

■ターン

ヒーローフェイズ

1) HPの確認

- ・HPが0の場合、回復カトーンを消費し、回復値だけHPを回復させる（回復ルール参照）。

2) 以下のいずれかを行う。

- a)移動してから攻撃 b)攻撃してから移動 c)移動を2回

探索フェイズ

- ・ヒーローが未探索エッジに到達していない場合、敵役フェイズに移行する。

- ・そうでない場合、以下のステップを実行する。

- 1) 洞窟タイルを引き、配置する。
- 2) 新しいタイルにモンスターを配置する。

敵役フェイズ

- 1) 探索フェイズでタイルを置いていないか▲のタイルを置いたなら、遭遇カードを引きプレイする。

- 2) すでにプレイされている敵役を起動する。

- 3) 遭遇カードのモンスターや罠を、自分が引いた順に起動する。

- ※同名のモンスターが複数プレイされている場合、その全てを起動する。

■戦闘の手順

1) 目標を指定する

- ・パワーに指定された距離内にいる敵を指定する。
- ・距離を数える際、タイルは斜めに数えられないことに注意。

2) 攻撃する

- ・ダイスを振り、[出目+使用したパワーの攻撃ボーナス]≥[目標のAC]であれば攻撃が命中する。

3) ダメージ

- ・使用したパワーのダメージ値と同じだけ、目標にダメージを与える。
- ・HPが0になったら、「モンスターを倒す」処理を行う。

■パワー

無限回パワー

- ・何度でも使用できる。

1日毎パワー

- ・使用した後にパワーカードを裏返す。
- ・何らかの効果でカードが表返されるまで再使用できない。

汎用パワー

- ・使用してもアクションを消費しない。
- ・使用した後にパワーカードを裏返す。
- ・何らかの効果でカードが表返されるまで再使用できない。

■新しいタイルとモンスターの配置

- ・新しいタイルの三角印を、いま自分がいる未探索エッジに接するように配置する。

- ・モンスターカードを1枚引き、手番プレイヤーの前に置く。

- ・このモンスターは手番プレイヤーがコントロールしていることを示す。

- ・対応するフィギュアを新しいタイルのキノコ群生マスに配置する。

- ・すでにコントロールしているモンスターを引いた場合、カードを引き直す。

■移動

- ・1回の移動で移動速度と同じマス数移動できる。斜め移動も可。

- ・壁、モンスターのあるマスは通過も停止もできない。

- ・他のヒーローのいるマスは通過はできるが停止はできない。

■状態異常

移動不能

- ・移動不能状態である間、移動速度が0になる。

- ・何らかの効果でフィギュアの位置を変更することは可能。

- ・そのヒーローのヒーローフェイズの終了時に移動不能マーカーを除去する。

毒

- ・ヒーローフェイズの開始時（宝物の使用や回復カトーンの使用の前）に1ダメージを受ける。

- ・そのヒーローのヒーローフェイズの終了時にダイスを振り、10以上が出れば毒マーカーを除去する。

■モンスターを倒す

- ・倒されたモンスターのフィギュアをボードから除去する。

- ・そのモンスターをコントロールしていたプレイヤーは、モンスターカードを経験点パイルに捨てる。

- ・同名のモンスターが複数いる場合、手番プレイヤーがコントロールしているカードを捨てる。

- ・手番プレイヤーがそのモンスターをコントロールしていない場合は、時計回りに一番近いプレイヤーがコントロールしているカードを捨てる。

- ・モンスターを倒したプレイヤーは宝物カードを1枚引く（1ターンに何体倒しても宝物は1枚のみ）。

■ヒーローが倒される

- ・ヒーローのHPが0になった場合、フィギュアを横に倒し、以下のルールを適用する。

- ・パワーやアイテムを使用できず、状態異常は解除されない。ただし、それ以上ダメージを受けることはない。

- ・モンスターは倒されたヒーローを無視する。

- ・そのヒーローのターンが回ってくる前にHPを回復できれば、次の手番で通常通り行動できるようになる。

