

Quick Quest

ダンジョンの奥で封印されていた古代のドラゴンが目覚めようとしている！
急がなければ、予言の大災厄が起きてしまう。今こそ、魔法の力を駆使して
ダンジョンを踏破し、大災厄を未然に食い止めろ！！

内容物

●マップタイル20枚



●魔法使い駒：1個



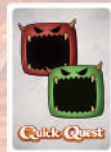
●魔力カード:56枚



●キャラカード:25枚



●モンスターカード：12枚



●ボスカード：18枚



●ドロップカード：8枚



●宝物カード：4枚



●バリエーションカード：3枚



※カードサイズは86mm×52mm

●遊び方説明書(本紙)

ゲームの準備

- 1 最初にマップを作成します。タイルの中から以下を抜き出し、四隅に並べます。
 ・Area20:左上 ・Area05:右上 ・Area16:左下 ・Area01:右下



- 2 残りのタイルをシャッフルし、ランダムに縦5枚、横4枚になるように並べます。この際に、[Area]の文字を全て同じ方向にします。
- 3 魔法使い駒をArea01のGateマスに置きます。
- 4 魔力カードをシャッフルし、山札として皆の手が届く位置に置きます。
- 5 プレイヤー全員が好きなキャラカードを1組5枚受け取り、シャッフルし、手元に置きます。
- 6 今回戦うボス山札を初級、中級、上級から選択します。(初回は初級を推奨) 選択したボス山札をシャッフルします。選択しなかったボス山札はゲームの箱に戻します。
- 7 ドロップカード、宝物カード、モンスターカードもそれぞれシャッフルして、山札にして置きます。

▼ダンジョン山札



▼場



▼マップ



▼味方山札



▼捨て札



ゲームの遊び方

QuickQuestは協力ゲームです。タイルで作成したダンジョンを魔法使い駒で移動して、最奥にいるドラゴンを倒し、GATEマスに帰る事を目指します。魔法使いがダンジョンを進むには、手札によって場のカードを変え、お題を達成する必要があります。さあ、10分間のQuickQuestに挑みましょう！！

1 マスの移動

- ・場のカードが移動条件を満たしていると、魔法使い駒を進めることができます。
- ・移動条件として、数字と色、矢印のすべてを満たしている必要があります。
 - 1) 数字条件:場のカードに、移動先のマスの数字のカードがある。
数字の記載のないマスは、移動条件を常に満たしているとして扱う。
 - 2) 色条件 :場のカードに、移動先のマスとの間の通路の色のカードがある。
複数ある場合はどちらかが1つが一致すれば、満たしているとして扱う。
 - 3) 矢印条件:矢印の向きに従う必要がある。

▼ 色条件

青カードでも移動できる
黄カードでも移動できる



▼ 矢印条件

赤カードなら、2から右へ移動できる
黄カードなら、5から左へ移動できる



2 場のカード

- ・手札からカードを出して、場のカードを変えることで移動条件を満たしていきます。
 - ・場にカードを出す際には以下のルールに沿ってください。
 - 1) 場には3枚まで並べてカードを出せる。
 - 2) 既にカードがある場合、そのカードの色が数字が一致していればカードを上書きできる。
 - 3) カードは誰がいつ出しても良い。(手番順はない)
- ※ゲームスタート時点では場にカードがありませんので、誰でも好きにカードを出せます。

(例)

▼ 場のカード



▼ マスの移動



1. 場に赤カードと1のカードがあるので、Gateマスから1のマスへ↑移動できます。
2. 場に黄/青カードと4のカードがあるので、そこから4のマスへ←移動できます。
3. ここから場を変えずに、更に1のマスへ←移動できますし、場に5のカードを出せば5のマスへ↑移動できます。

3 手札

- ・手札の上限はプレイ人数によって変わります。(下表参照)
- ・手札の上限未満になった際に山札からカードを引くことができます。
- ・一部のカード効果によって、手札の数が一時的に増えることがあります。
その場合も山札から再度カードを引くことができるのは上限未満になった場合のみです。
- ・キャラカードは手札上限とは別に常に1枚だけ手札として引くことができます。
- ・手札のカードはいつでも捨て札に捨てる事ができます。
それによって、手札を上限未満にすることで代わりにカードを引くことができます。

プレイ人数	2人	3人	4人
手札上限	4枚	3枚	2枚

終了条件

以下いずれかの条件を満たした時にゲームは終了します。

◇ 勝利

ボスを倒した後で、魔法使い駒がGATEマスに移動できた

◇ 敗北

山札が尽きて、これ以上魔法使い駒を進める事ができない
勝利条件を満たした時に、Passカードの支払いができない
※Passカード1枚につき、2枚の魔力カードが必要



