

## 正誤表 Errata

『迷宮コンクエスト ダンジョン・ウォー』の英文中に、ゲームの進行に不具合をきたす記述のミスが存在したことが発覚いたしました。下記の点、修正して遊んでください。みなさまに、大変ご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。

Badage Driver, Hsien, Dragon Knuckle

× : Dungeon Pile

○ : Kingdom Pile

Dungeon Reform

× : While it is in your area, all of the other players receive 1 extra ☆ (+10 to Population) .

○ : While it is in your area, all of the other players needs 11 stars to Finishing the Game.

× : Dungeon Pile

○ : Kingdom Pile

# Rulebook

"Dungeon War" Expansion



About the Game.....	2
Contents.....	2
Preparation .....	2
Areas.....	3
Types of Cards.....	4
Landmakers and Mercenaries .....	6
Gaining Coins and Payment .....	6
Playing the Game .....	7
Turn Details.....	7
Finishing the Game.....	15
Discards and Decks.....	15
Interrupt.....	15
Rules Summary .....	16

## Attention

This game is the expansion pack for "Dungeon War".  
You need the "Dungeon War" pack to play this game.

**3 to 5 Players/Ages 10 and up/60 Minutes**



## About This Game

In this game, each player is the ruler of a new fledgling kingdom. Every great kingdom requires money to be prosperous. To gather money, you need to explore dungeons, develop your town, and plunder neighboring kingdoms, all of which also require money. Players win by reaching a total population of 100.

## Contents

- 16 Dungeon Cards
- 11 Kingdom Cards
- 1 Rulebook (This book)
- 32 MG Coins
- 5 Summary Cards

## Preparation

Add the Kingdom and Dungeon ("Meikyuu") cards from this expansion to their respective decks in "Dungeon War", then shuffle each.

Deal 5 Kingdom cards and 2 MG Coins to each player. If a player receives an Open Card, they must return it to the deck and re-shuffle, then draw a new card. The remaining coins go to the Stock.

Each player rolls a die. Whoever rolls the highest goes first. The play will proceed in a clockwise order.

# Areas



Player A

facilities			Landmakers	

Player A's Area

**Dungeon Cards**

discard pile	Dungeon deck	Rooms				

Kingdom Cards		
	discard pile	Kingdom deck



Player C

facilities		

Landmakers	

Player C's Area

**Coin Stock**

--	--	--	--	--

Landmakers

facilities

Player B's Area



Player B

# Types of Cards

## 1. Dungeon Cards

Those cards represent dungeon rooms when they're in the center, and your kingdom's facilities when they are in your area. For each ★ on a facility, your kingdom's population goes up by 10.

1. Dungeon Level
2. Room Name: Name of the Room Card
3. Treasure: If Room Card has this symbol, you will get Coins equal to number of this symbol when Questing succeed.
4. Facility name
5. Population
6. Developed Population
7. Facility Effects: If you place the facility in your area, you gain the ability to use this effect.



## 2. Kingdom Cards

### ●Character Cards (7)

Characters have different values for ⚔️ (Warfare) and 🧠 (Wit), depending on their roles.

1. Card Name
2. Warfare Value
3. Wit Value
4. Character Effects
5. Coin Mark: If Character has this mark, you can get 1 Coin for discard this card.



### ●Item Cards (3)

These are cards that support your characters. Unless noted otherwise, you can play these during your turn.

1. Card Name
2. Card Text



### ●SP Cards (from "Dungeon War")

These cards are necessary for invading other kingdoms (see the section on Turn Details). You can play these during your turn.

1. Card Name
2. Card Text



### ●Open Card (1)

When you draw one of these cards, rather than putting it into your hand, show it to the other players, and follow the instructions written on it.

If you draw one of these cards during someone else's turn, that player's turn is temporarily halted while you follow the card's text. Once the card's effects are put into play, that player can resume his or her turn.

1. Card Name
2. Card Text





## Landmakers and Mercenaries

When you use Character Cards for Quests, Development, or any other action, they can be used in two different ways.

Characters that are placed in your own area are called "Landmakers". Landmakers remain in your area after your action, but will be Spent (placed horizontally). When a Landmaker is Spent, you cannot use it. Landmakers that haven't been Spent are Idle (placed vertically) and are ready for action.

Characters that are played from your hand for an action are called "Mercenaries". To use Mercenaries, you need to pay 1MG per 1 Mercenary. Once you have used a Mercenary for an action, they are discarded.

