JUGAME STUDIO

1 PLAYER | 20 MIN | 9+ AGE

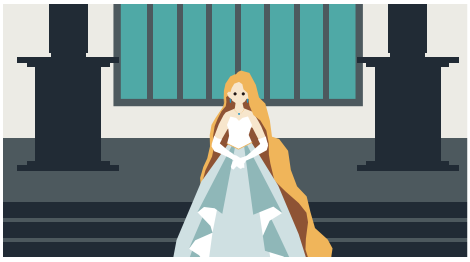
Design & Artwork
Hiroshi Kawamura

LAST DUNGEON DICE
Roll of Fortune

ラストダンジョン ダイス
幸運の一振り

ルールブック
v. 1.8.2

ストーリー



魔王軍のダンジョンマスターとして、冒険者を撃退して姫の奪還を阻止！

前回の大戦から 20 年後の世界。

魔王軍と人間との間には停戦協定が結ばれ、静寂な日々が訪れていました。

しかし、この静寂は魔王によってやぶられます。

突如、人間の城に現れた魔王がプリンセスをさらい、魔王城近くのダンジョンへと連れ去ってしまったのです。

この緊急事態に人間たちは騒然となりました。国中の腕利き冒険者たちが、プリンセスを救出するために立ち上がります。

争いの元凶ともいえるこのダンジョンの管理者は、そう、あなたです。

あなたは、先の大戦の功績を称えられ、魔王城近くに位置しているダンジョンの、ダンジョンマスターとして抜擢されていたのです。

古い言い伝えによると、プリンセスの血統には、ある重要な秘密が隠されているのだとか…。

あなたは、冒険者たちからプリンセスの奪還を阻止するため、新たなダンジョンで冒険者の撃退を始めるのでした。

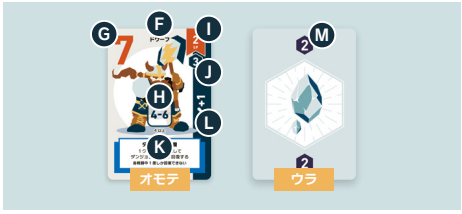
コンポーネント

初期スキルカード：3 枚（2 種類）



- **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
- **E 初期手札アイコン**
  初期の手札には旗のアイコンが付いています。

冒険者カード：15 枚



- **F 名称**
  カードの名称
- **G パワー（ライフポイント）**
  カードの耐久力
- **H ダイス条件**
  スキルを使用するためのダイス条件
- **I レベル**
  LV1～4 までのレベル
- **J 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
- **K 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 ▶

- **L 継承ダメージ**
  上書きした時に増加できるダメージ
- **M 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 伝説の勇者：1 枚



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

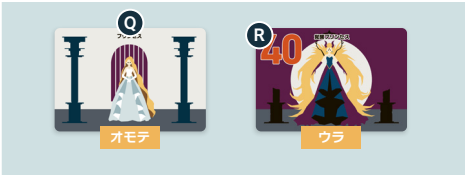
イベント / ダンジョンマナ カード：10 枚



- **N 名称**
  カードの名称
- **O 特殊効果**
  アイテムまたはイベントの内容
- **P 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。）

! イベントカードは両面仕様になっています。オモテ面はイベント、ウラ面はダンジョンマナとして使用します。

プリンセスカード：1 枚



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

! プリンセスカードは、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にはオモテ面の「プリンセス」を使用します。

詳細は P16「クエストモード」を参照 ▶

ライフカウンターカード：2 枚



- **S ライフカウンター**
  冒険者の残りライフ

! ウラ面はゲーム終了時に活用できるメッセージカードになっています。

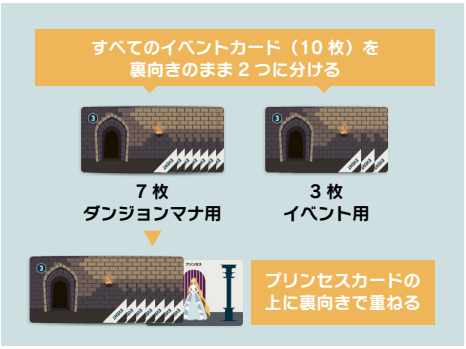
SNS や冒険の記録に活用してみてください。

セットアップ

セットアップ完成図



A ダンジョンマナとイベントの準備



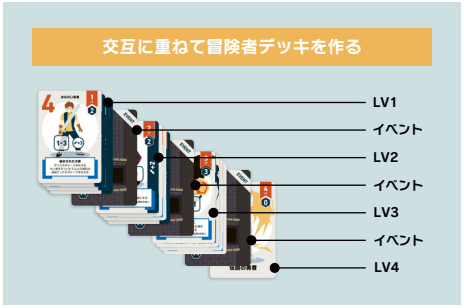
1. すべてのイベントカードを裏向きでシャッフルし、「ダンジョンマナ用 7 枚」と「イベント用 3 枚」の 2 つのグループに分けます。
2. プリンセスカードを表向きにテーブルに置き、ダンジョンマナ用 7 枚を裏向きのまま重ねて、ダンジョンを形成します。
3. イベント用3枚は、次項の冒険者デッキで使用します。