マスの効果

数字マス以外の特殊な処理が必要なマスについて説明します。



Gateマス

魔法使い駒は、このマスからゲームを開始します。
ボスを倒した後、このマスに戻ることでゲームクリア。



宝物マス

このマスに移動したら、1度だけ宝物カードを1枚引くことができます。



モンスターマス

このマスに移動する度、モンスターと戦闘になります。
※詳細は戦闘を参照



ボスマス

このマスに移動したら、1度だけボスと戦闘になります。
※詳細は戦闘を参照

戦闘

モンスターマスがボスマスに移動すると戦闘が始まります。それぞれの戦闘について説明します。

モンスター

モンスター山札からカードを1枚引いて、そのカードのお題と戦います。参照するお題は、マスによって変わります。そのお題の条件を満たすと、モンスターを倒した事になります。宝石マークのあるマスでモンスターを倒すとドロップ山札からカードを1枚引いて、ドロップカードを獲得できます。

モンスターカードの参照箇所

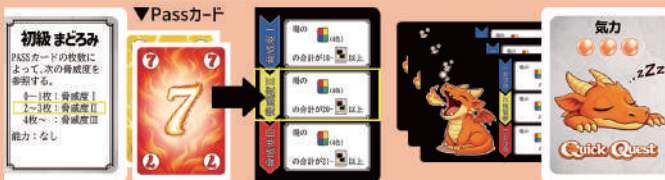


ボス

ボス山札からカードを1枚引いて、そのカードのお題と戦います。参照するお題はPassカードの枚数によって変わります。そのお題の条件を満たすと、ボスの気力を1減らしたことになります。達成したカードは場に残しておき、次のボスカードを引きます。

これを繰り返し、気力と同じ枚数のお題を達成するとボスを倒した事になります。

※ボスのお題にあるモンスターカードは、それまでに倒したモンスターの数を表します。



Passカード2枚なので、脅威度IIを参照

気力が3なので、ボスカード3枚でクリア

Passカード(欲しいカードない場合)

ダンジョン移動中に、進みたいマスの数字や色が出ない場合があります。その際に、山札が手札から魔力カード1枚をボスカードの横に置くことで、数字と色の条件を無視して1マス進むことができます。こうして、ボスカードの横に置いたカードをPassカードと呼びます。ゲーム終了時にPassカードの倍の数のカードを山札が手札から捨てる必要があります。捨てることができない場合、ゲームに敗北します。また、モンスターとの戦闘中にもPassカードを2枚置くことで、そのお題を達成したことになります。※ボスとの戦闘中にはPassカードを置くことはできません。

スコア

QuickQuestでは、ゲームのクリアタイムでスコアがつきます。

ゲームに慣れたら、以下の方法でタイムを計測して、ハイスコアを目指しましょう！

本紙の2ページのゲームの準備を終えたら、魔力カードを手札上限まで裏向きで配ります。

カードを配り終えたら、タイムの計測を開始しましょう。

※手札の表を確認できるのは、計測開始後です。

魔法使い駒が勝利条件を満たした時(Gateマスに移動した時)計測終了です。

下記の表を確認して、今回のQuestのスコアを確認しましょう。

クリアタイム	Questのスコア
08:00以内	まさに伝説級の活躍。この冒険は英雄譚として語り継がれるでしょう！
10:00以内	すばらしい！宮廷魔法使いとして歓迎されるでしょう。
12:00以内	やりますね。熟練ならではのコンビネーションでした。
14:00以内	良い手際です。魔法使いとして一人前の成果です。
14:01以上	クリアが第一。これから魔法の腕を磨いていきましょう。



バリエーションルール

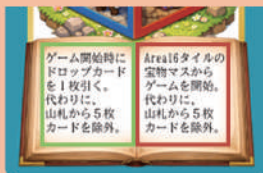
通常ルールと異なるバリエーションルールで、いつも違うゲーム感を楽しむことができます。

本紙の2ページのゲームの準備を終えたら、バリエーションカードをシャッフルし、山札を作ります。

ゲームを開始する前に、山札から1枚バリエーションカードを引きます。

バリエーションカードには、2つの追加ルールが記載されていますので、どちらが片方を選択します。

どちらのルールを適用するか、マップ、使用するキャラなどの要素から検討して決めてください。



左右で2つのバリエーションルールが記載されていますので、どちらを適用するか選択します。

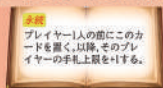
ドロップカード、宝物カード

ドロップカードと宝物カードは入手方法が異なりますが、使い方は同じになります。
その使い方について説明します。

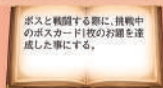
ドロップカード：宝石マークにあるモンスターマスで、モンスターを倒すと1枚獲得できる。

