JUGAME STUDIO

1-2 PLAYER | 20 MIN | 9+ AGE

Design & Artwork
Hiroshi Kawamura

LAST DUNGEON DICE

拡張 EXPANSION

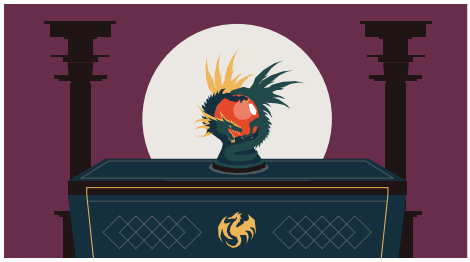
The King of the Abyss

ラストダンジョン ダイス
深淵の王

ルールブック
v. 1.9.1

このゲームは「ラストダンジョン ダイス」の追加拡張パッケージです。ゲームをプレイするためには別途「ラストダンジョン ダイス」本体が必要です。

ストーリー



深淵王の伝説と封印のダンジョン

はるか昔。
南の国に世界を恐怖へ陥れたドラゴンがいました。
その翼は空を覆い隠し、その牙と爪は大地を切り裂いたといいます。
人々は、その圧倒的な力の前に絶望し、いつからかドラゴンは「深淵の王」（しんえんのおう）と呼ばれるようになりました。
しかし、世界を思うがままにした深淵の王にも、ついに終わりの時が訪れます。
人間に勇者が誕生したのです。
勇者は仲間とともに壮絶な死闘を繰り返し、ついに深淵の王は真紅の宝玉へと封印されました。
絶望に支配されていた暗黒の世界に平和が戻ったのです。
その後、勇者一行は深淵の王を封印した功績を称えられ、英雄となりました。
…しかし、歴史から姿を消してしまいます。

深淵の王を封じ込めた真紅の宝玉は「ドラゴンズアイ」と呼ばれ、手にした者は強大な力と富を手に入れることができるとか。
勇者と深淵の王が死闘を行ったダンジョンは「深淵のダンジョン」と呼ばれ、最深部にはドラゴンズアイが安置されているとされています。
この伝説を信じて、国中から冒険者が訪れますが未だにドラゴンズアイを見たものはいません。
あなたはそんな深淵のダンジョンの管理を任されたダンジョンマスターです。
ドラゴンズアイはダンジョンのどこにあるのかも不明で、未だ明らかになっていない秘密もありそうです。
あなたは冒険者を撃退し、ドラゴンズアイの秘密を解き明かすことができるでしょうか。

コンポーネント

初期スキルカード：1 枚



- **A 名称**
  カードの名称
- **B ダイス条件**
  スキルを使用するためのダイス条件
- **C スキル**
  ダイス条件を達成するとスキルが発動
- **D 継承ダメージ**
  上書きした時に増加できるダメージ

冒険者カード：6 枚



- **E 名称**
  カードの名称
- **F パワー（ライフポイント）**
  カードの耐久力
- **G ダイス条件**
  スキルを使用するためのダイス条件
- **H レベル**
  LV1～4 までのレベル
- **I スカウトに必要なクリスタル数**
  スカウトの際に必要なクリスタル数
- **J スキル**
  ダイス条件を達成するとスキルが発動

詳細は P22「冒険者 スキル一覧」を参照 ▶

- **K 継承ダメージ**
  上書きした時に増加できるダメージ
- **L 獲得クリスタル**
  撃退すると得ることができるクリスタル数

LV.4 南の勇者：1 枚



- LV4 の「南の勇者」カードは、表面（35 の数字が書いてある面）を使用します。

イベント / ダンジョンマナ カード：5 枚



- **M 名称**
  カードの名称
- **N 特殊効果**
  アイテムまたはイベントの内容
- **O ダンジョンマナ（ウラ面）**
  ダンジョンのマナ（横向きに利用します。）

