

ファンタジーカードゲーム



モンスター メーカー



ゲームデザイン 鈴木銀一郎

イラスト 九月姫

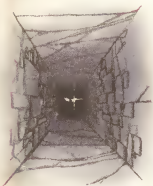
25 DRAGON



ドラゴン

ドラゴンよ
行って
あの子を
邪魔しておやり！

30 CORRIDOR



回廊

回廊カードを使って、ダンジョン
(地下の迷宮)を進んでいき、
宝をもって帰るのだ。
だけど、
モンスターカードで、
邪魔したり、邪魔されたり。

60+2 FIGHTER



戦士 ティアーネ

立ちはたかるモンスターは
たおさなければ、前に進めない。
戦士ティアーネ
スーパーヒロインよ、
剣をとり、ドラゴンをたおすのだ。

300 GOLD



失われた王冠

ルールは簡単だけど、
ゲームは逆転また逆転。
宝は発見したけれど
果たして、ダンジョンから
もどれるか。

カード150枚

定価2000 GOLD

流通センター
取扱品
価格 2000円

発売元 翔企画
東京都千代田区神田神保町2-10

モンスターメーカー 説明書

1. どんなゲームか

「回廊カード」を使ってダンジョン（地下の迷宮）の中を
進んで行き、「トレジャーカード」の宝をとってくるゲー
ムです。相手の進行は「モンスターカード」で邪魔をす
ることができます。「モンスターカード」を出されたら、「キャ
ラクターカード」を使って戦い、モンスターをたおさなけ
ればなりません。

ぶじにダンジョンからもどれば宝の賞金(ゴールド)がもら
えます。さらに、一番はやくもどったプレイヤーは「プ
ライズカード」を1枚引いて、その賞金ももらうことがで
きます。

「トレジャーカード」が「プライズカード」がなくなるまで
プレイして、一番多くの賞金を集めた人が勝ちとなります。

2. プレイできる人数

2人から6人までプレイできますが、3～4人が一番適
当です。

3. プレイの仕方

〔準備〕

「モンスターメーカーカード（以後はただカードとよびます）」をよく切って裏のまま、1人に7枚ずつ配ります。最初の7枚の中に「わなカード」があったら、残りのカードと交換します。残ったカードは裏にしてよく切り、重ねて山札とします。

「トレジャーカード」と「プライズカード」はそれぞれ裏にしてよく切り、重ねておきます。

〔順番〕

ダイスカじゃんけんて1番にプレイする人を決めます。あとは、右回りに順番が回っていきます。

〔手番〕

自分の番がきたら、山札から1枚カードを引き、次のうちのどれかを行います。

①「回廊カード」を1枚自分の前に出して、ダンジョンの中を進む。

前の手番で「回廊カード」を出しているときは、数字が見えるように重ねておきます。数字の合計だけ進んでいることとなります。（単位はパーチ perch。時代によつてちがいますが、約20メートルです）相手に「モンスターカード」を出されているときには、「回廊カード」は出すことができません。

②「モンスターカード」を1枚、相手の「回廊カード」の先において、相手の進行を邪魔する。

すでに「モンスターカード」がおかれている相手には、出すことができません。

③相手に「モンスターカード」を出されている場合に、「キャラクターカード」を何枚か出して、そのモンスターと戦う。

使った「キャラクターカード」は、捨て札となります。戦いに勝てば、「モンスターカード」も捨て札となり、次の手

番でまた進むことができるようになります。戦いに負ければ「モンスターカード」は「回廊カード」の先に残ってしまい、さらに戦わなければなりません。

④手持ちのカードが8枚あって、①～③ができないか、したくないときは、1枚を選んで捨て札とする。

自分の番が終わったときに、8枚以上のカードをもっていることはゆるされません。

⑤手持ちカードが7枚以下ならば、「パス」といって順番を次に回すこともできます。

〔戦い〕

「モンスターカード」にある赤い数字が、そのモンスターの強さです。戦いに勝つには、キャラクターの強さが、それと同じかそれ以上にならなければなりません。

「キャラクターカード」のDは、ふるダイスの数を表します。「 $2D + 3$ 」ならば、ダイスを2回(個)ふり、それに3をプラスした数が、そのキャラクターの強さとなります。

