

● ゲームの目的

英雄や武器や魔法を集めてダンジョンへ潜り、モンスターを倒して VP を得る。

● 準備

1. このゲームで使うカードセットを決める。最初のゲームでは、Questbook の「Chapter 1: A Mirror in the Dark」の「Rumbling from the Past」(P6) の組み合わせを使うことを推奨。慣れてきたら他のページの組み合わせや、ランダムサプライ(後述)で選んでもよい。
2. 村ボードを置き、指定の場所にカードの山札を表向きに置く。英雄はレベルの低い方が上になるように重ねて、「ギルド街区 (Guild Quarter)」の各クラスの場所に置き、武器や呪文やアイテムは「市場 (Marketplace)」に置く。
3. ダンジョン部屋を、レベル順に 2×3 に並べて、さらに「荒野 (Wilderness)」をレベル 1 の隣に置く(ルールブック図参照)。
4. モンスターグループを各グループそれぞれシャッフルし、2 枚ずつ引いて同じレベルの部屋に 1 枚ずつ置く。
5. 「守護者の鍵 (Guardian Key)」6 枚を、各モンスターグループにレベルと同じ枚数加えてそれぞれをシャッフルし、モンスターの山札にする。各モンスターの山札を村ボードの対応するレベルに置く。
6. 「サンダーストーンの守護者」を 1 枚選ぶ。
7. 選んだ守護者を荒野に裏向きに(レベル 0 のモンスターの面を表にして)置く。守護者のデータはいつでも見てよい。
8. 各プレイヤーはプレイヤーボードと、「冒険者」6 枚、「ランタン」2 枚、「サンダーストーンの欠片」2 枚、「ダガー」2 枚を受け取り、シャッフルして自分のデッキ置き場に裏向きに置く。これがデッキとなる。
9. トークンを種類別に分け、道具トークン、(保存食、ランタン、薬)はバザール (Bazaar) に置く。XP トークンは一カ所にまとめる。
10. 各プレイヤーは自分の勇者フィギュアを 1 つ選び、手元に置く。
11. 宝物カード(カード下端が金貨)をシャッフルし、宝物の山札として裏向きに秘術の店 (Shop of Arcane Wonders) に置く。
12. (以下上級向け選択ルール) 各プレイヤーはサイドクエスト (Side Quest) をランダムに 3 枚ずつ受け取り、1 枚選んで残りを戻し、裏向きに自分の前に置く。
13. 各プレイヤーはギルドの支援 (Guild Sponsorship) を 1 枚選んでプレイヤーボードに置く。
14. 残った追加クエスト、伝説カード(カード下端が銀貨)、ギルドの支援は箱に戻す。

● プレイヤーカードの読み方

- ◆ 左上の盾: 攻撃力。茶色  なら物理攻撃、ピンク  なら魔法攻撃
- ◆ 左上のバナー: 技術関連。
黒  : 英雄の技術。技術要求がこの値になるまで武器を持てる(複数可)。
赤  : 技術要求。この武器を装備するために必要とする技術。
緑  : 技術修正。これを持つ英雄の技術を修正する。
- ◆ 右上の金貨  : 金貨値。このカードから得られる金貨の数。
- ◆ 中央の盾  : レベル
- ◆ 左下の松明  : 灯り値。このカードが生み出す灯り。
- ◆ 中央下の石  : VP。ゲーム終了時のこのカードの VP。
- ◆ 右下の四角  : コスト。このカードを購入するために必要な金貨の数。

● ゲーム開始

各プレイヤーは初期の手札としてカードを 6 枚引く。ランダムに開始プレイヤーを決め、以降時計回りにターンが進む。2 番手以降のプレイヤーは、手番順 - 1 個の保存食トークンを受けとる。

◎ バザール

バザールのトークンは購入でき、使用するまでプレイヤーボード上に保存する。

- 保存食  : 金貨 2 で購入でき、村かダンジョンか戦利品のいずれかの能力として、破棄することで金貨 1 を得るまたはターン中の英雄 1 人の技術を +2 する。
- ランタン  : 金貨 3 で購入でき、ダンジョン能力として、破棄することでこのターンの灯りを +1 する。
- 薬  : 金貨 4 で購入でき、村かダンジョンのいずれかの能力として、破棄することで負傷 1 を回復する。