■回復ルール

- ・自分のヒーローフェイズ開始時にHPが0だった場合、以下の処理を行う。

- ・回復カトーンを1個消費し、ヒーローの回復値だけHPを回復させる。

- ・回復カトーンが残っていない状態でさらに回復カトーンを消費しなければならなくなった場合、プレイヤー全員がゲームに敗北する。

■その他のアクション

物を捨てる／拾う

- ・物を拾う／捨てるには、そのマスに隣接して宣言するだけでよい。
- ・アクションは消費せず、物はいくつでも持ち歩くことができる。

物の破壊

- ・物がACとHPを持つ場合、攻撃を行いHPを0にすることによって破壊できる。

罠の解除

- ・罠があるタイルにいるヒーローは、攻撃を行う代わりに罠の解除を行える。
- ・ダイスを振り、その罠の解除値以上の出目を出せば解除できる。

ダンジョンからの脱出

- ・ヒーローフェイズの終了時に、指定された場所にいればダンジョンから脱出できる。
- ・特に指定がない限り、ダンジョンを1度脱出したら2度と戻ってこれない。
- ・ただし、[脱出したヒーローの敵役フェイズのみ実行する](#)。

■モンスターデッキ

- ・モンスターはカードに示された戦術通りに行動する。
- ・戦術を上から見ていき、当てはまる状況の行動を1回のみ行う。
- ・全ての状況が当てはまらない場合、一番最後の行動を行う。
- ・モンスターが新たなタイルに移動する場合、群生キノコマスに移動させる。
- ・空いている群生キノコマスがない場合は、そのタイルの任意の場所に移動させる。

■遭遇デッキ

- ・「君のヒーロー」「行動中のヒーロー」と書かれたカードは、カードを引いたプレイヤーのヒーローに影響を与える。

※遭遇カード以外の効果で「行動中のヒーロー」とある場合は、手番プレイヤーのヒーローが影響を受ける。

- ・罠を引いた場合、君のヒーローのいるマスに罠マーカーを置く。その後、君の前にカードを置き、(モンスター同様)君がコントロールしていることを表す。
- ・すでにそのマスに罠がある場合は遭遇カードを引き直す。

■宝物デッキ

- ・自分のヒーローに適用されている宝物カードが複数ある場合、その効果は全て重複する。
- ・ただし、「攻撃」「防御」のボーナスを与える宝物は、それぞれ1つずつしか効果を適用できない。
- ・「幸運」の宝物は、引いたら即座に効果を適用し、カードを捨てる。
- ・「アイテム」の宝物は、引いた時に誰が所有するかを決定する。
- ・1度所有者を決めた宝物は、他人に渡すことはできず、所有者にその効果を発揮し続ける。

■経験点

- ・モンスターを倒したら、モンスターカードを経験点パイルに置く。
- ・この経験点パイルは全てのプレイヤーが共有する。
- ・経験点には以下の使い方がある。

遭遇カードのキャンセル

- ・遭遇カードを引いた際に、経験点を5点支払うことにより、遭遇カードの効果を無視する。
- ・余分に経験点を支払った場合、余分に支払った分は失われてしまう。

レベルアップ

- ・ダイスロールで20を出した場合、そのヒーローは経験点を5点支払うことで2レベルに成長できる。
- ・キャラカードを2レベルの面にし、新しい1日毎パワーを1枚獲得する。

■ターン

ヒーローフェイズ

- 【1】 君のヒーローのHPが0の場合、回復カートを消費する。
- 【2】 以下のいずれかを行う。
 - ・移動してから攻撃
 - ・攻撃してから移動
 - ・移動を2回行う

探索フェイズ

- ・君のヒーローが未探索エッジに到達している場合のみ行う。
- ・新しい洞窟タイルを配置し、新しいタイルにモンスターを配置する。

敵役フェイズ

- 【1】 探索フェイズでタイルを置いていないか▲のタイルを置いたなら、遭遇カードを引きプレイする。
- 【2】 すでにプレイされている敵役を起動する。
- 【3】 君がプレイしているモンスターと罨を、引いた順に起動する。
※同名のモンスターが複数プレイされている場合、全て起動する。