「キャラクターカード」を2枚以上出した場合は、それぞれの強さを合計して、モンスターの強さとくらべます。

〔クレリック〕

「クレリック」のカードには、強さはありませんが、次の2つの働きがあります。

①「アンデッド」のモンスターを追いはらえる。(どちらも捨て札とする)

②捨て札にしたばかりの「キャラクターカード」と交換することができる。(このときは「ヒール(治療)」と宣言してください)

〔呪文〕

「呪文カード」は、単独では出すことができません。「キャラクターカード」といっしょに出せば、カードに書いてある効果が得られます。

「スリープ」と「チャーム」はヒューマンタイプのモンスターにしかききません。

〔チャームの特別の使い方〕

魔術士カエルフが「チャーム」の呪文を使ってヒューマタイプのもンスターに勝ったときは、そのもンスターをほかのプレイヤーの「回廊カード」の先につけることができます。

〔回り道〕

もンスターを出されたときに、「回り道カード」を出せば、その回廊をさけて通ったことになります。「もンスターカード」と「回り道カード」は、両方とも捨て札になります。

〔わな〕

「わなカード」を引いたら、表にして出さなければなりません。そのとき「シーフ」のカードをもっていれば、わなから逃れることができます。「シーフ」を捨てれば、「わな」もはずれて捨て札となります。

「シーフ」がないときは、わなに落ちてしまったことになります。手持ちのカードから3枚を選んで「わなカード」といっしょに捨て札にしなければなりません。

〔トレジャーカード〕

100p以上回廊を進んだら(いくつでもかまいません)、ダンジョンのトレジャー・ルームに到着したことになります。「トレジャー・ルーム」と宣言して、「トレジャーカード」の山から、1枚を引きます。

プレイヤーは「トレジャーカード」に書かれているだけのゴールドがもらえることにはなりますが、それはダンジョンからもどったあとのことです。

カードにDとあるのは「キャラクターカード」と同じで、ダイスをふってきめるということです。これは、ゲームが終了したときに行います。

引いたのがオープンと書いてあるカードだったら、表にしてみんなに見せ、カードの指示に従います。

武器になるカードもあります。これは、帰り道で使うことができます。「トレジャーカード」は戦闘に使っても、捨

て札にする必要はありません。

「隠し扉」のカードを引いたときは、「シーフ」か「ドワーフ」のカードをもっていればそれを捨てて、さらに2枚の「トレジャーカード」を引くことができます。「シーフ」と「ドワーフ」がない場合、それを引くまで「トレジャー・ルーム」で待っていても、「プライズカード」を目的として、帰り道を進んでも、どちらでもかまいません。

〔帰り道〕

ふたたび「回廊カード」を出して進みます。帰りの距離は、行きと同じでなければなりません。「トレジャー・ルーム」と宣言したとき105pを進んでいたのだったら、帰りも105pになったとき、ダンジョンからもどったことになります。もし、ちょうど105pにならないのなら、道をまちがったことになり、もどることはできません。

