

おたくしゅん ハンター

- ユーザーマニュアル -

ゲーム概要

このゲームは、オークションでキャラクターを集めたキャラクターでミッションをクリアし最終的により多くのゴールドを集めたプレイヤーが勝つことになるオークションゲームとダイスゲームが融合したゲームです。

ストーリー

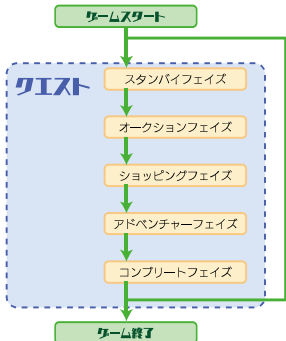
とあるファンタジー王国の王様が、よくいるような4人の騎士隊長に、どこかで聞いたことのあるようなことを言いました。「これから3カ月で3つのクエストを行い、より多くのゴールドを稼いだものを王女と結婚させ、次期国王とする!」よくいるような4人の騎士隊長は、経験豊富な冒険者たちを雇い入れ、我先にとクエストに出発するのでした。

内容物

| コンポーネント | 種類 | 数量 |
|--------------------|----------------------------|--------------------------|
| キャラクターカード | 5種 | 各4枚 |
| スタート・ゴールカード | 2種 | 各1枚 |
| ミッションカード | 戦闘系 探索系 | 16枚 8枚 |
| アイテムカード | 10種 | 各2枚 |
| ゴールド紙幣 | 500G 100G 50G 10G | 15枚 15枚 10枚 30枚 |
| オークション&ラウンドカウントシート | 1種 | 1枚 |
| プレイヤーシート | 1種 | 4枚 |
| プレイヤーコマ | 5色 | 各1個 |
| サイコロ | 1種 | 2個 |
| マーカーペン | 1種 | 4本 |

遊び方

基本的なプレイでは3クエストで勝敗を決めます。時間が無い時などは、1クエストのみのショートプレイでも楽しめます。ゲームは次の手順で行い、1クエストには5つのフェイズが含まれます。



各フェイズでの手順を以降で説明します。

スタンバイフェイズ

- ①ゲームの一番最初のクエストのスタンバイフェイズで、次のように各プレイヤーにゴールドを配布します。
500G x 1, 100G x 2, 50G x 2, 10G x 5
合計で850Gとなります。
2回目以降のクエストでは、手持ちのゴールドをそのまま引き継いでプレイを継続します。
残ったゴールドは国庫として保管しておきます。

- ②スタート・ゴールカードと裏に良く切ったミッションカードを図のように並べます。
 - ・横1列がゾーンとなり、1つのゾーンにプレイヤー人数分並べます。
 - ・縦に4ゾーン分(4列)並べます。
 - ・第4ゾーンはカードを裏返して配置します。



- ③良く切った裏にしたキャラクターカードを1枚ずつ配ります。
- ④配られたキャラクターカードをオープンします。
- ⑤各プレイヤーのコマをスタート地点に配置します。

オークションフェイズ

以下の手順を3回行います。

- ①キャラクターカードの山札からオークションシートに人数分のカードをオープンして置きます。



- ②各プレイヤーは他のプレイヤーから見られないように手元のプレイヤーシートに入札したいキャラクターのオークション番号と金額を記入します。
入札には最低でも「オークション番号 x 10G」の価格が必要です。

- ③全員同時にプレイヤーシートをオープンして次のように処理します。

- ・1人だけが入札した場合は、そのプレイヤーが記入した金額を国庫に支払ってキャラクターカードを入手します。
- ・2人以上同じ番号を指名した場合は、最も高い金額を記入したプレイヤーがその金額を国庫に支払ってキャラクターを入手します。
- ・2人以上が同じ番号に同じ金額を入札した場合、そのプレイヤー同士で再度オークションします。
ただしこの場合はオークション番号は変更できません。
プレイヤーシートの+が書かれた欄に追加金額を記入します。

- ④落札されなかったキャラクターをオークションシートから除外します。

以上のオークションフェイズが終わったら、手持ちの全てのキャラクターカードのステータス値を種類ごとに足してプレイヤーシートに記入します。また、ステータスの総合計値も記入します。

この後のショッピングフェイズとアドベンチャーフェイズはステータスの総合計値が低い順にプレイします。合計値が同じプレイヤーの場合は所持ゴールドの低い方を優先します。所持ゴールドも同じ場合はサイコロを2つ振って小さい目を出した方を優先します。一度決定したプレイ順はステータス変動があっても同クエスト中では変わりません。

ショッピングフェイズ

- プレイ順に従って全てのプレイヤーが1度だけアイテムを購入できます。
- ・購入代金は国庫に支払います。
 - ・購入したアイテムは手元に置きます。
 - ・1度に複数のアイテムを購入できます。
 - ・アイテムは消耗品で使用するとはなくなりません。
 - ・アイテムは次のクエストには持ち越せません。