深淵の祭壇カード：1 枚



- **P 名称**
  カードの名称
- **Q パワー（ライフポイント）**
  カードの耐久力

「深淵の祭壇」は、プレイするクエストによって使用する面が異なります。

通常プレイする場合はオモテ面の「深淵の祭壇」を使用します。

詳細は P16「クエストモード」を参照 ▶

キープトレイ：1 枚



- このカードは 2 人プレイ時に、キープしたダイスを相手に渡す時に使用します。

共有スロット：1 枚



- このカードは 2 人プレイ時に、共有スロットとして使用します。

詳細は P5「2P プレイ」を参照 ▶

ゲームの概要

本体にこの拡張パッケージを追加することで、新しい冒険者とイベント、新しいクエストが加わります。

カード同士が干渉するスキルが含まれるため、よりテクニカルな展開を楽しむことができるでしょう。

さらに 2 人協力プレイを楽しむこともできます。

2 人プレイならではの独特なプレイ感も、ぜひ体験してみてください。

セットアップ

カードを種類別に分ける



冒険者カード：7 枚



イベントカード：5 枚



深淵の祭壇カード：1 枚

2 人プレイで使用



初期スキルカード 1 枚



キープトレイ / 共有スロット

- 拡張パックを「冒険者」、「イベント」、「深淵の祭壇」、「共有スロット / キープトレイ」、「初期スキル」の種類別に分けます。
- 「初期スキル」と「キープトレイ / 共有スロット」は 2 人プレイのクエストで使用します。

詳細は P5「2P プレイ」を参照 ▶

通常パッケージと混ぜる



- 冒険者カードを LV1～3 ごとに混ぜたらそれぞれ 2 枚を裏向きのまま抜き出して箱にしまいます。



- 通常パッケージのイベントカードと拡張のイベントカードを混ぜてよくシャッフルしたら、5 枚を裏向きのまま抜き出して箱にしまいます。



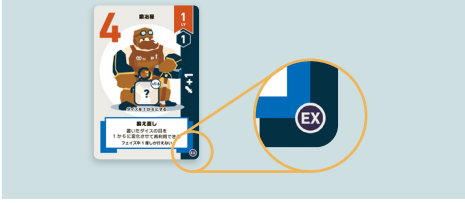
- LV4 の伝説の勇者は南の勇者と入れ替えます。
- プリンセスは深淵の祭壇と入れ替えます。

混ぜ合わせが済んだら、通常ルール通りセットアップを行います。

拡張パックを混ぜた状態で、通常ルールをプレイすることができます。

新しい冒険者とイベントが追加され、幅の広がった展開を楽しむことができます。

EX マーク



- 拡張カードの隅には「EX」マークが付いています。
- 混ぜ合わせた拡張パッケージを分けたい場合にはマークを目印にすると良いでしょう。

クエストモード

プレイ条件を追加したモードです。

初心者から上級者まで、レベルに合わせて挑戦してみてください。



南の勇者　　難易度 ★★★★★

新しい冒険者とボスを追加した、上級者向けのクエストです。高難度の歯ごたえのある展開を楽しむことができます。

ストーリー

この世界には何人かの勇者と呼ばれる人物が存在します。勇者は特別な因果を持っており、魔王と対極する存在とされています。

「南の勇者」と呼ばれる彼女もその一人です。

彼女の家系は代々、封印された深淵の王の監視を行っていました。

近年になり、封印の力が弱まっていることを感じた彼女は、深淵の王を封印するのではなく、討伐するために深淵のダンジョンへと向かうのでした。

攻略条件

- 深淵の王がボスとなります。
- 深淵の王と戦闘を行い、撃退することができればプレイヤーの勝利となります。
- 深淵の王には必ず LV4 南の勇者のスキル**「ロール オブ フォーチュン」でダメージを与える必要があります。**

南の勇者をスカウト > 深淵の王との戦闘

- LV4 南の勇者とは戦闘を行いません。
- LV4 南の勇者と対峙したら、**戦闘を行わずに即座にスカウト**を行います。(必ずスカウトを行わなければなりません。)
- スカウトが終わったら、**ダンジョンマナの最後にある深淵の祭壇カードを裏返して、深淵の王との戦闘を行います。**

