

ここで装備していくかい?

地下99階の商人たち

ルールブック



プレイ人数 1~4人
プレイ時間 20~30分
対象年齢 10歳以上
セットアップに必要な時間: 5分程度
初回プレイ時、ルールを理解するのに
必要な時間: 10分程度

「ふう…ふう…お前か？」

このダンジョンで荒稼ぎしようとしている若造は、

ここは武器や防具がわんさか手に入る不思議なダンジョン。

しかし素人には金稼ぎどころか、陳列すらままならんだろうな。

金を稼ぎながら、次々と来る冒険者の要望も同時に満たすのは並大抵の事ではないぞ？



ゲームの概要

手に入れた武器防具タイルの中から全員同時に1個を選び、残りを隣のプレイヤーに渡します。選んだタイルを自分のお店に配置することで多くのお金を獲得できます。

冒険者の要望に応えることで評判が上がり結果、売り上げにもつながります。

行く先々でのダンジョンのトレンドに合わせてお店を上手にレイアウトしましょう。



ゲームの準備

内容物 カードサイズ 52mm × 86mm

ルールブック
(本紙)



1冊

☆チップ



表 裏
4枚 (+ 予備 4枚)

得点用コマ



4個

評判カード



22枚

スコアボード



1枚

ダンジョンタイル
表裏同じ



3個

ラストダンジョン
タイル



表 裏
1個

武器防具タイル



表 裏

72個

(赤、青、黄色、各24個)

武器防具タイル
(灰色)



表 裏

4個

ゲームの準備 (全体)



スコアボード「0」の位置に置きます。(図は4人プレイの場合)
☆チップの裏面👍は使用しません。



シャッフルして山札に



カードの上に乗せる



シャッフルして山に



シャッフルして山に

山の数はいくつでも構いません。各プレイヤーが取りやすい位置に配置します。

各プレイヤーごとに用意

☆ 〇 スコアボードの「0」に置く

自分のお店
(タイルを配置する場所)
15cm × 15cm程度

4色から1色を選択



表向きで置きます。



1ラウンド
前の準備

1ラウンド

2ラウンド
前の準備

2ラウンド

3ラウンド
前の準備

3ラウンド

最終
得点計算

トレンド
カード

ゲーム
終了
選択・ソロ
ルール

ABトレンドカード

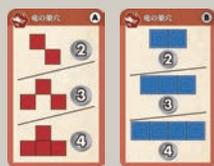


表 裏

12枚
4枚×3色

ABトレンドカード 地下99階



表 裏

3枚
1枚×3色

Cトレンドカード



表 裏

6枚

Dトレンドカード



表 裏

6枚

ダンジョンチップ



表



裏

3枚×4色
(黒、灰色、オレンジ、紫)

サマリー



表 裏

4枚

個人ボード



表

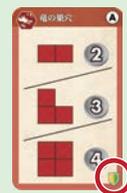
裏

4枚

ABトレンドカードの並べ方

初めてプレイする方向けのセットアップ

「ABトレンドカード」の右下にがあるカードを取り出し、左ページを参照して同様に並べてください。以下の「通常セットアップ」は行いません。

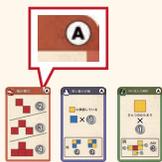


通常セットアップ

全6枚

- 

カード下部に「99F」の記載があるカード（背景全体が他のカードより濃いもの）は箱に戻します。P.12（背表紙）の選択ルールで使用します。

- 

種類（「竜の巣穴」「黒い森の古城」「沼の沈んだ洞窟」）ごとに3つの山札に分けて、全てA面が表向きの状態で山札ごとにシャッフルします。

- 

「竜の巣穴」の山札から1枚目を①に置き、2枚目を裏向けて（B面にして）②に置きます。

「黒い森の古城」の山札から1枚目を③に置き、2枚目を裏向けて（B面にして）④に置きます。

「沼の沈んだ洞窟」の山札から1枚目を⑤に置き、2枚目を裏向けて（B面にして）⑥に置きます。

余ったカードは箱に戻します。

Cトレンドカードの並べ方

「Cトレンドカード」をシャッフルして、⑦に3枚裏向きでランダムに並べます。余ったカードは箱に戻します。

Dトレンドカードの並べ方

初めてプレイする方向けのセットアップ

「Dトレンドカード」の右下にがあるカードを取り出し、それらのカードを使って以下の「通常セットアップ」を行います。



通常セットアップ

「Dトレンドカード」をシャッフルして、⑧に3枚裏向きでランダムに並べます。⑧aのカードを上下反転してを上に向くようにします。余ったカードは箱に戻します。

ゲームの流れ

ゲームは全 3 ラウンドで構成され、各ラウンドごとにラウンド前の準備をしたあと、「タイル配置」「得点計算」を順番に行います。3 ラウンド終了時に「最終得点計算」を行い、最も得点が多い（お金を稼いだ）プレイヤーが勝者となります。