! プリンセスカードは、クエストによって使用する面が異なります。通常プレイでは表面(数字が無い)を使用します。

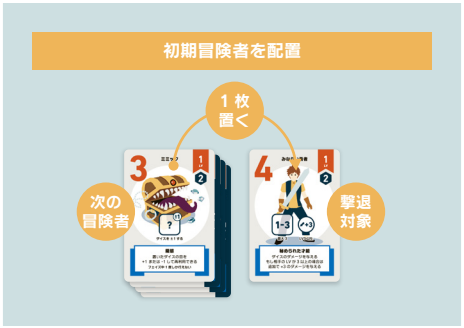
B 冒険者デッキと初期冒険者の準備



1. 冒険者カードから LV4 の「伝説の勇者」を抜き出し、残りを LV ごとに分け、それぞれを裏向きでシャッフルして 3 つの山を作ります。
2. それぞれの山から 1 枚ずつ裏向きのまま取り出し「初期クリスタル」として手の届く場所にまとめておきます。



1. 各レベルの冒険者の山札を山札ごと裏返します。(一番上のカードが見える状態)
2. 前項の「イベント用 3 枚」を 1 枚ずつ裏向きのまま各山札の下に入れます。
3. LV4 の「伝説の勇者」を表向きにテーブルに置き、その上にイベント→LV3→イベント→LV2→イベント→LV1 の順になるように交互に重ねて「冒険者デッキ」とします。



1. 冒険者デッキの一番上のカード 1 枚を、デッキの横へ表面のまま置き、撃退対象の冒険者とします。

! 冒険者デッキの一番上に見えているカードは次の撃退対象となる冒険者です。

C 初期スキルカードの準備



1. 初期スキルカードを左から**「トラップ」「トラップ」「未整備区画」の順**に並べます。

D ライフカウンター



- ライフカウンターは、カード同士を重ね合わせて、ズラしながら冒険者の残りパワーを記録します。

ライフカウンターはスマートフォンのアプリを活用しても便利です。「ライフカウンター」と検索して、お好みのアプリを見つけてみてください。

E ダイス



- 3 つの 6 面ダイス（サイコロ）を使ってゲームを進めます。

お気に入りのダイスと交換したり、ダイストレイやダイスタワーを使用すると、ゲームの雰囲気を盛り上げることができます。

これで冒険者を撃退する準備が整いました

! 模擬クエスト

ゲームを初めて遊ぶ場合や、難しいと感じたマスター向けに初心者用の模擬クエストをご用意しました。模擬クエストを攻略するとゲームの流れを一通り把握することができます。

詳細は P16「クエストモード」を参照 ▶

ゲームの目的

ダンジョンマスターとなって、次々と挑戦してくる冒険者を撃退することを目指します。

プレイヤーはダイスでスキルを発動させ、冒険者を攻撃し、十分なダメージを与えることで冒険者を撃退することができます。

撃退した冒険者はクリスタルにしたり、スカウトして味方として使役することができます。

ダンジョンは「マナ」と呼ばれる魔力エネルギーで満たされていますが、冒険者の撃退に失敗するたびにマナは失われていきます。

すべてのマナが無くなってしまうと、最深部にいるプリンセスの扉の封印魔法が解かれてしまいます。

冒険者を撃退することができず、ダンジョンの奥にいるプリンセスを奪還されてしまうとプレイヤーの敗北となります。

様々なイベントやアイテム、ダンジョンマナの回復を行いながら、全ての冒険者を撃退し、プリンセスの奪還を阻止することができるでしょうか。



ゲームの流れと手番でできること

ラウンドと 5 つのフェイズ

ゲームは「1. ダイスを振る」、「2. アクション」、「3. ダメージの計算と撃退の判定」、「4. 冒険者のクリスタル化/スカウト」、「5. 次の冒険者の準備」の 5 つのフェイズを 1 ラウンドとし、終了条件になるまでラウンドを繰り返し行います。

ラウンドを繰り返す

5 つのフェイズ

1. ダイスを振る
2. アクション
   - A. スキルを発動
   - B. アイテムを使用
   - C. ダンジョンマナを回復（1 回）
   - ※ ABC を好きな順番で行う
3. ダメージの計算と撃退の判定
   - 成功
   - 失敗
4. クリスタル化 or スカウト
5. 次の冒険者の準備
   イベントの発生

▼

ゲームの終了

5 つのフェイズについて

1 ダイスを振る

- 「ダイスを振る」フェイズでは、3 つのダイスを同時に振ります。
- 特別な指示が無いかぎり、一度振ったダイスの振り直しは行えません。

2 アクション

- A. スキルを発動（ダイスを置く）
- B. アイテムを使用
- C. ダンジョンマナを回復 フェイズ中に 1 度

- 「アクション」フェイズでは、「スキルを発動」、「アイテムを使用」、「ダンジョンマナを回復」の 3 つのアクションを**好きな順番**で行うことができます。
- ただし「ダンジョンマナを回復」アクションは**アクションフェイズ中に 1 度**しか行うことができません。

