎり手助けできない。戦闘の手助けは、自分の部屋にいるか、君の部屋に駆けつけられる位置にいる(後述)人にのみ頼める。魔法の力で君の部屋に駆けつけられるマンチキンも手助けが可能だ。君の手助けに応えてくれたプレイヤーを"ヘルパー"と呼ぶ。

### 手助けのための移動

君の部屋に手助けのために駆けつけるには、君の部屋に**隣接している部屋**から、通路か何らかのドアを通って移動すればいい。これは自分以外のターンに移動する一例で(P6 参照)、移動力はかからない。君が誰をヘルパーに選ぶか決めるまで、どのマンチキンも移動できない。

ヘルパーが移動したら、そのプレイヤーは**必ず手助けしなければいけない**。

君の部屋に駆けつけられなかったプレイヤーも、君を妨害することは可能だ(囲み参照)。ただし、そのプレイヤーは戦闘には参加していない。

### 賄賂

手助けを求めるために、君は賄賂を差し出してよい(P11「マンチキン娘 vs わめくオタ」参照)。事実、相手がエルフでもなければ、賄賂は出さなくちゃいけないだろう。君が出している金貨やアイテムを提供してもいい(P16「他のプレイヤーとのアイテム交換」参照)。あるいは、そのモンスターが持っているトレジャーのいくつかを渡す約束をしてもいい。トレジャーを渡すことにする場合、相手が先に選ぶのか後に選ぶのかについて同意しておくこと。複数のプレイヤーが手助けの代わりにトレジャーを求めてくるようなら、条件を競わせてもいいだろう!

### ∞ 戦闘におけるヘルパー以外 ∞

ヘルパーじゃないけど戦闘を邪魔したいって場合はどうする? モンスターに勝たせたい場合は? 相手を直接攻撃することはできないが、戦闘にちょっかいを出す方法は色々ある。

- ●「うろつきモンスター」カードで、戦闘にモンスターを追加する。
- ●モンスター強化カードを、戦闘中のモンスターにつける。これでそのモンスターはより強くなる……トレジャーも増えるんだが(ああ、弱くしてトレジャーを減らすのもあるよ)。これは、戦闘中にかぎらずいつでも使える。
- ●戦闘に影響を与える単発カードを使う。ここでの「呪い」カードはすごく利く。相手に必要なアイテムを剥ぎ取るとか。
- ●何か投げる! P17「アイテムの投げ込み」参照。
- ●君が盗賊なら、闇討ち能力を使う。

### 戦闘でのヘルパー

誰かが君を手助けしてくれる場合、そのヘルパーのレベルとダイスと戦闘ボーナスを君のものに加える。ヘルパーは自分用にダイスを振り、自分のカードや能力で修整を加えられる。

ヘルパーはすべての能力を持っている。例えば、君とアンデッドが戦っているときに僧侶が手助けしてくれたら、彼のダイスは増える。 部屋がヘルパーにとって良い部屋だったら、ダイスが増える ― もちろん、悪かったらダイスは1個減る。

モンスターカードのボーナスやペナルティも、ヘルパーを考慮に入れる。なので、君が「プルトニウムドラゴン」と戦っていて、君を手助けしてくれるのがハーフリングだったら、ドラゴンは+3のボーナスを得る(ただし、君自身がハーフリングである場合は除く。ボーナスは、2人に適用されるとしても、1回しか効力が無いからだ)。同様に、2人のエルフがエルフに対してペナルティのあるモンスターと戦っていても、ペナルティは1回しか適用されない。

P11「マンチキン娘 vs わめくオタ」を参照。

# 手助けの報酬

モンスターを倒したときに、ヘルパーもレベルが上がる可能性がある。P15「レベルアップ」参照。モンスターがヘルパーの色に一致していた場合、そのプレイヤーは DxM を1枚引く。

# みんな逃げろ!

ヘルパーがいて、しかも君の側が負けてしまった場合、ヘルパーも逃走しなくちゃいけない(前述)。ヘルパーもモンスター毎に別々にダイスを振る。ただし、君と同じ出口から逃げ出す必要はない。ヘルパーがうまく逃げても(あるいは逃げ損ねても)君には影響は無いし、逆も同様だ。

### ∞ ボスモンスター ∞

君のレベルが 10 で、君が自分のターンに入り口にいるなら、 モンスターを1枚引いてボスにする。ベースの色は通常通りに決める(P6 参照)。

> 引いたカードのレベルが何であっても、ボスモンス ターのレベルは 20 として扱う。

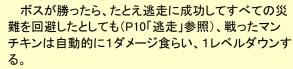
この戦闘は、どんなカードや能力でも回避できないぞ! ボスは、自分自身を入り口から排除するあらゆるルールやカードや能力を無視する。誰かに支配されることもないし、いかなる理由でもレベル 10 のマンチキンを無視しない。能力に「無視する」と書いてあっても関係ない。それは常に戦うのだ! それ以外のデータや能力やペナルティに変更は無い。ボスに強化カードを使ってもかまわない。もちろん、モンスダーカプセル等の能力で、仲間を呼ぶこともできる。

手助けを呼ぶこと(P10 参照)は自由だが、レベルが 10 になっていないマンチキンは、入り口にいたとしても ボス戦を手助けできない。

### 君が勝った場合

ボスを倒したら、倒したマンチキンがゲームの勝者だ! 同時勝利もありだ。2人のレベル 10 のマンチキンが協力してボスを倒したら、どっちのターンかに関係なく両者が勝利する。

### 君が負けたか同点だった場合



今戦った、ボスやその他のモンスターは消滅する — 全部捨てること! 次にレベル 10 のマンチキンが入り口にきたら、登場するのは新しいボスだ……

例:レベル 10 のプレイヤーが入り口に移動し、モンスターカードを1枚引いた……出てきたのは金魚だ! 正確に言えば、レベル 20 の金魚ってことになる



# マンチキン娘 vs わめくオタ ∞ 戦闘におけるあんな事やこんな事の一例

マンチキン娘のターン。彼女は1移動力を使って部屋を漁り、ゴールドを見つけたばかり。残り移動力は2ある。

マンチキン娘:新しい部屋を探索するわ。

マンチキン娘は自分のフィギュアを、反対側に部屋の無い通路に置いた。この時点で、戦闘が開始になる。探索したばかりの部屋には必ずモンスターがいるからである。

イゴール(マップメーカー):部屋はこいつ。(それをマップにつなげる)。うわっ、やばいな。「柔らか部屋」は戦士には悪い部屋だよ。

マンチキン娘には実に悪い事態だ。彼女は戦士であり、「柔らか部屋」には赤い戦士のアイコンがある ― 戦士には悪い部屋ってわけだ。なので、彼女が振るダイスは1個減る。この場合、彼女はダイスをまったく振れないことを意味する。

マンチキン娘:DxM をちょうだい。

マンチキン娘は、新しい部屋を探索したので DxM を1枚引く。これは彼女の手札に入る。

イゴール:…… で、リンクはこんな感じだね(**彼は部屋の空いている辺にリンクをつなげる**)。引いたモンスターは何?

マンチキン娘はモンスターカードの一番上を表にする。それは「
Shripking Geek わめくオタ」だった。

他の全員:おっと、これは嫌われたねぇ!

マンチキン娘は計算してみた。彼女はレベル5だ。「わめくオタ」はレベル6な上に、戦士に対して+6される。なので、これだけでもオタ12に対し彼女は5だ。使えるアイテムは「消防士のヘルメット」だけで、+2しかない。まだ12対7で負けている。さらに、モンスターはダイスを振るのに、彼女は振れない。彼女の合計は7のままだ。モンスターは最悪でも1が出るから、12+1=13にはなる。完璧に嫌われたらしい。カードを使わなければ勝てない状況だが、彼女の手札で助けになるカードは1枚だけしかない — あとの2枚は「呪い」カードで、他のプレイヤーをいじめる専用なのだ。

マンチキン娘:助けがいるわ。誰かやってくれない? **しーん。** 

マンチキン娘: 臆病者! いいわ、そいつに向かって「冷凍爆発薬」よ(**彼女の唯一の役に立つカードを使う**)。これならボーナスつきで間に合う人がいるんじゃない?