〔プライズカード〕

一番先にダンジョンからもどった人は、「プライズカード」を1枚山から引くことができます。そこに書いてあるゴールドがプラスされます。

〔終了〕

カードの山札がなくなったら、それ以上引くことはできません。また、だれか1人がダンジョンからもどったときも、カードはそれ以上引くことはできません。

それ以後は、手持ちのカードだけで、ダンジョンからもどります。手持ちのカードがなくなったら、1プレイの終了です。

ダンジョンからもどれないパーティは、中で死んでしまったことになります。

もどれないプレイヤーが手にしていた「トレジャーカード」は山にもどします。ただし、「隠し扉」と「女神像」は1回のゲームで1度しか使いません。

それぞれのカードをよく切って、つぎのプレイを始めます。

4. 多人数のときの特別ルール

- ①5人のとき トレジャー・ルームに到着するまでの距離を80p以上とします。
- ②6人のとき トレジャー・ルームに到着するまでの距離を70p以上とします。

5. 勝敗の決め方

「トレジャーカード」か「プライズカード」がなくなったときに、ゲームは終了します。

それぞれの賞金を比べて、多いプレイヤーが勝ちとなります。

あらかじめ、プレイの回数をきめておいてもかまいません。

ゲームデザイン 鈴木銀一郎
イラスト 九月姫

発売元 翔企画
〒101 東京都千代田区神田神保町2-10
電話 03-237-9498
印刷 東栄紙器印刷株式会社

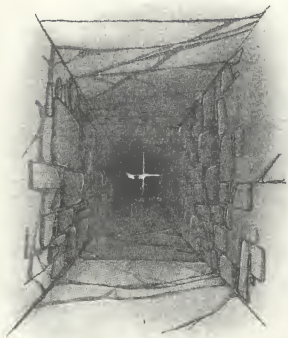
CLERIC



聖 職 者

5

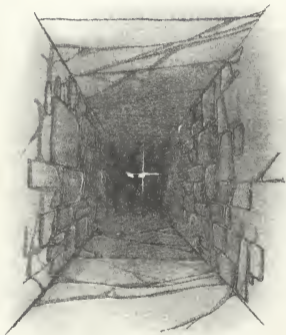
CORRIDOR



回廊

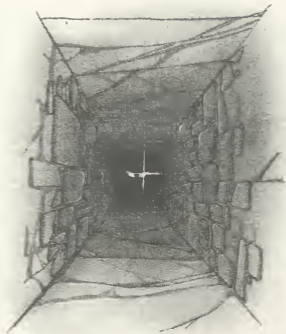
10

CORRIDOR



回 廊

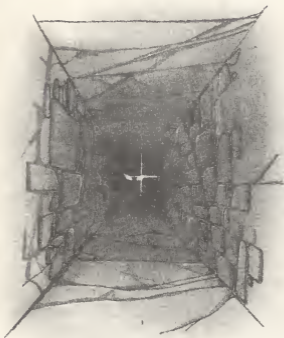
15 CORRIDOR



回 廊

20

CORRIDOR



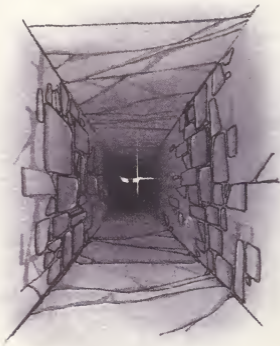
回 廊

25 CORRIDOR



回 廊

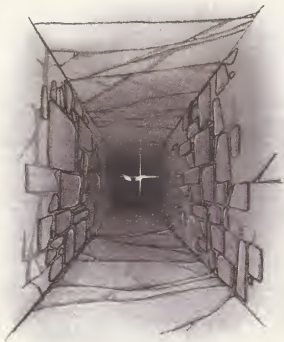
30 CORRIDOR



回 廊

40

CORRIDOR



回 廊

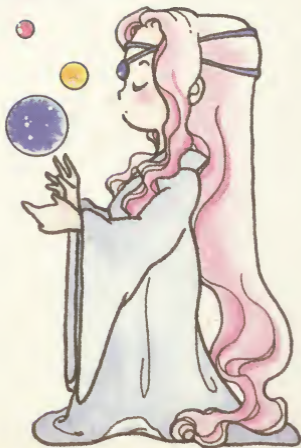
DETOUR



回 り 道

3D+4

MAGIC USER



魔術士 ヴィシュナス

6D+4

MAGIC USER



魔術士 ガンダウルフ

5D+4

MAGIC USER



魔術士 ルフィーア

4D+4

MAGIC USER



魔術士 ボールガード

2D+4

MAGIC USER



魔術士 ザルサイ

4D+1

DWARF



ドワーフ ゴルボワ

2D+1

