

ローグライト





English rules are available at this link.



～魔王領の深淵。プレイヤー達は幹部として冒険者を退けるべくダンジョンを築きます。
冒険者たちの間で「潜るたびに形が変わる」と噂されるダンジョン。
その裏には、夜な夜な働く魔物たちの知恵が潜んでいるのです。
果たして、ダンジョンの栄光に最も貢献するのは誰でしょうか？～

ゲームの概要

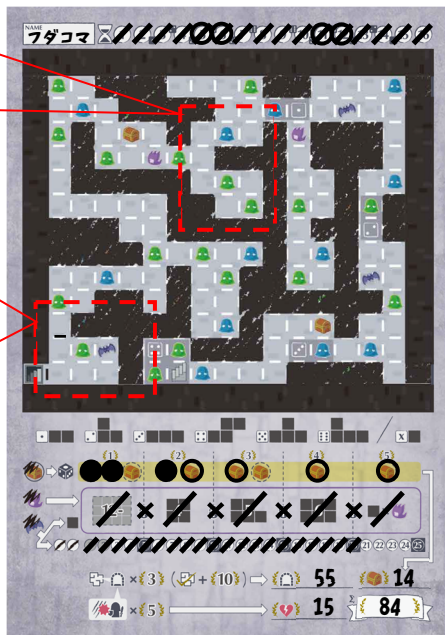
《ログライト》は、ペンでマップに図形等を描き込む紙ペンゲームです。

ゲームは、前半の構築パートと後半の迎撃パートに分かれます。

構築パートでは、マップに壁となるブロックを記入し、マス塗り潰します(①)。
塗り潰されていないマスが通路や部屋となります。複数のマスを点線で囲い部屋を計画すれば、点線に沿ってブロックを記入することで容易に部屋が作れます(②)。

迎撃パートでは、自分が構築したフロアに冒険者を呼び込んでモンスター達と戦わせます。冒険者にダメージを与えるたびに得点が入ります。

得点の合計がより高いプレイヤーが勝者です。



内容物

シート 6枚

表面(※裏面は省略)

名前記入欄

マップ

※マップには以下のマスがあります。

- 〈外壁〉
- 〈入口〉
- 〈出口〉
- 〈アイテム〉
- 〈スライム〉
- 〈ゴースト〉
- 〈コウモリ〉

※まとめて〈モンスター〉と呼びます。

時間トラック

※シートの表面には、
〈基本マップ〉が描かれています。

※シートの裏面には、
2x2 マスの大きさの
大型モンスターが配置
された〈上級マップ〉が
描かれています。



ブロッカー一覧

アイテムチェック欄

追加アクション欄

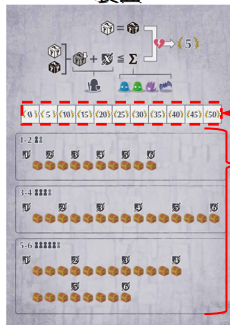
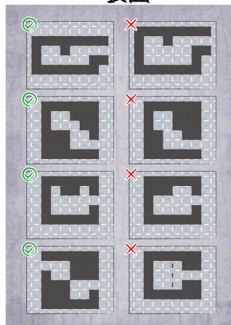
発展トラック

得点記入欄

サマリー 1枚

表面

裏面



得点トラック

武装トラック

※上から順に、
1-2 人プレイ用、
3-4 人プレイ用、
5-6 人プレイ用
となります。

サイコロ 2つ(白と黒)、コマ(トークン) 2つ、筆記具 6本、ルールブック 1部

ゲームの準備

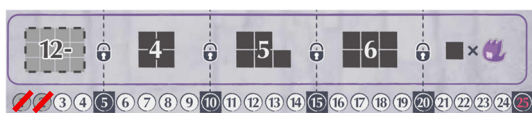
- I 表面が上になるようサマリーをテーブル中央に置きます。
- II 各プレイヤーは、シートと筆記具を1つずつ受け取ります。
- III 全員同じマップを選び、それが表になるようシートをテーブルに置きます。
(※初回プレイでは、シート表面の基本マップを選ぶことを強く推奨します)
- IV 各プレイヤーは、各々で白と黒のサイコロを1回ずつ振り、以下を行います。
・時間トラックで黒の出目に対応した4つの番号を○で縁取ります。
(※時間トラックには、出目[1]～[6]のサイコロのマークが2つずつ描かれています)
(※各出目の両隣にある番号が「対応した番号」となります)