A. スキルを発動（ダイスを置く）

振ったダイスを、スロットのカードに置くことで、スキルを発動できます。スキルは冒険者にダメージを与えたり、ダイスの目を変更したりと、さまざまな効果があります。



- カードごとに置けるダイスの条件が異なります。
- 詳しくは各カードの説明を参照してください。

詳細は P22「冒険者 スキル一覧」を参照 ▶

- ダイスを置くことができたら、カードに書かれているスキルが即座に発動します。
- スキルは、特別な指示がない限り、**一度しか発動できません。**
- 置いたダイスは特別な指示がない限り、**置いたままにしておき、次のフェイズになるまで再利用や移動させることはできません。**

! ダイスが置けない、または戦略上必要がなければダイスをすべて置く必要はありません。
置かなかったダイスはそのままにして、次のアクションを行います。

B. アイテムを使用

ゲームの途中でアイテムを入手することがあります。このアクションでは、手に入れたアイテムを使用することができます。



- アイテムごとに様々な効果があります。詳しくは各カードの説明を参照してください。

詳細は P28「特殊効果一覧」を参照 ▶

- アイテムのほとんどは使い捨てです。
- 複数アイテムを連続で使用することができます。

C. ダンジョンマナを回復 フェイズ中に 1 度

冒険者の撃退に失敗してしまうとダンジョンマナを失ってしまいます。

クリスタルを消費することで、失ってしまったダンジョンマナを回復することができます。



- 手持ちのクリスタルから3クリスタルを消費します。
- 1 枚のクリスタルで消費額が足りない場合は、複数のクリスタルを合算して消費します。
- 消費したクリスタルは、ゲームから除外（箱にしまう）します。
- ゲーム開始時は回復できるマナはありません。
- このアクションはアクションフェイズ中に 1 度しか行えません。
- 一度に回復できるのは必ず 1 マナだけです。クリスタルを多く消費しても 1 マナ以上を回復することはできません。

! クリスタルを多く消費して、マナの回復を行うことができますが、**多く消費した差分は戻りません。**（お釣りは出ません。）

! ゲーム開始時のダンジョンマナより多く回復することはできません。（最大 7 枚）

3 ダメージの計算と撃退の判定

スキルやアイテムのダメージを合算して、冒険者に与えるダメージを計算します。



撃退の成功

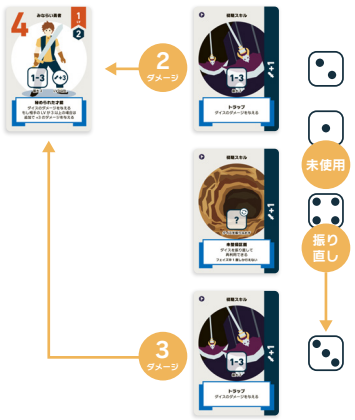
ダメージの合計値が冒険者のパワーと同じ、または多ければ冒険者を撃退できます。



- 撃退した冒険者は**「クリスタル化」か「スカウト」のどちらかを必ず行います。**（詳しくは後述）

❗ ダメージの計算は、発動したスキルやアイテムを**発動順に合計**して計算を行います。

計算の例

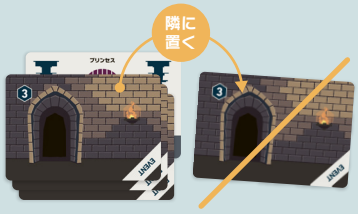


- 冒険者のパワーは 4 です。
- ダイスを振ると 2、1、4 が出ました。
- トラップスキルは最大 3 までのダイスしか置くことができないため、今回は 2 と 1 のみを使うことができます。
- しかし 2 と 1 を使っても、冒険者のパワーには足らないため、未整備区画のスキルを発動して 4 を振り直します。
- 振り直しの結果、3 になりました。
- 2 と 3 それぞれでトラップのスキルを発動し合計で 5 のダメージを与えました。