When the game refers to "characters", this refers to both Landmakers and Mercenaries.

## Gaining Coins and Payment

You gain Coins by taking it from the Stock, or other opponents. If an opponent doesn't have the number of Coins you're taking, just take all of their Coins.

After you've spent Coins, separate them from your hoard for the duration of your turn. In your turn's Closing, these spent Coins are passed to the opponent on your right side.

## Playing the Game

Turns proceed clockwise from the player who is going first. Each player's turn goes through the following steps:

1. Draw One Kingdom Card
2. Place a Landmaker
3. Perform an Action
4. Closing
5. Discard Excess Cards
6. Replenish Dungeon Cards

## Turn Details

### 1. Draw One Kingdom Card

Draw one card from the top of the deck. If you drew an Open Card, its effect is going into play immediately.

### 2. Place a Landmaker




You can place a Character Card to your area as Landmaker. You can have up to 3 Landmakers in your area. If you already have 3 Landmakers, you can not place Landmaker any more.

If you have any Landmakers who are Spent, return all of them to the Idle state now (i.e., turn them so they are vertical again).

### 3. Perform an Action

You may select one of the five actions below to perform. At this time you can play as many items as you wish. If you play a card from your hand, discard it afterwards.

### 3-1 Quest

The goal of this action is to clear out a dungeon room to claim this room for the player's kingdom. The player chooses one of the face-up Dungeon Card rooms, and looks at its Quest Level. Then, the player uses as many characters and items as they wish, adding up the total of . At least one character card must be used to perform a quest. The player then rolls a die, and adds this result to the total of . If this new total is equal to or higher than the room's Quest Level, then the quest succeeds, and the player takes this room, turns it upside down, and adds this land to her kingdom. If the total is less than the room's Quest Level, then the quest failed. If the player rolls a , it is an automatic failure. In any case, all characters and item cards are discarded.

#### •Used Card

If your Quest is successful, return the played Landmakers to your area as Spent. If you fail, all Landmakers are discarded. Items and Mercenaries are always discarded after a Quest.

#### •Rise Dungeon's Level

After you decide on a Dungeon to Quest, opponents can place up to 5 coins total on that card. Each coin raises the Dungeon's Quest Level by 1. Then you roll the die.

If you're successful, you keep these Coins that were used on the Dungeon along with the Dungeon card. If you fail, the Dungeon keeps the Coins and the new Quest Level. If the Dungeon Card is discarded, the Coins are returned to the Stock.



$$\begin{array}{l} \text{Dungeon} \\ \text{level} \\ 4 \end{array} + \begin{array}{l} 3 \\ \text{coins} \end{array} = \begin{array}{c} \text{Dungeon} \\ \text{level} \\ 7 \end{array}$$

### •Treasure Room

If a room has a Treasure icon,  the successful player gets that amount of Coins.




**Get !**



### 3-2 Development





The goal of this action is to develop one's own land. Developed lands often are worth more points or sometimes have new special effects once developed.

The player spends any number of character cards that they wish. To succeed, the total of the character's Wits  must equal or exceed the Quest Level of the room being developed. No dice are rolled. If a room is developed, turn it sideways. The Population of that Land is now the Developed Population total.



### 3-3 Aggression



The goal of this action is to attack another player's kingdom, and steal away their lands. In order to invade, you must play a card that allows an invasion in the description.


The Invader selects another player to attack. The Invader (first) and Defender (second) play as many Character and Item cards as they wish (Invader must use at least one character). The Defender isn't required to play a character; however not playing a character means that the Defender effectively has a  total of zero before the die roll. Each player rolls a die, and adds the result to the  total of their cards and effects. If the Invader has a higher , he succeeds. If it's a tie or lower, the Invasion fails. If either side rolls a  they automatically fail in their respective Invasion or Defense.




If the Invader succeeds, they can either claim the Land OR can take a number of coins equivalent to the Defender's Lands. You can only have 5 Lands, so discard if necessary. Conquered Lands that were Developed return to their Undeveloped state.

Landmakers used in a successful Invasion are returned to your area as Spent. If you fail, all Landmakers are discarded. In either case, all Items and Mercenaries used by both players are then discarded.

### 3-4 Headhunting

This action lets you headhunt an opponent's Landmaker to add them to your court, and plays much like regular Land invasions (only it uses  instead of  and uses Coins as a modifier and reward).