深淵の王は **LV5 の冒険者**として扱います。イベントやアイテムの適用条件は通常通り適用されます。

敗北条件

- すべての**ダンジョンマナが無い状態**で、冒険者の撃退に失敗してしまうとプレイヤーの敗北となります。

深淵の王 戦闘ルール

深淵の王との戦闘は特別なルールを使用します。



ダンジョンのマナの回復

- 深淵の王との戦闘開始前に、持っているクリスタルカードの**合計枚数分**だけダンジョンマナを回復します。
- 例えば「1 クリスタル 1 枚」と「3 クリスタルを 1 枚」ずつ持っていた場合には、カードの合計枚数 2 枚分の 2 マナ回復します。

撃退条件

- 深淵の王を撃退するためには、**戦闘中に南の勇者のスキル「ロール オブ フォーチュン」を発動する**必要があります。
- 深淵の王のパワー(40)以上のダメージを与えていても「ロール オブ フォーチュン」が発動できない限り、深淵の王は撃退できません。

深淵の王の反撃とマナの消失

- 深淵の王の反撃ダメージは、**ダイスを 3 つ同時に振った目によって変化**します。

すべて違う目	1 マナを消失
2 つが同じ目	2 マナを消失
すべてが同じ目	3 マナを消失

報酬

真紅の宝玉ドラゴンズアイの封印を解くカギは勇者の持つクリスタルでした。

クリスタルを糧にして復活した深淵の王の力はとてつもなく強大です。

とても、勇者一人の力だけでは立ち向かうことはできません。

世界の危機を感じたあなたは、敵対していたはずの南の勇者と協力し、深淵の王と対峙します。

---- 長い死闘の末、ついに南の勇者の奥義「ロール オブ フォーチュン」によって深淵の王は封印されました。

「我は何度でも復活し、世界を深淵へと導くだろう …」深淵の王が最後に放った咆哮が反芻されます。

そう。勇者の奥義では、深淵の王を一時的に封印するのが精一杯で、討伐には至らなかったのでした。

同じ勇者の血を引く者の助けがあればあるいは …。

どれほどの時間、封印が持続するのかはわかりません。しかし、世界には平和が訪れたのでした。

2 人用クエスト（協力プレイ）

2 人で協力して深淵の王の討伐を行います。

通常のソロルールを拡張したルールですので、まずはソロルールをプレイしてから、プレイすることをオススメします。



二人のダンジョンマスター　難易度 ★★★★☆

このクエストは 2 人で協力して攻略を目指すクエストです。1 人プレイでは味わえない独特なプレイ感を楽しむことができます。

ストーリー

はるか昔に深淵の王を封印したとされる勇者。

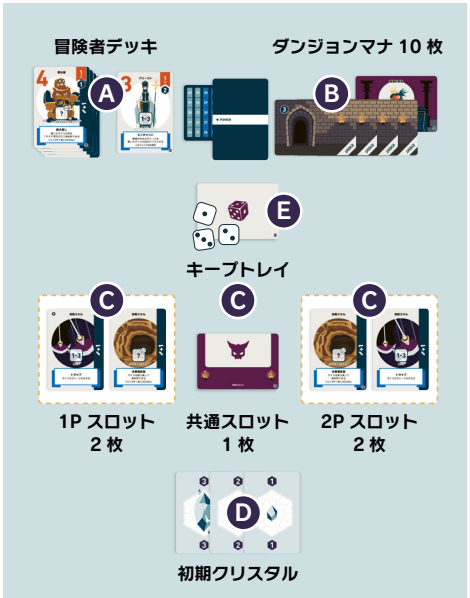
後に勇者の子孫は複数に分かれ、現在では北と南の国に勇者が存在しています。

深淵の王は勇者一人の力だけでは討伐することはできませんでした。

「二人の勇者の力を合わせることで深淵の王を討伐することができるかもしれない。」

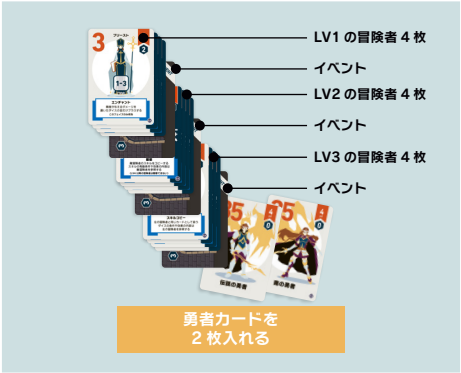
そう考えたあなたは、ダンジョンに眠る秘宝「真実の鏡」で自身の複製体を作り、2 人の勇者と共に深淵の王の討伐に向かうのでした。

