

[Q&A] その3

Q. 属性をもっと知りたい。「測量」や「神託」って1キャラにしかない？
どうやって他の仲間と組み合わせるの？

A. [血統 / 皇女]、[無銭]、[元気]、[料理 / 栄養袋]、[追跡]、[教会]、[西風騎士団]
これらは仲間カード1枚で絆カードの使用条件を満たすことができます。
それ以外の属性は仲間カード2枚が必要です。
2枚のカードは下表で同じグループに所属している必要があります。
下に行くほど集めにくいぶん、対応する絆カードが強力になっていきます。

[酒場 / 飲酒]	14 枚
[七神]	10 枚
[献身 / 冒険者協会]	10 枚
[潜伏 / 隠居]	11 枚
[伝記 / 神託 / 憑代]	11 枚
[破壊 / 無想の一太刀 / 測量]	10 枚
[断罪]	9 枚
[魔女の縁]	8 枚
[探求]	8 枚
[死闘 / 反逆]	8 枚
[暗躍 / 禁忌]	6 枚



◆ 制作: デカ盛りさいころステーキ

◆ ゲームデザイン: すいまー (@Kelplasm)

◆ イラスト・アートワーク: ぼた (@tanpopota_)

◆ おしえてパイモン! のイラスト: すいまー

◆ お問い合わせ

X(Twitter): @bigbigdicesteak

Mail: bigbigdicesteak@gmail.com

※ スペシャルサンクス… あやと・やむちゃ・ねあ・れいしょく・りーく・ゆーり
穀物倉庫・たみ・試遊会で遊んでくれた皆さん



デカ盛り
さいころ
ステーキ
DecaSteak
Unofficial goods

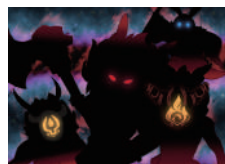
冒険王

～風の章～



1. あらすじ

トワリンを止め平和が戻ってきたモンドに忍び寄る新たな敵！
日没とともに蠢く影。
届いた手紙は... アビスからの果たし状！！？



モンド城に偶然居たあなたは 果たし状の中身を確認するや否やモンド城を出発。
すごろく形式で道を進み、道中で仲間を集め編成を整えながら千風の神殿へ向かいます。
最後は神殿に出現したイベント秘境から湧き出続けるアビス軍団の殲滅を目指します。
果たしてあなたたちは次なるモンドの危機を救うことができるのでしょうか？

2. 内容物

- ルールブック（これ）：1冊
- ルールサマリー：4枚
- 旅人ディスク：4個
- 冒険の軌跡シート：1枚
- ダイス：白4個・赤6個
- 命ノ星座マーカー：5個
- 仲間カード：26種×2枚
- 絆カード：65枚
- BOSSカード：1枚
- ブランクカード：1枚

【カードの見方】

【仲間カード】



- ① キャラ名
- ② 元素
- ③ 属性
- ④ 各属性と絆が成立する仲間カードの枚数

【絆カード】



- ① カード名
- ② 使用条件
- ③ [効果] および[追加行動]

3. 準備



- [1] プレイヤーカラーを決定し、サマリーを1枚ずつ受け取ります。
- [2] 冒険の軌跡シートを広げてテーブルの中央に置きます。
- [3] 冒険の軌跡シートのスタート地点であるモンド城に各プレイヤーの旅人ディスクを置きます。
- [4] 冒険の軌跡シートのゴール地点である千風の神殿の脇に BOSS カードを置きます。
- [5] ダイス、命ノ星座マーカーをプレイヤー全員の手の届くところに置きます。
- [6] イベント絆カード4枚を他の絆カードと分けて、表向きの番号順に並べて置きます。
- [7] 仲間カード、絆カードはそれぞれ別々によくきってテーブルの中央に置き、山札とします。
- [8] 仲間カード、絆カードの捨て札を置く場所をテーブルの中央に1箇所決めておきます。※個人の捨て札はありません。
- [9] 最後に、プレイヤー全員は仲間カードの山札から1枚ずつカードを引き、手札に加えます。

★ゲームの流れと勝利条件

- ◆ 誰の手番からゲームを始めるかを自由な方法で決定します。
特に思いつかない場合は「仲間カードのIDが一番大きい人」から
スタートしてみてください。



ゲームが始まるとプレイヤーはすごろく方式でマップを道なりに進んでいきます。
進むために必要なダイスは2種類のカード、すなわち「仲間カード」と「絆カード」
から供給されます。

