

RAPID DUNGEON



内容物

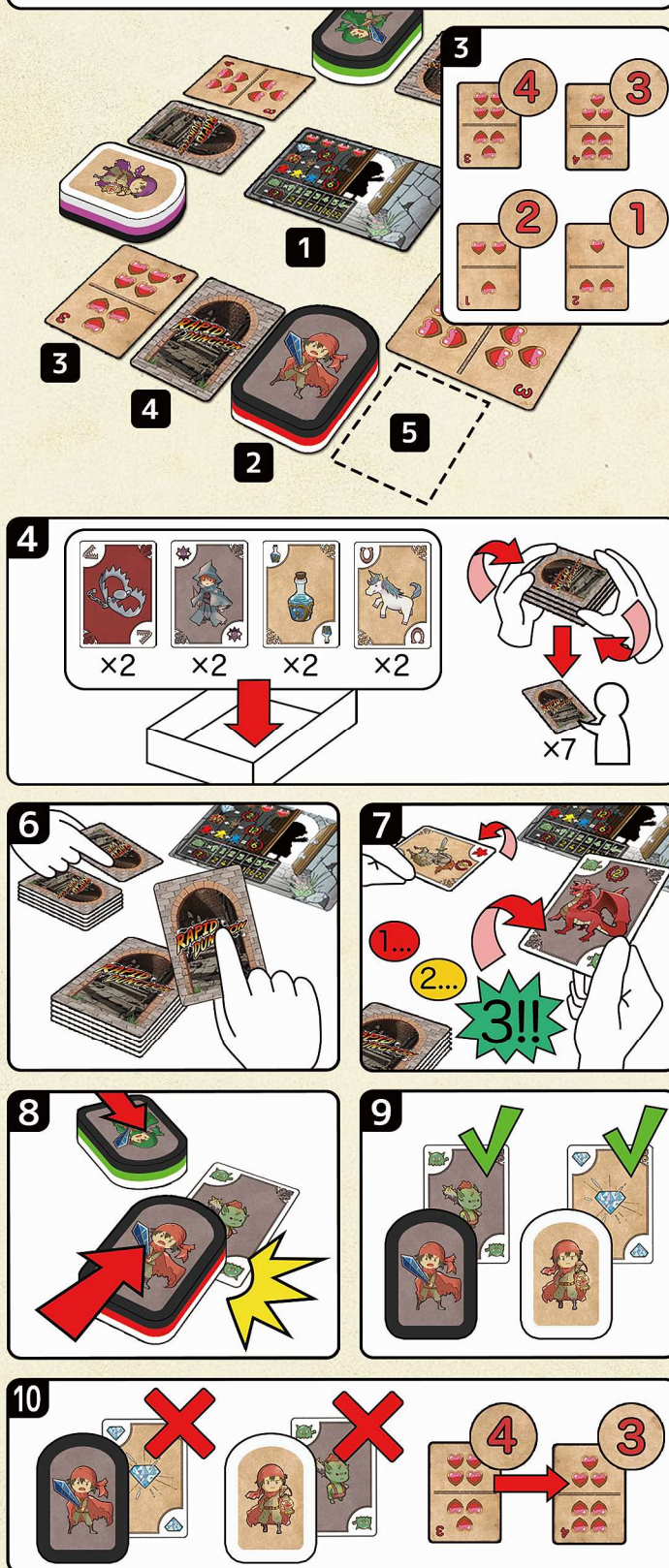


<遊戲準備>

- 1. 地下城卡**
將標示4點生命的卡片面朝上放置在場地中央。
玩家的生命上限為4。
- 2. 海绵冒险者和 生命卡**
各分發一組給每位玩家。將生命值設定為4。生命值由生命卡的方向或是正反面來呈現。
- 3. 探索卡**
移除陷阱、盜賊、藥水、獨角獸卡。將移除的卡片放回盒子中。將其他探索卡全部洗混並面朝下放置。
面朝下分發7張探索卡給每位玩家。
每個玩家將這些卡片作為牌庫放置在自己面前。
- 4. 決定起始玩家**
分發卡片的玩家即為起始玩家。
在起始玩家旁邊設置棄牌堆。
準備完成後，即可進行<遊戲開始>。

