



キングドラゴン(1体)【ストップ!】 - /クリスタル1. 5個

水路移動 ※水路毒沼溶岩停止NG ↑ 召喚コスト / 戦利品

BP: 1D+20+(クリスタル支配数-疲労度)X2

・移動力: 3 (キングドラゴンと戦闘NG)

- ・召喚(射程2)(複数OK同種NG) ・錬金術(+2G)
- ・ダンジョンリメイク(AP-2) (a)
- ・ドロ- (AP-2) ・カードチェンジ(1~2枚)
- ・カード配置(複数OK) ・スライム属性チェンジ (b)

※2行動制((a)→(b)) ※行動したら手番終了!

疲労度(BP差9以下の戦闘後1増加)

0	1	2	3	4	5
初期					最大

お金[G(ゴールド)]

0	1	2	3	4
			初期	
5	6	7	8	9
				最大



ドラゴン(1体)【ストップ!】

ドラゴンカード参照

BP: ドラゴンカード参照

・移動力: 3 「怪力」

・ドラゴンプレス



ゴーレム(1体)【ストップ!】

5G / 5G & 大戦カード1枚

BP: 2D+13 ・移動力: 2

プレিশート(青軍)

土スライム(初期)

・ダンジョンメイク(隣接) 基本的には

・ブロック(射程1) BP: 0

「怪力」 ・移動力: 2

金スライム 水路移動

「金採掘」 「非力」

(手番開始時+1G)

雷耐性

水スライム

酸 毒沼移動

毒耐性



火スライム

BP: (火)2D+5

溶岩移動

※水路移動NG

火耐性 水弱点

木スライム

「農業」 (手番開始時AP+1)

・柵(射程1~2)(溶岩NG)

ナイト(3体) 2G+装備品 / 3G

BP: 5+装備品

「追加戦利品」(大戦カード+1枚)

・移動力: 1D ・道具

・移動力: 2D(一時的BP-5)

マジシャン(3体) 1G+装備品 / 2G

BP: 0+装備品 ・移動力: 3 「非力」

・十字ワープ移動(-1G) ・魔法



キングドラゴン(1体)【ストップ!】 - /クリスタル1. 5個

水路移動 ※水路毒沼溶岩停止NG ↑ 召喚コスト / 戦利品

BP: 1D+20+(クリスタル支配数-疲労度)X2

・移動力: 3 (キングドラゴンと戦闘NG)

- ・召喚(射程2)(複数OK同種NG) ・錬金術(+2G)
- ・ダンジョンリメイク(AP-2) (a)
- ・ドロ- (AP-2) ・カードチェンジ(1~2枚)
- ・カード配置(複数OK) ・スライム属性チェンジ (b)

※2行動制((a)→(b)) ※行動したら手番終了!

疲労度(BP差9以下の戦闘後1増加)

0	1	2	3	4	5
初期					最大

お金[G(ゴールド)]

0	1	2	3	4
			初期	
5	6	7	8	9
				最大



ドラゴン(1体)【ストップ!】

ドラゴンカード参照

BP: ドラゴンカード参照

・移動力: 3 「怪力」

・ドラゴンプレス



ゴーレム(1体)【ストップ!】

5G / 5G & 大戦カード1枚

BP: 2D+13 ・移動力: 2

プレিশート(赤軍)

土スライム(初期)

・ダンジョンメイク(隣接) 基本的には

・ブロック(射程1) BP: 0

「怪力」 ・移動力: 2

金スライム 水路移動

「金採掘」 「非力」

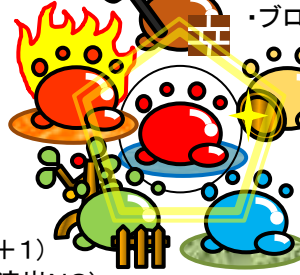
(手番開始時+1G)

雷耐性

水スライム

酸 毒沼移動

毒耐性



火スライム

BP: (火)2D+5

溶岩移動

※水路移動NG

火耐性 水弱点

木スライム

「農業」 (手番開始時AP+1)

・柵(射程1~2)(溶岩NG)

ナイト(3体) 2G+装備品 / 3G

BP: 5+装備品

「追加戦利品」(大戦カード+1枚)

・移動力: 1D ・道具

・移動力: 2D(一時的BP-5)

マジシャン(3体) 1G+装備品 / 2G

BP: 0+装備品 ・移動力: 3 「非力」

・十字ワープ移動(-1G) ・魔法



サマリーシート1

<ダンジョン地形>

※移動力のある一時的な味方は、味方駒ではないですが、停止までは他のキャラ同様に処理できます。(このため、階段、ワープゾーン、宝の地図、菌車の使用、宝箱の獲得、ブロック破壊などもできます!)