宝物カード：宝物マスに移動したら、1枚獲得できる。同じマスから1枚までしか獲得できない。

ドロップカードと宝物カードの使い方



[永続]と記載されている場合は入手後、カードを表向きにしカードに記載されている効果を以降のゲームで適用し続けます。



[永続]と記載されていない場合は入手後、1度だけカードに記載されている効果を使用できます。効果使用後はカードを裏向きにして、そのアイテムが使用済であることを示します。

キャラカード

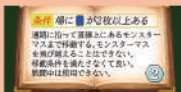
キャラカードは手札上限とは別に、常に手札として1枚持つておくことができます。
ただし、プレイ人数によって山札から引ける数の上限が異なります。下表がその上限数です。

プレイ人数	2人	3人	4人
上限枚数	4枚	3枚	2枚

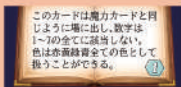
キャラカードは任意のタイミングで使用できます。ただし、カードによっては使用する際に、コストとして山札が手札から魔力カードを追加で捨てる必要があります。

キャラカードのプレイ後は、カードに説明がない限り脇においておきます。捨て札には置きません。

キャラカードの使い方



[条件]と記載されている場合は、その条件を満たしていないとカードをプレイすることはできません。1度カードをプレイすれば、以降は条件を満たす必要はありません。



[条件]と記載されていない場合は、いつでもカードをプレイすることができます。

FAQ～よくある質問～

- Q モンスターカード、ボスカードにある「場のカードの〇〇を～X回変更」のお題の変更はキャラカードの「エレメントチェンジ」などにある「～配置する」能力は回数に含まれますか？
- A 条件を満たしている場合は、含まれます。例えば「スペクトラ」の「場のカードの色を、2回変更」の場合、配置前と配置後で場のカードの色が変われば回数に含まれます。
※ただし、最初にカードを引いた事で、その場の色が変わってもカウントしません。

- Q ボスカードにある「場に～をX回連続で出す」のお題の出す回数はキャラカードの「エレメントチェンジ」などにある「～配置する」能力は回数に含まれますか？
- A 条件を満たしている場合は、含まれます。例えば「場に青カードを4回連続で出す」の場合、配置後の場のカードの色が青カードであれば、回数に含まれます。逆に、「エレメントリワインド」の3枚の中に条件外のカードがあると、回数がリセットされます。

- Q ボスカードの「場に～をX回連続で出す」で連続で出せない場合、回数は0からですか？
- A 条件外のカードを場に出した場合のみ、回数は0からリセットされます。
条件のカードが手札にない場合は、カードを捨てて、山札から引き直しをしてください。

- Q ボスカードの上級にある「捨て札」を参照するお題は1番上のカードのことでよいですか？
- A 捨て札の1番上で合っています。つまり、ボスのお題が出た後でも、手札からカードを捨てることで参照するカードを変えることができます。
※捨て札は魔力カードの捨て札です。場に出す以外のキャラカードは含みません。

- Q モンスターカード、ボスカードにある「場のカードの〇〇を～X回変更」のお題の変更はキャラカードの「魔力変換器」などの場に出すキャラカードも回数に含まれますか？
- A 条件を満たしている場合は、含まれます。例えば「スペクトラ」の「場のカードの色を、2回変更」の場合、「魔力変換器」の色を好きに解釈し変更したことにできまし、その後のお題でも、その都度好きな色として解釈し直すことができます。

- Q モンスターカード、ボスカードにある「場のカードの〇〇を～X回変更」のお題の変更はドロップカードの「双頭の鷲の杖」の入れ替える効果は回数に含まれますか？
- A 含みません。例えば「スペクトラ」の「場のカードの色を、2回変更」の場合で入れ替えた場のカードの1つ下のカードと色が変わっていても回数にはカウントしません。

CREDIT

制作：TooCool STUDIO ゲームデザイン：守屋

アートワーク：Hawkt, ストンパ

協力：テストプレイに協力して下さい皆さん

mail : toocoolstudio2301@gmail.com

X(Twitter) : https://twitter.com/hawkt_tw

▼X(Twitter)



▼ゲームサイト