撃退の失敗とダンジョンマナの消失

ダメージの合計値が冒険者のパワー未満だった場合は冒険者の撃退に失敗します。

撃退に失敗すると 1 マナを失う

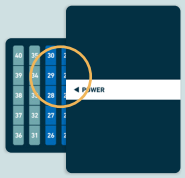


- 冒険者の撃退に失敗すると、**ダンジョンマナを 1 つ失ってしまいます。**

❗ 失ったマナはダンジョンの隣に置いておきます。

与えたダメージ（蓄積ダメージ）

冒険者に与えたダメージは、蓄積ダメージとして記録しておきます。



- 冒険者に与えたダメージは、特別な指示がない限り回復することはありません。
- ダメージの記録には、付属のライフカウンターを使用します。

冒険者を撃退できるまで
1 から 3 のフェイズを繰り返し行います。

4 クリスタル化 or スカウト

撃退した冒険者は**「A. クリスタル化」**するか、**「B. スカウト」**するかの**どちらかを必ず選択**します。

A. クリスタル化

撃退した冒険者をクリスタルにします。

裏返してクリスタルとして獲得



- 冒険者カードを裏返し、所持クリスタルとして手元に置いておきます。

❗ クリスタルの数は冒険者のレベルと同じです。

LV1 の冒険者は 1 クリスタル。LV2 であれば 2 クリスタルのように、冒険者のレベルが獲得できるクリスタルの数になっています。

B. スカウト

撃退した冒険者は、クリスタルを消費することで味方としてスカウトすることができます。

カードに書かれているクリスタルを消費



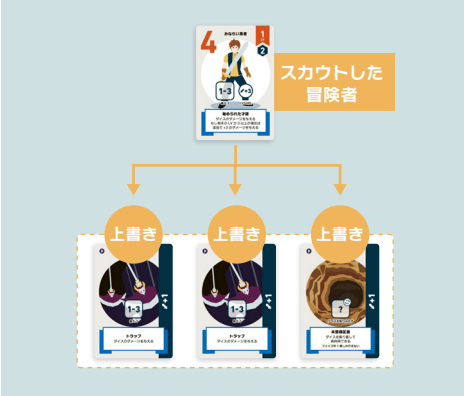
- スカウトした冒険者は**即座にスロットに配置**され、**次のラウンドから使用**することができます。（スロットへの配置方法は次項を参照）
- スカウトに必要なクリスタルは所持しているクリスタルから消費します。
- 1 枚のクリスタルで消費額が足りない場合は、複数枚のクリスタルを合算できます。
- 消費したクリスタルはゲームから除外（箱にしまう）します。

❗ カードに書かれたクリスタルの量に、手元のクリスタルが足りない場合は、スカウトを行うことはできません。

❗ クリスタルを多く消費してスカウトを行うことができますが、**多く消費した差分は戻りません。**（お釣りは出ません。）

スロットへ配置

スカウトした冒険者は、**即座にスロットに配置**します。



- 配置する場所は、初期スキルカードが配置されている 3 ヶ所のいずれかを選んで、上書き（後述）を行います。
- すでに配置されているカードの順番や場所を変更することはできません。

上書きを行う

すでに配置されているカードの上に、スカウトした冒険者を**重ねて配置**します。



- 配置されている**カードを横に倒し「継承ダメージ」が見えるように**スカウトした冒険者カードを重ねます。

継承ダメージ

継承ダメージが追加されると、冒険者に与えるダメージを増加させることができます。



- 継承ダメージは、**ダメージを与えるスキルが発動したときのみ**ダメージを増加させます。スキルを発動しないかぎりダメージを与えることはできません。
- 継承ダメージは、永続的に効果を発揮し、いくつでも重ねることができます。

! 一度付けた継承ダメージは、削除されることはありません。

5 次の冒険者の準備・イベントの発生

次の冒険者の準備

冒険者の撃退に成功した場合は、次の冒険者を準備します。



- 冒険者デッキの一番上のカード 1 枚を、デッキのとなりに表面のまま置きます。

イベントの発生

ゲームを進めていくと、各 LV の最後にイベントが発生します。



- 冒険者デッキの一番上のカードがイベントカードだった場合は、カードをめくり、イベントの効果を即座に実行します。
- イベントの効果を実行したら、次の冒険者の準備を行います。

詳細は P28「特殊効果一覧」を参照 ▶

ゲームの終了と勝敗

「冒険者をすべて撃退」するか**「冒険者にプリンセスを奪還」**されたらゲームは**即座に終了**します。

終了時の状態によって勝敗が決定します。

撃退の成功



勝利条件

- LV4 伝説の勇者を撃退することができればあなたの勝利です。

報酬

おめでとうございます！

冒険者をすべて撃退したあなたは、その功績を認められ、ダンジョンマスターから魔王直属の四天王へと昇進するのでした。

撃退失敗



敗北条件

- すべてのダンジョンマナがなくなり、**プリンセスが見えている状態で撃退に失敗**してしまうとプレイヤーの敗北となります。

もう一度挑戦

おお！敗北してしまうとはなさけない！

あなたの努力は及ばず、ダンジョンの奥に幽閉されていたプリンセスは勇者の手によって救い出されてしまいました。

「もういちど、機会をあたえてやろう。」突然の声で目が覚めます。

なんだ … 夢 … だったのか ?!

あなたは、今回の失敗を糧に、次回の撃退を心に誓うのでした。

攻略のヒント

初期のダンジョンマナは 7 枚です。プリンセスも含めると、回復せずに 8 回までは冒険者の進撃を許すことが可能です。

クリスタルを回復に使わずにスカウトに使うことでダンジョンを強化することができます。

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。



模擬クエスト　難易度 ★☆☆☆☆

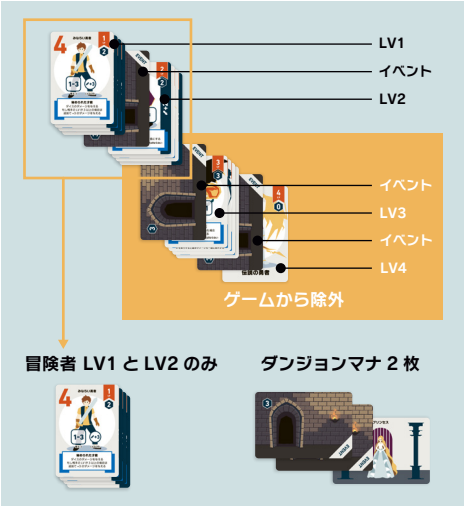
初めてゲームを遊ぶ場合や、少しゲームが難しいと感じた方にオススメの模擬クエストです。