1 ラウンド前の準備



1. 初期タイルの配置

各プレイヤーは「武器防具タイル」の山から 1 個を取って表にして、タイルを配置する場所（以下：「自分のお店」）に置きます。



2. 評判カードの獲得

各プレイヤーは「評判カード」の山札から 1 枚を取り、自分だけが内容を確認します。（非公開）

1 ラウンド

1 ラウンド目の「タイル配置」

- ① 各プレイヤーは「武器防具タイル」の山から 5 個を取り、自分だけが表を確認します。



- ② その中から 1 個を選んで、「自分のお店」に裏向きに配置します。
(P.5 「タイル配置のルール」を参照してください。)



- ③ 全プレイヤーが配置し終わったら、一斉に表にします。



- ④ 残りのタイルを全部伏せて、左隣（2 ラウンド目は右隣）のプレイヤーに渡します。



- ⑤ ②～④を渡すタイルが無くなるまで繰り返します。

タイル配置のルール

✓ できること

✓



すでに配置しているタイルに隣接するように置きます。

✓



配置するタイルの向きは回転しても構いません。それによって魔法陣を完成させることができます。
(完成した魔法陣  は得点になります)

✓



最大4×4の大きさまで配置することができます。
どちらでもOK

✓



すでに配置しているタイルを廃棄し、その場所に置くこともできます。廃棄したタイルは個人ボードのタイル廃棄場に表向きのまま置きます。

✗ できないこと

✗



ナナメに置くことはできません。

✗



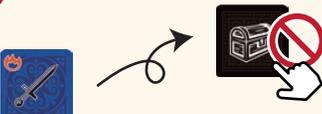
間を開けて置くことはできません。

✗



重ねて置くことはできません。

✗



タイル配置は必ず行ってください。(配置せずに廃棄することはできません)

✗



配置済みのタイルを移動、回転することはできません。

✗



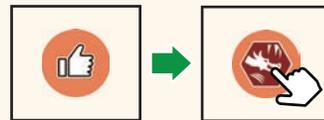
4×4を超えて置くことはできません。

1 ラウンド目の「得点計算」

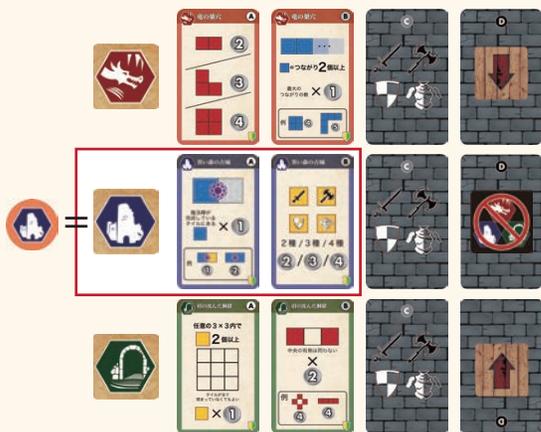
- ① 各プレイヤーは自分の「ダンジョンチップ」の中から1枚を選んで、自分の前に伏せて出します。



- ② 全プレイヤーが出したら、一斉に表にします。

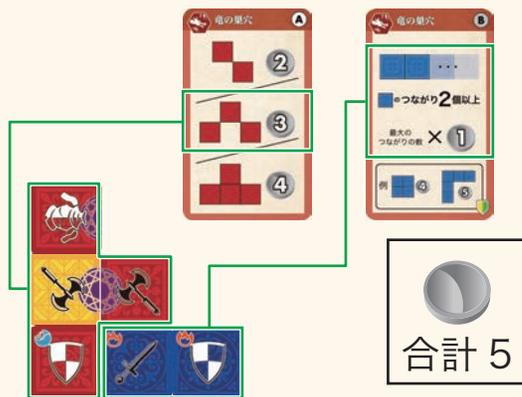


- ③ 自分が出した「ダンジョンチップ」のマークに対応する「ABトレンドカード」を参照します。裏向きの「Cトレンドカード」「Dトレンドカード」は1ラウンド目では参照しません。



参照するカードは、1ラウンド目では2枚、2ラウンド目では3枚、3ラウンド目では4枚となります。
(各ラウンドの「得点計算」を参照)

- ④ 「自分のお店」に置かれたタイルと「トレンドカード」を比べて、条件を満たしている場合はその数値を合計します。全プレイヤーが同時に行っても構いませんが、ゲームに慣れるまでは順番に確認しながら行ってください。



「トレンドカード」の得点方法については、P.10、P.11の「トレンドカードの得点方法」を参照してください。

- ⑤ 合計した数だけ「スコアボード」上にある自分の「得点用コマ」を進めてください。



- ⑥ 「ダンジョンチップ」を「個人ボード」の対応する置き場に配置します。参照した「トレンドカード」の条件を全て満たした場合は裏向き（👍を上）にして、そうでない場合は表向きのまま置きます。