この薬は単発カードで、+5の修整が入る。この時点でレベル合計は12対12だが、モンスターはさらにダイスを振れる。手助けがなければ勝てないのは変わりないが、現状では、手助けがあれば確実に勝てそうだ。ありがたいことに、全プレイヤーは隣の部屋にいた。なので、全員が手助けを行える状況だ。

邪悪なスティービー:トレジャー2個で助けてやるぜ。

彼は邪悪だった。このモンスターはトレジャーを2個しか持ってい ないのだ。

イゴール: そうだね、僕ならトレジャー1個でいいよ。でも先取りね!

マンチキン娘: 邪悪なるスティービーさん、後取りでどう? 邪悪なるスティービー: ふむ。 いや、後取りなら追加で 500 ゴールドだな。

イゴール:だめだめ! それなら後取りだけでいいよ! ガランドルール:あたしならタダでいいよ!

他の全員:いっつもそうなんだから。あんたはエルフでレベル9 じゃん。手助けさせてレベル 10 にさせるとかありえないから。

ガランドルール:手助けさせてくれるなら500 ゴールド出すよ!マンチキン娘:その500 ゴールドを鼻に突っ込んで、でんでんむしむしでも歌ってみたらいいんだわ。それでも手助けなんかさせてあげないから。

ガランドルール: (**カードを2枚使って**)いいわ、そんならモンスターは今から「旧き」で「毛むくじゃらの」ね。計算してみな。

「旧き」はモンスターに+10 する。「毛むくじゃらの」はさらに+5だ。 なので「旧き」「毛むくじゃらの」「わめくオタ」はレベル 27 になっ た……しかもダイスを振るのだ。 マンチキン娘:いやーん! 男ども:うわぁ、すんげぇ!

ガランドルール:まだあんたが勝つことはできるよ。あたしはレベル9で、さらに9点分のボーナスがあるんだから。手助けすれば、戦闘の合計値に+18で、30対27になるよ。

マンチキン娘:でも両方ともダイスを振るのよ。最悪だったら負けるかもしれないじゃないのよ。

ガランドルール:いいから手助けさせなさいよ。それは何とかしてやるから。でも、宝は先取りだからね。

マンチキン娘は訴えるような目で他 のプレイヤーを見たが、肩をすくめる ばかりだった。彼らのレベルや、持っ たり着ていたりしているアイテムでは、こ の戦闘には勝てそうもない。それに、役に立つカー ドがあっても、出しているわけではないのだ。

マンチキン娘:あんたなんか大っ嫌い。いいわ、手助けなさいよ。 先取りしてもいいから。

ガランドルール:さんきゅー! (彼女は自分のフィギュアをこの部屋に動かして)そんじゃ、今からこのオタは「赤んがちの」よ(カードを使う)。

イゴール:わぁ、「旧き」「毛むくじゃらの」「赤ん坊の」「わめくオタ」 だって!

「赤ん坊の」はモンスターに-5する。これでモンスター22 に対しマンチキンは 30 になった。ガランドルールのダイスが最悪だったとしても、マンチキンは 31 になる。オタは最高でもダイス1個では 28 止まりだ。いい感じ!

イゴール: 僕も助けるよ! (彼はカードを使った)おっと、滑っちゃった。「怪力薬」、相手側ね。

イゴールは隣の部屋にいるので、戦闘に薬を投げ込むことができる。これはどちらの側に行ってもよい。彼はモンスター側に+5することにした。これでモンスター側の合計は27に戻り、人間側が30だ。確実とは言えなくなってきた。

マンチキン娘:…… あたし、何かしたっけ? ガランドルール:おぼえてなさいよ、イゴール。すぐに思いっきり仕返ししてやるんだから。

イゴール: (**手札をしっかり抱えて**)控えめな恐怖って やつさ。

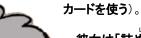
マンチキン娘:他に邪魔したい人はいるの?

イゴール:いや、単にモンスター にもチャンスを与えただけだよ。僕 の担当だしね。

邪悪なるスティービー: いや、もう十分。

誰もこれ以上カードを使わない。ガランドルールはダイスを振って1を出した。モンスターの担当はイゴールなので、彼がダイスを振る……出たのは6だった。戦闘は、レベルでは30対27だったが、ダイスが加わって31対33になる。マンチキン側が2点負けている!

ガランドルール:…… 奥の手よ(さらに



彼女は「詰め物ダイス」を使った。これはダイス1個を、振った後で好きな目にできる。彼女は自分のダイスを6にした。マンチキン側の勝利だ!

ガランドルール:本当は使いたくなかったのよね。 マンチキン娘:ご同情申し上げるわ。

イゴールは苦虫を噛み潰した。彼も「詰め物ダイス」は持っていたが、意味が無い……自分のダイスはすでにベストなのだ。

イゴール:僕も同情するよ。君の想像以上にね。レベル上げればいいさ、この悪党が!

ガランドルール:忘れてなんかいないよ。

マンチキン娘は、モンスターを殺したことで1レベルアップした。ガランドルールはエルフなので、彼女も1レベルアップした。これで彼女はレベル10になり、入り口に戻ってボスと戦い、勝利する権利ができた。この場の他の全員が今や敵だ。それも、これまで以上に。

ガランドルール:お宝の時間だよ! モンスターのトレジャーが2、「旧き」で+2、「毛むくじゃらの」で+1、「赤ん坊の」で-1。トレジャー4個だね。先に選ぶよ。

マンチキン娘は、トレジャーカードを上から4枚めくった。今回の 戦闘は1人ではないので、全員がトレジャーの内容を見ることがで きる。

ガランドルール:1つ目はあたしね。「レベルアップ」はいらない。「チクチク槍」ならあたしに+5で、あとは「願いの指輪」と「飛行薬」か。微妙ね。って、そうでもないか(「チクチク槍」を選ぶ)。

イゴール:手はいっぱいじゃん。持てないよ。

ガランドルール:イカサマって手段もあるのさ! (「イカサマ」カードを槍に使う)

これで槍には一切制限がかからなくなり、ボーナスはすべて受けられる。手は必要としないが、望むならガランドルールは両手を使ったっていい。彼女は+5のボーナスを得る。

マンチキン娘:(**残りのカードを手に入れる**)レベルをありがとう (「レベルアップ」を使って、さらにレベルを上げる)。でもあんたのこ

とは大大大っ嫌い。(「呪い」カードを使う)あなたの槍は燃えちゃったわ。(さらに「呪い」カードを使う)その鎧もプリンになっちゃった。「願いの指輪」を選んでなくてお気の毒ね。

男ども:エルフプリンか。うまそー!

ガランドルールは非常にいい表情をしながら、

手に入れたばかりの「チクチク槍」と そこにつけた「イカサマ」カード、そ れと美しき「アダマンチウムの鎧」 を捨てた。

ガランドルール:そんなしょっぱい呪いなんか 笑っちゃうね。あたしは 10 レベルなのよ。

マンチキン娘:裸の 10 レベルでしょ。どれだけやれるか見せてもらうわ。さて、移動力が1残ってるわね。部屋を漁るわよ!

かくして、お気楽御一行の冒険はまだまだ続く のであった……



# **∞ モンスターのターン** ∞

各プレイヤーのターンの後には、モンスターのターンが来る。 たった今ターンを終えたプレイヤーは、モンスターダイスを振る。 出た色が、このターンのモンスター移動の色である。ダイスはモンス ターがいなくても常に振らなければいけない。というのも………

### DxM カードを引く

モンスター移動の色がいずれかのプレイヤーの色と一致した場 合、そのプレイヤーはただちに DxM カードを1枚引く。

### ∞ モンスターカード ∞

モンスターカードが手札に入ることはない。

新たに見つかったモンスターは、モンスターの山札の一番上を 引くことで決定する(P6「探索」参照)。そのモンスターカードは いったん君の前に置かれる。そのモンスターが最初の戦闘に生 き残ったら、そのカードはベースの色が一致するプレイヤーの前 に(必要なときにすぐにわかるように)移動する。各プレイヤーは いつでもモンスターカードの内容を確認してよい。

モンスターが殺されたり他の何らかの理由で捨てられたりした 場合、カードは捨てられ、フィギュアはボード上から取り除かれ、 ベースは持ち主に戻される(P9「君が勝った場合」参照)。

### モンスターの移動

ほとんどのモンスターは移動する。各モンスターをチェックするこ と。特に指定が無いかぎり、モンスターは移動中他のモンスターや ほとんどのマンチキン(後述「発見!」参照)を無視する。

モンスターの移動は部屋のモンスター移動矢印で決定されるの で、誰が動かしてもよい。モンスター移動の色と同じ色の矢印が部 屋にあるなら、モンスターはその方向に動く……可能なかぎりな!