The Headhunter selects another player to attack. The Headhunter (first) and Defender (second) play as many Character and Item cards as they wish (Headhunter must use at least one character), and then can add Coins from their Hoard to increase their Level. The Defender isn't required to play a character; however not playing a character means that the Defender effectively has a  total of zero before the die roll.

Each player rolls a die, and adds the result to the  total of their cards and effects. If the Headhunter has a higher , he succeeds. If it's a tie or lower, the Headhunt fails. If either side rolls a  they automatically fail in their respective Headhunt or Defense. The Loser in this Headhunting confrontation takes all of the Coins that were spent by the Headhunter and the Defender.

Successful Headhunters can claim a Landmaker and add it to their Court. If they can't add it to their Court, they add it to their hand.

Landmakers used in a successful Headhunt are returned to your area as Spent. If you fail, all Landmakers are discarded. In either case, all Items and Mercenaries used by both players are then discarded.

### 3-5 Replenishment

This action lets you replenish your combat potential. Pay Coins to the Stock, then draw Kingdom Cards equal to the number of Coins you Spent (you can't have more than 5 cards in your hand).

### Things You Can Do in Your Turn

The following are Free Actions, and can be done during your turn.

- Rank Up
- Use Items and Facilities
- Use Character's Effect

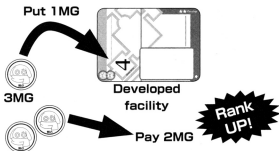
#### ●Rank UP

Developed Facilities can Rank Up for 3 Coins for benefits.

Pick a Facility in your arena that's been Developed, and place 1 Coin on it and 2 Coins in the Stock. Increasing the number of Rank Up Facilities provides benefits, which are listed on the following chart. Increasing the number of Rank Up Facilities maintains the benefits from the lower tier.

You can only Rank Up once per turn. If you lose to an Invasion, and your Rank Up Facility is taken by an opponent, the Coin on the Facility is returned to your hoard.

Number of Rank Upped Facilities	Benefits
1	On Replenishment, your cost to draw cards is lowered by 2 (in other words, up to 2 free cards).
2	Mercenary cost is reduced by 1.
3	Your Hand limit is increased by 1.
4	Your Population is increased by 30 (3★).



### ●Use Items and Facilities

The timing for Item and Facility Cards is written on them. If that card says "on your turn", you can use that card freely on your turn. Discard any cards that are used.

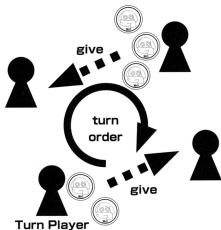
### ●Use Character's Effect

If a Character card has an effect, you can discard it to use that effect.

If a Character card has a coin symbol, you can discard it on your turn to gain 1 Coin. A Yellow Coin symbol means you take one 1 Coin from the Stock. A Black Coin symbol means you take 1 Coin from an opponent of your choosing.

## 4. Closing

Closing affects all players. Pass the Coins that you Spent in this turn to the player to your right, even if it's not your turn. After Closing, players cannot use or gain coins until the next player's turn.



## 5. Discard Excess Cards

If you have more than 5 cards in your hand, discard until you have 5 again.

## 6. Replenish Dungeon Cards

If there are 4 or fewer Dungeon Cards on the table, place additional cards from the Dungeon deck until there are 5 in play.

## Finishing the Game

If one of the following conditions are met at the end of a turn, the game ends. The Kingdom with the most points wins.

A kingdom reaches population of 100.

There are no more cards left in the Dungeon deck.

There are no more Coins in Stock.

If two or more players have the same population, the player with the most Coins is the winner.

## Discards and Decks

### ●Discard Order

The Player who is discarding cards during their turn can discard those cards in any order of their choosing.

### ●When the Deck Runs Out

If the Kingdom card deck runs out, reshuffle the discard pile and use it as the deck again.

## Order of Interruption

Some actions can interrupt the game, such as when opponents spend coins to Level Up a Dungeon during your turn. If two or more players want to interrupt an action at the same time, the player to your left has priority (with priority after then going clockwise).

## Credit

Game Design: Yoshiyuki Arai

Supervisor: Tohichiro Kawashima

Illustration: Carelessly, Koh Okamoto, Nagomi Ochiai

Graphic Design: Satoshi Ikeda, Naomi Nakagawa

Copyright 2009 Adventure Planning Service

## Rules Summary

**Draw 1 Kingdom card**



**Place Landmaker**



**Perform an Action**

**Use card's effect**

**Rankup once**



**Closing**



**Discard excess cards**



**Deplenish Dungeon Card**

**Player who get 10 stars first win.**

### Quest

Select one room and play characters.

