

RAPID DUNGEON

ラピッドダンジョン

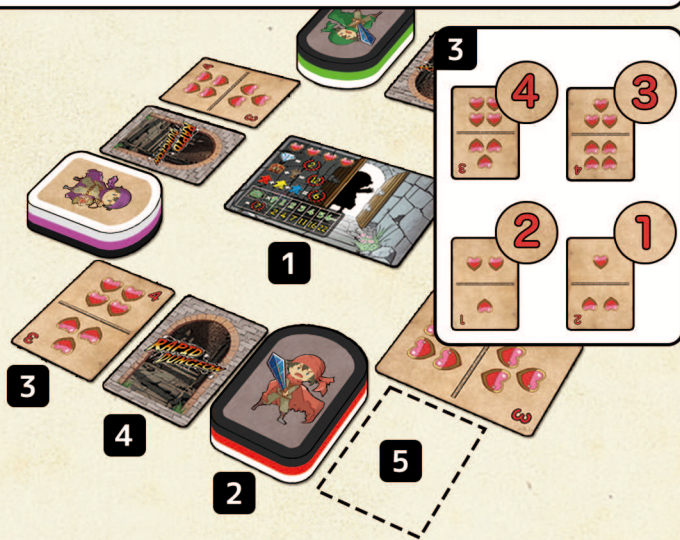


内容物



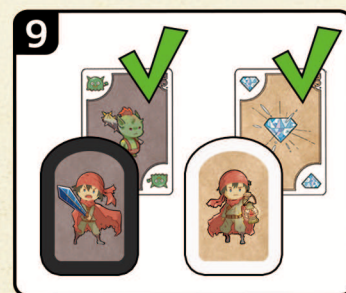
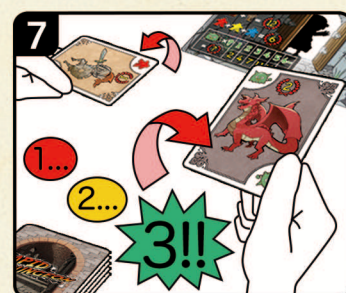
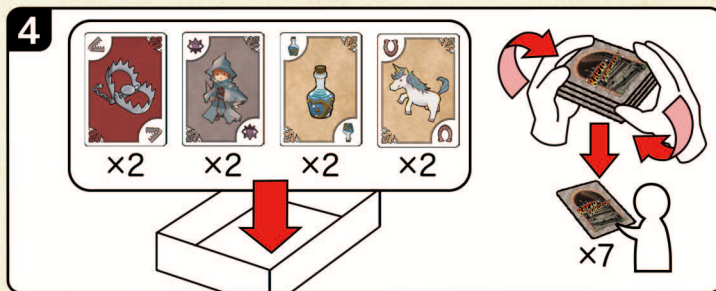
<ゲームの準備>

- ダンジョンカード 1**
ライフが4つ書かれたカードを表にして場の中央に置きます。プレイヤーのライフ上限は4になります。
- スポンジ駒 2** と **ライフカード 3**
ライフの数はライフカードの向きや裏表で表示します。1つずつプレイヤーに配布し、ライフを4にします。
- 探索カード 4**
罫、盗賊、ポーション、ユニコーンを除外します。除外したカードは箱に戻します。それ以外のカードを全て裏向きにして混ぜます。裏向きのままプレイヤーに7枚ずつ配布します。各人そのカードを山札にして、手元に置きます。
- 親の決定**
カードを配布した人が親です。親の脇に捨て札の山を作ります。5
ここまで準備出来たら<ゲームの開始>をします。