### 逃走ダイスを振る前に、逃げこむ隣の部屋を決めろ!

通常、モンスターは通路か普通のドアのみを通過できる。 ただし、モンスターの中には特殊な移動能力を持つ者もい る(後述「特殊なモンスター移動」参照)。

モンスターが入った各部屋の矢印をチェックする。モンス ター移動の色と一致する矢印があったら、モンスターは移動 を続ける(P14「モンスター移動の例」参照)。

矢印がモンスターが移動できない方向に向いていたり、指定され た色の矢印が部屋に無かったりした場合、モンスターの移動は終了 する。

### ∞ モンスターと入り口 ∞

入り口には陽が射しているため、ボス戦(P11参照)を除いて は、モンスターは入り口では止まらない。獲物のマンチキンが裸 のままチョコレートまみれになっていたとしてもだ。モンスターが 入り口に入ったら、そのまま部屋を通過して反対側から出る。こ れがモンスターのターン中に起こった場合、矢印とリンクが適正 であるかぎり、そのモンスターは反対側の部屋から移動を続け

入り口の反対側に部屋が無い場合、そのモンスターは入り口 にまったく入ることができない。以上。

### ∞ 特殊なモンスター移動 ∞

君がモンスターを移動する場合、フィギュアをチェックする。そ <mark>こに足跡マークがあれば、その移動は特殊である。P14 の図を</mark> 参照。

緑の足跡は、そのモンスターが高速であることを意味す る。高速なモンスターがモンスターのターン中に移動した 場合、それは通常の移動を行い、その後(可能なら)同じ方向に もう1部屋移動する。その後、その部屋の矢印に関わらず、そこ で止まる。



赤の足跡は、そのモンスターが低速であることを意味す る。低速のモンスターは、モンスターのターン中に1部屋し か移動しない。入った部屋の矢印は無視する。

斜線の入った黄色の足跡は、そのモンスターが不動であ ることを意味する。不動のモンスターは、モンスターのター ン中は移動しない。ただし、カードによる移動は他と変わらず適 用される。

青の逆向きの足跡は、そのモンスターが逆行であることを 意味する。モンスターのターン中、逆行のモンスターがい る部屋にある矢印の色が指定された場合、それの1歩目はその 矢印と逆向きになる。そのターン中の以降の移動は、通常のモ ンスター移動の色に従う。

?マークの入った足跡は、そのモンスターが何か奇妙な 移動するため、そのモンスターのカードを読むことを意味し ている。例えば、一部のモンスターは鍵のかかったドアや隠しド アを通り抜けることができたり、壁を通り抜けられたり、ドアをぶ ち壊したりする。

### モンスターのターン中の介入(ができないこと)

すべてのモンスターの移動はゲーム中での1つの行動とみなさ れ、「いつでも使用」のカードでも割り込めない。例えば、矢印により モンスターが2部屋移動する場合、1部屋目に入ったところで **呪い!** Curse! Sex Appeal! **ペックスアピール**を使って呪われたマンチキンの方向に移

動させることはできない。

同様に、すべてのモンスターは同時に移動するものとみなす。あ るモンスターが移動中にボードを変えてしまった(例えば、ブルログ がドアをぶち壊した)場合は、その変更はそのターンに移動するす べてのモンスターに適用される。

# モンスターの移動の例外

### 戻るの禁止!

モンスターは同じターンの移動中にルートを逆戻りしたり、最初の 部屋に戻ったりできない。すでに通った部屋に矢印が向いている場 合、モンスターはそこで止まる。

### 発見!

モンスターが獲物のプレイヤー(P9「モンスターの担当と獲物」参 照)のいる部屋に入ったら、そこに止まり舌なめずりをする。矢印や 特殊移動は無視され、モンスターのターン中にはそこを離れない。

### ボード外へ移動する場合

矢印が未開の場所(空白やボードの端)に向いている場合、そのモンスターは空白の反対側の部屋に姿を現す……端の場合はダンジョンの反対側の端からだ! モンスターは神出鬼没なのだ。P14「モンスター移動の例」参照。

モンスターがその部屋に「入ってきた」場所のリンクは無視すること。壁でもかまわない。モンスターは神出鬼没だって言ったろ?

### モンスターのキーワード

各モンスターカードの下部にはキーワードが書かれている。これは、そのモンスターの大きさや移動や種類や能力を意味する。P18 「用語集」を参照。

サイズ: 超小型、小さめ、普通の人間並み、巨大の各キーワード。 モンスターが大きければ、フィギュアも大きくなる。 モンスターのキー ワードが超小型か小さめか巨大で始まらない場合、それは人間並 みのサイズのモンスターである。

移動:逆行、高速、低速、不動の各キーワード。

アンデッドやドラゴンなどは種類で、灼熱や空中などは能力であ

る。部屋やアイテムやクラスやその他のカードは、これらの種類や 能力と相互に影響することがある。

### モンスターの集団

たまに、モンスターのランダムな移動があまりランダムじゃなく、 複数が同じ部屋で移動を終えることがある。 集団の結成だ。

集団ができた場合、通常はひとかたまりで移動するようになる。 ただ、高速なモンスターもいれば低速なのもいる。逆行モンスター は集団とは逆に移動を始め、他が通れないドアを通る奴もいる。こうなると集団は分裂だ。集団ができた場合、モンスターのターン中は特に注意すること……通れないドアを通らせちゃだめだぞ!

君が十分に強い、あるいは十分に抜け目無い、あるいはうまいカードを持っている場合、集団は2レベル以上アップし、大量のお宝をゲットするのにいいチャンスだ。皆殺しだ!

そして君がとんでもなく邪悪な奴なら、「この集団をヤツのところにターン前に移動させて、まとめて戦って逃げる羽目にさせて、ひどい死に様でアイテムを置き去りにさせるにはどうすりゃいいだろう?」なんてことを考えるかもしれないな。

# ∞モンスター移動の例∞

### アズ魔屋、ダイスが黄色

というか、色は何でもいいんだが……アズ魔屋(1)は斜線付足跡で示される不動のモンスターだ。それはカードによらなければ移動しない。

### 名状し難き恐ろしき描写し難き恐怖、ダイスが青

名状し難き恐ろしき描写し難き恐怖は12から移動を開始し、青の矢印に沿って移動する。カードに示されたモンスターの特殊移動ルールにより、このモンスターは青の矢印に示された壁を抜けて隣へ移動し、さらに青の矢印に沿って、空きを飛ばして(P13「ボード外へ移動する場合」参照)次に入れる部屋(9)に移動する。その部屋にも青の矢印があるが、その先は隠しドアなので、モンスターはここで止まる。カードの指示が無いかぎり、モンスターは隠しドア(や鍵のかかったドア)を通り抜けられない。

### 殺人リス、ダイスが紫

殺人リスは4から移動を開始し、紫の矢印に沿って次の部屋(3)に移動、さらにそこの紫の矢印に沿って次の部屋(7)に移動する。 そこには紫の矢印は無いが、殺人リスは高速なので、それはまっすぐもう1部屋移動する(11)。移動先の部屋には紫の矢印があるが、殺人リスはここで止まる。高速による移動は1部屋だけだからだ。

### 影鼻、ダイスがオレンジ

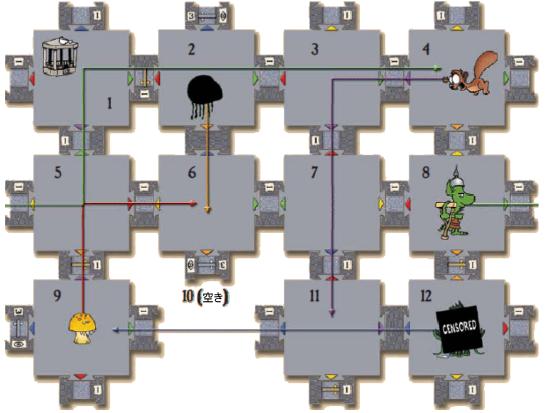
影鼻は2から移動を開始し、オレンジの矢印に沿って次の部屋に移動する。影鼻のカードに書かれた特殊移動ルールによれば、それはあらゆる種類のドアを通り抜けられるが、それはこの部屋で止まる。移動先がこのターンにいた部屋だからである。

