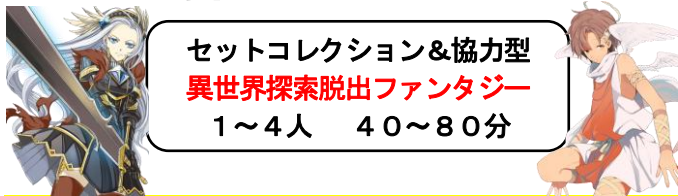


迷界クエスト 説明書



セットコレクション&協力型
異世界探索脱出ファンタジー
1~4人 40~80分

内容物

- ・説明書（本紙）：2枚 ・主人公シート：5枚（1枚予備）
- ・manaカード：DAISO製トランプ（ジョーカー不使用）
※♠♣♦♥のマークをスーツと呼びます。
- ※JQKのカードを絵札と呼びます。
- ・迷界カード：72枚

種類	枚数
仲間カード	15枚
魔法陣カード	6枚
地形カード（各種3枚）	12枚
モンスターカード	39枚

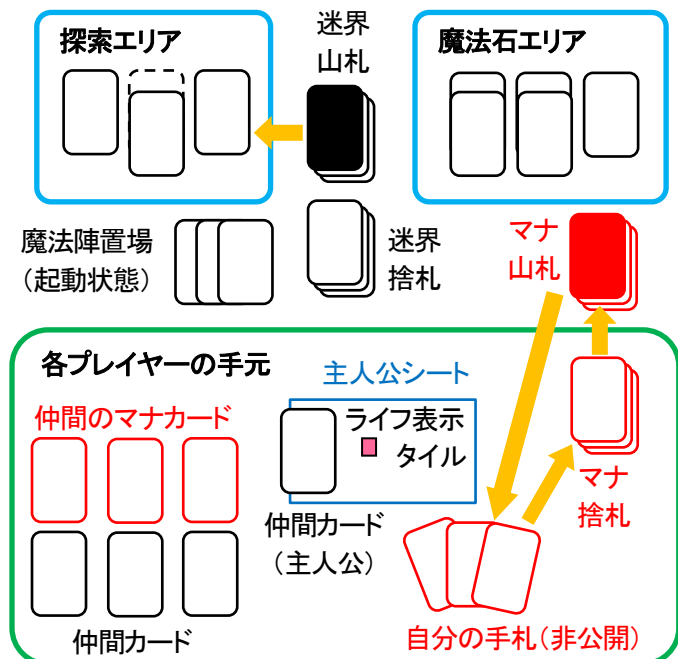
迷界カードの「○○カード」は「○○」とも呼びます。

- ・タイル（ライフ表示）：ガラススタイル5個（1個予備）
- ・追加ルールの封筒：1式
（ハードモード脱出成功後に開封してください！）

物語

さまざまな種族が存在する世界の住人であるあなた達は、突如、別世界の「迷界」に飲み込まれてしまいました。元の世界に戻るためには、魔法石を集め、複数の魔法陣を起動し、元の世界へのゲートを生み出さなければいけません。「迷界」には、さまざまな地形やモンスターが存在し、活動資源にも限りがありますが、封印された仲間を魔法石で助け出し協力すれば、脱出できるかもしれません♪

プレイエリアのイメージ



※ゲーム中にマナ山札が尽きたら、ただちに全プレイヤーのmana捨札から一番上のカード以外を集めて1つにし、裏向きでよくシャッフルして新しいマナ山札とします。

※「マナ捨札」…捨てる時は好きな順番で出せます♪

※「迷界山札」…順番が非常に重要！

※「迷界捨札」…特に順番は重要ではない。

迷界カードの説明



能力

効果

能力

- ※魔法陣カードは、魔法陣置場に移動することを「起動」、魔法陣置場に配置状態を「起動状態」と表現します。
- ※同じ能力を持つモンスターは基本6枚（一部3枚）存在し、BP（バトルポイント）は1~5です。

遊び方

○ゲームの終了条件

- ・魔法陣起動数（魔法陣置場の枚数）をノーマルモードなら4枚、ハードモードなら6枚にしたら脱出成功となり、ゲームが終了します。（魔法陣には6色が存在し、魔法石4個または同じ色の魔法石2個で起動できます。）
- ・迷界山札が0枚（活動資源の枯渇）になるか、誰か1人のライフが0になると脱出失敗となり、ゲームが終了します。（脱出失敗すると、迷界に封印されます。）

○準備

- ① 今回のゲーム難易度（ノーマルモード/ハードモード）を選びます。
- ② 各自、主人公シート1枚を自分の手元に置きます。
- ③ 全員、仲間カードから自分の主人公（あなたの分身）を自由に選択またはランダムで1枚選び、自分の主人公シートの上に置きます。主人公となった仲間カードの能力や最大ライフは、自分の能力や最大ライフとしてゲーム中使用できます。（能力は使用しなくても可）
- ④ ゲーム中の自分のライフの数値は、主人公シート上のライフメーター上にタイルを配置し、常時表示します。
※初期ライフ：主人公の最大ライフ
※ライフが最大ライフを上回った場合、ただちにライフを最大ライフの値まで下げます。
- ⑤ スタートプレイヤーを好きな手段で決めます。
- ⑥ すべてのmanaカードを裏向きにして、よくシャッフルし、mana山札として置きます。
- ⑦ mana山札から全員に5枚ずつ配り、それぞれの手札とします。
- ⑧ 主人公に選ばれた仲間カード以外のすべての迷界カードを裏向きでよくシャッフルし、探索エリア付近に迷界山札として置きます。
- ⑨ スタートプレイヤーから時計回りに手番を回し、ゲームを開始します。