<ゲームの開始>

- 探索カードを出します!**
(1) 各人、自分の山札の一番上のカードを、裏向きのままダンジョンカードの近くに出します。6
(2) 123の掛け声で一齐に表にします。7
山札のカードが無い場合は<ゲームの終了>に進みます。
- 冒険者(スポンジ駒)を投げます! 8**
表になった欲しい探索カードの上に冒険者を素早く投げ入れます。自分の冒険者は自分の探索カードの上には置けません。
- 探索カードを獲得します!**
(1) **探索成功 9**
冒険者が探索カードに乗っていて、その探索カードと冒険者の色(明暗)が同一なら探索成功です! 成功したら探索カードを獲得し、自分の手元に置きます。複数の冒険者が探索カードに乗っている場合は、「(3) 判定」に進みます。
(2) **探索失敗 10**
A: 冒険者がカードに乗っていない。
B: 冒険者と探索カードの色が違う。
C: 判定で探索失敗だった。
A~Cの場合は探索失敗、ライフが1減ります。



「ライフがゼロになった場合」
 可能なら獲得した探索カードを1枚選んで捨て、
 ライフを上限まで回復します。11

(3) 判定 12

A: 冒険者が重なっている場合

1番下の冒険者以外は、探索失敗です。

B: 冒険者が探索カードに最も大きく乗っている人は
 探索成功です。それ以外の人は探索失敗です。

C: 探索カードに同程度の面積乗っている冒険者が
 いる場合、同面積の冒険者は探索失敗です。

4. ラウンドの終了

(1) 各人獲得した探索カードを手元に表向きに置きます。

(2) <ゲーム開始>から再度繰り返します。

<ゲームの終了>

1. 点数を計算します! 13

(1) 手元の探索カードに表記された点数を計算します。

(2) 探索カードの組み合わせによるボーナス点を出
 します(ダンジョンカードを参照)

(3) (1)と(2)を合計して、最終獲得得点を計算します。

2. もっとも点数の高いプレイヤーの勝利です!

(1) 同点の場合は獲得カード枚数の多いプレイヤーの
 勝利です。

(2) 枚数も同じ場合は両者とも勝利です。

<ダンジョンカード>

1. 様々な追加要素

(1) このゲームには様々なダンジョン(派生ルール)が
 あります。

(2) 1ゲームのラウンド数は、採用するルールによつて
 7~11ラウンドまで変化します。

2. 追加要素の種類

(1) 「ダンジョン入口」

初級 14 / 上級 15

(2) 「ダンジョン奥」

初級: ユニコーン 16 / ポーション 17 / 盗賊 18

上級: ユニコーンxポーション 19

ユニコーンx盗賊 20

ポーションx盗賊 21

ボス戦: ゴブリンキング 22 / エルダードラゴン 23

(3) 「畏」の有無

3. 追加の内容

(1) 「ダンジョン入口」

① このルール単独で遊べて、1ゲーム7ラウンドです。

② <ゲームの準備>の追加

採用する「ダンジョン入口」を場の中央に配置
 します。

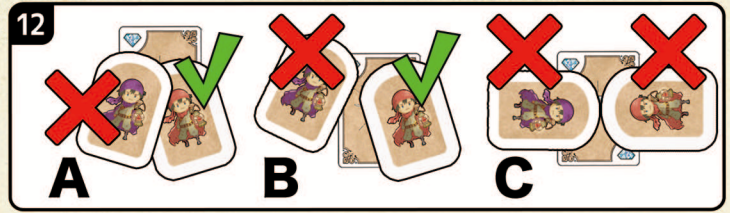
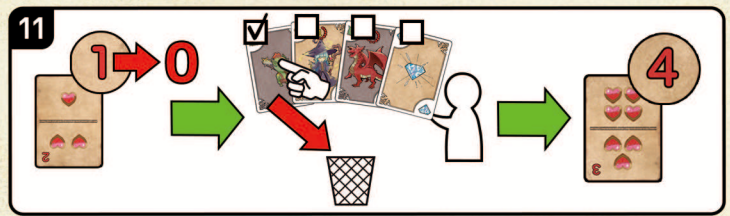
③ ルールの追加

初級はライフ上限が4、上級はライフ上限が2
 となりボーナス点が増加します。<ゲームの準
 備>時の初期ライフもこれに従います。

(2) 「ダンジョン奥」と「畏」

① 「ダンジョン奥」と組み合わせて遊びます。

1ゲームは8~11ラウンドです。



13

1 1 1 0 0

6C 12B

0 0 2 0 0

2A 2A 7D

1+1+1+2+2+2+6+7+12=34

(1) (2)