アドベンチャーフェイズ

プレイ順に従って全てのプレイヤーが次の手順を行うことを1ラウンドとし、最大8ラウンドまで行います。

各ラウンド開始時には、下図のように余ったプレイヤーコマをラウンドカウントシートのラウンド数表示の部分を進めていってください。



- ①ミッションを選択し、コマをそのミッション上に移動させます。
 - ・1つ先のゾーンのミッションの中から選択します。
 - ・他のプレイヤーが失敗したミッションを選択しても構いません。
 - ・一度ミッションに失敗している場合、別のミッションを選んで構いません。
 - ・第4ゾーンは選択したミッションだけをオープンします。



- ②どのステータス値で判定を行うか宣言します。

- ・ミッションカードに2つのクリア値が書かれている場合はどちらで判定を行うか選択できます。
- ・ミッションカードに1つのクリア値しか書かれていない場合は、そのステータス値で判定を行います。



- ③手持ちのアイテムの使用を宣言します。

- ・使わなくても構いません。
- ・使用した場合、このラウンドの判定値にアイテムのステータス補正値を加算することができますが、アイテムは失われます。

- ④サイコロを2つ振ります。

- ・この後のスキルの発動とは関係なく、この合計値がミッションクリア判定時のサイコロの目となります。

- ⑤サイコロの合計値とスキル値が一致した場合、さらにスキルを使用できます。

- ・複数のキャラクターのスキルを同時に使用することができます。
- ・スキルは使用しないことも選択できます。



上図のキャラクターを所持していてサイコロの目が5の場合、ファイターBとプリーストCのスキルを使用することができます。

- ⑥ミッションクリア判定を行います。

- ・**(ステータス値)+(サイコロの目)+(アイテムの値)+(スキルの値) ≥ クリア値**であればミッションクリアです。(ステータス値は所有キャラ全ての対応ステータスを合計した値です。)
- ・ミッションをクリアした場合は、ミッションカードを手元に置きます。
- ・ミッション失敗の場合は、プレイヤーコマを1つ前のゾーンに戻します。(ミッションカードの上でなくても構いません。)



上図でSTRで判定する場合、所有キャラのSTR合計が6となるので、サイコロの目が6以上であれば成功となります。

- ⑦アイテムを使用した場合は、使用したアイテムを国庫に返却します。

- ⑧第4ゾーンをクリアしたらゴールにコマを置きます。(クエストクリア)

- ・以降のラウンドでは順番は飛ばされます。
- ・全てのプレイヤーがクエストクリアしたらその時点でアドベンチャーフェイズは終了します。

- ⑨次のプレイヤーに順番が移ります。

コンプリートフェイズ

次の手順を行います。

- ①クエストをクリアしたプレイヤーに国庫からクリア報酬を配ります。

- 次のようにクリアしたラウンドによって報酬が変わります。
- ・4ラウンド = 300G
 - ・5ラウンド = 200G
 - ・6ラウンド = 100G
 - ・7ラウンド = 50G
 - ・8ラウンド = 10G
 - ・8ラウンド終了後クエストクリアできなかった場合は報酬ゼロ

- ②各プレイヤーに、手元にあるミッションカードの報酬額を合計したゴールドを国庫から配ります。(クエストをクリアできなくてもミッション報酬は獲得できます。)

- ③全てのキャラクターカードとアイテムカードとミッションカードを回収します。

- ④プレイヤーシートに記述した内容を消去します。

ステータス

STR (Strength ストレngth)

力。物理的な強さを表す数値です。
戦闘系ミッションで通常のモンスターに有効です。

INT (Intelligence インテリジェンス)

知恵。魔法的な強さを表す数値です。
通常のモンスターにも、魔法的なモンスターにも有効です。

PIE (Piety パイティ)

信仰心。聖なる護衛の強さを表す数値です。
主にアンデットモンスターに有効です。

LUK (Luck ラック)

幸運度。運の高さを表す数値です。
探索系ミッションに役立ちます。

AGI (Agility アジリティ)

敏捷性。素早さを表す数値です。
探索系ミッションに役立ちます。

コンポーネント説明

キャラクターカード



キャラクタータイプ

タイプによってステータスの高さやスキルの出やすさが大きめにわかります。
ステータスは D > O > B > A の順に高いです。
スキルは A > B > C > D の順に出やすいです。