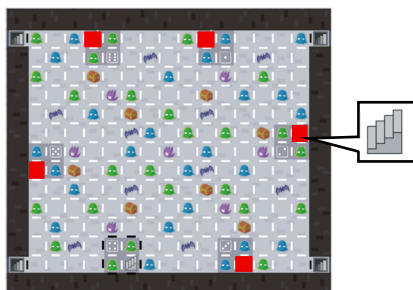
- ・マップで白の出目に対応した4マスを、入口ごと点線で囲います。
(※マップには、出目[1]～[6]のサイコロのマークが1つずつ描かれています)
(※マークと入口を含む周囲より色が濃い4マスが「対応した4マス」となります)



- VI 発展トラックの番号①, ②にチェックを入れます。
(※この処理は準備IVの点線記入と連動したものとなりますが詳細は後述します)



- VI 点線で囲わなかった5つの入口を全て塗り潰します。



ゲームの進行

ゲームは前半の〈構築パート〉と後半の〈迎撃パート〉に分かれます。
まずは両方のマップに共通のルールを説明します。
(※上級マップ特有のルールについては最後に説明します)

前半：構築パート

構築パートでは、ダンジョンの階層となるフロアを構築します。
フロア内に壁を置いて部屋を多く作るほど高得点となります。
構築パートは複数のラウンドにわたって進行します。

各ラウンドにおいて、プレイヤーは、[①:出目の決定]、[②:マップへの記入]、
[③:ラウンドの更新]の3フェイズに沿って全員同時に手順を進めます。

ゲーム中、各プレイヤーは他プレイヤーのシートを見てはいけません。

① 出目の決定

1人のプレイヤーが白と黒のサイコロ両方を振り、出目を決めます。全てのプレイヤーが、この出目を共通で使います。

② マップへの記入

各プレイヤーは、[行動 A:壁の設置]または[行動 B:部屋の計画]のうちどちらか一方を行います。

行動 A:壁の設置

この行動では、白または黒のサイコロの出目の一方のみを使います。
通常のラウンドでは、プレイヤーは白のサイコロの出目を使います。
特別なラウンドでは、プレイヤーは黒のサイコロの出目を使うこともできます。
(後述する【ラウンドの更新】にて)消されていない時間トラックの番号のうち、最も小さい番号が現在のラウンドとなります。

その番号が○で縁取られていれば、特別なラウンドとなります。

消された番号 通常のラウンド(縁取り無し) → 白のサイコロのみ使用可



現在のラウンド:特別なラウンド(縁取り有り) → 黒のサイコロも使用可

通常のラウンドでも、アイテムチェック欄の○で囲ってあるマークを1つ塗り潰すことで特別なラウンドに変えて、黒のサイコロの出目を使うことができます。

(※1つのマークはゲーム開始時から既に囲っており、第1ラウンドから塗り潰せます)



各プレイヤーは、使う出目に対応したブロックを1つマップに記入します。
出目に関わらず、1マス分のブロックを代わりに記入することもできます。



ブロックの記入は、以下のルールに従ってください。

《ブロック記入のルール》

- ① 自由に回転や反転ができます
- ② 塗ったマスまたは点線の四角形の少なくとも一方と必ず辺で接します
(※角のみで接することはできません)
(※[塗ったマス]は、【ゲームの準備】にて塗り潰した入口も含まれます)



- ③ 点線の四角形に対し内側から接することはできません
- ④ 外壁のみにに接することはできません



- ⑤ 塗ったマスに重ねたり、点線を跨いだりしてはいけません

行動B：部屋の計画

この行動では、白と黒のサイコロの出目の両方を使います。
各プレイヤーは、2つの出目の合計と丁度同じマス数の領域を点線で囲います。
領域は縦横2マス分以上の四角形状でなければいけません。



点線の記入は、以下のルールに従ってください。

《点線記入のルール》

- ① 塗ったマスと必ず辺で接します(※角のみで接することはできません)
- ② 点線の四角形と辺で接してはいけません(※角のみで接することはできます)
- ③ 外壁のみに接することはできません