最初は仲間1人の状態で始まるので、ダイスは1個しか振れませんが、仲間が集
まれば一度にたくさんのダイスを振れるようになります。

一方の絆カードには「感電」「蒸発」といった元素反応だけでなく、仲間の属性が
使用条件になっているものも用意されています。

カードの組み合わせを工夫する必要がありますが、使用条件を満たしたものから
追加のダイスや強化が得られます。

こうして増やしたダイスは移動だけではなく戦闘でも使用します。
マップの最後のマスに辿り着いたプレイヤーから BOSS との戦闘が始まります。
BOSS は与えたダメージをすぐに回復するため、仲間と絆を組み合わせで最強の
編成を作り、一度の攻撃で BOSS を倒しましょう。

最終的に、**BOSS を討伐した全てのプレイヤーが勝者になります。**
時には複数のプレイヤーが勝者になることもあります。



おしえてパイモン！

Q&Aのコーナー

Q. 元素反応が分かりません＞＜

A. なんでこのボドゲ買ったんだよ…？

ティワットで待ってるぜ！

<https://genshin.hoyoverse.com/ja>

Q. ディルックとガイアのコンビカードがあるのに○○○と○○○のカードが
ないのはおかしい！不公平だ！

A. お、落ち着けて！そんなおまえのためにブランクカード1枚を同梱しておいたからさ。
おまえだけの最強コンビを作ろうぜ！！！！



なあ、相棒。

仲間カードと絆カードは手札に残したままじゃ戦いに参加してくれないぜ。

手に入れたカードをさっそく自分の場に出してみろよな。

細かい説明をする前に、オイラが**このゲームで最も重要な**パーティ編成のルールに
ついて説明するぞ！

次のページの「編成のルール」と「手番の流れ」は簡易版の説明書を配っているから、
これならいま無理して覚えなくても後から読み返せるな！

4. ルール

【編成のルール】

カードは手札と場を行き来できますが、場に出す時は次のルールを守ってください。

- ・手札の仲間カードは **4枚まで** 自分の場に出せます。※1
- ・絆カードは枚数に制限なく自分の場に出せます。
- ・絆カードの向き（表向き／裏向き）をプレイヤーが選ぶことができます。※2

◆裏向きで場に出した場合は「攻撃力2」のカードとして扱います

- ・カード同士を隣接するよう、自由な組み合わせで並べ替えてよいです。※3
カードは**傾けたり横向きにしたりはできません**。
カードは**重ねて置けません**。
- ・同じ仲間カードは**同時に場に出せません**。
その代わりに「命ノ星座の解放」ができます。1枚目の仲間カードを捨てて
◆命ノ星座マーカーを受け取り2枚目の仲間カードに載せてください。※4

◆命ノ星座を解放している仲間は、元々の白ダイスの供給に加えて「攻撃力6」が加算されるようになります

- ・編成は他人の手番中に行ってもかまいません。

【編成の補足】

- ※1: 余ったカードは手札に残り続けます。
- ※2: 表・裏は後から戻せます。
- ※3: 隣接は左右だけでなく上下もOK。
- ※4: 命ノ星座を解放している仲間カードを手札に戻す場合、解放はリセットされます。

【用語集】

ルールブックの中や絆カードの中には、下記の表現が用いられていることがあるぞ。

編成：自分の手元に出ているカードとマーカー全てを指します。

隣接：カードの辺と辺が接している状態を指します。



編成イメージ

【おさらい】

裏向きの絆カードは「攻撃力2」のカードとして扱います。
絆カードを獲得したものの「使用条件」の達成が困難だった場合は後から表向きに返すこともできるので、一時的に裏向きに編成しておくともよいでしょう。



おしえてパイモン！

C&Aのヨミナリ

Q. 絆カードに仲間カードを隣接させる時に、仲間を右に置くか左に置くかで絆の性能が変化しますか？

A. 己の信念に従って旅人が言ってたぞ。

なんだこの質問、別にどっちがどっちでもいいだろ？

【自分の手番中の流れ】

[1] 編成を確定させます。

相手手番中に行っていた編成の操作全てがここから手番の終了時まで行えなくなります。

カードの配置替え、表裏の向き変更、手札⇄場でカードを行き来させることもできません。

[2] 編成内のカードのうち [効果] を適用します。

＊仲間カードの [効果] ＊ (白ダイスの獲得)

+

＊絆カードの [効果] ＊

- ・仲間カードの [効果] は無条件で適用されますが、一方、絆カードの [効果] は [使用条件] を満たしているか確認してください。

条件を満たしている絆カードの [効果] は全て適用します。

- ・ダイスは獲得したらただちに振ってください。

- ・このステップは全てのカードの効果を一括で適用してかまいません。
受け取るダイスが複数個あるなら、全て同時に振って問題ありません。

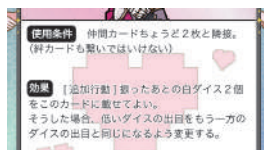
[3] 編成内のカードのうち、[追加行動] を適用します。

＊絆カードの [追加行動] ＊

- ・ここでも [使用条件] を満たしているか確認してください。

- ・1つずつ適用していきます。
順番は自由に決めてください。

- ・一部の追加行動では「振った後のダイス」をカード上へ移すよう指示されるものがあります。
カードの上に載せても戦力は損なわれませんが、一度移すと**手順 [6] まで動かすことができなくなります。**
「振り直し」できなくなり、他のカードにも移せません。