ストーリー

魔王軍では新米ダンジョンマスターを対象に「ダンジョンマスター模擬クエスト」を用意しています。

このクエストで充分な修練を行えば、冒険者の撃退は容易に行えるでしょう。

セットアップ



- 通常通りセットアップを行います。
- 今回のクエストでは **LV3 と LV4 の冒険者は使用しません。**冒険者デッキから LV3 と LV4 の冒険者をすべてゲームから除外（箱にしまう）します。
- LV2 と LV3 の間に挟まれているイベントカードもゲームから除外（箱にしまう）します。
- **ダンジョンの上から 5 枚をゲームから除外して、ダンジョンマナの数を 2 枚に減らします。**

攻略条件

- LV2 までのすべての冒険者を撃退する。

報酬

おめでとうございます！あなたは見事に冒険者の撃退に成功しました。

今後もダンジョンマスターとして研鑽に励んでください。



血統の秘密　難易度 ★★★★☆

通常のルールをクリアした上級マスターにオススメのクエストです。歯ごたえのあるテクニカルな展開を楽しむことができます。

ストーリー

ダンジョンの最深部に隠された秘宝「邪神の置物」は、プリンセスの隠された血筋を封印するための置物でした。

しかしその封印は勇者によって解かれてしまいます。

プリンセスの先祖は魔王と人間の間に生まれた存在で、その血には驚異的な力が宿っていたのです。

もし、その力が開放されてしまえば、魔力に抵抗力のない彼女は自我を失ってしまい、世界を次元の間へと導く存在となってしまいます。

魔王は彼女を、彼女自身の血筋から守るために幽閉していたのでした。

封印が解かれてしまった今、絶望の底から世界を滅亡させる暗黒の夜が訪れようとしています。

セットアップ



- 通常通りセットアップを行い、ダンジョンの一番下にあるプリンセスのカードを裏面（覚醒プリンセスの面）にして、冒険者デッキの一番下に入れます。

攻略条件

- LV4 伝説の勇者との戦闘は行わずに、覚醒プリンセスと戦闘を行います。
- 3 回目のイベントの後に LV4 伝説の勇者まで到達したら、**伝説の勇者との戦闘は行わずに、即座にスカウトを行い、スロットへ配置します。**（勇者をスカウトするためのクリスタルは必要ありません）
- 覚醒プリンセスと戦闘を行い、撃退することができればプレイヤーの勝利となります。

! このクエストでは、ダンジョンマナが全てなくなっている状態で、撃退に失敗してしまうとプレイヤーの敗北となります。

! 覚醒プリンセスは **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。

報酬

勇者と共に覚醒したプリンセスにとどめを刺し、世界の滅亡はかろうじて阻止されました。

しかし勇者とあなたは自問します。「他にもっと良い方法はなかったのだろうか…。」

世界は救われましたが、あなたの心には後悔が残りました。それは小さなトゲのように心の片隅をチクチクと蝕むのでした。



ロール オブ フォーチュン　難易度 ★★★★★

上級者にむけた難易度の高いクエストです。

攻略するためには、場面に合わせた適切なスキル運用はもちろん、ダイス運も必要となるでしょう。

ストーリー

覚醒したプリンセスに、とどめを刺したあの日から数ヶ月後。

ダンジョンに残された宝を目当てに冒険者達が訪れるようになり、いつもの日常が戻りつつありました。

そんなある日、ダンジョンの未整備区画を調査していたドワーフから気になる報告が入りました。

宝箱に隠されたアイテム「時の砂」には、時間を少しだけ戻すことができる、奇跡の時空魔法が秘められているらしいのです。

あなたは、遠い昔に魔族の長老が言っていた言葉を思い出します。

「勇者の血統を持つ者だけが会得できる奥義 “ロール オブ フォーチュン” には、魔王の力を封印する能力がある」と…。

ひょっとすると、あの時をやり直すことができるかもしれない。

そう直感したあなたは、勇者と共に時の砂を使い、あの時に戻ります。

はたして、勇者による奇跡の一撃を繰り出し、過去を変えることができるのでしょうか。

セットアップ

前項「血統の秘密」クエスト同様に、最後の冒険者がプリンセスに変わります。



- 通常のセットアップでは、各レベルの冒険者から 1 枚ずつ初期クリスタルを取り出していましたが、このクエストでは **2 枚ずつ初期クリスタルを取り出し、合計で 6 枚、12 クリスタルを初期クリスタルとしてクエストを開始**します。
- ダンジョンの一番下にあるプリンセスのカードを裏面（覚醒プリンセスの面）にして、冒険者デッキの一番下に入れます。※詳しくは前項「血統の秘密」クエストを参照してください。