点線を記入したら、点線で今囲ったモンスターの数と丁度同じ分だけ発展トラックを進めます。空いている番号を左端から順番に消してください。

トラックの番号⑤, ⑩, ⑮, ⑳には境界があります。これらの番号を消すことで対応する境界が破られます。鍵のマークに×をつけてください。

(※境界が破れることで後述する特殊なマスによる効果の選択肢が増えます)



特殊なマスの効果

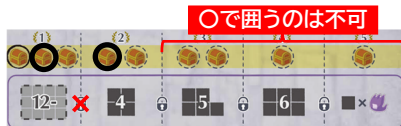
マップ上にある〈アイテム〉,〈ゴースト〉,〈コウモリ〉は特殊なマスとなります。ブロックを記入し、これらのマスを塗り潰すと、以下の効果を得られます。

《アイテムの効果》

塗り潰すたびに、アイテムチェック欄にあるマークを1つ選び○で囲います。
(※左から順に囲う必要はありません)

[行動 A]にて囲ったマークを潰すことで特別なラウンドへ変更できます。

破られていない境界より右側にあるマークを囲うことはできません。



《ゴーストの効果》

塗り潰すたびに、加アクション欄から効果を1つ選べます。

各効果はゲーム中1回だけ選べます。(※選んだ効果に斜線を引いてください)

破られていない境界より右側にある効果を選ぶことはできません。

12-

〔行動 B〕と同じルールに従い点線の四角形をマップに記入します。
領域の大きさは最大12マスまで自由に選べます。

6

〔行動 A〕と同じルールに従いブロックをマップに記入します。
ブロックを成すマス数は記載の数字と丁度同じです。
全てのマスが縦か横に繋がる限りブロックの形は自由です。

記入例



〔行動 A〕と同じルールに従い1マス分のブロックをマップに記入します。
マップに残ったゴーストの数と丁度同じ回数分だけ記入を繰り返します。
(※ゴーストは基本/上級マップにそれぞれ7体/8体います)
各ブロック同士は繋がっていても離れていても構いません。

《コウモリの効果》

塗り潰すたびに、以下のうち選んだ一方だけの効果を得ることができます。

効果①: 1マス分のブロックをマップに記入する

効果②: 発展トラックを2つ進める(番号を2つ消す)

効果①については、〔行動 A〕と同じルールに従ってください。

特殊なマスの効果を必ず得る必要はありません。

特殊なマスを同時に複数塗ったり、連鎖的に複数回塗ったりした場合、それらの効果を好きな順番で解決します。

1つの効果の最中に他の効果を割り込ませるはいけません。

③ ラウンドの更新

時間トラックの現在のラウンドと同じ番号を消してラウンドを終了します。

ラウンドが終了したら、〔①: 出目の決定〕に戻ります。

(※後述するパートの終了条件が満たされるまで、以上の3フェイズが繰り返されます)

例: 第5ラウンド終了



構築パートの終了

時間トラックまたは発展トラックの番号を全て消したプレイヤーは、現在のラウンドの終了をもって構築パートが終了します。

構築トラックの番号を全て消したプレイヤーは、他の人よりも早く構築パートが終了することになります。他の全員が終了するのを待っていてください。

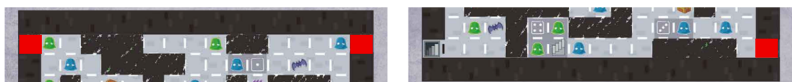


OR

構築パート終了

構築パートが終了したら、まず、マップの四隅にある出口のうち1つを選び、他の出口を全て塗り潰します。

(※以降で説明する得点計算で最も得点が高くなる出口を選ぶとよいでしょう)