# 捻挫ゴブリン、ダイスが緑

捻挫ゴブリンは 8 から移動を開始し、緑の矢印に従ってボード外へ出る(P13「ボード外へ移動する場合」参照)。それはダンジョンの反対側(5)に再び現れ、さらに緑の矢印に従う。その後 1、2、3 と進み、4 で止まる……4 から緑の矢印に従うと、モンスターはこのターンにすでに入った1 の部屋に戻ってしまうからである(P13「戻るの禁止!」参照)。

### キノコ、ダイスが赤

キノコは9から移動を開始する……ただし、それは逆行であるため、最初の一歩は赤の矢印に従わず、その反対側(5)に移動する。その後は、それは普通どおり赤の矢印に従い、6に移動する。その部屋には赤の矢印が無いので、キノコの移動は終わる。



# ∞ キャラクターの情報 ∞

各キャラクターは基本的に、5つの情報 ― レベル、種族、クラス、体力、移動力 ― とアイテムを一まとめにしたものである。例えば、君のキャラクターは「8レベルのエルフの魔法使い、魔力のとんがり帽子とナパームの杖とあぶない鎧を着用中」等と表記される。君のキャラクターの性別は、ゲーム開始時は君と同じである。

### レベル

これは君が全体的にどれだけイケているかを示す物だ(モンスターにもレベルがある)。君のレベルはレベルカウンターで記録する。レベルは 1 から 10 まである。君のレベルはゲーム中に上下する。レベルが上がれば、それだけ d10 能力(後述)が機能しやすくなる。

### レベルアップ

君は、レベル 10 に到達し、ボスを殺し(P11「ボスモンスター」参照)、逃げ出すことでゲームに勝利する。そんなわけで、レベルアップは非常に重要だ。レベルアップは以下の方法で行える。

● まず何よりも:モンスターを殺せ! モンスターカードに書かれている数のレベルが上がる。通常のモンスターなら1レベル、脅威のモンスターなら2レベルだ。状況によっては、さらにレベルアップできることもある。

モンスターを殺すことは、レベル 10 に達する唯一の方法だ。モンスターを殺さずに倒した場合、レベルは**絶対に上がらない**。

- 戦闘におけるヘルパーは通常はレベルが上がらない。ただし、例外がある。例えば、エルフは手助けして戦闘に勝った場合にレベルが上がる。モンスターが脅威で、誰かが君を手助けした場合、ヘルパーは1レベルアップする(君の上がるレベルは1少なくなる)。エルフが脅威のモンスターを倒すのを手助けしても、上がるレベルは1だけである点に注意。2レベルじゃないぞ!ヘルパーのレベルはモンスターを殺すことによって得られるので、これによりレベル10に達することはありである。
- 大人気の「1レベルアップ」カードは君の大の友人であり、いつでも使える。ただし、これにより勝利できるレベルに到達することはできない。
- 君のターン中、君は 1,000 ゴールドを支払うことでレベルを1つ 買うことができる。アイテムは、カードに書かれている値段で支 払いに当てられる。そのカードは捨てる。アイテムで支払った場 合、合計が 1,000 ゴールドを超えてもお釣りはもらえないぞ!勝 利できるレベルを**買って**到達することはできない。

### レベルダウン

君のレベルは1未満にはならない。 君がレベルダウンするのは、ルールや部屋やカードに指定されたときだけだ。よくあるのは、モンスターが君を負かしたときの、災難によるレベルダウンだ(P10「逃走のチェックのダイス」参照)。



## 種族

君が種族カードを出していない場合、君は人間である。種族カードがあれば、君はエルフやドワーフやハーフリングになる。通常、君は同時に複数の種族にはなれない。人間を除く各種族は、それぞれ能力を持っている。君は種族カードを出した瞬間からその能力を得て、そのカードを失った瞬間に能力を失う。

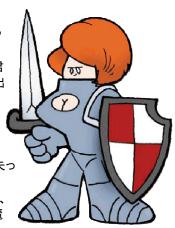
君は種族カードを、戦闘中を含め、いつでも捨てることができる。 「もうエルフはいやだ!」ってこと。その種族に対してボーナスを得る モンスターを倒すのに必要となったり、単に新しい種族になりたかっ たりするときに行う。

### クラス

キャラクターは戦士や魔法使いや 盗賊や僧侶になれる。君がクラスの カードを出していないのであれば、君 はクラス無しだ。っと、この話はもう出 てるな。通常、君は同時に複数のク ラスにはなれない。

各クラスは異なる能力を持っている。君はクラスカードを出した瞬間からその能力を得て、そのカードを失った瞬間に能力を失う。

君は種族カードを、戦闘中を含め、 いつでも捨てることができる。「もう魔 法使いはやめ!」ってこと。



### 捨て札能力

各クラスには1つずつ、カードを捨てることで機能する能力がある。 君はこのクラス能力のために、出してあるカードでも手札でも、どの カードでも捨てられる。そう、やろうと思えばクラスカード自身を捨て ることもできるぞ!

### d10能力

各クラスには1つずつ、10面ダイスでレベル以下を出すことを必要とする能力がある。成功した場合、そのクラスの能力が機能する。 当然、レベルが上がれば能力は機能しやすくなるし、10レベルなら常に機能する。

## 体力

体力は"ヒット"や"ヒットポイント"等と呼ばれることもある。モンスターが君にヒットするからだろう。詳しくは知らない。

各プレイヤーはハート型の体力トークンを4つ、赤を表にしてゲームを始める。カードにより体力が増えたら、トークンを確保する。

### 体力を失う

君が1ダメージを受けても、体力トークンは**捨てられない**。単に1個を黒の面にするだけである。こうすれば、トークンの数が君の最大体力を示すことになる。

すべてのトークンが黒になったら、君は死亡だ。P8「死」参照。

### 体力の回復

戦闘中以外のいつでも、君は1レベルダウンすることで、体力を3点回復できる。君が死にそうで、大事なお宝を失いたくないとき以外じゃ賢いやり方とは言えないがな! 部屋やカードで回復することもある。

体力を回復したら、その分の体力マーカーを黒から赤にする。 最 大体力よりも上に回復することはできないからな!

# 移動力

各プレイヤーは、足型の移動マーカー3つでゲームを開始する。 移動に関しては P6 参照。

# アイテム

君が出しているアイテムは、持ち運んでいるか、着用しているか、 荷物の中である。P16「アイテム」参照。

# ∞ アイテム ∞

略奪の目的だ。アイテムは必要になる。いいから信じろ。

アイテムは、場に出したり(P5「カードの扱い」参照)、他のプレイヤーと交換したり(後述「他のプレイヤーとのアイテム交換」参照)、他のモンスターへの賄賂に使ったり、ゴールドやレベル(P15)のために売ったりできる。一度アイテムを場に出したら、そのカードはとく認められたとき(あるいは強制されたとき)以外は捨てられない……ただし、置き去りにすることはできる(P7「置き去りアイテム」参照)。

アイテムは、持ち運んでいるか着用しているときのみ恩恵を得られる。

手札のアイテムカードは、使うまでアイテムとしては数えない。 使った時点で、それは「持ち運んでいる」あるいは「着用している」こ とになる。使い捨てアイテムは、戦闘時に手札から直接使えるが、 手札を減らす目的(君の手札は、君のターンの終了時に5枚まで減 らさなくてはいけない。P5「慈善」参照)で、場に出して(後述「ベルト」参照)持ち運ぶことができる。

呪いや災難やその他の理由で(例えば)履物を捨てたり置き去りにしたりする指示があった場合、これは常に着用している履物を指す。君の荷物の中(後述)の履物は数に数えない。ただし、君が単に「アイテムを置き去りにする/捨てる」と指示された場合、君は望むなら、ベルトや荷物の中のものを選ぶことができる。手札のアイテムを捨てたり置き去りにしたりはできない。

### ∞ 金貨 ∞

金貨はアイテムと同様に、支払いにあてたり、置き去りにしたり、交換したりできる。ただし、アイテムを置き去りにしたり捨てたりするよう指示された場合は、アイテムカードに限られる。金貨はダメ。

