

# だんだんダンジョン

## DOWN DOWN DUNGEON

■1～6人 ■20分 ■8歳以上

ついにだんだんダンジョンの入口にたどり着きました！この中の構造は入るたびに変わり、だんだん全容が明らかになっていくといいます。モンスターと出会わず、たくさんの財宝を持って無事に帰りましょう！

### 内容物

個人ボード 6枚

洞窟面

ダンジョン面



タイル20種類×6セット



裏 カード 20枚 表



ドラゴンプレート 11枚



ダンジョンプレート 1枚



点数チップ 35枚



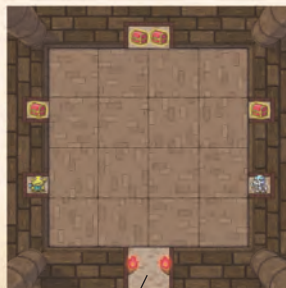
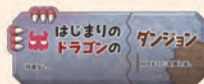
### ゲームの準備

好きなドラゴンプレート1枚と好きな面のダンジョンプレート1枚を組み合わせ、並べます。初回ゲームでは、「はじまりのドラゴンの」のドラゴンプレート、「ダンジョン」の面のダンジョンプレートをおすすめします。

選ばなかったドラゴンプレートは箱にしまってください。カードをよく混ぜ、裏向きの山にしてテーブル中央に置きます。

各自、裏面が同じ色のタイル20枚のセットと、ランダムに個人ボード1枚を受け取ります。タイルは表向きで自分の前に並べます。個人ボードはダンジョンプレートに対応する面にして、自分の前に置きます。

最近冒険をした人がリーダーとなります。いなければ適当な方法で決めてください。



入口



## ゲームの流れ

ゲームは通常16ラウンドを行い、その後得点計算へ移ります。最も点数の高い人が勝者です。

### ■ラウンドの流れ

ラウンドでは、カードの公開とタイルの配置を行います。

### ■カードの公開

リーダーは、カードの山から1枚をめくり、全員に見えるよう公開します。公開したカードは、山の隣に重ねて置きます。ドラゴンのカードをめくった場合は、ドラゴンプレートに従って様々な効果が発生します。  
「ドラゴンプレートの詳細(P3)」を参照してください。

### ■タイルの配置

各自、公開されたカードと同じ内容のタイルを自分のタイルから探し出し、自分の個人ボードに配置します。配置は全員が同時に行います。  
※タイルを配置する前に、他の人の個人ボードを見てはいけません。

〈配置の制限〉ダンジョンプレートの面を確認します。



#### ダンジョン面

全てのラウンドで配置箇所に制限はなく、好きなマスに配置することができます。



#### 洞窟面

1ラウンド目は入口と接しているどちらかのマスに配置します。その後は、既に配置したタイルに縦か横で隣接するように配置してください。

※「隣接」とは、タイルの辺と縦か横で接していることを示します。道が通っているかどうかは関係ありません。  
※個人ボードのマスに合うようにタイルを配置してください。タイルを回転させてもかまいません。一度配置したタイルは以降動かさません。

### ■ラウンド終了

これで1ラウンド終了です。個人ボードがタイルで埋まるまで(通常は16回)ラウンドを繰り返します。

### ゲーム終了

個人ボードが全て埋まったら、得点計算を行います。入口から繋がっている財宝1個につき1点、入口から繋がっているモンスター1体につき-2点です。ドラゴンプレートによる点数も加味して計算してください。最も点数が高い人が勝者となります。同点の場合は、勝利を分かち合います。

※「繋がっている」とは、壁で隔てられることなく道が通っていることを指します。繋がっている財宝とモンスターに対して、その全てと1回ずつ出合います。

※点数を数えるのが難しい場合は、点数チップを使用してください。

巻末のハイスコアを参照し、今回の勝者の点数が既に書かれている点数を上回っていたなら、その右側に氏名と点数を記録してください。挑戦の歴史に名を刻みましょう。

(例)



① 財宝×11

② モンスター×3

5得点

### 1人で遊ぶ場合

1人で遊ぶ場合もルールに変更はありません。

ハイスコアに挑戦し、最高記録を更新したら、ダンジョン名(洞窟名)に「#だんだんダンジョン」を添えて、SNSでシェアしてください。



## ドラゴンプレートの詳細

### ドラゴン



### ドラゴンの卵



### はじまりのドラゴンの

このドラゴンは効果を持ちません。ドラゴンの点数は通常通り-2点です。

### ほ 吼えたけるドラゴンの

ドラゴンのタイルに上下左右で隣接している各モンスターの点数は(-2点ではなく)-4点になります。個人ボードの小部屋に隣接しているなら、そのモンスターも含めます。

### 欲深いドラゴンの

ドラゴンのタイルに上下左右で隣接している各財宝の点数は(1点ではなく)2点になります。個人ボードの小部屋に隣接しているなら、その財宝も含めます。最奥の小部屋の財宝は、隣接しているものだけを含めます。