ミッションカード



ミッションタイプ

戦闘系ミッション。パラディンのスキル対象になります。

探索系ミッション。パラディンのスキル対象になりません。

アイテムカード



プレイヤーシート

| プレイヤーシート | レベル | HP | MP | 経験値 | レベルアップ |
|----------|-----|----|----|-----|--------|
| 1RD | | | | | |
| 2RD | | | | | |
| 3RD | | | | | |
| 合計値 | | | | | |
| STR | | | | | |
| INT | | | | | |
| PIE | | | | | |
| LUK | | | | | |
| AGI | | | | | |
| TOTAL | | | | | |

プレイヤーシートはマーカーペンで記入しても後で消すことができますので
コピーせずそのまま利用していただけます。

オークション

1 クエスト中の3回のオークション時に記入します。
「番号」の欄には入札キャラクターが置かれているオークションシートの
番号を記入します。
「入札額」の欄には入札金額を書きますが、最低入札額である
(番号欄に記入した番号 × 10G) 以上の金額を書かなければなりません。
「追加入札額」の欄は、複数のプレイヤーが同じ番号・同じ金額を
記入した場合に使用し、さらにいくら追加して払うかを記入します。

ステータス

「合計値」の欄にオークション終了後に所有キャラクターのステータス値を
合計して記入します。パラディンのスキルを使った場合は
そのパラディンのステータス値を減じた値に書き直します。
「変動後」の欄にはファイターのスキルを受けて一時的に変動した
ステータス値を記入します。

プレイヤーコマ

ゲーム開始時に選んだプレイヤーコマを忘れないように
同じ色のマークに丸印を付けておきます。

クリアラウンド数

コンプリートフェイズのクエストクリア報酬の支払い額がわかるように
クエストをクリアしたラウンド数を記入します。

オークションシート

| No.1 | 100G | No.2 | 200G |
|-----------|------|------|------|
| オークションシート | | | |
| No.3 | 100G | No.4 | 400G |

オークションシートはラウンドカウントシートの裏面になっています。
各番号の下の空欄部分にキャラクターカードを置いて使用します。

ラウンドカウントシート

| ラウンドカウントシート | RD | 経験値 |
|-------------|----|------|
| 1 RD | 1 | 100G |
| 2 RD | 2 | 200G |
| 3 RD | 3 | 300G |
| 4 RD | 4 | 400G |
| 5 RD | 5 | 500G |
| 6 RD | 6 | 600G |
| 7 RD | 7 | 700G |
| 8 RD | 8 | 800G |

ラウンドカウントシートはオークションシートの裏面になっています。
あまったプレイヤーコマを使いラウンド数を表示するのに使います。
各ラウンドの開始時にコマを1つずつ進めていきます。

キャラクター紹介

ファイター



戦士。力が強く、素早さも多少あります。
顔に似合わず他のプレイヤーを邪魔しちゃいます。

スキルは「フルスイング」。
いずれかのキャラクターを1枚裏返して
1ラウンドの間無効にします。
すでに裏返っているキャラクターは
対象にできません。

裏返されたプレイヤーは、裏返されたプレイヤーの
次の手番終了時までそのキャラクターの
ステータス値をステータス合計値から減じ、
プレイヤーシートの変動後の欄に記入します。
裏返っている間はスキルも発動しません。
手番終了後、表に戻し、プレイヤーシートの変動後の欄を消します。

ウィザード



魔法使い。力は弱いですが、知恵が高く、
それ以外のステータスもある程度あります。
常に顔が悪いインドア派。

スキルは「エンチャント」。
もう一度サイコロを2つ振って
低いほうの目をスキル補正値として加えます。

プリースト



僧侶。
信仰心が強く、
力も知恵もある程度備えています。
何も考えていなそうな睡の奥には
信仰の光が有るような無いような…

スキルは「ホーリープレス」。
もう一度サイコロを2つ振って
合計値が7以上であれば
ミッションをクリアします。

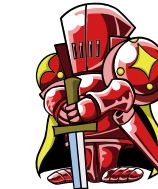
シーフ



盗賊。素早さと運が高いです。
見るからに何かを盗みそうな
油断ならないヤツ。
運がいいからお縄につかないのか、
素早いから捕まらないのかは永遠の謎。

スキルは「スティール」。
他のプレイヤー1人を選んで50Gを奪います。

パラディン



聖騎士。
全てのステータスを
まんべんなく持ち合わせています。
フルフェイスのヘルムで顔を隠しているのは、
イクメン過ぎて迫力が出ないからとか…。

スキルは「コールゴッド」。
自らを犠牲にして
戦闘系ミッションをクリアします。
このスキルを使った場合、
このキャラクターを破滅し
以降のラウンドではステータス合計値も
その分減らします。

ゲームデザイン：中村良
グラフィックデザイン：武藤紀彦
制作・発行：ラディアスリー株式会社
<http://www.radiuthree.co.jp>

最新の情報はおーくしょんパーティ！のサイトをご覧ください
<http://www.radiuthree.co.jp/contents/auction-party>