金貨はどれだけ多く運んでもペナルティはない。

## アイテムの制限

アイテムの使用には様々な制限がある。通常、各マンチキンには 枠が3つ(後述)、手が2つ、ベルト、荷物がある。

アイテムの中には、クラスや種族や性別による制限があることがある。例えば、安寧のチーズおろしは僧侶のみが使える。

もちろん、**イカザマ**カードがあれば、この制限は無視できるぞ! 君があるアイテムにイカサマカードを使ったら、君はその制限をすべて無視し、最大のボーナスを得られる。そのアイテムを失ったら、イカサマも運命を共にする。

### 枠

君は、頭が1つ(かぶり物用)、身体が1つ(鎧用)、脚が1足( 履物用)しかない。これらが君の"枠"である。

### 着用アイテム

枠のアイテムはすべて"着用"される。"着用"はアイテムのキー ワードではないが、部屋やカードが着用しているアイテムを参照す ることがある。これには、かぶり物、履物、鎧が含まれる……さらに、 君の光物や 間でも着用していることになる。

### 光物と服

"光物"や"<sup>®</sup>服"のキーワードがあるアイテムも着用されるが、これらは枠を使わない。光物や服は、無制限に何枚でも持つことができる。

### 手

各マンチキンは、2つの手でゲームを開始する。武器やその他の物(まあ普通は武器)は使用に手を使う。各アイテムが手を使うかどうかはアイテムを見ること。

### ベルト

着用もせず、手も使わないアイテムは、君の"ベルト"にしまわれた状態で持ち運ばれる。よくあるベルト用アイテムは、巻物や薬などの使い捨てアイテムだ。ベルトにはいくつアイテムを置いてもよい。

### 荷物

自分では使えないアイテムを手に入れることもあるだろう。それでもそのアイテムを、たとえそれがレベルのために売る以外に使い道が無いとしても、取っておきたいことがあるかもしれない。これらのアイテムは"荷物の中"に置かれる。君の荷物にはアイテムは2つしか入れられない。荷物の中のアイテムが2つを超える場合、余りを他に渡す(後述「他のプレイヤーとのアイテム交換」参照)か、それを置き去りにしなければいけない。P7「置き去りアイテム」参照。

荷物の中のアイテムは、カードを横向きにしてそれを示す。荷物の中のアイテムは、ボーナスも能力も与えない(例えば、かぶり物を2つ持ち運んでいる場合、恩恵を受けられるのは1つからだけ)。

戦闘中や逃走中は、荷物からアイテムを取り出せない。例えば、 君の荷物の中に逃走の役に立つ履物があったとしても、残念! 戦 闘に入る前に荷ほどきをしておく必要があったんだよ。

### アイテムの制限

アイテムの中には、君に飛行や炎の耐性等の能力を与えてくれるものがある。これらの能力は特別なルールにより参照される。アイテムの能力は"スイッチオフ"にできない ― 例えば、君が飛行のアイテムを持っている場合、君がファン倶楽部に入ったら被害を受ける。もっとも、大抵の能力は君にとってプラスになるんだが。 火炎を持つアイテムは、君に炎の能力を与える。また、炎の能力を持っている状態での戦闘を行う場合、それは火炎での攻撃になる。

# 大型アイテム

アイテムの一部は"大型"である(カードに大型と書かれていなければ、それは小型である)。大型アイテムを持ち運ぶと、移動力が下がることがある。持ち運ぶ大型アイテムが1つだけならペナルティは無い。

大型アイテムを2個以上持ち運んでいる場合、<u>2個目から</u>1個につき移動力が1下がる。

## 他のプレイヤーとのアイテム交換

君は持ち運んだり着用していたり荷物の中に入っていたりするアイテム — 手札のアイテムは不可 — を、自分のいる部屋か隣接する部屋にいる戦闘中でないプレイヤーに渡したり交換したりできる。単にそのカードを渡せばいい。

それより遠くにいるプレイヤーにアイテムを渡したければ、置き去りにして、予定通りのプレイヤーが一番先に拾いに来るのを願うしかない。

アイテムを渡したら、君はただちにそのアイテムの恩恵を失い、 相手はただちに恩恵を受ける。渡したアイテムは場に出たままにな る。手札には入れられない。

他のプレイヤーに対する賄賂としてアイテムを渡してもかまわない — 「ボブがそのドラゴンと戦うのを**助けない**んなら、次のターン

### アイテムを拾う

君が置き去りアイテム(P7 参照)のある部屋にいるなら、移動力を1使ってそのアイテムを拾ってよい。また、君が置き去りアイテムのある部屋で部屋漁りをする場合、その結果に加えて、君はその置き去りアイテムを手に入れられる。例外:部屋漁りの結果モンスターが出たら、君はそのモンスターを殺してトレジャーを手に入れないかぎり、置き去りアイテムは拾えない。

何らかの理由で君がアイテムを置き去りにした場合、それを拾う

には移動力が1かかる。また、カードの中には落としたアイテムが君 の次のターンまで拾えないってのもある。

### アイテムの投げ込み

アイテムの中には、「投擲」のキーワードを持つものがある。 投擲のアイテムが戦闘に影響を与えるものの場合、それは他の プレイヤーの戦闘中に、そのプレイヤーを助ける、あるいはモンス ターを助けるため(P10「戦闘におけるヘルパー以外」参照)に投げ 込むことができる。薬を「ついうっかり」投げ込んでしまって、相手に 不利にするなんてことができるのだ。

投擲アイテムは、君のいる部屋か、隣接する部屋に使える(ドアがある場合、そのドアを開けて投げ込めるのだ)。投擲アイテムは特に指示が無いかぎり"煙い斧で"で、使用後に捨て札になる。

# ∞ カードの獲得と使用 ∞

# カードの獲得

カードはルールを捻じ曲げる — あるいはぶち破ってくれる。 カードはできるだけたくさん手に入れた方がいいに決まっている。

### デウス・エクス・マンチキン

ゲームの開始時には DxM を3枚手に入れる。君が死から復活したときは DxM を2枚手に入れる(P8「復活」参照)。部屋によっては、DxM カードを手に入れられる取り引き(P7 参照)があるものがある。 君は以下の場合に DxM カードを引ける。

- 君のターンの開始時。P6 参照。
- 君が部屋を探索したとき。P6 参照。
- 君が"君の担当"のモンスターを倒した、あるいは倒すのを助けた場合。P9 参照。
- モンスターダイスで君の色が出た場合。P4「ダイス」参照。

## モンスター

このカードは手札に入れられない。絶対に。以上。

# トレジャー

ゲームの開始時にはトレジャーを3枚手に入れる。君が死から復活したときはトレジャーを2枚手に入れる(P8「復活」参照)。部屋によっては、トレジャーカードを手に入れられる取り引き(P7 参照)があるものがある。トレジャーカードのほとんどはアイテムである。

通常、君は以下の場合にトレジャーカードを手に入れられる。

- モンスターを殺したとき。P9「君が勝った場合」参照
- 部屋漁りをする。P7 参照。
- 他のプレイヤーと交換する。脅迫も交渉に含まれ、大いに推奨 されている。P16 参照

# カードの使用

これは必須だ。それも、できるだけ多く。

# アイテム 一 場に出す

アイテムは、手に入れてすぐ、あるいは自分のターンのいつでも 場に出せる。

# アイテム 一 使う

単発カード(「使い捨て」)は、場にあっても手札にあっても、戦闘中に使うことができる。

その他のアイテムは、場に出ていなければ使えない。君のターンなら、それを場に出し、ただちに使うことができる。君が誰かを手助けしている、あるいは君が何らかの理由で他のプレイヤーのターンに戦っている場合、君は新しいアイテムを場に出せない。

### **デウス・エクス・マンチキンカード**

カードに特に書かれていないかぎり、DxM カードはいつでも使える。ほとんどの DxM カードは使い捨てである。

例外は以下の通り。

### クラスと種族

これらのカードは、手に入れてすぐに場に出すか、後に改めて出すことができるが、ハーフやスーパーマンチキン(後述)が無いかぎり、君が出せるのは最大でクラス1枚と種族1枚である。クラスや種族はいつでも捨てられる。

### ハーフとスーパーマンチキン

これらはそれぞれ、種族を2枚、あるいはクラスを2枚出せるよう にするカードである。

プープは、君が種族を場に出しているならいつでも使うことができる。この時点で、君は半分その種族で、半分人間になる。君は人間でない方の種族のすべての利点を持ったまま、すべての欠点を無視する。なので、例えば、ハーフ・エルフは緑のエルフアイコンの恩恵をうけつつ、赤のアイコンを無視できるのだ!