If total of 🗡️ (warfare) plus a die roll sum is greater than or equal to the Dungeon level, you succeed.

Development

Select a facility and play characters.

Total of 🧠 (wit) must match or exceed level.

### Aggression

Select one player; both sides play characters.

Whoever gets higher total of 🗡️ (warfare) plus a die roll wins.

### Headhunting

Select one player; both sides play characters. Whoever gets a higher total of 🧠 (wit) plus a die roll wins.

### Replenishment

Pay Coins and draw Kingdom Cards equal numbers of paid Coins.

# 取り扱い説明書

ダンジョン・ウォー エクスパンション



ゲームの概要	2
内容物	2
ゲームの準備	2
場の説明	3
カードの種類	4
ランドメイカーと傭兵	6
コインの獲得と支払い	6
ゲームの進行	7
手番の詳細	7
ゲームの終了	15
捨て札と山札	15
割り込みの順番	15
ルールサマリー	16

## 注意書き

このゲームは、「ダンジョン・ウォー」の拡張パックです。ゲームを遊ぶには「ダンジョン・ウォー」が必要です。

3～5人 10歳以上 60分



## ゲームの概要

プレイヤーは、新たな国を建設する国王になります。強い国を造るためにはお金がかかります。お金を集めるためには、迷宮に潜って財宝を集めたり、街を大きくしたり、時には他国に攻め入って奪ったりしなくてはなりません。それらを実現するには優秀な人材を集めなくてはなりません。そのためにもお金は必要です。上手に資金繰りをしつつ、最初に100人の国民を集めたプレイヤーの王国が勝利します。

## 内容物

迷宮カード・・・16枚    取扱説明書（本書）・・・1冊  
王国カード・・・11枚    コイン（1MG）・・・32枚  
インストラクションカード・・・5枚

## ゲームの準備

『ダンジョン・ウォー』の迷宮カードと王国カードに、このセットの迷宮カードと王国カードをそれぞれ混ぜてよく切り、別々の山札にします。

迷宮カードを山札から5枚めくり、迷宮カード置き場に並べます。

各プレイヤーに王国カードを5枚とコインを2MG（メガゴールド）配ります。配ったカードにオープンカードがある場合、山札に戻し、手札が5枚になるように補充します。その後、山札を切りなおします。残ったコインはストックにまとめて置きます。

サイコロを振って、一番大きな目を出したプレイヤーがスタートプレイヤーになります。

# 場の説明



プレイヤーA

施設			ランドメイカー	

プレイヤーAの場

迷宮カード置き場

捨札	山札	部屋				

王国カード置き場

--	--

捨札 山札

ストック (コイン置き場)

○ ○ ○ ○ ○ ○



プレイヤーC

施設		

ランドメイカー

--	--

プレイヤーCの場

ランドメイカー	
施設	

プレイヤーBの場



プレイヤーB

## カードの種類

### 1. 迷宮カード

中央に並んでいるときは迷宮の部屋で、自分の場にあるときは、王国の施設になります。施設の★1つにつき、王国の人口が10人増えます

- ①迷宮レベル
- ②部屋名：部屋のカード名
- ③財宝：獲得できるコインの枚数
- ④施設名：施設のカード名
- ⑤人口
- ⑥発展したときの人口
- ⑦施設の効果

自分の場に施設として置かれている場合、この効果を使うことができます。



### 2. 王国カード

#### ●キャラクターカード（7枚）

キャラクターには、ㄣ（武勇）と㊦（才覚）の値があり、それぞれ役割が異なります。

- ①カード名
- ②武勇
- ③才覚
- ④キャラクターの効果
- ⑤コインマーク

コインマークの付いているキャラクターを手札から捨てることで、コインを1枚獲得します

（手番の詳細を参照）。



## ●アイテムカード（3枚）

キャラクターをサポートするカードです。特に書かれていない限り、自分の手番に出すことができます。

- ①カード名
- ②カードテキスト



## ●SPカード

（このセットには入っていません）

他の国を侵略するときに必要なカードです（手番の詳細を参照）。自分の手番に出すことができます。

- ①カード名
- ②カードテキスト



## ●オープンカード（1枚）

このカードを引いた場合、手札に入れずに、カードを他のプレイヤーに見せて、テキストに書かれている指示に従います。

自分の手番以外でこのカードを引いた場合は、手番プレイヤーの行動を一旦中断して、テキストの指示に従います。テキストの効果を適用したら、再び手番プレイヤーの行動を続けます。