セットアップ



- P4 の手順に従い通常パッケージと拡張パッケージを混ぜ合わせ、上図を参考にセットアップを行います。

A 冒険者デッキの準備



- 通常ルールと同じように LV1～3 の冒険者カードとイベントカードを使って冒険者デッキと初期クリスタルを準備します。
- このとき、P3 で箱にしまった冒険者カードとイベントカードは使用しません。
- 冒険者デッキの一番下に「伝説の勇者」と「南の勇者」の 2 枚カードを入れます。

B ダンジョンマナの準備



1. このクエストは、**初期ダンジョンマナを 10 枚**に増やしてスタートします。(通常は 7 枚)
2. 追加するマナは、**箱にしまった未使用のダンジョンマナから 3 枚のダンジョンマナを取り出して追加**します。

C 初期スキルの準備



1. 1P と 2P でそれぞれ**専用のスロット**を持ちます。このスロットにはカードを **2 枚**まで置くことができます。
2. 1P と 2P の間に、**共通のスロット**を用意します。このスロットにはカードを **1 枚**まで置くことができます。
3. 1P と 2P のスロットに初期スキルカード「未整備区画」「トラップ」を配置します。この時、**中央の共通スロットを挟んで対称**になるように、内側から「未整備区画」「トラップ」の順に並べます。

D 初期クリスタルの準備



- 初期クリスタルは通常ルールと同じように **1、2、3 のクリスタルを 1 枚ずつ**持ちます。
- 初期クリスタルの準備は、未使用の冒険者カードを箱にしまってから行ってください。(詳しくは P3 を参照してください)
- クリスタルは **1P と 2P で共有**です。クリスタルの使用方法はプレイヤー同士で相談をして決めることができます。

E キープトレイとダイス



- キープトレイとダイスは 1P と 2P で共有して使用します。お互いの手が届くところに置いておくと良いでしょう。

攻略条件

- 深淵の王が最後の冒険者となります。
- 深淵の王と戦闘を行い、撃退することができればプレイヤーの勝利となります。
- 深淵の王には必ず LV4 勇者のスキル**「ロール オブ フォーチュン」でダメージを与える必要があります。**
- 2 人の勇者はそれぞれ「ロール オブ フォーチュン」を持っていますが、どちらからのロール オブ フォーチュンでダメージを与えれば条件達成となります。

2 人用追加ルール

2 人でプレイするための追加ルールです。とくに説明のない項目は、通常パッケージのルールに従ってください。

スタートプレイヤーの決定

- お互いにダイスを 1 つずつ振り、**目の大きいプレイヤーがスタートプレイヤー**となります。
- スタートプレイヤーから交代で手番を行います。

ゲームの開始とスキルの発動

- **スタートプレイヤー**はダイスを **3 つ同時**に振りゲームを開始します。
- スキルを使用することができるのは、**自分のスロットと共通スロットの 3 ヶ所**だけです。相手のスロットに配置されているスキルは発動することはできません。

❗ ゲーム開始時は共有スロットにカードは配置されていないため、自分の 2 ヶ所のスロットからスキルを選択することになります。

ラウンドの終了と手番の移動

- ラウンドが終了したら、次のプレイヤーに手番を交代します。
- このとき、**使用していないダイスがあれば、使用していないダイスの中から任意のダイスを 1 つ以上選び**キープトレイの上に乗せます。
- 次の手番プレイヤーは、**キープトレイに乗せられたダイスを目を変えずに受取り**、残りのダイスを振って手番を開始します。

❗ 使用していないダイスがあれば、必ず 1 つ以上をキープトレイに乗せなくてはなりません。

❗ 乗せていないダイスは次のプレイヤーが通常通り振り直しを行います。

❗ 使用していないダイスは複数個キープトレイに乗せることができます。

❗ ダイスをすべて使用した場合には、キープトレイにダイスを乗せません。(次手番プレイヤーは 3 個のダイスを振ります)