ハーフを出したときと同時に、あるいはハーフが出ている状態で後の時点に改めて、2つ目の種族を足すことができる。2つの異なる種族を出している場合、君は(例えば)ハーフ・エルフでハーフ・ドワーフとなり、両方の利点と両方の欠点を受ける。

君がすべての種族を失ったら、ただちに**ハーフ**を失う。ただし、意図して現在の種族を捨て、ただちに代わりの他の種族を手札から出すことはできる。(例えば)ハーフ・エルフからハーフ・ドワーフになることができるのだ。

スーパーマンチキンは、クラスに関して同様の機能を持つ。君は (例えば)スーパー戦士になって、戦士のすべての利点を受けつつ、 すべての欠点を無視する。あるいは、(例えば)戦士で魔法使いになって、両方の利点と両方の欠点を受けることができる。

### モンスター強化と追加のモンスター

モンスターにボーナスを与えるカードは"モンスター強化"と呼ばれる。強化カードはいつでも使える。ほとんどの強化カードはモンスターのレベルを上げるが、中には(赤ん坊ののように)レベルを下げ

る物もある。**うろつきモンスター**や**相棒**は、新たなモンスターを戦闘に登場させる。

強化カードはすべて合算される。複数のモンスターが戦闘に参加 している場合、強化カードを使うプレイヤーは、それがどのモンス ターに適用されるかを選ぶこと。

モンスターがその戦闘を生き延びた場合、強化カードはそこにつけられたままになる。例えば、バカデカいキブコは、殺されるか場を離れるまでバカデカいままである。

### タイミング

カードは常に、使われた順に適用される。

### "いつでも "

カードに"いつでも"と書かれている場合、これは以下を意味する。

**君のターン中**なら、君は文字通りそのカードをいつでも使える。例えば、君が**瞬間移動薬**を持っている場合、君は戦闘でダイスを振る前にそれを使い、モンスターが確実に君を叩きのめす前にそこから無傷で逃げ出すことができる。

他の誰かのターン中なら、君は好きなタイミングで「ちょっと待った!」と宣言してそのカードを使う。ただし、「お前がそれをする前に、俺はこのカードを使って……」ってのは、そのカードが宣言された行動を巻き戻すことを認めているのでないかぎり不可。例えば、誰かが自分のマンチキンを君の部屋に移動させたら、壁の召喚の巻物をその時点で使ってその移動を妨害することはできない。あくまでそいつが動く前に「待った!」を言わなくちゃいけない。

### 呪い

これは我々のお気に入りの"いつでも"カードだ。"呪い"は、特に 指定が無いかぎり、**いつでも、誰に対してでも**使える。戦闘中の誰 かの能力を下げてやるのは実に面白いよな。

のろいはただちに犠牲者に適用され、その後捨てられる。ただし、 以下の例外がある。

- 願いの指輪を捨てれば、呪いは効果を発揮する前にキャンセルされる。
- 僧侶のd10 能力は呪いを防げる。
- "君の次の戦闘"にペナルティを与える呪いが君の戦闘中に使われたら、それはすぐに適用される。そうでない場合、そのカードをメモとして次の戦闘まで残す。
- 呪いが移動力などの情報を変更する場合、そのカードは呪い が解けるまでそのまま出しておく。

ある呪いが適用できるアイテムが複数ある場合、どのアイテムが 失われたり呪われたりするかは、特に指定が無いかぎり、犠牲者が 決める。

呪いが君が持っていない何かに適用される場合、それは無視する。例えば、君が鎧を着用していないときに**鎧がプリンに**のカードが君に使われた場合、何も起こらない。その呪いを捨て、嘲笑を浴びせるといいだろう。

# ∞ 用語集 ∞

**太字斜体**はキーワード。

隣接(Adjacent) - 2つの部屋が1つの出口(壁以外)でつながっている場合、それらは互いに隣接している。

**鱧(Armor)** - 通常、君は鎧を1つしか使えない。鎧は常に着用される。P16参照。

斧(Axe) - 武器の一種。

**災難(Bad Stuff)** - 君が逃走チェックに失敗した場合、モンスターは君が部屋から出る際に君に一撃入れてくる。 P10参照。

**ベース(Base)** - モンスターフィギュアの下につけるプラスチックのホルダー。

**猛獣(Beast)** - 比較的普通の類のモンスター。大抵は ね。

ベルト(Belt) - 特定のアイテムではなく、着用もせず手も使わない場のアイテムを置く場所。ベルトにはいくつでもアイテムが置ける。P16参照。

大型(Big) - アイテムは、"大型"と書かれていなければ小型である。大型アイテムを2個以上持ち運ぶと移動力が落ちる。P16参照。

ポスモンスター(Boss Monster) - レベル10のマンチキンが入り口に入ると出てくるモンスター。殺して勝利せよ! P11参照。

**弓(Bow)** - 紐のついた棒っきて。武器の一種。

**虫(Bug)** - むずがゆくなる類のモンスター。昆虫、蜘蛛、 甲殻類……

**慈善(Charity)** - 余った手札のカードをレベルの一番 低いプレイヤーにあげるフェイズ。P7参照。

イカサマ(Cheat) -特別にカードが存在する、非常に重要なコンセプト(P16参照)。カードを使わないイカサマは、君と君の良心の間に存在する。けっ、"良心"とかマンチキンのゲームにありえないよな……

クラス(Class) - クラスカードで示される、特殊能力の 集合体。このセットのクラスは、魔法使い、戦士、僧侶、盗 賊である。P15参照。

**服(Clothing)** −着用するアイテムだが枠を使わないため、いくつでも持てるもの。P16参照。

**棍棒(Club)** - 武器の一種。

**戦闘(Combat)** - 戦闘は、君が**自分のターン**にモンスターと遭遇したら、ただちに発生する。君がモンスターのい

る部屋でターンを開始したら、君のターンが来た瞬間に戦闘が発生する。行動の多くは戦闘中には行えない。おわかりとは思うが、少々**忙しい**のだ。"戦い"、"闘争"、"乱闘"、"バトル"、"殴り合い"なんてものを参照している場合、これは戦闘を意味する。"戦闘"って単語の入力は飽きたんだよ。P8参照。

戦闘ボーナス(Combat Bonus) - 戦闘で、君のレベルに足される数。「ペナルティ」の反対。

**組立(Construct)** - マッドサイエンティストか強力な魔術に組み立てられたモンスター。まあ、両方かもしれないが、

**逆行(Contrary)** - このモンスターは独自の道を行く。モンスターのターン中、逆行のモンスターのいる部屋に移動の色の矢印があったら、そのモンスターの一歩目はその矢印と**逆側**になる。そのターンの残りの移動は、モンスター移動の色に従う。

**呪い(Curse)** - ものすんごく悪いカード。P18参照。 **d10** - 10面ダイス。P4参照。

**d10能力(d10 power)** - 各クラスが持つ能力の1つ。 P15参照。

*ナイフ(Dagger)* - 武器の一種。

暗闇(Darkness) - ダンジョンの探索された場所以外は "暗闇"である。まだダンジョンに置かれていない部屋は "暗闇の中"にある。P19「未探索の部屋」参照。

取り引き(Deal) - 特定の部屋で行える交換行為。取り引きの行える部屋は、その部屋のテキストに詳細が書かれている。P7参照。

死(Death) - ちょっと不便な事態。P8参照。

**悪魔(Demon)** - 地獄からのモンスター。悪人。邪悪。 いい奴じゃない。

**ダイス(Die)** - ルールやカードに単に「ダイスを振る」と書かれている場合、それは指定が無いかぎり6面ダイスを振ることを意味する。忘れるべからず。

捨てる(Discard) - 君がカードを捨てる場合、それはどの種類でもいいし、特に指定が無ければ、手札からでも場からでも捨てられる。P5参照。

**ドラゴン(Dragon)** - 気高き、危険で、やたらお宝を持っているモンスター。このセットには1体だけ。

**DxM** - デウス・エクス・マンチキン(マンチキン的神の手)。このカードは、運命やゲームマスターが巻き起こす

様々なことを意味する。P17参照。

空の部屋(Empty Room) - マンチキンもモンスターもいない部屋。カードにより何かが空の部屋に発生する指示があって、現在空の部屋が存在していない場合、部屋が1つダンジョンに足される。そのカードを引いたプレイヤーが、暗闇に続くどのリンクに部屋をつなぐかを選べる。