DWARF



ドワーフ ミク

5D+1 DWARF



ドワーフ ニムレム

3D+1

DWARF



ドワーフ ロックモック

3D

ELF



エルフ アルル

5D

ELF



エルフ エルサイス

4D

ELF



エルフ ロリエーン

2D

ELF



エルフ シグールド

6D+3

FIGHTER



戦士 アルシャルク

6D

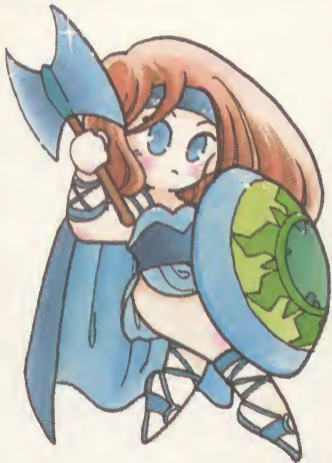
FIGHTER



戦士 子子一十

6D+2

FIGHTER



戦士 ディアーネ

3D+2

FIGHTER



戦士 イレーヌ

2D+2

FIGHTER



戦士 ジョアン

5D+3

FIGHTER



戦士 カナン

4D+2

FIGHTER



戦士 ラクーナ

5D+2

FIGHTER



戦士 ミリエーヌ

4D+3

FIGHTER



戦士 ローランド

6D+1 FIGHTER



戦士 タムローン

2D+3

FIGHTER



戦士 タルタス

3D+3

FIGHTER



戦士 ゼルトラン

1D+4 THIEF



シーフ
盗人 ハーン

1D+1 THIEF



シーフ 盗人 ハッタタス

1D+2

THIEF



盗人^{シーフ} ペルタニウス

1D+3 THIEF



盗人 ^{シーフ} レジーク

1D

THIEF



盗人 シング

10

BANDIT



山賊(ヒューマンタイプ)

19

BERSERKER



狂戦士(ヒューマンタイプ)

24

BLACK
MAGICIAN



黑魔道士

23

CAVE BEAR



熊つく洞

14

COBRA



コブラ

25

DRAGON



ドラゴン

18

GHOUL



グール(アンデッド)

11

GIANT ANT



巨大アリ

17

GIANT CENTIPEDE



巨大ムカデ

6

GIANT RAT



巨大ネズミ

15

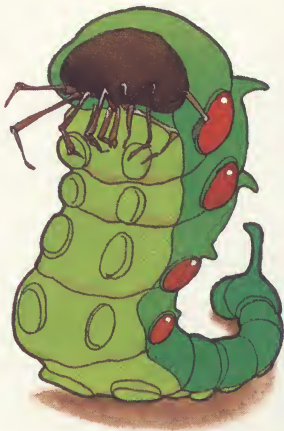
GIANT SPIDER



巨大クモ

16

GIANT WORM



巨大ウォーム

8

GOBLIN



ゴブリン(ヒューマンタイプ)

7

KOBLD



コボルド (ヒューマンタイプ)

20

LIZARD MAN



リザードマン (ヒューマンタイプ)

22

MINOTOUR



ミノタウルス

21

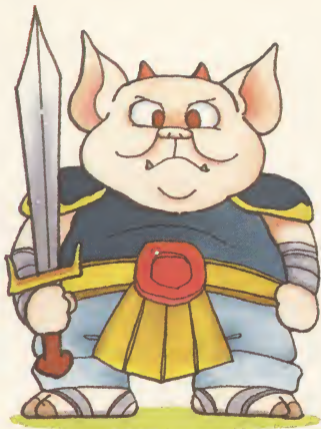
OGRE



オグル(ヒューマンタイプ)

9

ORC



オーク (ヒューマンタイプ)

12

SKELTON



骸骨(アンデッド)

13

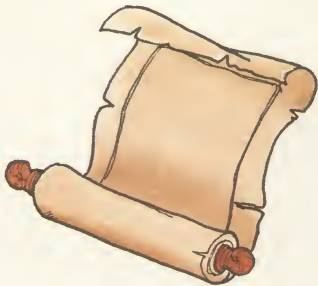
ZOMBIE



ゾンビ (アンデッド)