○手番

- 手番では以下のフェイズ（詳細後述）を順番に行います。
- (1) 探索フェイズ
 - (2) マナ転換フェイズ
 - (3) 移動フェイズ
 - (4) スキル発動フェイズ
 - (5) マナ補充フェイズ

(1) 探索フェイズ

探索エリアのカードが3枚になるように迷界山札の上からめくり、探索エリアに1列で配置します。なお、魔法陣カードやモンスターカードが出た場合、このタイミングでカードの効果や能力が発動することがあります。

(2) マナ転換フェイズ

次のいずれかを行うことができます。

- ・自分の手札1枚と他の1人のマナ捨札の一番上にあるカード1枚を交換
- ・自分の手札1枚と自分の仲間のマナカード1枚を交換
- ・自分の手札から好きな枚数をマナ捨札へ送り、その枚数だけマナ山札から自分の手札に補充

(3) 移動フェイズ

①移動または再探索

次のいずれかを行います。


[移動]

3枚のうちから移動先を1枚選びます。(目印として少しカードをずらします。)

[再探索]

新たなルートを探る行動です。探索エリア3枚のうちから1枚を迷界捨札に移動します。さらに、迷界山札の上から3枚めくり、迷界捨札に移動したら、移動フェイズ終了となります。

②移動先の処理

移動先のカードを対象に以下の処理を行います。なお、「コスト」に対応する「魔法石」を魔法石エリアから迷界捨札に移動する事で、「コスト支払い」とみなします。※存在する「魔法石」は4色 

[仲間カード]

コストを支払うことで、封印を解き、仲間にすることができます。コストを支払わない場合、迷界捨札に移動します。仲間の封印を解いた場合、自分の手元に置くことで、その仲間の能力や最大ライフを自分の能力や最大ライフ(最大ライフは合計でなく、主人公と仲間の中での最大値を適用)として使用できます。仲間が置かれたら、ただちにマナ山札から1枚めくり、仲間カードの隣に置いておきます。(仲間カード1枚あたり、マナカード1枚)なお、手元に置いておける仲間はプレイヤー1人あたりX枚(下表参照)までで、X枚を超えた場合はX枚になるように手放す仲間を選び、迷界捨札に移動します。(後で助ける事を固く約束し別れます！)

プレイヤー人数	1~2人	3人	4人
X枚	5枚	4枚	3枚

※自分の仲間を迷界捨札へ移動する事になった場合、その仲間のマナカード1枚は自分のマナ捨札に移動します。

[地形カード]

コストを支払うか決めた後、地形の効果を受け、その後、迷界捨札に移動します。

[魔法陣カード]

コストを支払うことで、魔法陣置場に移動できます。コストを支払わない場合、迷界捨札に移動します。なお、魔法陣起動数をY枚(下表参照)以上にしたら、全員の手札補充上限枚数は6枚になります。

プレイヤー人数	1~2人	3人	4人
Y枚	3枚	4枚	5枚

[モンスターカード]

モンスターの能力が発動します。モンスターのBPが増加したり、以降のフェイズに影響を与えたりします。

(4) スキル発動フェイズ

自分の手札から特定のセット(主人公シート参照)を使用(マナ捨札へ移動)すると、セットの種類に応じたスキルが発動し、スキルの効果が使用できます。スキル発動は、手番に2回まで可能です。

(モンスターの能力でスキル発動不可の状態でも、セットの使用までは可能)

連番のセットはA→2→3→4→5→6→7→8→9→10→J→Q→Kでつながり、K→Aはつながりません。全てのスキル発動が完了した後に、移動先がモンスターの場合は、BPの計算後、以下の処理を行います。なお、攻撃スキル2回発動時はBPを合計し、攻撃スキル0回発動時はBP0と扱います。

[自分のBPが移動先モンスターのBP以上]

移動先のモンスターを撃退したとことになり、撃退したモンスターから得られた「魔法石」として、そのカードを魔法石エリアに置きます。

[自分のBPが移動先モンスターのBP未満]

移動先のモンスターのBPと自分のBPの差分だけダメージを受け、自分のライフが減少します。さらに、移動先のモンスターカードを迷界山札の底に移動します。

(5) マナ補充フェイズ

自分の手札が手札補充上限枚数(初期は5枚)になるまでマナ山札からカードをめくり、手札に加えます。

○魔法石のバースト

- ・魔法石エリアの魔法石が6個を超えた場合、ただちに6個になるように手放す魔法石を選んで迷界捨札に移動します。

○意思伝達制限

- ・手札に関わるスーツや数字の伝達はNGで、それ以外(使用したいスキル名や撃退したいモンスター等)はOKです。

○免責事項

- ・ルールに重大な欠陥が見つかった場合は、変更となる可能性がありますので、ご了承ください。

○考案者：小川 昌洋

○イラスト：[ジュエルセイバー-FREE] (www.jewel-s.jp)
いらすとや、イラストレイン

○製造：あんちっく (antic-main.com)