攻略条件

- LV4 伝説の勇者の変わりに、覚醒プリンセスが最後の冒険者となります。
- 3 回目のイベントの後に LV4 伝説の勇者まで到達したら、伝説の勇者との戦闘は行わずに、即座にスカウトを行い、スロットへ配置します。（勇者をスカウトするためのクリスタルは必要ありません）
- 覚醒プリンセスと通常通り戦闘を行い、**伝説の勇者のスキル「ロール オブ フォーチュン」でとどめを刺す**ことができればプレイヤーの勝利となります。

❗「とどめ」とは、伝説の勇者のスキル「ロール オブ フォーチュン」のダメージで、覚醒プリンセスを「撃退」することです。

❗ 最後に「ロール オブ フォーチュン」でとどめを刺さないかぎりクエストは失敗となります。

❗ 覚醒プリンセスは 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。

報酬

プリンセスは、勇者の一撃により自身を支配していた魔力から開放されました。

奥義 “ロール オブ フォーチュン” には、魔王の魔力を消失させる力があったのです。

もう、プリンセスをダンジョンに幽閉しておく理由はなくなりました。

あなたは、新たなダンジョンマスターを必要としているダンジョンを求め、旅立つのでした。

少し物足りないな？と感じたら

上級ダンジョンマスターの方へ、ハードモードとスコアアタックモードをご案内いたします。

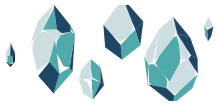
腕に自信のあるマスターは、ぜひ挑戦してみてください。

ハードモード　難易度 ☆☆☆☆☆+★

初期ダンジョンマナを 4 枚でスタートします。



- セットアップが終わったら、ダンジョンマナ 3 枚を箱の中にしまいます。
- ダンジョンマナが少ない状態でスタートするため、クリスタルの管理が重要になります。難易度が上がり、歯ごたえのある展開を楽しむことができるでしょう。
- このルールは各種クエストにも適用することができます。通常のクエストをクリアしたらハードモードにも挑戦してみてください。



マスターの心得

ゲーム終了時の残りクリスタル数によって、ランクを決めるスコアアタックモードです。

すべてのクエストをクリアしたダンジョンマスターにオススメです。

ストーリー

ダンジョンマスターの重要な仕事の一つにダンジョンのリニューアルがあります。

定期的にダンジョンを作り変えれば、冒険者のマッピングを阻止することができ、ダンジョンの難易度を維持することができます。

しかし、ダンジョンのリニューアルには大量のクリスタルが必要となります。

できるだけ多くのクリスタルを集め、ダンジョンの難易度を維持しましょう。

セットアップ

- 通常通りセットアップを行います。

ゲームクリア時の持ちクリスタル数

- ゲームをクリアした時点の、所有クリスタル数によってダンジョンの称号がきまります。
- できるだけ多くのクリスタルを残すようにプレイして、厄災級のダンジョンを目指しましょう。

所持クリスタル数	称号
8 クリスタル以上	厄災（S）
6~7 クリスタル	危険（A）
4~5 クリスタル	警戒 (B+)
2~3 クリスタル	注意 (B)
0~1 クリスタル	ビギナー (C)