プレイの例 A

- 1P の手番が終了したとき、2 つのダイスが未使用でした。
- 1P は未使用のダイスのうち 1 つをキープトレイの上に乗せて、残りの 2 つのダイスを 2P に渡しました。
- 2P は受け取った 2 つのダイスを振り、キープトレイに乗ったダイスの目を変えず、そのまま受け取って、手番を開始しました。

プレイの例 B

- 1P が 3 つのダイスを振ったところ、1 つは自分のスキルで使用することのできない目でした。
- しかたがないので、使用できないダイスをキープトレイに乗せようと考えましたが、2P でも使用できない目だとわかりました。
- そこで 1P は、自身で使用できるダイスをあえて使わずに「未使用」として 2P に渡しました。

- 手番は必ず交互に行います。(サイコロを交互に振る)
- 自分の手番で冒険者を撃退できなかった場合は、ダンジョンマナを 1 つ減らしてから手番を交代します。

冒険者の撃退とスカウト

- 冒険者を**撃退したプレイヤーが、スカウトかクリスタル化の決定権を持ちます。**(プレイヤー間での相談は自由に行なってかまいません。)
- スカウトした冒険者は、**冒険者を撃退したプレイヤーのスロットか、共有のスロット**のどちらかに配置します。(相手プレイヤーのスロットには配置できません)

勇者 2 人のスカウト > 深淵の王との戦闘

- LV4 の勇者 2 人とは戦闘を行いません。
- LV4 の勇者 2 人と対峙したら、**戦闘を行わずに即座にスカウト**を行います。(必ずスカウトを行わなければなりません。)
- スカウトする**スロットの場所は自由**に選ぶことができます。
- スカウトが終わったら、ダンジョンマナの最後にある**深淵の祭壇カードを裏返して、深淵の王との戦闘を行います。**

❗ 深淵の王は **LV5 の冒険者**として扱います。イベントやアイテムの適用条件は通常通り適用されます。

敗北条件

- すべてのダンジョンマナが無い状態で、冒険者の撃退に失敗してしまうとプレイヤーの敗北となります。

深淵の王 討伐ルール

- 深淵の王との戦闘は特別なルールを使用します。



ダンジョンのマナの回復

- 深淵の王との戦闘開始前に、持っているクリスタルカードの合計枚数分だけダンジョンマナを回復します。
- 例えば「1 クリスタル 1 枚」と「3 クリスタルを 1 枚」ずつ持っていた場合には、カードの合計枚数 2 枚分の 2 マナ回復します。

討伐条件

- 深淵の王を討伐するためには、**戦闘中にどちらかの勇者のスキル「ロール オブ フォーチュン」でダメージを与える必要があります。**
- 深淵の王のパワー(40)以上のダメージを与えていても「ロール オブ フォーチュン」が発動できない限り、深淵の王は撃退できません。

❗ 2 人の勇者のうち、どちらかのスキルが発動できれば条件は達成となります。

深淵の王の反撃とマナの消失

- 深淵の王の反撃ダメージは、ダイスを **3 つ同時に振った目によって変化**します。
- ダイスは手番のプレイヤー(撃退できなかったプレイヤー)が振ります。

すべて違う目	1 マナを消失
2 つが同じ目	2 マナを消失
すべてが同じ目	3 マナを消失

❗ 深淵の王の反撃ダメージは、ダイスを 3 つ同時に振った目によって変化します。

ダイスは手番のプレイヤー(撃退できなかったプレイヤー)が振ります。

報酬

おめでとうございます！

二人のダンジョンマスターと二人の勇者の活躍により、深淵の王は討伐されました。

これで深淵の王が復活することはないでしょう。世界は滅亡の運命から逃れることができたのです！

……しかし魔王軍と人間との争いが終わったわけではありません。

あなた達と勇者たちは、お互いに奇妙な友情を感じながらも、再戦を誓い別々の道を進むのでした。

冒険者 スキル一覧

LV1 冒険者



プリースト

神聖魔法を使って仲間を支援する。教会からの連絡でダンジョンを調査するために訪れた。

エンチャント

発動条件

- 1〜3 の目のダイス 1 つ

効果

- このカードに隣接しているカードが与えるダメージを、置いたダイスの目だけプラス補正します。
- 効果はこのフェイズのみ有効です。
- プラス補正するダメージに継承ダメージも追加する。