- ①カード名
- ②カードテキスト



## ランドメイカーと傭兵

キャラクターカードを「探索」や「発展」などのアクションで使うとき、2通りの使い方ができ、それぞれ呼び方が違います。

自分の場に置いて使うキャラクターカードを、「ランドメイカー」と呼びます。ランドメイカーをアクションで使った場合、自分の場に置かれたままになります。また、ランドメイカーには「未行動」（縦向き）と「行動済み」（横向き）の状態があります。行動済みのランドメイカーは、アクションで使うことができません。

アクションで手札から出すキャラクターカードを、「傭兵」と呼びます。傭兵を出すにはコインが必要で、傭兵1枚につき1MG支払います。傭兵として出したカードは、アクションが終わった後に捨て札にします。

なお、単に「キャラクター」と呼ぶ場合は、ランドメイカーと傭兵の両方のことを指します。

## コインの獲得と支払い

通常、コインを獲得する場合は、ストックにあるコインを取ります。施設の効果などで他のプレイヤーからコインを獲得する場合は、そのプレイヤーが持っているコインを取ります。もし、相手の持っているコインが獲得するコインより少ない場合、相手の持っているコインを全て取ります。

コインを支払う場合、支払いに使ったコインであることが分かるように一旦脇に避けておきます。手番の行動が終わった後、「決算」のタイミングで脇に避けておいたコインを右隣のプレイヤーに渡します。

## ゲームの進行

スタートプレイヤーから、時計回りで手番が回ります。各プレイヤーは、自分の手番を以下の手順で進めていきます。

1. 山札から王国カードを1枚引く
2. ランドメイカーの配置
3. アクションを1つ起こす
4. 決算
5. 手札を調整する
6. 迷宮カードを補充する

## 手番の詳細

### 1. 山札から王国カードを1枚引く

王国カードの山札の上から1枚カードを引きます。引いたカードの中にオープンカードが含まれていた場合、すぐに効果を適用します。

### 2. ランドメイカーの配置

手札にあるキャラクターを1枚選び、自分の場に置くことができます。ランドメイカーは自分の場に3枚まで置くことができます。すでに3枚置いてある場合は、それ以上置くことができません。

自分の場にある行動済みのランドメイカーがあれば、全て未行動にします。

### 3. アクションを1つ起こす

次の5つのうちから1つ選んで、アクションを起こすことができます。この時、アイテムを何枚でも出すことができます。

手札から出したカードは捨て札にします。

### 3-1. 探索

モンスターが棲む迷宮を探索するアクションです。

迷宮カード置き場に並んでいる部屋を1枚選び、キャラクターを好きな枚数出します。出したキャラクターの\を合計して、サイコロを振ります。出た目を\の合計に加えた結果が迷宮レベル以上であれば成功となり、部屋を施設として手に入れます。結果が迷宮レベル未満の場合は失敗です。また、振ったサイコロの目が■の場合は必ず失敗です。

手に入れた施設は自分の場に並べて置きます。施設は5枚まで自分の場に置くことができます。施設を手に入れたときに6枚以上になってしまう場合、すでにある施設を1枚捨て札にします。

#### ●探索に使ったカード

成功した場合、出したランドメイカーを行動済みで自分の場に戻します。失敗した場合、出したランドメイカーを捨て札にします。

手札から出した傭兵やアイテムは、成功失敗に関わらず、すべて捨て札にします。

#### ●迷宮のレベルを上げる

手番プレイヤーが探索する部屋を選んだ後、他のプレイヤーは選ばれた迷宮カードの上にコインを乗せることができます。1枚の迷宮カードには最大5枚までコインを乗せることができます。迷宮カードにコインが乗っている間、部屋の迷宮レベルはコインの枚数×1レベル上昇します。全てのプレイヤーがコインを乗せるか乗せないかを決めた後、手番プレイヤーはサイコロを振ります。

探索に成功した場合、手番プレイヤーは迷宮カードと一緒にカードの上に乗っているコインを獲得します。

探索に失敗した場合、カードの上に乗っているコインはそのままにします。迷宮レベルも上がったままです。迷宮カードが捨て札になるとき、カードの上に乗っているコインはストックに戻します。