● ターン進行

◎ 準備フェイズ

プレイヤーはまず、このターンに村に行く(村フェイズを実行する)かダンジョンに潜る(ダンジョンフェイズを実行する)かを選ぶ。

村に行く場合、自分のフィギュアを村のいずれかのスポット(○印)に置く。

ダンジョンに潜る場合、自分のフィギュアがすでにダンジョンにあるならそのまま。そうでないなら荒野に置く。

◎ 村フェイズ

1. 手札のカードをすべて公開する。すべてのカードの効果は、原則として手札から公開されている間のみ有効。
2. 任意の順番で任意の数の村能力  **村**  を使用する。
3. 金価値  を合計する。その金貨を消費して市場かギルド街区からカードを1枚購入してよい(英雄の場合一番上のカードのみ)。勇者がバザールか秘技の店にいるならこの時点で発動する。購入したカードは自分の捨て札パイルに置く。
4. 負傷を1回復してよい。寺院にいるなら、さらに負傷を1回復してよい。負傷を1回復する場合、プレイヤーボード上のトークンを1つプールに戻すか、手札の負傷のキーワードを持つカードを1枚破棄する。
5. XPトークンを消費して手札の英雄を1人レベルアップしてよい。必要なXPトークン数は、現在のレベル+2(1→2は3XP等)。冒険者はレベル0として任意のクラスの英雄レベル1にレベルアップでき、他の英雄は同じ英雄の1つ上のレベルにレベルアップできる。該当するレベルの英雄がいない場合はレベルアップできない。勇者がギルド街区にいる場合はこの時点で発動する。

◎ ダンジョンフェイズ

1. 手札のカードをすべて公開する。すべてのカードの効果は、原則として手札から公開されている間のみ有効。
2. 以下を任意の順番で任意の数実行する。
 - ダンジョン能力  **ダンジョン**  を使う。
 - 英雄に武器を持たせる。
 - 道具トークンを使う。
3. 生み出した灯りを合計し、望むならダンジョン内を移動する(現在地から縦横で移動)。その際、通過するタイル+最終的に入るタイルが要求する灯りの合計に等しい灯りを生み出している必要がある(移動しない場合は灯りは必要ない)。警戒アイコン  のある部屋やモンスターは、その部屋に出入りすることで発動する能力を持つ。
4. 目的地でモンスターと戦う。
 - a. 戦闘前能力  **戦闘前**  を解決する(強制)。
 - b. モンスターが装甲  (体力左上緑丸数字)を持っている場合、自分の物理攻撃力  をその分減らす。魔法抵抗  (体力右下ピンク丸数字)を持っている場合、自分の魔法攻撃力  をその分減らす。
 - c. 合計攻撃力(物理  +魔法 ) がモンスターの体力  (左上大きい数字)以上であれば、モンスターは撃退される。
 - d. モンスターを撃退できたかどうかに関係なく、そのモンスターが負傷値(左下)を持つ場合、その数の負傷を受ける。通常の負傷  を受ける場合は自分のプ

レイヤーボードの HP の左側からトークンを置き、負傷カードを受ける場合はその枚数の負傷カードを捨て札に置く。その後、戦闘後能力

 **戦闘後** を解決する(強制)。

5. モンスターを撃退した場合、以下を行う。

- a. XP  (モンスター下中央) の数の XP トークンを受けとり、さらに報酬(モンスター右下)を受けとる。宝物  (宝箱アイコン) を得る場合、宝物デッキの一番上のカードを自分の捨て札パイルに置く。
- b. そのモンスターを破棄し、部屋に対応するレベルのモンスター(残っていない場合は次にレベルが高いモンスター)を引いてその部屋に補充する。守護者の鍵(Guardian Key)が出た場合、それを脇に置いて次のカードで部屋を埋める。
- c. 任意の順番で任意の数の戦利品能力  **戦利品**  を使用する。
- d. 1 ターン中に見つかる守護者の鍵は 1 つまで。複数見つかった場合は、1 つを残して出てきたレベルに戻してシャッフルする。その後、守護者の鍵が 4 つ見ついている場合、サンダーストーンの守護者が召喚される。

◎ ターン終了フェイズ

村フェイズかダンジョンフェイズを終えた後、このフェイズを行う。現在の HP を確認し、残っている手札をすべて捨てて、HP に等しい枚数のカードを引く。何らかの理由でデッキのカードが必要な時点でデッキにカードが無い場合、捨て札パイルをシャッフルしてデッキにし、続きを行う。

効果が終了し、使わなかった金貨は消滅する。左隣のプレイヤーにターンが移る。

● ゲーム終了

守護者の鍵が 4 つ見つかった場合、サンダーストーンの守護者が召喚され、荒野の守護者が表向きになる。そのターンの終了後、すべてのプレイヤーはカードを(追加で)6 枚引き、手札を 4 枚捨てる。その後、各プレイヤーは最終ターンを行う。最終ターンではターンプレイヤーは荒野に移動して守護者と戦うか、通常のターンを行う。守護者を撃退した場合でも守護者はそのまま残る。守護者を撃退した場合に得られる XP は、攻撃力の合計の半分(端数切り上げ)。全員が最後のターンを行ったらゲーム終了。