- プリーストのエンチャントスキルにより、隣接している冒険者のダメージ値を上昇させます。
- 上図では、2 の目のダイスを置いたので、両隣のダメージを +2 増加します。
- この効果は、エンチャントの対象がスキルを発動できた場合にのみ、ダメージ値を増やすことができます。
- ダメージを与えないスキルには、効果を適用しません。
- もしプリーストに継承ダメージが付いていた場合には、継承ダメージ分もプラスして、隣接している冒険者のダメージ値を上昇させることができます。



鍛冶屋

近くの街に住む鍛冶屋。希少な素材を手に入れるためダンジョンを訪れた。様々な場所に出かけているため、並の冒険者よりも戦闘経験がある。

鍛え直し

発動条件

- すべての目のダイス 1 つ

効果

- 置いたダイスの目を 1 か 6 にして別の場所へ置き直すことができます。
- このスキルはフェイズ中に一度しか行えません。

LV2 冒険者



ドッペルゲンガー

特定の姿をもっておらず、そこにいる者と同じ姿で現れる。自分そっくりの分身を見た者は、数日以内に死ぬと言われている。

擬態

発動条件

- 敵の冒険者と同じ

効果

- 敵冒険者のスキルをコピーすることができます。
- スキルの発動条件や効果の内容は敵冒険者を参照します。
- LV4 以上の冒険者を擬態することはできません。



シェルパ

ダンジョンの道案内兼荷物持ちを生業としている。彼の案内がなければ、どんなベテラン冒険者でも全滅に追いやられてしまうという。

交渉

発動条件

- ナシ

効果

- ダンジョンマナの回復とスカウトのクリスタル消費コストが -1 されます。

LV3 冒険者



スライム

粘液状の軟体生物。ダンジョンの湿った場所に潜んでいる。斬撃でダメージを与えることはできず、冒険者に擬態して攻撃をしてくる強敵。

スキルコピー

発動条件

- 左に隣接した冒険者と同じ

効果

- 左に隣接した冒険者と同じカードとして扱います。
- スキルの発動条件や効果の内容は左の冒険者を参照します。



ヴァンパイア

生き血を吸う不死のモンスター。血を吸った相手を眷属として使役することができる。強力な冒険者の血を得るためダンジョンを徘徊している。

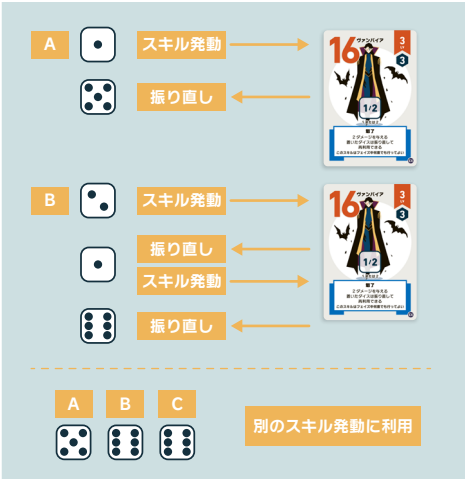
擬態

発動条件

- 1 か 2 の目のダイス

効果

- 固定で 2 ダメージを与えます。
- このスキルの発動に使用したダイスはスキルを適用した後に振り直して再利用することができます。
- このスキルはフェイズ中、何度でも使用することができます。つまり 1 か 2 の目が出る限り、連続でダメージを与え続けることができます。
- 複数のダイスの目がそれぞれ 1 か 2 だった場合、ダイスを順番に置くことで、スキルを複数回発動することができます。(詳しくは以下)