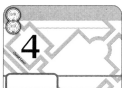
迷宮レベル

迷宮レベル    コイン

$$4 + 3 \text{ 枚} = 7$$

### ●財宝部屋

探索に成功した部屋に財宝（) が書かれている場合、 1 つにつき 1 MG をストックから獲得します。



**獲得！**



### 3-2. 発展

自分の国の施設を発展するアクションです。

キャラクターを好きな枚数出し、その●を合計します。合計値が迷宮レベル以上になる自分の場にある発展前の施設を 1 枚選び、施設を横向きにします。これで施設は発展したことになり、人口が「発展したときの人口」になります。

### 3-3. 侵略

他のプレイヤーの国を侵略するアクションです。

この行動は、「侵略を行える」と書かれたカードを使った場合のみ可能です。

手番プレイヤー（攻撃側）は、他のプレイヤー（防御側）を選びます。攻撃側はキャラクターとアイテムを好きな枚数出し、その\を合計します。次に、防御側も同様にカードを出し、その\を合計します。お互いにカードを出したら、攻撃側がサイコロを振り、次に防御側がサイコロを振ります。それぞれのプレイヤーは、出た目に自分の\の合計値に加え、その結果を比較します。

結果が攻撃側の方が大きい場合は、攻撃側の勝ちとなります。攻撃側は施設を1枚か、防御側の施設×1MGを防御側から獲得します。施設を獲得して施設の上限を超えてしまう場合は、自分の施設を1枚選んで捨て札にします。また、発展している施設を獲得した場合は、発展前に戻します。結果が同じか、防御側の方が大きい場合は防御側の勝ちとなり、お互いに何も獲得しません。

攻撃側がサイコロで●を振った場合、必ず防御側の勝ちとなります。攻撃側が■を振らず、防御側が●を振った場合は、必ず攻撃側の勝ちとなります。

なお、攻撃側は必ずキャラクターを出さなくてはなりません。防御側はキャラクターを出さなくてもかまいませんが、\の合計は0として解決します。

#### ●侵略に使ったカード

勝ったプレイヤーは、ランドメイカーを行動済みで場に戻します。負けたプレイヤーは、ランドメイカーを捨て札にします。いずれのプレイヤーも、手札から出した傭兵やアイテムは全て捨て札にします。

### 3-4. 引抜

他国の人材を引き抜くアクションです。

手番プレイヤー（攻撃側）は、他のプレイヤー（防御側）を選びます。攻撃側はキャラクターを好きな枚数出し、その㊦を合計します。この時、好きな枚数のコインを一緒に出すことができます。出したコインの枚数分、㊦の合計が上昇します。次に防御側も同様にカードとコインを出し、その㊦を合計します。お互いにカードを出したら、攻撃側がサイコロを振り、次に防御側がサイコロを振ります。それぞれのプレイヤーは、出た目に自分の㊦の合計値に加え、その結果を比較します。

結果が攻撃側の方が大きい場合は、攻撃側の勝ちとなり、攻撃側はランドメイカー1枚を防御側から獲得します。獲得したランドメイカーは未行動にして自分の場に置きます。ランドメイカーを置けない場合は、手札に加えます。結果が同じか、防御側の方が大きい場合は、防御側の勝ちとなります。

負けた方のプレイヤーは、お互いに出したコインを全て獲得します。

攻撃側がサイコロで●を振った場合、必ず防御側の勝ちとなります。攻撃側が□を振らず、防御側が●を振った場合は、必ず攻撃側の勝ちとなります。

なお、攻撃側は必ずキャラクターを出さなくてはなりません。防御側はキャラクターを出さなくてもかまいませんが、㊦の合計は0として解決します。

#### ●引抜に使ったカード

勝ったプレイヤーは、ランドメイカーを行動済みで場に戻します。負けたプレイヤーは、ランドメイカーを捨て札にします。いずれのプレイヤーも、手札から出した傭兵やアイテムは全て捨て札にします。

### 3-5. 補給

不足している戦力を補給するアクションです。

好きな枚数のコインを支払います。支払ったコイン×1枚のカードを王国カードの山札から引きます。

#### 手番中にできること

アクションを行なう他に、次のことが自分の手番中にできます。

- ・ランクアップ
- ・アイテムや施設を使う
- ・キャラクターの効果を使う

#### ●ランクアップ

発展している施設をさらにランクアップすることで、様々な特典を得ることができます。ランクアップには3MGが必要です。

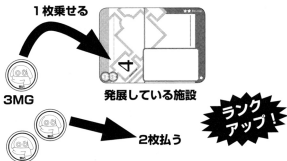
自分の場にある発展している施設を1枚選びます。選んだ施設の上に1MGを乗せ、さらに2MG支払うことで施設はランクアップしたことになります。