冒険者 スキル一覧

スロットへ配置した冒険者のスキルは、ダイスの条件を揃えることで即時に発動します。

スキルは特別な指示がないかぎり、**アクションフェイズ中に一度**しか発動できません。

初期スキル



初期スキル

壁の溝からするどいギロチンがスライドする原始的なトラップ。多くの冒険者の命を奪っている。

トラップ

発動条件

- 1~3 の目のダイス 1 つ

効果

- 置いたダイスの目と同じダメージを与えます。



初期スキル

工事中の未整備区画。ドワーフや土のエレメントの魔力によってダンジョンに変化する。

未整備区画

発動条件

- すべての目のダイス 1 つ

効果

- 置いたダイスを振り直して、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。

LV1 冒険者



みならい勇者

勇者の因果を持った青年。自身の運命に従ってダンジョン攻略に挑んだ。本人も知らない秘められた能力がある。

秘められた才能

発動条件

- 1~3 の目のダイス 1 つ

効果

- 置いたダイスの目と同じダメージを与えます。
- もし相手の LV が 3 以上の場合は、追加で +3 ダメージを与えます。



忍者

東洋を起源とする戦士。目にも止まらぬ早さで暗殺技を繰り出す。密書の指令に従ってダンジョン攻略を行う。

八艘飛び（はっそうとび）

発動条件

- 1~3 の目のダイス 1~2 つ
- ダイスは 1 つだけでもかまいません

効果

- 置いたダイスの目 2 つを合計したダメージを与えます。
- 置いたダイスの目が同じだった場合には、さらに +1 のダメージを与えます



トレジャーハンター

世界中のお宝を集めている。お宝の目利きはもちろん、商人としての才覚も高い。愛妻家。

買収

発動条件

- すべての目のダイス 1~2 つ
- ダイスは 1 つだけでもかまいません

効果

- 置いたダイスの個数分のダメージを与えます。
- 例えばダイスを 2 個置けば2ダメージを与えることができます。



ギャンブラー

「賭け事」と「女性」が好きで自分がおもしろいと思ったことにしか興味を示さない。なぜこのダンジョンに興味を示したのか不明。

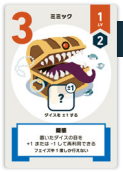
イカサマダイス

発動条件

- すべての目のダイス 1 つ

効果

- 置いたダイスを次のアクションフェイズへ持ち越すことができます。
- 持ち越したダイスは振り直しをしないで使用します。



ミミック

縄張り意識が高いが、危害を加えなければおとなしいモンスター。ダンジョンのマナから自然発生する。

擬態（ぎたい）

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 または -1 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。
- 1 の目は +1 のみ。6 の目は -1 のみ行えます。（1 の目を 6 に変えることはできません。）

LV2 冒険者



予言者

予知夢で見た世界崩壊は起こらなかった。その原因を探るためにダンジョンを訪れた。

予知夢（よちむ）

発動条件

- 同じ目のダイス 2 つ
- 2 つのダイスは同時に置く

効果

- 同じ次に与えるダメージを 2 倍にします。
- 例えばこのスキルを発動してから、次に 3 ダメージ与えるスキルを発動した場合は、3×2=6 のダメージを与えることができます。
- このとき継承ダメージがあれば、合わせて 2 倍にすることができます。
- 預言者自身に付いている継承ダメージは無視します。(ダメージの計算に入れない)



古代の民

はるか昔に地上を支配していた種族と考えられている。ダンジョンを訪れた目的は不明。

ロストテクノロジー

発動条件

- すべての目のダイス 1 つ

効果

- 置いたダイスの天地をひっくり返して、別の場所へ置き直すことができます。
- 例えば、ダイスが 1 の目だった場合には、裏面の 6 の目に変更することができます。
- このスキルはフェイズ中に一度しか行えません。



ケンタウロス

下半身が馬の姿をした半人半馬の種族。ダンジョンに眠る秘宝「進化の聖杯」を探している。

つらぬき

発動条件

- 4~6 の目のダイス 1 つ

効果

- 両隣のカードの上に置かれているダイスの数を数え、個数 ×2 のダメージを与えます。
- 例えばこのカードの左隣りのカードに 2 つのダイスが置かれていた場合、2×2=4 のダメージを与えることができます。



サイクロプス

最果てに位置する氷と雪に閉ざされた台地からやってきた巨人族。冒険者を捕食するためにダンジョンにやってきた。

カまかせ

発動条件

- 合計が 8 以上になる 2 つのダイス
- 2 つのダイスは同時に置く

効果

- 固定で8ダメージを与えます。



ドワーフ

ダンジョンを住まいとする坑夫。魔法武具の精錬に必要なダンジョンマナを求めている。

ダンジョン修復

発動条件

- 4~6 の目のダイス 1 つ

効果

- 手持ちのクリスタルから 1 クリスタルを消費してダンジョンマナを 1 回復します。
- 手持ちのクリスタルが無い場合は実行できません。
- このスキルは、ラウンド中に 1 度しか行えません。(各戦闘で 1 回のみ実行可能)

LV3 冒険者



ドラゴン

巨大な翼と強力なブレスを自在に操るモンスター。ダンジョンに眠る財宝に引き寄せられている。

ドラゴンブレス

発動条件

- 連続した目の 2 つのダイス
- 2 つのダイスは同時に置く

効果

- 固定で 10 ダメージを与えます。



魔神

ダンジョンマナを使って受肉した上級魔族。優れた戦闘能力を持っており、呪いの言葉を巧みに操る。

カース

発動条件

- A・B パターンのどちらか

A パターン

- 4 か 5 の目のダイス 1 つ

B パターン

- 1 か 6 の目のダイス 1 つ

A パターン 効果

- 固定で 5 ダメージを与えます。

B パターン 効果

- 固定で 14 ダメージを与えた後に、このカードをゲームから除外(箱にしまう)します。
- 継承ダメージも一緒に除外されます。



かつて勇者だった者

かつて世界を救ったとされる光の勇者。死の根絶を願ったが闇の力に飲まれてしまった。光と闇のバランスを取る存在。

暗黒剣

発動条件

- 4 か 5 の目のダイス 1 つ

効果

- ダンジョンの残されているダンジョンマナの枚数 ×2 のダメージを与えます。
- 例えば、ダンジョンの残りマナが 4 枚だった場合は 8 のダメージを与えます。この時プリンセスの枚数はダメージには含みません。



星魔道士

時間や空間を操る占星術の使い手。亜空間から巨大な隕石を召喚する。星の巡りから厄災を知り、その原因を取り除くためダンジョンを訪れた。

メテオ・ストライク

発動条件

- 合計が 12 以上になる 3 つのダイス
- 3 つのダイスは同時に置く

効果

- 固定で 14 ダメージを与えます。



バーバリアン

戦いこそが至上とされた一族。強者を求めてダンジョンを訪れた。ひとたび戦闘状態になると理性のタガが外れてしまい敵味方の見境なく殺戮を繰り返す。

憤怒（ふんど）

発動条件

- 6 の目のダイス 1 つ

効果

- 固定で 6 ダメージを与えます。

LV4 冒険者



伝説の勇者（裏面）

勇者の血統を持つ戦士。魔王と対極にあり、勇者だけが会得できる封魔の剣技「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