- A・B・C の 3 つのダイスを振ったところ、それぞれ A[1]・B[2]・C[6] の目でした。
- まず、A[1] の目のダイスでスキルを発動し、振り直したところ、ダイスの目は 5 でした。
- 次に B[2] の目のダイスでスキルを発動し、振り直したところ、ダイスの目は 1 でした。
- もう一度 B[1] の目としてスキルを発動し、振り直したところ、ダイスの目は 6 でした。
- 合計で 2+2+2=6 のダメージを与えることができました。
- ダイスは A[5]・B[6]・C[6] として、別のスキル発動に使用することができます。

LV4 冒険者



南の勇者（裏面）

かつて深淵の王を封印したとされる光の勇者の末裔。封魔の剣技「ロール オブ フォーチュン」を使うことができる。

ロール オブ フォーチュン

発動条件

- 連続した目のダイス 3 つ

効果

- 固定で 14 ダメージを与えます。

特殊効果一覧

アイテム

効果が黄色の背景です

アイテムは、アクションフェイズ中であれば**任意のタイミングで使用することができます。**

効果を適用したアイテムは即座にゲームから除外（箱にしまう）します。



エリクサー

欠損してしまった肉体を一瞬にして回復させてしまう霊薬。とても希少なためなかなか使うことができない。

効果

- 所有しているクリスタルカードを 1 枚裏返し、即座に任意のスロットへスカウトします。
- クリスタルの表面（冒険者面）は自由に確認することが可能です。



集約と変換の杖

ダンジョンを自在に再構築することができる魔法の杖。ダンジョンのリニューアルに使用する。

効果

- ダイスが置かれている、発動済のスキルを 1 つ選び、もう一度発動します。
- 発動に必要なダイスは必要ありません。（コストなし）

イベント

効果が赤色の背景です

カードの内容がイベントだった場合、**即座にカードに書かれている判定を行います。**

判定の終わったイベントは、即座にゲームから除外（箱にしまう）します。



女神の加護

光の勇者が使ったとされる破邪のつるぎ。退魔の効果があるためモンスターは触れることができない。大量のマナを含んでいるため光を帯びている。

効果

- 次に戦闘をする敵の冒険者のパワーが +3 となります。
- ダンジョンマナを +1 回復します。



スキル封印

対魔族・対魔物用の結界魔法が封じられた結晶石。元はダンジョン内の宝物を隠す目的で作られた。

効果

- 次の戦闘開始時に任意のスキル 1 つが、使用不能になります。
- ダンジョンマナを +2 回復します。
- 敵の冒険者を撃退できれば、通常どおりスキルを使用できるようになります。



ダンジョン崩落

ダンジョンマナが弱くなった部分の落盤事故。未整備区画でよく起こる。

効果

- ダンジョンマナを 1 枚失います。
- 次に戦闘を行う敵の冒険者のパワーを -5 します。
- ダンジョンマナが無い場合には、即座にプレイヤーの敗北となります。

その他

真紅のオーブと紺碧のオーブについて

別売りの「真紅（しんく）のオーブ」と「紺碧（こんぺき）のオーブ」は、本製品と同じように、新しい冒険者と新しいクエストを加える拡張パッケージです。

同時に複数の冒険者と対峙する「レイドモード」や、「敗北前の状態を引き継ぐ転生ルール」など、をはじめ、追加クエストは高難易度で、何度も挑戦してはじめてクリアできる歯ごたえのある内容となっています。

本製品をクリアしたマスターはぜひ挑戦してみてください。



あなたの撃退記録を共有してみませんか？

他のダンジョンマスターに向け、ぜひあなたの撃退記録や撃退のコツを共有してみませんか？

撃退の様子を「**# ラストダンジョンダイス**」のハッシュタグを付けて X（旧 Twitter）や Instagram で投稿してください。

ルールについてのご質問は下記のお問い合わせ先にご連絡をいただけますと幸いです。

今後とも JUGAME STUDIO をよろしくお願いいたします。

Special Thanks !

Yukiko & Takumi, Yu Maruno, Takayuki Mizuki, Kayoko

お問合せ先
https://www.jugame.info/

ver. 2026-0412

2024 Jugame Studio

製造・販売：debayashi Inc.

JUGAME STUDIO