<遊戲開始>

- 1. 打出探索卡!**
 - (1) 每位玩家從自己的牌庫頂端抽取一張卡片，面朝下放在地下城卡旁邊。
 - (2) 隨著同時喊口號「1、2、3」，所有玩家同時翻開卡片。
 - 如果牌庫的卡片用完，則進入<遊戲結束>。
- 2. 投擲海绵冒险者!**
迅速將海绵冒险者拋到你想要的翻開探索卡上。
你的冒险者不能放置在自己剛剛翻開的卡片上。
- 3. 獲得探索卡!**
 - (1) **探索成功**
冒险者落在探索卡上，並且冒险者的顏色(明暗)若與探索卡的顏色相同，探索成功!
成功後，將該探索卡獲得並放在自己面前。
如果有多個冒险者落在同一張探索卡上，則進行「(3) 判定」。
 - (2) **探索失敗**
 - A: 冒险者沒有落在卡片上
 - B: 冒险者的顏色與探索卡的顏色不同
 - C: 經判定為探索失敗。
探索失敗，生命值減少1。



「生命值降為零時」：

如果有的話，選擇一張已獲得的探索卡丟棄，並將生命值恢復到上限。**11**

(3) 判定 **12**

A: 冒險者重疊時

除了最底層的冒險者外，其他冒險者皆探索失敗。

B: 占據探索卡最多面積的冒險者

該冒險者探索成功，其他冒險者皆探索失敗。

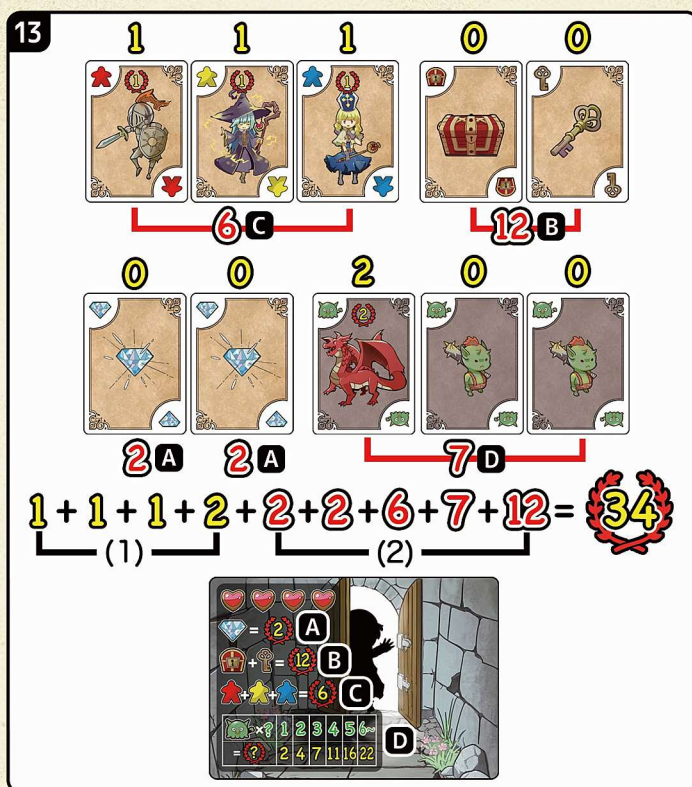
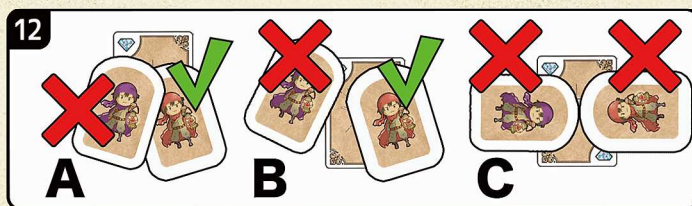
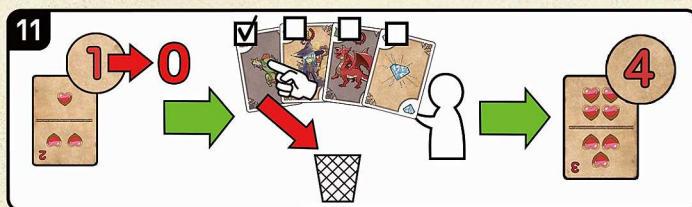
C: 如果有其他冒險者占據了相同面積的探索卡