### ドラゴンを<sup>す</sup>続けるものの

ドラゴンの点数は(-2点ではなく)-4点です。

### 降り立つドラゴンの

ドラゴンのタイルを配置するとき、既に配置してあるドラゴン以外のタイルを1枚選びます。そのタイルを取り除き、そこにドラゴンのタイルを配置します。

※ドラゴンのタイルを配置するとき、まだ他のドラゴン以外のタイルが配置されていないなら、この処理を行わず、通常のルールに従ってドラゴンのタイルを配置します。

### 荒ぶるドラゴンの

ドラゴンのタイルを配置したとき、隣接しているタイルを1枚選びます。そのタイルを裏返して通行不能なマスにします。

※ドラゴンのタイルを配置したときに、隣接しているタイルがないなら、この処理は行いません。

### 惑わしのドラゴンの

ドラゴンのタイルを配置したとき、隣接しているタイルを1枚選びます。そのタイルを時計回りに90度回転させます。

※ドラゴンのタイルを配置したときに、隣接しているタイルがないなら、この処理は行いません。

### いつく 愛しむドラゴンの

ドラゴンの卵に隣接して、かつ繋がっているドラゴンの点数は(-2点ではなく)2点になります。

### ものまねドラゴンの

ドラゴンの点数は(-2点ではなく)、ドラゴンのタイルに隣接している、ドラゴン以外のモンスターと財宝の点数の合計に等しくなる。個人ボードの小部屋に隣接しているなら、そのモンスターや財宝も含めます。最奥の小部屋の財宝は、隣接しているものだけを含めます。

### せっかちなドラゴンの

ドラゴンのタイルを配置したあと、得点計算を行います。入口から繋がっている財宝は1個1点、入口から繋がっているモンスターは1体-2点です。タイルのないマスは通行不能なマスとみなします。得点はメモしておき、ゲーム終了時に合算します。得点計算後もゲームを続けます。複数回得点計算が発生することもあります。

### 不思議な

ドラゴンのカードが公開されたとき、ドラゴンプレートをランダムに1枚選び、「不思議な」ドラゴンプレートと入れ替えます。新たなドラゴンプレートに従って、効果を処理します。この時点で、ダンジョン名(洞窟名)が明らかになります。これがハイスコアで参照する名称になります。

## ハイスコア

| ダンジョン名           | 氏名/点数 | 氏名/点数 | 氏名/点数 |
|------------------|-------|-------|-------|
| はじまりのドラゴンのダンジョン  | /     | /     | /     |
| 吼えたけるドラゴンのダンジョン  | /     | /     | /     |
| 欲深いドラゴンのダンジョン    | /     | /     | /     |
| ドラゴンを統べるもののダンジョン | /     | /     | /     |
| 降り立つドラゴンのダンジョン   | /     | /     | /     |
| 荒ぶるドラゴンのダンジョン    | /     | /     | /     |
| 惑わしのドラゴンのダンジョン   | /     | /     | /     |
| 愛しむドラゴンのダンジョン    | /     | /     | /     |
| ものまねドラゴンのダンジョン   | /     | /     | /     |
| せっかちなドラゴンのダンジョン  | /     | /     | /     |

| 洞窟名           | 氏名/点数 | 氏名/点数 | 氏名/点数 |
|---------------|-------|-------|-------|
| はじまりのドラゴンの洞窟  | /     | /     | /     |
| 吼えたけるドラゴンの洞窟  | /     | /     | /     |
| 欲深いドラゴンの洞窟    | /     | /     | /     |
| ドラゴンを統べるものの洞窟 | /     | /     | /     |
| 降り立つドラゴンの洞窟   | /     | /     | /     |
| 荒ぶるドラゴンの洞窟    | /     | /     | /     |
| 惑わしのドラゴンの洞窟   | /     | /     | /     |
| 愛しむドラゴンの洞窟    | /     | /     | /     |
| ものまねドラゴンの洞窟   | /     | /     | /     |
| せっかちなドラゴンの洞窟  | /     | /     | /     |

🎮 ゲームデザイン: Reiner Knizia 🐱 アートワーク: たかみまこと

✦ 編集: 郡山喜彦、岡野翔太 ✦ 制作: ForGames

✦ スペシャルサンクス: スーミ、ぽか三



<https://forgames.jp> 東京都港区南青山2-2-15

お問い合わせ

内容物の欠品、ルールの不明点に関する質問については、  
<https://forgames.jp/> のお問い合わせフォームからご連絡ください。

©2025 ForGames

© Dr. Reiner Knizia, 2025. All rights reserved.