階段(6地点) 外界に進むと階段にワープ	クリスタル(9地点) 味方駒配置で支配できる 完全勝利条件に影響する!	宝の地図(3地点) 停止すると効果発動! 駒のないダンジョンカード1枚選び 金貨1個を配置できる!
空箱(17地点) ダンジョンカード配置時に 新たに登場した空箱には ただちに宝箱を配置する!	水路(15地点)、 毒沼(7地点)、溶岩(5地点) それぞれ対応する移動能力 水路移動、毒沼移動、溶岩移動 がなくなれば進入不可。 停止中に移動能力を失うと ただちに溺れる! (溺れるのは敗北と同じ扱い) (溺れた場合は戦利品発生せず)	トゲトゲ(4地点)【ストップ!】 悪路!
壁(マスとマス間に存在) 進入不可、直線射撃系を止める 「怪力」でヒビ割れ壁と同等扱い 一時的に壊しても自己修復する	ワープゾーン(各4地点) 赤色Aと青色Bが存在。 同色のワープゾーンは 隣接しているように移動可能!	菌車(1地点) 停止すると効果発動! ダンジョンリバーズができる (駒のないダンジョンカード反転)
ヒビ割れ壁(4地点) 「非力」は進入不可 「非力」以外は破壊通過可能 だが、通過直後のマスで 【ストップ!】となる。 直線射撃系を止める 一時的に壊しても自己修復する (特記なくば壁と扱う)	檻(2地点)【移動力-3】 檻が移動開始地点ならば 移動力が3減る。	植物(12地点) 能力「農業」に必要
	墓地(4地点) 能力「不死身」の復活地点	



キングドラゴン(1体)【ストップ!】 - /クリスタル1. 5個

水路移動 ※水路毒沼溶岩停止NG ↑ 召喚コスト / 戦利品

BP: 1D+20+(クリスタル支配数-疲労度)X2

- ・移動力: 3 (キングドラゴンと戦闘NG)
- ・召喚 (射程2) (複数OK同種NG) ・錬金術(+2G)
- ・ダンジョンリメイク(AP-2) (a)
- ・ドロ- (AP-2) ・カードチェンジ(1~2枚)
- ・カード配置 (複数OK) ・スライム属性チェンジ (b)

※2行動制((a)→(b)) ※行動したら手番終了!

疲労度(BP差9以下の戦闘後1増加)

0	1	2	3	4	5
初期					最大

お金[G(ゴールド)]

0	1	2	3	4
			初期	
5	6	7	8	9
				最大



キングドラゴン(1体)【ストップ!】 - /クリスタル1. 5個

水路移動 ※水路毒沼溶岩停止NG ↑ 召喚コスト / 戦利品

BP: 1D+20+(クリスタル支配数-疲労度)X2

- ・移動力: 3 (キングドラゴンと戦闘NG)
- ・召喚 (射程2) (複数OK同種NG) ・錬金術(+2G)
- ・ダンジョンリメイク(AP-2) (a)
- ・ドロ- (AP-2) ・カードチェンジ(1~2枚)
- ・カード配置 (複数OK) ・スライム属性チェンジ (b)

※2行動制((a)→(b)) ※行動したら手番終了!

疲労度(BP差9以下の戦闘後1増加)

0	1	2	3	4	5
初期					最大

お金[G(ゴールド)]

0	1	2	3	4
			初期	
5	6	7	8	9
				最大

プレিশート(緑軍)

スライム(3体)

土スライム(初期)

OG/1G

- ・ダンジョンメイク(隣接)
- ・ブロック(射程1)
- 「怪力」
- 基本的には BP:0
- ・移動力: 2
- 水路移動
- 「非力」
- 「金採掘」
- (手番開始時+1G)
- 雷耐性



火スライム

BP:(火)2D+5

溶岩移動

※水路移動NG

火耐性 水弱点

木スライム

「農業」

(手番開始時AP+1)