■移動

- ・1回の移動で移動速度と同じマス数移動できる。斜め移動も可。
- ・壁、モンスターのあるマスは通過も停止もできない。
- ・他のヒーローのいるマスは通過はできるが停止はできない。
- ・目標までの距離を数える場合、**タイルは斜めに数えられない**。

■アイテム

- ・宝物カードを複数所持している場合、その効果は全て重複する。
- ・ただし、「攻撃」「防御」にボーナスを与える宝物は、それぞれ1つずつしか効果を適用できない。

■状態異常

移動不能

- ・移動速度が0になる。
- ・君のヒーローフェイズの終了時に解除。

毒

- ・君のヒーローフェイズの開始時に1ダメージを受ける。
- ・君のヒーローフェイズの終了時にダイスを振る。10以上で解除。

■経験点の使用法

遭遇カードのキャンセル（5点）

- ・遭遇カードを引いた際に、遭遇カードの効果を無視する。

レベルアップ（5点）

- ・ダイスロールで20を出したヒーローが2レベルに成長できる。
- ・キャラカードを2レベルの面にし、新しい1日毎パワーを1枚獲得する。

※余分に経験点を支払った場合、余剰分は失われる。

■その他のアクション

物を捨てる／拾う

- ・物を拾う／捨てるには、そのマスに隣接して宣言するだけでよい。
- ・アクションは消費せず、物はいくつでも持ち歩くことができる。

物の破壊

- ・物がHPを持つ場合、攻撃することによって破壊できる。

罨の解除

- ・罨があるタイルにいるヒーローは、攻撃の代わりに罨の解除を行える。
- ・ダイスを振り、その罨の解除値以上の出目を出せば解除できる。

■ターン

ヒーローフェイズ

- 【1】 君のヒーローのHPが0の場合、回復カートを消費する。
- 【2】 以下のいずれかを行う。
 - ・移動してから攻撃
 - ・攻撃してから移動
 - ・移動を2回行う

探索フェイズ

- ・君のヒーローが未探索エッジに到達している場合のみ行う。
- ・新しい洞窟タイルを配置し、新しいタイルにモンスターを配置する。

敵役フェイズ

- 【1】 探索フェイズでタイルを置いていないか▲のタイルを置いたなら、遭遇カードを引きプレイする。
- 【2】 すでにプレイされている敵役を起動する。
- 【3】 君がプレイしているモンスターと罨を、引いた順に起動する。
※同名のモンスターが複数プレイされている場合、全て起動する。

■移動

- ・1回の移動で移動速度と同じマス数移動できる。斜め移動も可。
- ・壁、モンスターのあるマスは通過も停止もできない。
- ・他のヒーローのいるマスは通過はできるが停止はできない。
- ・目標までの距離を数える場合、**タイルは斜めに数えられない**。

■アイテム

- ・宝物カードを複数所持している場合、その効果は全て重複する。
- ・ただし、「攻撃」「防御」にボーナスを与える宝物は、それぞれ1つずつしか効果を適用できない。

■状態異常

移動不能

- ・移動速度が0になる。
- ・君のヒーローフェイズの終了時に解除。

毒

- ・君のヒーローフェイズの開始時に1ダメージを受ける。
- ・君のヒーローフェイズの終了時にダイスを振る。10以上で解除。

■経験点の使用法

遭遇カードのキャンセル（5点）

- ・遭遇カードを引いた際に、遭遇カードの効果を無視する。

レベルアップ（5点）

- ・ダイスロールで20を出したヒーローが2レベルに成長できる。
- ・キャラカードを2レベルの面にし、新しい1日毎パワーを1枚獲得する。

※余分に経験点を支払った場合、余剰分は失われる。

■その他のアクション

物を捨てる／拾う

- ・物を拾う／捨てるには、そのマスに隣接して宣言するだけでよい。
- ・アクションは消費せず、物はいくつでも持ち歩くことができる。

物の破壊

- ・物がHPを持つ場合、攻撃することによって破壊できる。

罨の解除

- ・罨があるタイルにいるヒーローは、攻撃の代わりに罨の解除を行える。
- ・ダイスを振り、その罨の解除値以上の出目を出せば解除できる。