プレイヤーは「デッキ内のカードによる VP(中央下)」「残り XP トークン(1XP = 1VP)」「達成したサイドクエストの VP」を合計し、最も大きいプレイヤーが勝利。同点の場合、その中で最も負傷(トークン+カード)が多いプレイヤーが勝利。それも同じ場合、その中でデッキ内の宝物と伝説の宝物の合計数の多いプレイヤーが勝利。それも同点の場合、その全員が勝利。

● サイドクエスト

サイドクエストは裏向きにして持ち、指示に従って表にする。伝説のカードを手に入れる場合、箱の中からそのカードを探し、自分の捨て札パイルに置く。

● ギルドの支援

サイドクエストの選択後、各プレイヤーはギルドの支援を 1 枚選んでボードの脇に置く。

● ランダムセットアップ

1. ダンジョン部屋を、各レベル 2 枚、計 6 枚ランダムに選ぶ。守護者も 1 枚選ぶ。荒野(Wilderness)は常に使用する。
2. モンスターのランダムマイザーをシャッフルし、上から順に公開して、各レベルで最初に出た 1 枚を採用する。
3. 英雄のランダムマイザーをシャッフルし、上から順に公開して、各クラスで最初に出た 1 枚を採用する。複数のクラスを持つ場合はどちらか任意で採用する。
4. アイテムと呪文と武器のランダムマイザーをまとめてシャッフルし、上から順に公開して、各タイプで最初に出た 2 枚を各タイプ枠で採用する。3 枚目以降が出た場合は、空いていれば ANY に置き、ANY が空いていなければ次を公開する。これを 8 つの枠がすべて埋まるまで行う。
5. 対応する山札を準備し、あとは通常の準備に従う。

● 用語集

- 打ち消す: 打ち消された効果は解決されない。
- タイプ: カードの分類。英雄、アイテム、呪文、武器、モンスターの 5 種類。
- クラス: 英雄の種別。クレリック、ファイター、ローグ、ウィザードの 4 種類。
- 破棄: ゲームから取り除くこと。負傷カードやトークンを除き、元の山札には戻さない(裏向きに戻すとわかりやすい)。
- 捨てる: カードを捨て札パイルにおくこと。特に指定がない場合は手札のカード。山札のカードを捨てる場合は一番上から。複数のカードを捨てる場合は、それらを一旦脇に置き、必要枚数が揃ってからまとめて捨てる。
- 膿み傷 : この負傷はトークンではなくカードの形で受け、捨て札パイルに置かれる。
- 回復: 負傷を回復する場合、自分のプレイヤーボード上の負傷トークン  や自分の手札の負傷カード  を、合計で指定数破棄する。
- 最大/最小: 複数のものが最大や最小で同数の場合、その中から指定数を選ぶ。
- HP(ヒットポイント): プレイヤーボード上の、負傷トークンが置かれていない見えている最大の値。
- 無効: 特定のなにかが無効になる場合、その値は無視される。
- 移動: ダンジョンの部屋から部屋へ勇者を動かすこと。さらに以下の用語を用いる。
 - ◆ (部屋に) 入る: 他の部屋からその部屋に移動すること。
 - ◆ (部屋を) 出る: その部屋から他の部屋に移動すること。
 - ◆ (部屋を) 通過する: 同一ターン中に、その部屋に入りかつ出ること。
- 必要: あるモンスターに対し何かが必要な場合、その何かを 1 単位以上持っていなければそのモンスターは撃退できない。
- 装備: 英雄が武器(や一部のアイテム)を持つこと。装備されていない武器は原則として機能を発揮しない。1 人の英雄は、武器の合計必要技術が自身の技術を超えないかぎり、複数の武器を装備できる。武器を装備した場合、その修正値は英雄に加えられ、その英雄が持つものとみなされる。何らかの理由で英雄の技術が武器の合計技術未満になっている場合、超過分を装備から外す。
- 負傷: プレイヤーボード上の負傷トークンや手札の負傷カード。負傷の数を参照する場合、それらを合計する。

● 記号凡例



物理攻撃力



魔法攻撃力



英雄の技術(武器装備時に参照)



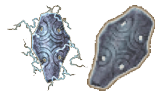
武器の要求技術



技術の強化(英雄の技術を修正)



灯り、または灯りの要求値



VP(勝利ポイント)とXP(経験値)



金貨値



金貨コスト



レベル(レベル 0、レベル 1、レベル 2、レベル 3)



モンスターの体力



モンスターの装甲



モンスターの魔法抵抗



負傷値、または負傷トークン



濃み傷値、または濃み傷カード



宝物



保存食



ランタン(トークン)



薬



警戒アイコン