・柵(射程1~2)(溶岩NG)

金スライム

「金採掘」

(手番開始時+1G)

雷耐性

水スライム

酸 毒沼移動

毒耐性

ドラゴン(1体)【ストップ!】

ドラゴンカード参照

BP:ドラゴンカード参照

・移動力: 3 「怪力」

・ドラゴンプレス



ナイト(3体) 2G+装備品/3G

BP: 5+装備品

「追加戦利品」(大戦カード+1枚)

・移動力: 1D ・道具

・移動力: 2D(一時的BP-5)



ゴーレム(1体)【ストップ!】

5G/5G&大戦カード1枚

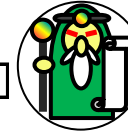
BP: 2D+13 ・移動力: 2



マジシャン(3体) 1G+装備品/2G

BP: 0+装備品 ・移動力: 3 「非力」

・十字ワープ移動(-1G) ・魔法



プレিশート(黄軍)

スライム(3体)

土スライム(初期)

OG/1G

- ・ダンジョンメイク(隣接)
- ・ブロック(射程1)
- 「怪力」
- 基本的には BP:0
- ・移動力: 2
- 水路移動
- 「非力」
- 「金採掘」
- (手番開始時+1G)
- 雷耐性



火スライム

BP:(火)2D+5

溶岩移動

※水路移動NG

火耐性 水弱点

木スライム

「農業」

(手番開始時AP+1)

・柵(射程1~2)(溶岩NG)

雷耐性

水スライム

酸 毒沼移動

毒耐性

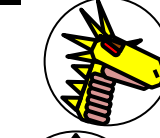
ドラゴン(1体)【ストップ!】

ドラゴンカード参照

BP:ドラゴンカード参照

・移動力: 3 「怪力」

・ドラゴンプレス



ナイト(3体) 2G+装備品/3G

BP: 5+装備品

「追加戦利品」(大戦カード+1枚)

・移動力: 1D ・道具

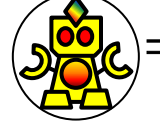
・移動力: 2D(一時的BP-5)



ゴーレム(1体)【ストップ!】

5G/5G&大戦カード1枚

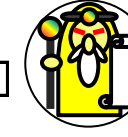
BP: 2D+13 ・移動力: 2



マジシャン(3体) 1G+装備品/2G

BP: 0+装備品 ・移動力: 3 「非力」

・十字ワープ移動(-1G) ・魔法



サマリーシート2

<中立駒>

	宝箱(8個) 停止すると獲得 大戦カード+2枚
	金貨(4個) 停止すると獲得 +5G
	触手生物(4体)【ストップ!】 - /1G ※誰でも襲う BP: 2DX2 移動力: 0
	ブロック(4個)【ストップ!】 「非力」以外は進入し破壊可能 直線射撃系を止める(壁と同等)
	柵(4個)【ストップ!】 誰でも進入し破壊可能 ※溶岩移動NG

基本的に中立駒は移動力0

水路移動 毒沼移動 溶岩移動 です。

ただし、柵は燃えるので、溶岩移動NG!

未使用不足時はダンジョン上の物を再配置。

<力の強さ>

「非力」→標準→「怪力」と強くなり、
移動時に破壊可能な障害物が増えます♪
破壊直後は【ストップ!】してしまいます。
破壊できない障害物には進入できません!

「非力」		→	
標準	その他のキャラ	→	
「怪力」		→	

<移動の用語>

進入/停止/通過の3種類があります♪

● 進入: 移動中に移動先のマスに入る事

● 停止: 移動終了する事

● 通過: 通り抜ける事

【ストップ!】は通過不可の強制停止です。

「停止中」は移動と関係なく止まっている状態。

<射撃について>

直線射撃系は敵、触手生物、ブロック、
壁、ヒビ割れ壁、外界で止まります。
貫通ならば、敵、触手生物は貫通可能。
味方には当たりません。

上記以外のダンジョン地形、中立駒は無視します。



<酸> 戦闘の一番最初で処理します

・盾があれば盾が溶けます

・盾がなければ酸で攻撃した側が

溶ける装備品を決めます

・溶けた装備品は捨札へ

<移動の決まり>

・味方駒のマスは停止不可、通過可能。

・【ストップ!】がない敵駒は通過可能。

<手札(大戦カード)>

・上限6枚です!