14~23

14 15

16 17 18

19 20 21

22 23

② <ゲームの準備>の追加
「ダンジョン入口」の下に、採用する「ダンジョン奥」を配置します。採用した「ダンジョン奥」に記載されている探索カード及び「罠」を「(3)追加」で配布します。

③ ルールの追加
追加探索カードにはそれぞれルールが追加されています。

A: ユニコーン **24**

<ゲームの終了>の際の点数計算時に、宝石の得点が3倍になります。

B: ポーション **25**

<ゲームの終了>の際の点数計算時に、モンスターの得点が2倍になります。

C: 盗賊 **26**

盗賊を獲得すると、前ラウンドまでで、他のプレイヤーがすでに獲得済みの探索カードを1枚奪えます。盗賊カードはラウンド終了時に捨て札になります。

D: ボス戦 **27**

<ゲームの終了>時に基準点以上を獲得出来ていない人が居た場合、全員敗北します。

基準点:ゴブリンキング 30点以上
エルダードラゴン 50点以上

皆で協力してボスを倒しましょう!
その中でも、最も点数の高いプレイヤーが最優秀冒険者です。おめでとう!!

E: 罠 **28**

どのダンジョン(ルール)にも追加出来ます。

<ゲームの開始>「3.探索カードを獲得します!」にルールが追加されます。

罠が1枚以上場に出ている場合、探索カードと冒険者の色(明暗)が不同なら探索成功です!罠カードは冒険者を配置すれば、冒険者の色(明暗)に関わらず獲得出来ます。

(3)追加で配布

① 追加カード(1種2枚)に他の探索カードを加えて、その合計枚数が参加者の人数と同じになるように用意します。

② シャッフルして各人に1枚ずつ配布します。

③ ①と②を追加カードの種類ごとに行います。

④ 配り終わったら各人山札をシャッフルします。

例: **17**を追加ルールにしました。遊ぶ人数は5人。ポーションカードを2枚、ランダムな探索カードを3枚、合計5枚にして人数に合わせます。シャッフルして各人に1枚ずつ配布します。 **29**

<Q&A>

Q1.間違っで自分で出した探索カードに自分の冒険者を乗せてしまいました。どうなりますか?

A1.獲得可能な探索カードではないので探索失敗です。

Q2.複数の人が盗賊カードを獲得した場合は?

A2.獲得探索カードの少ない人から順番に行動します。

Q3.獲得探索カードも同数の場合はどうなりますか?

A3.親から右回りで順番に行動します。

24

14

16

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

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

25

15

17

モンスター	x?	1	2	3	4	5	6~
=	?	3	6	11	17	24	33

P: $\text{Monster} \times 2$

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

26

27

23

53 51 57 48

53 51 57 50

ALL ≥ 50

GAME OVER

WIN

28

29

17

$\text{Potion} \times 2 + \text{Random} \times 3 = 5$

5

<マナー>

マナーを守って楽しく遊びましょう!

・冒険者は投げ入れましょう! **30**

OK: 自分の冒険者を相手の冒険者に、投げて、ぶつけて、どかす!