這些冒險者皆探索失敗。

4. 回合結束

(1) 每位玩家將獲得的探索卡面朝上放置在自己面前。

(2) 從<遊戲開始>重複進行。



<遊戲結束>

1. 分數計算! **13**

(1) 計算手中探索卡上標示的分數。

(2) 根據探索卡的組合計算獎勵分數 (參見地下城卡)。

(3) 將 (1) 和 (2) 的分數總和，計算最終得分。

2. 分數最高的玩家獲勝!

(1) 如果平手，獲得卡片數量較多的玩家獲勝。

(2) 如果卡片數量也相同，則兩位玩家共同獲勝。

<地下城卡>

1. 各種追加元素

(1) 本遊戲有多種地下城 (變體規則)。

(2) 每場遊戲的回合數可根據採用的規則在 7 到 11 回合之間變化。

2. 追加元素的類型

(1) 「地下城入口」

初級 **14** / 高級 **15**

(2) 「地下城深處」

初級: 獨角獸 **16** / 藥水 **17** / 盜賊 **18**

高級: 獨角獸×藥水 **19** / 獨角獸×盜賊 **20** /

藥水×盜賊 **21**

BOSS 戰: 初級 **22** / 高級 **23**

(3) 「陷阱」的有無

3. 追加內容

(1) 「地下城入口」

I. 本規則可以單獨進行，遊戲為 7 回合。

II. <遊戲準備>的追加部分

將採用的「地下城入口」放置在場地中央。

III. 追加規則

初級遊戲: 生命上限為 4 /

高級遊戲: 生命上限為 2 並且增加獎勵分。

根據本規則設定<遊戲準備>時的初始生命值。

(2) 「地下城深處」和「陷阱」

I. 配合「地下城入口」進行遊戲。每場遊戲為 8 到 11 回合。

II. 追加<遊戲準備>

將採用的「地下城深處」放置在「地下城入口」下方。按照所選的「地下城深處」準備追加的探索卡和「陷阱」卡。



III. 追加規則

每張追加的探索卡都會附加以下規則：

A: 獨角獸 **24**

在〈遊戲結束〉的計分時，寶石得分變為 3 倍。

B: 藥水 **25**

在〈遊戲結束〉的計分時，怪物得分變為 2 倍。

C: 盜賊 **26**

當你獲得盜賊卡時，可以從其他玩家已獲得的探索卡中偷取一張。

盜賊卡在回合結束時棄置。

D: BOSS 戰 **27**

〈遊戲結束〉時，如果有玩家未能獲得門檻以上的分數，所有玩家失敗。

門檻：哥布林王 30 分以上，長老龍 50 分以上。

大家一起合作擊敗 BOSS 吧！

E: 陷阱 **28**

可以加入到任何地下城規則中。

〈遊戲開始〉的 3. 獲得探索卡時，增加新的規則。

如果有一張以上的陷阱卡在場，當探索卡與冒險者顏色（明暗）不同時，則探索成功！

無論冒險者的顏色為何，都可以獲得陷阱卡。

(3) 「追加卡片」**17**

I. 準備追加的卡片（每種類型兩張）

再加入其他探索卡，使得卡片總數與玩家人數相同。

II. 分發一張卡片給每位玩家。

III. 每種追加卡片類型根據前述 I. 和 II. 步驟反覆進行。

IV. 發牌結束後，每位玩家洗混自己的牌庫。**29**

<Q&A>

Q1. 如果我不小心將冒險者放在自己剛剛翻開的探索卡上，會發生什麼？

A1. 該冒險者探索失敗。

Q2. 如果多名玩家獲得了盜賊卡，該怎麼辦？

A2. 從獲得探索卡較少的玩家開始行動。

Q3. 如果玩家獲得的探索卡數量相同，該怎麼辦？

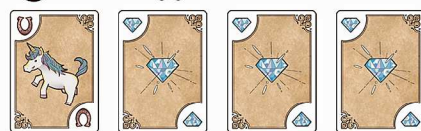
A3. 根據起始玩家順時針方向行動。

24



$$\text{Diamond} = 2$$

$$\text{U} = \text{Diamond} \times 3$$



$$(2+2+2) \times 3 = 18$$

25



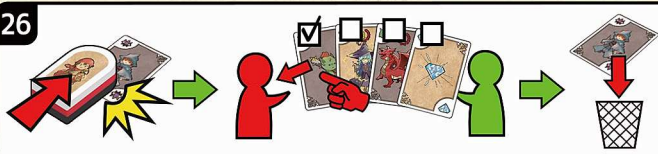
Monster	x?	1	2	3	4	5	6~
=	?	3	6	11	17	24	33