次に、アイテムからの得点と部屋からの得点を計算します。

《アイテムからの得点》

アイテムトラックを確認します。

○で囲われており且つ塗り潰されていないマークについて、それぞれの上に記載された得点を得ます。

得点の合計を対応する得点記入欄に記入してください。



《部屋からの得点》

得点対象となる(部屋)1つにつき3点を得ます。

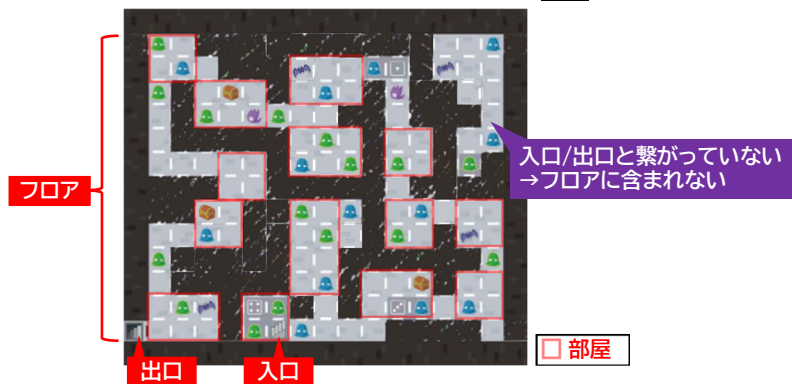
以下の順序Ⅰ～Ⅲに沿って得点対象となる部屋を確認します。

Ⅰ マップ内の(フロア)を確認します。

入口と出口の両方と繋がったマスの集まりが、フロアとなります。

Ⅱ フロア内の(部屋)を確認します。

縦横各2マス以上の四角形状のマスの集まりは、全て部屋となります。



部屋は、最低1マス以上の塗ったマスまたは外壁により、上下左右を区画されています。**点線のみでは区画されません。**



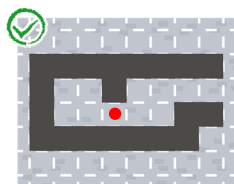
Ⅲ フロア内の〈通路〉を確認のうえ、得点対象となる部屋を選別します。

部屋ではない残りのマスは、全て通路となります。

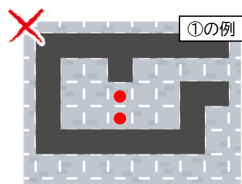
以下の部屋はいずれも得点対象となりません。

- ① 連続2マス分以上の幅で通路と繋がっている
- ② 部屋同士が直接繋がっている
- ③ 部屋の中に点線が含まれている

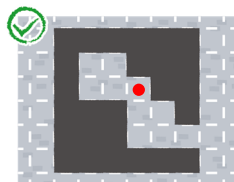
得点対象となる部屋とならない部屋の例は以下のとおりです。



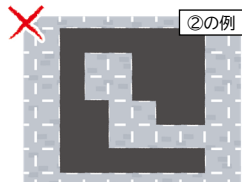
左右4マスの部屋に**通路**が1マス分の幅で繋がっています



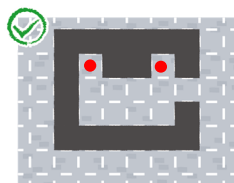
左右6マスの部屋に**通路**が連続2マス分の幅で繋がっています



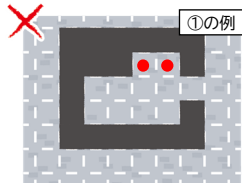
上下4マスの部屋に**通路**が1マス分の幅で繋がっています



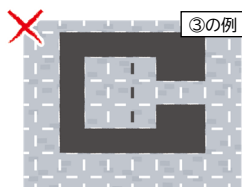
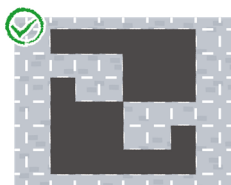
上下4マスの部屋が直接繋がっています



8マスの部屋に**2本の通路**がそれぞれ1マス分の幅で繋がっています



8マスの部屋に**通路**が連続2マス分の幅で繋がっています



部屋同士が角で接してもよいです 部屋の中に点線が含まれています

フロア内の全ての部屋が得点対象であるなら、追加で10点を得ます。

(※フロア外の部屋の状況は関係ありません)

得点を対応する得点記入欄に記入してください。



フロア内の部屋数は14



5つの部屋が得点対象外



9つの部屋が得点対象
→×3点で27点

※全ての部屋が得点対象であり 10 点が追加された例は【ゲームの概要】に載っています

後半：迎撃パート

プレイヤー全員が構築パートを終えたら、ゲームは迎撃パートに移行します。

迎撃パートでは、構築したフロアに冒険者を探索させてモンスター達と戦わせます。モンスターが冒険者にダメージを与える回数が多いほど高得点となります。

I サマリーを裏返して、得点トラックの0点の欄にコマを1つ置きます。
プレイ人数に対応した武装トラックの[1]のマークを○で囲います。

II プレイヤー全員のシートを重ねてダンジョンを作ります。

このとき、入口と出口が繋がっていないシートを重ねてはいけません。

(※そのシートの持ち主は迎撃パートに参加できません)

