

イケニエモン



© 2014 とりにく

イケニエモン 概要

- ▷プレイ人数：2人
- ▷プレイ時間：10～15分
- ▷カード枚数：12枚 / 12枚 計24枚

ゲーム内容

5体のモンスターを使ってダンジョンを作ろう。
残る7体のモンスターを駆使し、相手のダンジョンを攻略。
モンスターを生贄にすると特殊能力発動。
倒したモンスターの合計得点が多い人が勝利。

ダンジョンのモンスター

◆モンスターのHP(ライフ)

ダンジョンは5階まであり、5体のモンスターを配置する。
モンスターのHPは、そのモンスターの強さに加え、階数分
プラスされる。

例) 強さ8+1階→HP9 強さ5+3階→HP8

※ただし【A:患者】はHP10固定で階の影響を受けない。
このモンスターを倒すためには9以下のモンスターしか使
えない。

◆倒し方

自分のターン時に、手札2枚から1枚選んで、現在戦っ
ているモンスターに攻撃する。
攻撃したモンスターが、ダンジョンのモンスターのHP以上
であれば、そのモンスターを倒すことができる。
倒せなくても、次のターンでそれまでのモンスターの攻撃
が加算される。

ゲーム開始前の準備

- ①1人12枚、同じ属性の12枚のカードをよくシャッフルする。
- ②カードを7枚引き、相手に見えないように確認する。
7枚のうち5枚を相手が戦うモンスター(ダンジョンモ
ンスター)として選び、残り2枚が手札になる。
- ③選んだダンジョンモンスターを好きな順番に、相手の前
にふせて置く。
- ④それぞれ山札から1枚オープンし、数字が大きいカード
の人から開始する。同じ数字の場合はもう一度山札からカ
ードをオープンする。
この時引いたカードは捨て札に移動する。

自分のターン

①開始時であれば、1階のモンスターをオープンする。
前のターンにモンスターを倒していれば、次のモンスター
をオープンする。

②次のどれかを選ぶ。手札がない場合はパスになる。

▷攻撃

手札2枚から1枚選んで、現在戦っているモンスターに攻
撃する。

1回で倒せないモンスターでも、次以降にモンスターを出
すことで、攻撃力は加算される。

▷生贄

手札2枚から1枚選んで生贄にする。生贄時に特殊能力が
発動する。

生贄にしたモンスターは山札や捨て札には戻らない。

▷捨てる

手札を1枚捨てる。

③以下を上から順番に行う。

▷最終階のモンスターを倒した場合

このターンでゲーム終了となる。

先攻の場合は相手のターンで、後攻の場合は自分のターン
で終了。

▷モンスターを倒した場合

倒したモンスターの上下を逆にする。

攻撃したモンスターをすべて捨て札に移動する。

▷モンスターをスキップした場合

生贄にした3のカードを横にして上に重ねる。

攻撃したモンスターをすべて捨て札に移動する。

▷山札がない場合

捨て札をシャッフルし、山札にする。

▷手札が1枚以下の場合

手札が2枚になるまで山札からモンスターを引く。

④相手のターンになる。

ゲーム終了

◆終了条件

☆最終階のモンスターを倒す or スキップしたターン

☆両者が手札も山札もなくなる、もしくはモンスターを倒
せなくなる

◆得点計算

ゲーム終了時点で倒したモンスターの得点を合計する。

→ 自分視点配置例

1階 HP+1	2階 HP+2	3階 HP+3	4階 HP+4	5階 HP+5	6階 HP+6
HP	HP	HP	HP	HP	HP
ダンジョン モンスター (ふせて置く)	ダンジョン モンスター (ふせて置く)	ダンジョン モンスター (ふせて置く)	ダンジョン モンスター (ふせて置く)	ダンジョン モンスター (ふせて置く)	9: 墮天使 追加用
得点	得点	得点	得点	得点	得点
攻撃用モンスター	攻撃用モンスター	攻撃用モンスター	攻撃用モンスター	攻撃用モンスター	攻撃用モンスター

捨て札 (表にして置く)	山札 (ふせて置く)	生贄モンスター (表にして置く)
-----------------	---------------	---------------------

← ダンジョンは相手のモンスター

【0: 愚者】 攻撃力: 10 HP: 10(固定) 得点: 0

特殊能力がないので生贄にできない。

※ダンジョンモンスターの場合、HP はどこの階層でも 10 固定。A ~ 9 のモンスターからしか攻撃を受けない。

【2: 予見】 攻撃力: 2 得点: 2

自分、もしくは相手の山札から 3 枚引き、1 枚を捨て札に、残りを好きな順番に入れ替えて山札に戻す。

【3: 排除】 攻撃力: 3 得点: 2

現在戦っているモンスターをスキップできる。

※スキップしたモンスターは終了後得点に加算されない。

【4: 強化】 攻撃力: 4 得点: 2

自分の配置したダンジョンの好きなモンスターの強さが 2 倍になる。(HP=強さ×2+階数)

※終了後得点に加算されない。重ねて強化はできない。

【5: 宝箱】 攻撃力: 5 得点: 2

ゲーム終了後、自分の得点に 2 点追加される。

【6: 召喚】 攻撃力: 6 得点: 2

山札から 2 枚引き、即座に攻撃できる。

【7: 誘惑】 攻撃力: 7 得点: 2

相手の山札から 2 枚引き、どちらか 1 枚を自分の手札に加え、残りを相手の捨て札にする。

※【A: 愚者】は誘惑できない。

【8: 狂暴】 攻撃力: 8 得点: -1

現在戦っているモンスターが【10: 首狩騎士】【11: 妖狐】【12: 白龍】の場合、即座に倒すことができる。

※このモンスターは得点が【-1】。

【9: 墮天使】 攻撃力: 9 得点: 1

このモンスターを相手の最後の敵(6,7階)として追加できる。

【10: 首狩騎士】 攻撃力: 10 得点: 1

もう 1 枚の手札の攻撃力を 2 倍にして即座に攻撃できる。

【11: 妖狐】 攻撃力: 11 得点: 1

自分の配置したダンジョンの階数補正を 2 倍にする。(1 階: HP+2 2 階: HP+4 ~ 5 階: HP+10)

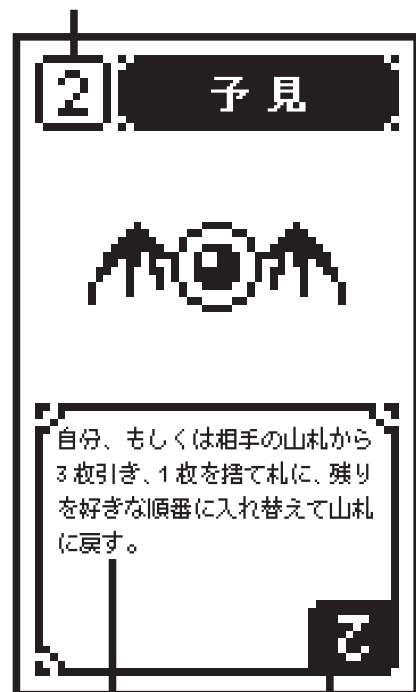
【12: 白龍】 攻撃力: 12 得点: 1

相手の配置したダンジョンの階数補正を無効にする。

カードの説明

攻撃力

ダンジョンモンスターの場合は階数補正を+してHPになる



自分、もしくは相手の山札から 3 枚引き、1 枚を捨て札に、残りを好きな順番に入れ替えて山札に戻す。

生贄にした時に発動する特殊能力

ダンジョンモンスターを倒した時の得点