$$\text{Potion} = \text{Monster} \times 2$$

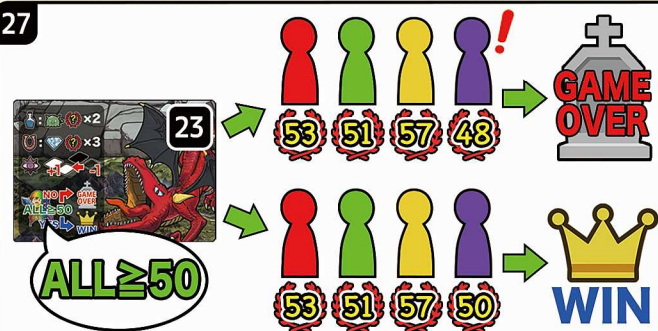


$$(2+17) \times 2 = 38$$

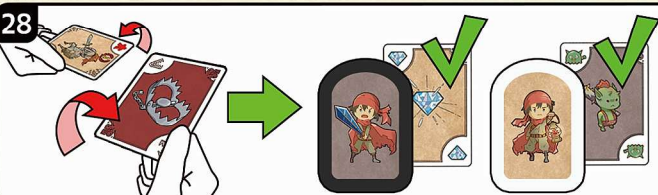
26



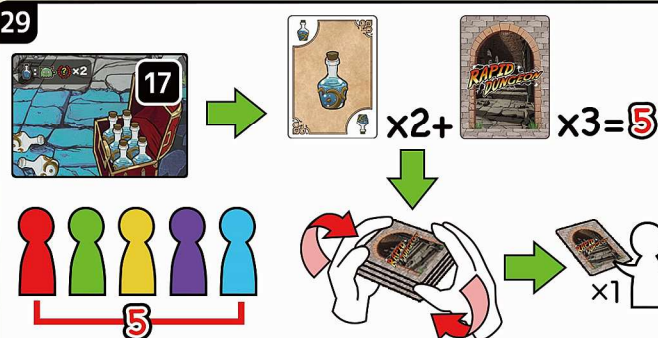
27



28



29



<禮儀>

遵守禮儀，快樂遊玩！ **30**

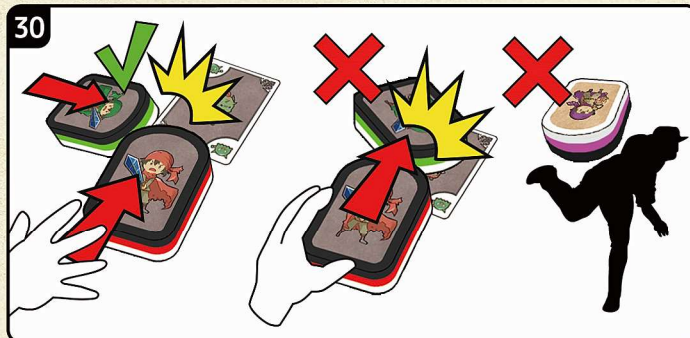
冒險者必須拋出去！

OK：將冒險者扔向對手的冒險者，將其從探索卡上推開！

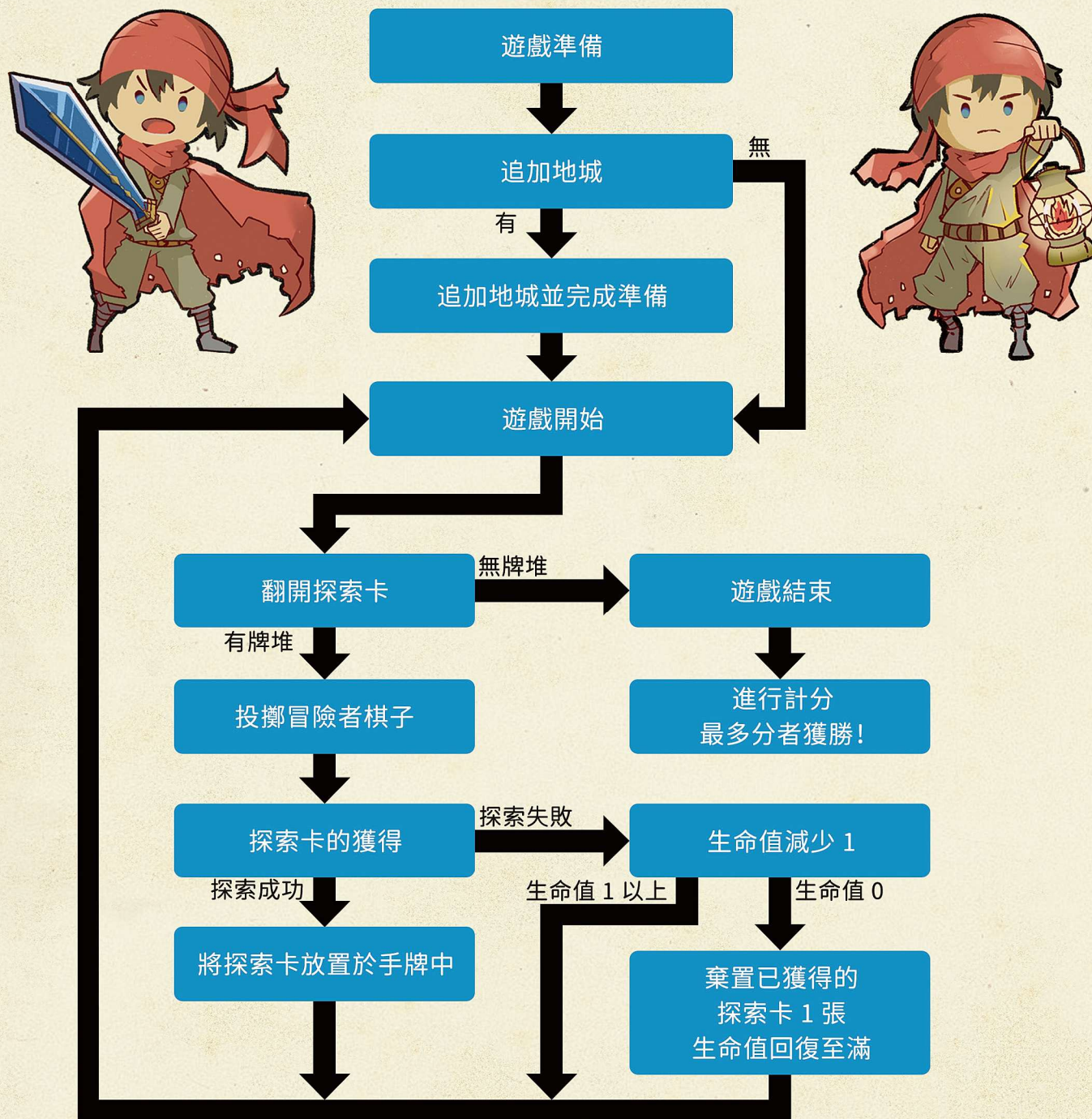
NG：手握冒險者，推開對手的冒險者。

不要全力投擲冒險者。

判定時大家一起討論！



<遊戲流程>



Gottani Co., Ltd.
N.K Building 2F
2-16-17 Nishiwaseda,
Shinjuku-ku, Tokyo
169-0051, JAPAN

Game design
Baronu (Kazutaka Yanagawa)
Okabenious (Takuya Okabe)
Art
ROD (Yugo katsumata)
Okabenious (Takuya Okabe)

Release date
1st edition
April 27, 2024

Email address
contact@gotta2.jp



Web site
<https://gotta2.jp/rapid-dungeon/>



Other languages
are available
on the web

©2024 GOTTA2 GAMES Made in China