**出口(Exit)** - 壁でないすべてのリンク。

**探索済みの部屋(Explored Room)** - 場に出ている部屋。

**高速(Fast)** - 高速のモンスターがモンスターのターン に移動する場合、それは通常の移動を行い、その後(可能なら)同じ方向にもう1部屋移動する。その後、その移動先の部屋の矢印に関わらず、そこで止まる。

**脅威(Fearsome)** - 君が脅威のモンスターを一人で倒したら、君は2レベルアップする。ヘルパーがいた場合、ヘルパーはそのうち1レベル分を持っていく。ヘルパーがエルフかどうかは関係が無い。

**足(Feet)** - 移動トークン。P6参照。

**灼熱(Fiery)** - 燃えるモンスター。ただし、"火炎"はアイテム用のキーワードなので、モンスターは"灼熱"と呼ぶことにする。

**炎(Flame)** - 物を燃やす能力を持つマンチキン。炎の 能力を持つ状態での攻撃は火炎による攻撃になる

**火炎(Flaming)** - 燃えるアイテム。ただし、"灼熱"はモンスター用キーワードなので、アイテムは"火炎"と呼ぶことにする。火炎のアイテムは君に炎の能力を与える。

飛行(Flight) - マンチキンが空を飛ぶ能力。

**空中(Flying)** - 羽根やらなんやらの方法で、空に浮かんでいるモンスター。

**履物(Footgear)** - 通常、君は履物を1つしか使えない。 履物は常に着用される。P16参照。

**巨人(Giant)** - 人間に似ているが、もっと大きい。少なくとも、理論上は。

ゴールド(Gold) - 銭。ほとんどのアイテムはゴールドの 値段がついているす、金貨はダンジョン中に散らばって「僕 を拾ってよぉぉぉぉぉ!」と呼んでいる。耳を傾けろ!

**軟体(Goo)** - ベタベタ、ヌメヌメするモンスター。う ひゃぁ。

かぶり物(Headgear) -通常、君はかぶり物を1つしか使えない。かぶり物は常に着用される。P16参照。

体力(Health) - 君は体力トークン4個でゲームを開始 する。君がダメージを受けたら、トークンを黒の面を表にす る。すべてのハートが黒になったら、君は死亡だ。P15参 昭

**ヘルパー(Helper)** - 戦闘のメインプレイヤーは、ヘルパーを一人選べる。ヘルパーは、モンスターが脅威であるか、ヘルパーがエルフでないかぎり、自動的にはレベルを得ない。なので、誰かにヘルパーになってもらうなら、トレジャーやゴールドを差し出すこと。P10参照。

**ヒット、ヒットポイント(Hit, Hit Point)** - 体力の別な言い方。「1ヒット受ける」とあった場合、体力を1点減らす。

*神聖(Holy)* - 神の力を得たアイテム。

悪霊(Horror) - 怖いモンスター。ばあ。

**巨大(Huge)** - 最も大きいモンスターのサイズ。P14参 B

**人間(Human)** - とある"モンスター"のタイプ。鏡を見ること。多分。 君が何だかこちらは知らないので。

**アイコン(loon)** - カードや部屋に書かれたシンボル。 P20(裏表紙)にアイコンが一通り説明されている。

無視(Ignore) - モンスターが君を無視する場合、君は それと戦わなくてよい。移動力が残っているなら、部屋を出 てよい。とにかく攻撃するってんならそれでもいい。ただし、 モンスターのいる部屋では部屋漁りや取り引きはできない。 P8参昭

**アイテム(Item)** - ダンジョンで君が拾うもの。トレジャー。 P16 参照。

**アイテム強化(Item Enhancer)** - 今後のエキスパンションで出るはずの、アイテムをさらに強くするカード。 今は祈るがいい。

**キーワード(Keyword)** - モンスターやアイテムを説明 する単語。部屋やカードの中には、特定のキーワードに影響を与えるものがある。用語集のキーワードはすべて**太宇** 解体で書かれている。P5参照。

キーワード行(Keyword Line) - モンスターかーどやトレジャーカードの下に書かれている、一連のキーワードのリスト

レベル(Level) - 純粋に独善的な君のイケてる度判定基準。君はレベル1からゲームを始める。レベル10を超えることはできない。モンスターにもレベルはあり、最大は20。また、このセットには入ってないが、下へ行く階段がある場合、ダンジョンのそれぞれの階もレベル、または階層と呼ばれる。また、レベルとは水準器の別名で、大工が使う。わかったよ、黙ってりゃいいんだろ。

リンク(Link) - 部屋と部屋をつなぐ厚紙のタイル。このセットのすべてのリンクは両面印刷で、片面が通路、片面が壁やドアやその他になっている。P6参照。

**残り物無し(Looted Out)** - マンチキンに宝物を漁り尽くされた部屋。P7参照。

**不動(Lurking)** - ある場所に留まる傾向にあるモンスター。モンスターのターンに移動することは無いが、モンスターを動かすカードの影響は普通に受ける。

*檤矛(Mace)* - 棍棒に似ているが、トゲトゲがついている。 武器の一種。

メインプレイヤー(Main Player) - 戦闘が始まったとき、 ターンを進行しているプレイヤー。メインプレイヤーが戦闘 に勝ったら、最低でも1レベルアップする。 **魔法(Magic)** - 魔術的、妖術的、とにかく謎めいたアイテム。魔法使いは大好き。

マップメーカー(Mapmaker) - タイルやリンクを引く担当のプレイヤー。P4参照。

**集団(Mob)** - 1つの部屋に集まった複数のモンスター。 214参昭。

**モンスター(Monster)** - ダンジョンを我が家と呼ぶおせっかい焼きの生き物。殺してお宝を手に入れろ。

モンスターの色(Monster Color) - モンスターのベース の色。君の色のモンスターのダイスは君が振る。また、君 がそれを殺したら、君はDxMを1枚得る。P6参照。「モンス ター移動の色」と混乱しないこと。

モンスター移動の色 (Monster Movement Color) - モンスターのターンに、モンスターダイスを振って出た色で、モンスターの移動方向を決める。P13参照。

モンスターダイス(Monster Die) - 各面が色になっている6面ダイス。P4参照。

**モンスター強化 (Monster Enhancer)** - モンスターに 使って、そのモンスターのレベルや能力を修正するカード。 P17参昭。

モンスター移動の矢印(Monster Movement Arrows) - 各部屋から出て行く色つき三角。モンスターの移動を決定する。P13参照。

**魔物(Monstrous)** - 邪悪な生命を内に秘めたアイテ

**移動力(Move)** - 君は移動力を使ってダンジョンを探索する。最初の移動力は1ターンに3だ。P15参照。

**マンチキン(Munchkin)** - 普通は、君のキャラクターと、ダンジョンを動き回るプラスチックの人形を意味する。ただし、君だってマンチキンだ! 隠しても無駄だ。

荷物(Pack) - 実際のアイテムではなく、君が持ち運んでいるが使うことのできない(あるいは使いたくない)アイテムを入れる場所。入れられるアイテムは2つまで。P16参

ペナルティ(Penalty) - 戦闘で、君のレベルから引かれる数値。戦闘ボーナスの逆。

**植物(Plant)** - 植物だってモンスターだ。後を見てみろ……植物が出たぞ!

**プレイヤー(Player)** - 君のキャラクターではなく君自身 のこと。

**薬(Potion)** - 瓶詰めのすごい物。ほとんどの薬は使い捨て。多くは投擲を持つ。

**能力(Power)** - マンチキンが持つ特殊な能力。通常は アイテム、特に魔法のやつが与えてくれる。**普通は**君に とっていいものだ。

**炎の耐性(Protection from Flame)** - 灼熱のモンスターと戦うマンチキンを助けてくれる能力。他にも役に立つことがある。

**種族(Race)** - マンチキンは人間でゲームを始めるが、 突然他の種族になったり、元に戻ったりする。現在の種族 は、ドワーフ、エルフ、ハーフリング、人間だ。P15参照。

**荒らされ済み(Ransacked)** - 目に付く宝物は誰かが見つけてしまった状態。P7参照。

**ロールプレイ(Roleplaying)** - よく意味がわからない単語。ただ、ぶっ殺してお宝を手に入れるのは好きだ。

**部屋(Room)** - ダンジョンは部屋で形成されている。各

部屋はタイルで表される。P3参照。

逃走(Run Away) - モンスターとの戦いに負けたら行わなければいけないこと。チェックに成功したら、君はモンスターの最後の一撃をかわして災難を逃れられる。P10参昭