発展トラックの進行が少ないシートほど上になるように重ねます。

トラックの進行が同じ場合は、アイテムからの得点が低い方を上にします。

(※それも同じ場合は適当な方法で順番を決めてください)

III 一番上のシートの入口がある部屋に残った方のコマを置きます。

以降、このコマは〈冒険者〉として扱われます。

例:2人プレイの場合



以上 I ~ III の準備を終えたら、冒険者にダンジョンを入口から探索させます。
ダンジョンの探索は【①:戦闘】、【②:装備】、【③:移動】の3フェイズを繰り返す
ことで進行します。

【③:移動】の結果として冒険者が出口に到達したら【④:降下】に移行します。

① 戦闘 (省略あり)

このフェイズでは、冒険者が同じ部屋にいるモンスターと戦闘を行います。

戦闘では冒険者とモンスターの強さを比べます。

モンスターの強さは、部屋の中にいるモンスターの数と同じです。

冒険者の強さは、以下の手順により決まります。

I 白と黒のサイコロの両方を振って、低い方の出目を確認します。

II 武装トラックにて、現在の〈武装レベル〉を確認します。

III 低い方の出目と武装レベルを合計します。

(※武装レベルについては後述します)

モンスターの強さが冒険者の強さ以上(同値含む)であれば、ダメージを与えた
褒賞として5点を得ます。得点トラックの上のコマを隣の欄に動かしてください。

双方の強さに関わらず、白と黒のサイコロの出目が同じ(ソロ目)であれば、冒険
者は痛恨のミス(ファンブル)を犯します。同様に5点を得てください。

これらの得点は重複せず、両方の条件が揃っても10点にはなりません。
得点対象とならない部屋では戦闘を行いません。このフェイズを省略します。
部屋内にモンスターがいない場合も同様です。このフェイズを省略します。

② 装備（省略あり）

このフェイズでは、冒険者がアイテムを装備します。

部屋内にアイテムがあれば、武装トラックを進めます。アイテムのマークを左端から順に1つ消してください。

(※アイテムが同じ部屋内に複数あれば、その分だけ武装トラックを進めてください)

消したマークの上に武装レベルが描かれていれば、○で囲ってください。

冒険者の最新の武装レベルは○で囲んだ中で最も高い値となります。

得点対象とならない部屋にアイテムがあっても武装トラックは進めません。このフェイズを終了します。

部屋内にアイテムがない場合も同様です。このフェイズは省略します。

③ 移動

以下のルールに従って冒険者を動かします。

- ① 今いる部屋から次の部屋もしくは出口まで移動します。
- ② 入口から出口まで、通過する部屋が最も少ない経路に沿って動かしします。
- ③ 経路が複数ある場合は、好きな方を選びます。

経路となる通路上にモンスターやアイテムがあっても何も起こりません。

得点対象とならない部屋も移動先となります。



移動先が次の部屋であれば、[①:戦闘]に戻ります。

移動先が出口であれば、[④:降下]に進みます。

④ 降下

冒険者は次の階層へ進みます。現在のシートを取り除いて持ち主に渡します。持ち主は、得点トラックに示された得点に対応する得点記入欄に記入します。更に、最終的な合計得点を計算し、対応する欄に記入します。記入を終えたら、得点トラックのコマを0点の欄に戻します。



一番上となったシートにおいて入口がある部屋に冒険者を置き直します。**武装トラックの進行を元に戻してはいけません。**(※下階層に持ち越します)
以上の準備が終わったら、[①:戦闘]に戻ります。
全てのシートが取り除かれたら、迎撃パートは終了します。

ゲームの終了

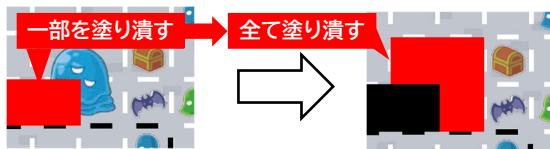
迎撃パートが終了したらゲームは終了します。
最終合計得点が最も高いプレイヤーが勝利します。同点なら引き分けです。

上級マップ用の追加ルール

共通のルールに加えて以下のルールが追加されます。

【行動 A: 壁の設置】

- 大型モンスターの一部を塗り潰した場合、残りの部位も全て塗り潰します。



【行動 B: 部屋の計画】

- 大型モンスターの一部のみを点線で囲うことはできません。縦横2マス以上の四角形で全体を囲ってください。
- 大型モンスターを点線で囲ったら、シート下部にある<目標一覧>のうち対応する目標を選択します。選択した目標を縁取ってください。