- 同じ目のダイス 3 つ

効果

- 固定で 16 ダメージを与えます。

- このカードのダイス処理は特殊です。
- このカードの上に置いたダイスは、**スキルを発動するまでカードの上に残り続けます。**
- 一度置いたダイスは、フェイズが終了しても手元に戻ることはありません。
- 置いたダイスは、スキルを発動したら手元に戻り、次のフェイズから通常どおり使用することができます。

特殊効果一覧

イベントは冒険者のレベルとレベルの間で必ず起こります。

イベントカードの効果は**「アイテム」と「イベント」の 2 つの種類**があります。

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。



時の砂

時間を戻すことができると言われている伝説の神器。過去何度か使用されたことがあるが検証は不可能。

効果

- カードの上に置かれていない、ダイスをすべて振り直します。
- 一部のダイスだけを振り直すことはできません。置かれていないダイスすべてを振り直します。



進化の聖杯

人間、動物、魔族といった生物を従来の進化の過程を無視して成長させる力を持つ聖杯。

効果

- カードの上に置かれていない、ダイスの目をすべて +1 します。
- 一部のダイスだけを +1 することはできません。置かれていないダイスすべてを +1 します。
- 6 の目のダイスには効果を適用しません。



悪魔のダイス

悪魔の力を使って運命を変えることができるダイス。歴史上、使用した者は不運な死をとげている。

効果

- カードの上に置かれていない、未使用のダイスを 1 つ選び、好きな目に変更します。



帰還魔法失敗の罠

帰還魔法の位置座標を狂わせる罠。魔法を唱えた者を壁の中に転送する。

効果

- 即座に冒険者のパワーを -2 します。



眠りの竪琴（たてごと）

古来の妖精が作ったとされ、邪念なき者の心をなごませ、眠らせるといわれている。

効果

- このアイテムをあらかじめ使用しておくと、次に冒険者から受けるダメージが無効になります。(マナが減らない)
- すでに受けてしまったダメージの無効化（なかったことにする）はできません。
- このアイテムの効果は 1 度だけです。
- 冒険者は眠り、すべての行動が不能になります。もし攻撃以外の行動があっても、合わせて無効となります。(回復など)



真実の鏡

「映し出されたものを真実にする」と言われている伝説の鏡。虚像の世界に映し出されたものを現実のものにしてしまう。

効果

- 仮想ダイスを 1 つ増やし、一時的に 4 つのダイスとします。
- 好きなダイスを 1 つ選び、同じ目のダイスを複製します。
- 複製したダイスは即座に使用します。
- 複製したダイスは、次のフェイズで消滅します。



邪神の置物

この像を祭壇に捧げると異世界への門が開き、邪神を降臨させる秘宝。ダンジョンマナを使用することで異世界の力を引き出すことができる。

効果

- 手持ちのクリスタルから３クリスタルを消費してダンジョンマナを +2 回復します。
- 手持ちのクリスタルや、回復できるダンジョンマナがない場合には、アイテムを使用することはできません。

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。



クリスタル採掘

長い年月をかけてマナが集まってできたクリスタルの鉱脈。大量のクリスタルを採取することができる。

効果

- 即座にダイスを 3 個振ります。
- 同じ目が 2 つ以上出たら３クリスタルを獲得します。
- クリスタルの獲得に成功したら、このカードをクリスタルの変わりとして持っておくと良いでしょう。
- スキルなどでダイスを別の場所で使用している場合は、採掘の判定を行った後、元の場所へ戻します。



冒険者の体力全快

不思議な霊力により、記憶を記録に変化させることができる泉。記録中は外の時間がとても早く流れる。

効果

- 手持ちクリスタルを 1 枚選び、ゲームから除外（箱にしまう）します。
- ダンジョンマナを +1 回復します。
- 手持ちクリスタルが無い場合はマナを回復せずに、このカードを除外します。
- 回復できるダンジョンマナが無い場合には、クリスタルを 1 枚除外してから、このカードを除外します。



光と闇の果て

光と闇の果てにあるとされる無の世界。無の力を使用するものは、代償として無の世界に飲み込まれてしまう。

効果

- 手持ちのアイテムカードを 1 枚選び、ゲームから除外（箱にしまう）します。
- ダンジョンマナを +1 回復します。
- アイテムカードが無い場合はマナを回復せずに、このカードを除外します。
- 回復できるダンジョンマナが無い場合には、アイテムカードを 1 枚除外してから、このカードを除外します。

その他

深淵の王について

別売りの「深淵の王」は、本作品の拡張パッケージです。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。



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. 2026-0304

2024 Jugame Studio

製造・販売：debayashi Inc.

JUGAME STUDIO