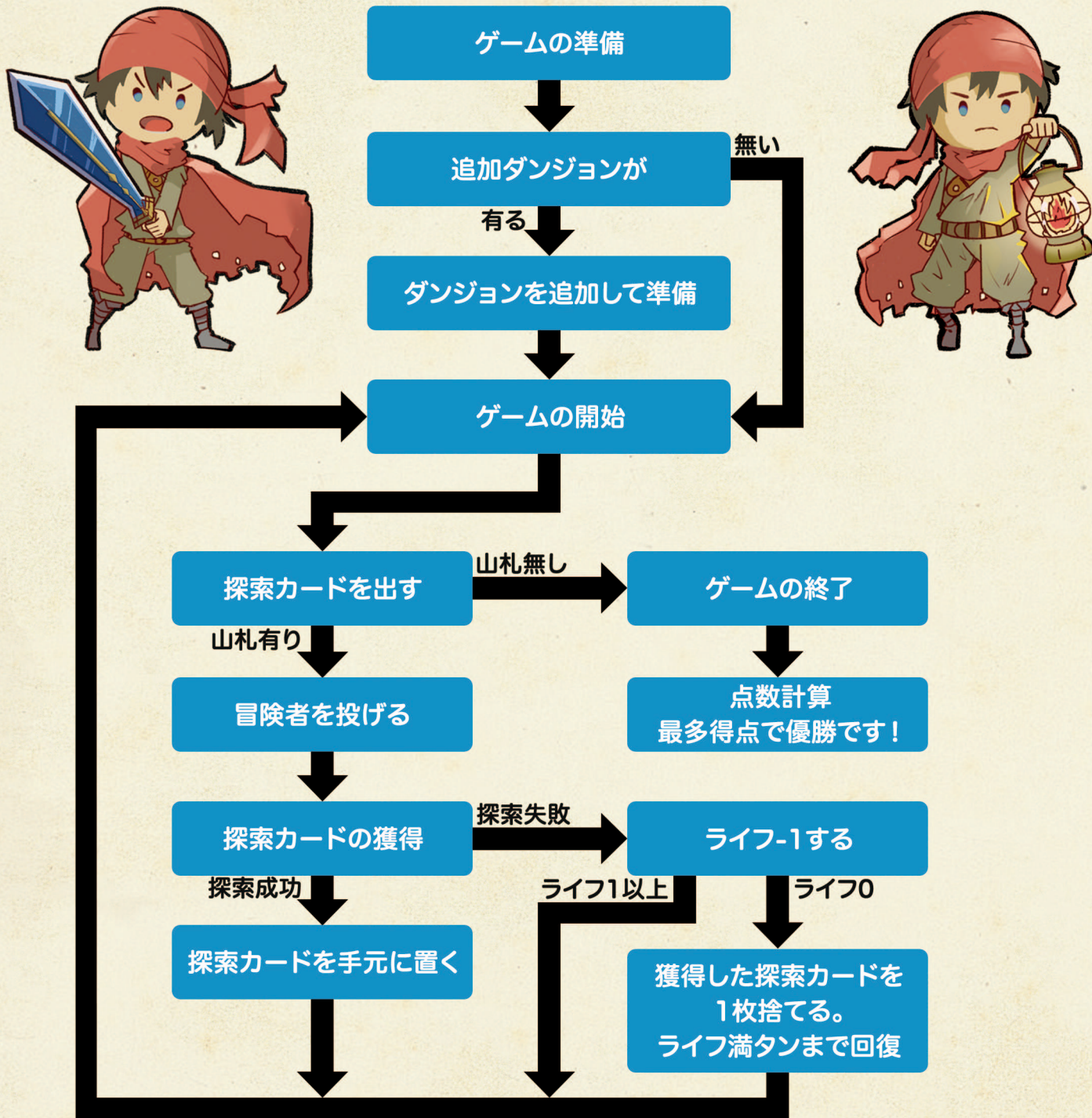
NG: 自分の冒険者を握ったまま、相手の冒険者を押し出す。

思い切り力を込めて冒険者を投げる。

・判定をする時はみんなで話し合しましょう!



<ゲームフロー>



株式会社 ゴッタニ
〒169-0051
東京都新宿区西早稲田
2-16-17 N.Kビル2F

ゲームデザイン
ばるぬ(柳川 一隆)
オカベニアス(岡部 拓也)
美術
ROD(勝間田 佑五)
オカベニアス(岡部 拓也)

発売日
初版2024年4月27日

メールアドレス
contact@gotta2.jp



ウェブサイト
[https://gotta2.jp/
rapid-dungeon/](https://gotta2.jp/rapid-dungeon/)



Other
languages
are available
on the web