- ・大型モンスターと目標の対応は以下となります。



- ・目標は複数を選択可能です。それぞれに対応する大型モンスターを点線で囲ってください。

【特殊なマスの効果】

- ・大型のゴースト/コウモリを塗り潰した場合、通常のゴースト/コウモリを塗り潰したときと同じ効果を得ます。
- ・大型のゴーストは、一番右の追加アクションの参照に含まれます。



【構築パートの終了】

- ・選択した目標を達成した部屋ごとに得点が入ります。
- ・各目標の内容と得点は以下のとおりです。



中にいる青スライムが緑スライムよりも多い部屋ごとに3点を得ます。
中にいる緑スライムが0体の部屋も対象となります。
同じ部屋の中に青スライムが何体いても得点は同じです。



中にいる緑スライムが青スライムよりも多い部屋ごとに3点を得ます。
中にいる青スライムが0体の部屋も対象となります。
同じ部屋の中に緑スライムが何体いても得点は同じです。



中にゴーストがいる部屋ごとに4点を得ます。
同じ部屋の中にゴーストが何体いても得点は同じです。



中にコウモリがいる部屋ごとに2点を得ます。
同じ部屋の中にコウモリが何体いても得点は同じです。

- ・大型モンスターがいる部屋が得点対象(【構築パートの終了】を参照)でない場合、選択した目標は無効となります。
- ・大型モンスターがいる部屋が得点対象であっても、構築パートにて点線で囲っていないければ、選択した目標は無効です。
- ・選択した目標が有効でも、目標を達成した部屋が得点対象でなければ、その部屋について目標達成の得点は入りません。
- ・同じ部屋に対して複数の目標による得点は重複します。
- ・大型モンスターがいる部屋からも目標達成による得点は得られます。
- ・部屋からの得点に目標達成による得点を加えてください。

① 戦闘

- ・大型モンスターは通常のモンスターと同じく1体として数えます。

1人プレイ用の追加ルール

1人で遊ぶ場合、できるだけ高い最終得点を目指します。
ゲーム終了後に、最終得点に応じて以下の称号が得られます。

<基本マップ>

0～39点	使い魔	80～99点	魔將軍
40～59点	魔兵	100～109点	魔公
60～79点	魔騎士	110点～	魔王

<上級マップ>

0～49点	使い魔	100～119点	魔將軍
50～79点	魔兵	120～129点	魔公
80～99点	魔騎士	130点～	魔王

ルールの細則

【行動 A: 壁の設置】

- ・特別なラウンドでも白のサイコロの出目を選べます。
- ・構築パートの終了より前に出口を塗り潰せます。

【行動 B: 部屋の計画】

- ・発展トラックの進行が番号㊦を超える場合は、㊦まで消してください。

【特殊なマスの効果】

- ・スライムは特殊なマスではなく、塗り潰しても何も起こりません。
- ・これ以上マークを囲えない状態でアイテムを塗り潰しても何も起こりません。
- ・追加アクションを選べない状態でゴーストを塗り潰しても何も起こりません。

【構築パートの終了】

- ・中にモンスターがいなくても部屋からの得点は入ります。
- ・フロア外にある部屋からは得点は入りません。
- ・入口と出口が繋がっていない場合、(フロアが無いので)どの部屋からでも得点は入りません。

【① 戦闘】

- ・得点が50点を超えた場合、何か他のものに得点を記録してください。

【② 装備】

- ・武装レベルの上限は[6]となります。以降、武装トラックは進行しません。

ゲームに関するご質問やご感想は、info@fudacoma.jp までお願いいたします。

ゲームデザイン: 沢口游祐 アートワーク: たかみまこと

テストプレイヤー: ゆきこ、ヒロシ、みやもと、Kotone、七盤のハムさん、やぬきけんじ、ゾンネうすぎ、ゾンネみよし、カメザワ、ぴよらぶたこ、なんでもつくるレイ、彼葉、やざわ、鰐、出水洸太郎、篠原、エリサ、みとな、mor!、白駒、シチリア、スイタ氏、外鴨なきく、名古屋テストプレイ会の皆さん、鶴見テストプレイ会の皆さん、岡崎ボードゲーム会の皆さん