[4] 「プレイヤーの戦力」を以下の計算式で導きます。

$$\begin{aligned} \text{戦力} &= \text{命ノ星座マーカー1個につき攻撃力6} \\ &+ \text{裏向きの絆カード1枚につき攻撃力2} \\ &+ \text{絆カードの[効果][追加行動]による攻撃力} \\ &+ \text{ダイスの出目 ※1} \end{aligned}$$

※1:ダイスは「カードの上に載っているもの」「載っていないもの」全て合算できます。

[5] 戦力を「移動」と「ダメージ」に割り振ります。

移動：冒険の軌跡シート上で、戦力1点につき1マス前進します。

イベントマスは**マスを乗り越えたら**、その効果を適用します。

ピッタリ止まる必要はありません。



ダメージ：最後のマスで行うBOSSとの戦闘で使い、戦力1点につき相手のHPを1減らします。

[6] BOSSが自身の能力により、受けたダメージを回復します。

[7] 次のプレイヤーにダイスを渡します。

[8] 仲間カード山札からカード1枚を引き、手札に加えます。

[9] 絆カード山札の上から3枚カードをめくり、1枚を手札に加え、残りを場の捨て札へ戻します。

◆ 誰か一人がBOSSを討伐したらゲーム終了の合図です。

残りのプレイヤーは最後に1手番だけ行動できます。最後の行動でBOSSを討伐できたプレイヤー達もゲームの勝利条件を満たします。
ゲーム終了時点でBOSSを討伐できていたプレイヤーの全員が勝利になります。互いに勝利を称えあいましょう。

その後は 他人の編成を眺めるもよし。写真を撮るもよし。次のゲームを始めるもよし。もしも勝者が複数いてどうしても真の勝者を決めたいのなら「連続討伐に失敗したプレイヤーが脱落するデスマッチ」を始めても構いません。

5. 細則

【イベントマスの効果一覧】

イベントマスはピッタリに止まらなくても乗り越えるだけで効果を得られるぞ。



仲間カード+1 : 直ちに仲間カードを1枚引く

イベント絆カード+1 : 直ちに残っているイベント絆カードのうち、最も番号の小さいカード1枚を獲得する。

【Q&A】その1

Q. どんなキャラが仲間になる？

A. モンドプレイアブルキャラクターを中心に、炎・水・氷・雷がそれぞれ10枚ずつ。風・岩が6枚ずつです。

Q. 手札は何枚まで持てる？

A. 上限はありません。

Q. 絆カード、仲間カードの山札が尽きたらどうしたらいい？

A. 捨て札をよく切り、新たな山札にしてください。

Q. 星座の解放回数に上限はある？

A. 各カード1個までです。

Q. 1枚の「感電」が氷2方向・雷2方向と隣接していた場合、感電は2倍の効果になる？

A. いいえ。カードの効果や追加行動は（回数が明記されている場合を除き）各手番に1回使えます。

Q. 使用条件を満たした「感電」に、条件と無関係な炎元素や氷元素が隣接していても効果を使ってよい？

A. 問題ありません。

【Q&A】その2

Q. BOSSの増加した最大HPを覚えるのが大変なだけで！

A. 討伐に成功したプレイヤーは自分の旅人ディスクをBOSSカードの上に移してください。ディスクの数＝増加量とみなします。

Q. 赤ダイスを7個以上獲得できるのに6個しか用意されていないだけ。

A. 振れる赤ダイスに上限は無いものとします。足りないダイスは皆さんのご家庭に常備しているものを使ってください。

Q. 「フリーナ」の命ノ星座を解放する時はどちらを残すか選んでよいですか？

A. はい。好きな方を選んで捨ててください。

Q. 「中央突破」で属性を宣言するとき、騎士団員と隊長と団長代理は同じに扱ってもよい？

A. はい、すべて「西風騎士団」としてひとくくりにしてよいです。

Q. 「ハンターの勳」を編成から外して手札に戻す場合、このカードの下に溜めたカードはどうなりますか？

A. 全て捨ててください。



おしえてバイモン！

Q&Aのヨコサマ

Q. YouTubeなどの動画サイトで冒険王を遊んでもいい？

A. もちろんだぜ！
(強制ではありませんがぜひご一報いただければ幸いです。見たいので。)

Q. 冒険王の感想をSNSに投稿したい。

A. もちろんだぜ！
(強制ではありませんがぜひハッシュタグ # 原神冒険王をつけてポストしてください。見たいので。)