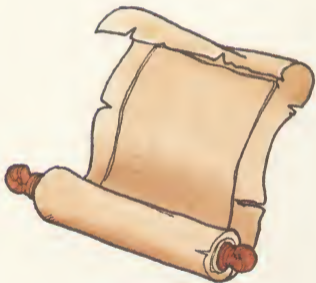
(4D) CHARM

ヒューマンタイプに有効



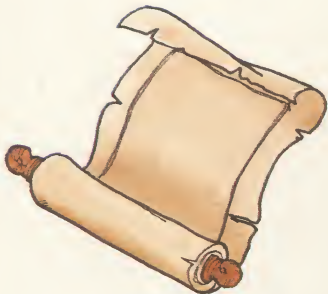
呪文 チャーム

(3D+5) FIREBALL



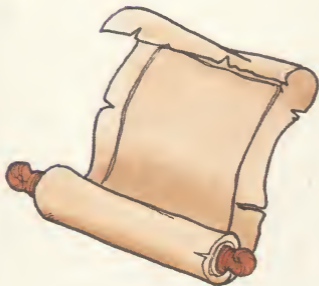
呪文 ファイヤーボール

(2D+7) LIGHTNING
BOLT



呪文 ライトニングボルト

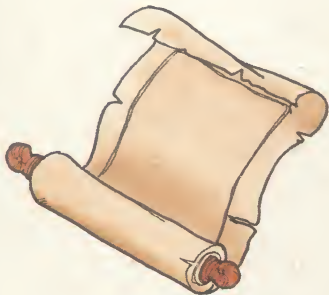
(10) MAGIC MISSILE



呪文 マジックミサイル

(2D) SLEEP

ヒューマンタイプに有効



呪文 スリープ

TRAP

オープン シーフがないとカードを
3枚すてる



わ な

MONSTERS
MAKER

A hand with a clawed finger is shown holding a sword horizontally. The sword has a diamond-shaped tip and a circular guard. The hand is positioned on the right side of the blade.A hand with a clawed finger is shown holding a sword vertically. The sword has a diamond-shaped tip and a circular guard. The hand is positioned at the hilt of the sword.



PRIME
PRIME



Treasure
*
Jams

200 GOLD



賞 金

250 GOLD



賞 金

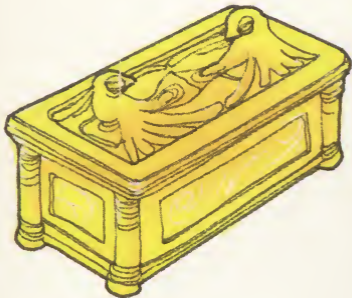
300 GOLD



賞 金

350 GOLD

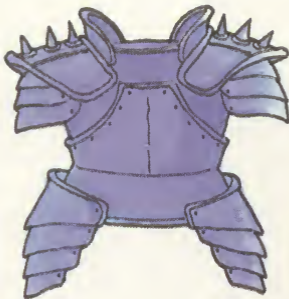
オープン 帰りの距離が15ふえる
アンテッドを追いはらせる



聖櫃

200 GOLD

武器 戦士・ドワーフに+1



マジックアーマー
魔法の鎧

300 GOLD

アンデッドを追いはらせる



聖 杯

200 GOLD

武器 エルフに+2



魔法の石弓

300 GOLD



失われた王冠

200 GOLD



黄金像

4D×20-200 GOLD



呪いのかかった置物

250 GOLD

オープン 帰りの距離が10ふえる



金貨の山

200 GOLD

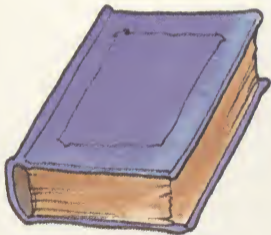
武器 戦士・エルフに+2



ホーリー ソード
聖 剣

250 GOLD

武器 魔術士・エルフに+3



魔術の書

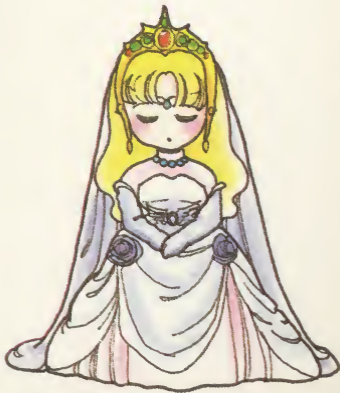
3D×20 GOLD



謎の地図

400 GOLD

オープン 帰りの戦闘が-1となる



王 女

オープン ダイスをふる



400 GOLD



0



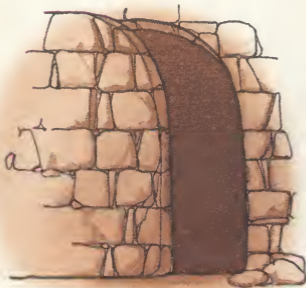
女神像

150 GOLD



指 輪

オープン シーフカドワーフを出せば
トレジャーカードを2枚ひ
ける



隠し扉

200 GOLD

武器 魔術士に+2



マジック ワンド
魔法の杖

150 GOLD

オープン 帰りの距離が15ふえる



勇士の石像

200 GOLD

武器 戦士・エルフに+1



宝 剣

150 GOLD

武器 戦士・エルフに+1



名 剣

200 GOLD

武器 戦士・エルフに+2



マジック ソード
魔法の剣

1Dx50^{GOLD}



古 文 書