**巻物(Scroll)** - アイテムの一種。何らかの価値のある 紙切れ — あるいは紙っぽいもの。役所の書類とはわけ が違うんだ。

都屋漁り(Search) - 自分がいる部屋を、何か隠れてないかを調べること。これは、実際の冒険と同様に、ダイスを振って決める。P7参照。

**光物(Shiny)** - ピカピカしてて君をそそる物。光物は着 用されるが、枠は使わないので同時にいくつでも持てる。 P16参照。

サイズ(Size) - モンスターのサイズは、超小型、小型、 人間並み、巨大のどれかだ。部屋やカードの中には、モンスターのサイズによって効果が変わるものがある。"人間 並み"はキーワードになっていない。馬鹿馬鹿しいし。サイ ズが特に書かれていないモンスターは人間並みだ。

ベトベト(Slimy) - 粘液で覆われたモンスター。

**枠(Slot)** - キャラクターが1つしか使えないことを示す キーワードは、通常は枠を使用する。3つの枠は、かぶり 物、履物、鎧だ。これらはすべて着用される。P16参照。

**低速(Slow)** - 低速のモンスターは、モンスターのターンに1部屋しか移動しない。移動先の部屋の矢印は関係が無い。

**小さめ(Small)** - モンスターのサイズの一種。P14参照。

**槍(Spear)** - 武器の一種。

**フィギュア(Standie)** - モンスターをあらわす厚紙の人形。P3参照。このセットのフィギュアは実は生きていて、君が**Munchkin Quest**をプレイしていない夜に、箱の中でこそこそ喋っているのだ。

お宝(Stuff) - アイテムだ! ゴールドだ! ついさっき ぶっ殺したモンスターの脇に転がっている物のこと。

**剣(Sword)** - 武器の一種。

**触手(Tentacled)** - 長くて奇妙な腕を持つモンスター。 足かもしれないが。見た感じそうかも。

**プツ(Thingie)** - 他のカテゴリーに収まらないアイテム。 **投擲(Throwable)** - 通常は単発アイテムで、君のいる 部屋や隣接する部屋に使えるもの。P17参照。

**超小型(Tiny)** -最も小さいモンスターのサイズ。P14参昭

**トロルキン(Trollkin)** - 何となくトロールに関係のあるモンスター。聞いたわけじゃないけどね。

**アンデッド(Undead)** - 死ぬべきときがわからないモンスター。それを殺した場合、それは単なるわかりやすい"死体"となり、君はお宝を手に入れる。

未探索の部屋(Unexplored Room) - 君が暗闇の中に 突入したときに入る場所。P6参照。

**膏飲(Vermin)** - 特に汚らしくて気味悪いモンスター。 **武器(Weapon)** - 武器には様々な種類がある。剣、槍、 斧、槌矛、弓、短剣、棍棒は、それぞれ武器とみなす。

**着用(Wom)** - 枠を使うアイテム(鎧、かぶり物、履物)は、すべて着用される。服や光物も着用される。

# Munchkin Quest は Steve Jackson Games の製品だ。以下スタッフロール……

Game Design: Steve Jackson • Illustration: John Kovalic Game Development: Philip Reed and Will Schoonover

Managing Editor and Print Buyer: Philip Reed Art Director: Will Schoonover Production Artist: Alex Fernandez Photography: Fox Barrett Proofreader: Monica Stephens Playtest Coordinators: Michaela Barrett and Randy Scheunemann Director of Sales: Ross Jepson Marketing Director: Paul Chapman Prototyping: Gray Cat Studios Munchkin Sculpting: Richard Kerr

Playtesters: Fox Barrett, Jimmie Bragdon, Jason Cates, Paul Chapman, Matt Deegler, Richard Dodson, Ross Drews, Carissa Gragg, Andrew Hackard, Jeff Johannigman, Eric Jordan, Jonathan Leistiko, Kurt Kortmaches, Fade Manley, Burk McRae, Don Mohr, Kaitlyn O'Keefe, Katrina O'Keefe, Michael O'Keefe, Richard Kerr, Nicholas Vacek, Thomas Weigel, Loren Wisemann Shadlyn Wolfe, and Duncan Wright

Special thanks to OrcCon and Great Hall Games for hosting blindtest sessions.

This dungeon is dedicated to E. Gary Gygax, Dave Arneson, and Don Kaye.

Munchkin, Munchkin Quest, and the all-seeing pyramid are trademarks or registered trademarks of Steve Jackson Games Incorporated. Dork Tower characters are copyright © John Kovalic. Munchkin Quest is copyright © 2008 by Steve Jackson Games. Version 1.0 (October, 2008).

Translation: 進藤・"みらこー"・欣也

この翻訳文書は、Steve Jackson Games 社のサイトに掲載されている 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、Steve Jackson Games 社および他の団体には一切の責任がありません。

# ※ アイコン ※ 全員! 魔法使い 一次 できまり 上の できまり 上の できまり 上の できまり 上の できまり 単士 ハーフリング

### **∞** ? ∞

カードや部屋のアイコンに "?"マークが書かれている 場合、そこには特別ルール がある。カードや部屋のテキ ストを読むこと。

### ∞ ターンのフェイズ ∞

- (1) DxM を引く。P6 参照。
- (2) 移動。P6 参照。 探索。P6 参照。 戦闘。P8 参照。 取り引き。P7 参照。 部屋漁り。P7 参照。
- (3) **慈善。**P7 参照。 モンスターのターン。 P13 参照。

その後、次のプレイヤー のターンになる。気づいてな いならつついてやること。

### ∞ 部屋漁り表 ∞

ダイスを1個振る。P7「部屋漁り」参照。

モンスターを殺したときと同様に、部屋に他のマン チキンがいないなら、トレジャーカードは裏向きに引く く。いるなら表向きに引く。



1以下 - モンスターカードを1枚引き、戦闘を始める(P8参照)。

- 2 300 ゴールドの金貨。
- 3 400 ゴールドの金貨。
- 4 500 ゴールドの金貨。
- 5 100 ゴールドの金貨とトレジャーカード1枚。部屋は「荒らされ済」になる。
- 6 300 ゴールドの金貨とトレジャーカード1枚。部屋は 「荒らされ済」になる。
- 7 モンスターカードを1枚引き、戦闘を始める(P8参照)。
- 8 500 ゴールドの金貨とトレジャーカード1枚。部屋は 「荒らされ済」になる。
- 9 トレジャーカード2枚。部屋は「残り物無し」になる。
- 10 500 ゴールドの金貨とトレジャーカード2枚。部屋は「残り物無し」になる。
- 11 以上 トレジャーカード3枚。部屋は「残り物無し」になる。

ダイスを振る個数が0やマイナスになったら、その結果は常に0になる。ただし、そこにボーナスを足すことはできる。

### ∞部屋漁リアイコン∞

部屋漁り不可

部屋漁りに修正 (P7 参照)





# 

### ∞ マンチキン的な行い∞

まずは基本! このゲームは、敵をぶっ殺してお宝を手に入れるゲームだ。*Munchkin Quest* にとっての最高のロールプレイとは、いわゆる最悪のロールプレイだ。

君はこの精神に則ってルールを解釈すべし。マンチキン的 ゲームの精神とは、ルールの精神を、文字通りに解釈すること で自分に利益が生じるなら、きっちり無視してやることだ。

時には、"悪さ"をするカードを自分にプレイすることが君を助けることになるだろうし、他のプレイヤーを"助ける"ことで、そいつのトレジャーを減らすこともできるだろう。実にマンチキン的だ。どんどんやれ。

ゲームの序盤、君のレベルが低いときは、互いに助け合うことで恩恵を受けられるだろう。仲間同士で互いに近くにいて、助け合えるようにするのはありだ。最初の何ターンかで死んでしまうのはそれほど痛くない。すぐに復活できるから……実際、最初のトレジャーカードが気に入らないときに、素早くお代わりを得るには最善の方法だろう。

ゲームの終盤では、別々の方向に進むだろう……そしてレベルが上がれば、助け合うことも少なくなる。最終的には、互いに互いを背後から闇討ちにすることになるだろう。まさしく、文字通りに。