自分の場にあるランクアップした施設の枚数により、ランクアップ表にある特典を得ることができます。なお、ランクアップした施設の枚数が増えても、より少ない枚数の特典は継続して得ることができます。

ランクアップした施設が「侵略」で他のプレイヤーに取られたり、捨て札にした場合、カードの上に乗っているコインは自分の手持ちのコインに戻します。ランクアップは自分の手番中であればいつでもできますが、1手番に1回しかできません。

## ランクアップ表

ランクアップした施設	特典
1	「補給」するとき、カードを引くために必要なコインが2MG減る
2	傭兵を出すために必要なコインが1MG減る
3	手札の上限が1枚増える
4	自分の人口が30人（★3個）増える



### ●アイテムや施設を使う

アイテムや施設には使用するタイミングが書かれています。その中で、「自分の手番中に使う」と書かれているカードは、自分の手番中であればいつでも使うことができます。使ったアイテムは、捨て札にします。

### ●キャラクターの効果を使う

効果の書かれているキャラクターを自分の手番に手札から捨て札にすることで、その効果を使えます。

コインマークの付いているキャラクターを自分の手番に手札から捨て札にすることで、コインを1枚獲得できます。コインは、マークが黄色であればストックから獲得し、黒であれば他のプレイヤー1人から獲得します。

#### 4. 決算

手番中にコインを支払っている場合、支払った分のコインを自分の右隣のプレイヤーに渡します。

決算は手番以外のプレイヤーも行ないます。手番以外のプレイヤーがコインを支払っていれば、同様にそのプレイヤーの右隣のプレイヤーにコインを渡します。

決算が終わった後は、コインを使ったり、獲得したりできません。



#### 5. 手札を調整する

手札が6枚以上ある場合、5枚になるように余分なカードを選んで捨て札にします。

#### 6. 迷宮カードを補充する

場に置かれている迷宮カードが4枚以下の場合、5枚になるように迷宮カードの山札からめくります。

## ゲームの終了

次の何れかの条件を満たしたとき、手番プレイヤーの手番でゲームが終了します。そのときに、最もポイントの高い王国が勝利します。

- ・いずれかの王国の人口が100人以上になったとき
- ・迷宮カードの山札がなくなったとき
- ・ストックにあるコインがなくなったとき

人口が同じ場合は、最も多くのコインを持っている王国が勝利します。

## 捨て札と山札

### ●捨て札の順番

捨て札の順番を決めるときは、その手番に使われたカード全てを手番プレイヤーが順番を決めて捨て札にします。

### ●山札がなくなったら

王国カードの山札がなくなったら、捨て札のカードを切り直して新しい山札にします。

## 割り込みの順番

アイテムを使ったり、「探索」で迷宮のレベルを上げたりなど、手番以外のプレイヤーが手番プレイヤーの行動に割り込む場合があります。割り込む順番を決める場合、手番プレイヤーの左隣のプレイヤーから順番に行動を行ないます。

## クレジット

ゲームデザイン：荒井由行

監修：河嶋陶一朗

イラスト：うっかり、岡本晃、落合なごみ

グラフィックデザイン：イケダサトシ、中川奈緒美

©2009 Adventure Planning Service

王国カードを1枚引く



ランドメイカーを配置する



アクションを起こす  
カードの効果を使う  
ランクアップを1回する



決算



手札の調整



迷宮カードの補充

## 探索

部屋を1枚選んで、キャラクターを出す。

ㄨ（武勇）+サイコロが迷宮レベル以上なら成功。

## 発展

施設を1枚選んで、キャラクターを出す。

◎（才覚）が迷宮レベル以上なら発展。

## 侵略

プレイヤーを1人選び、お互いにキャラクターを出す。

ㄨ（武勇）+サイコロが大きい方が勝ち。

## 引拔

プレイヤーを1人選び、お互いにキャラクターを出す。

◎（才覚）+サイコロが大きい方が勝ち。

## 補給

払ったコイン×1枚の王国カードを山札から引く。

最初に★10個集めた人の勝ち！