全ての「トレンドカード」から得点した場合

得点できなかった「トレンドカード」が1枚でもある場合

2 ラウンド前の準備

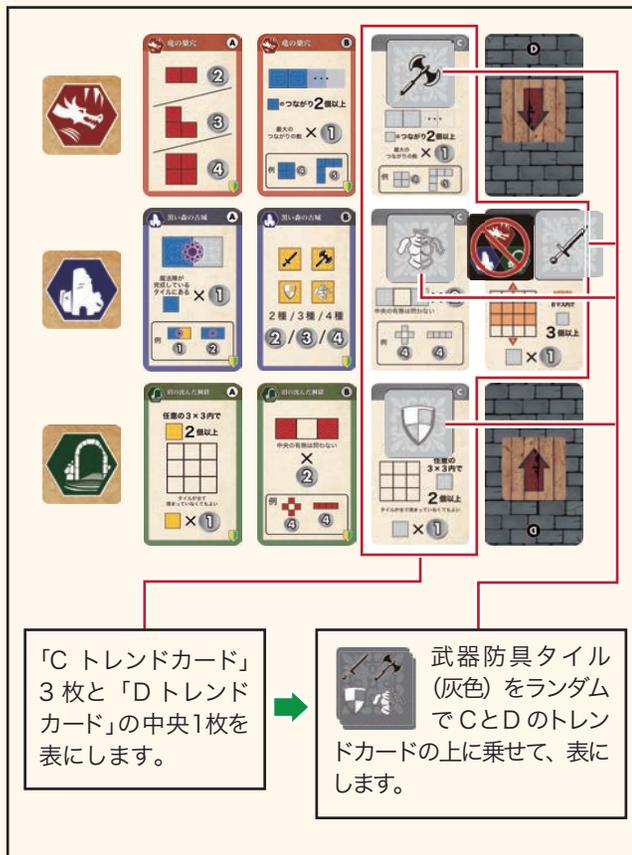
1.トレンドカードとタイルのセットアップ



2. 評判カードの獲得と廃棄



各プレイヤーは「評判カード」の山札から2枚を取り、自分だけが確認します。手札を含めた計3枚から1枚を選んで裏向きのまま箱に戻します。



「Cトレンドカード」3枚と「Dトレンドカード」の中央1枚を表にします。



武器防具タイル(灰色)をランダムでCとDのトレンドカードの上に乗せて、表にします。

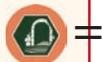
2 ラウンド

2ラウンド目の「タイル配置」

1ラウンド目ではタイルを左隣のプレイヤーに渡しましたが、2ラウンド目では右隣のプレイヤーに渡します。その他は1ラウンド目の「タイル配置」と同様です。

2ラウンド目の「得点計算」

選択した「ダンジョンチップ」に対応する「ABトレンドカード」に「Cトレンドカード」を加えた、合計3枚を参照します。その他は1ラウンド目の「得点計算」と同様です。



ゲームの準備

1ラウンド前の準備

1ラウンド

2ラウンド前の準備

2ラウンド

3ラウンド前の準備

3ラウンド

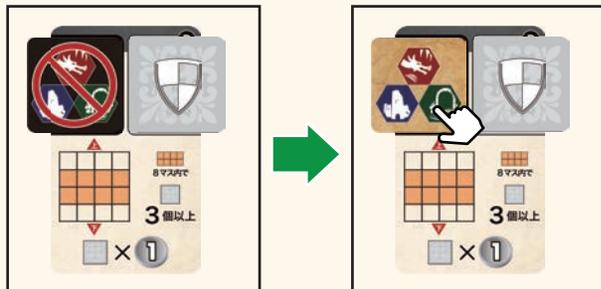
最終得点計算

トレンドカード

ゲーム終了
選択・ソロルール

3 ラウンド前の準備

1. ラストダンジョンタイルを裏返す



2. 評判カードの獲得と廃棄



各プレイヤーは「評判カード」の山札から2枚を取り、自分だけが確認します。手札を含めた計4枚から1枚を選んで裏向きのまま箱に戻します。

3 ラウンド

3ラウンド目の「タイル配置」

1ラウンド目のタイル配置と同様です。

3ラウンド目の「得点計算」

選択した「ダンジョンチップ」に対応する「ABトレンドカード」に「Cトレンドカード」と「Dトレンドカード」を加えた、合計4枚を参照します。その他は1ラウンド目の「得点計算」と同様です。「Dトレンドカード」はどの「ダンジョンチップ」を選択しても対象となります。(全プレイヤーが参照します)



「Dトレンドカード」は忘れやすいので注意しましょう。👍を獲得するには「Dトレンドカード」も対象となります。

カードに描かれている上下の↓↑はそれを忘れないようにするためのものです。ゲーム上の意味はありません。

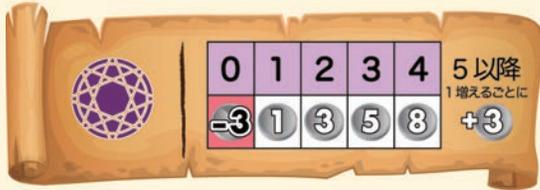


最終得点計算



属性

自分の配置したタイルに含まれる属性を確認します。3種類のセットごとに4点を獲得し、「スコアボード」上にある自分の得点用コマを進めます。



魔法陣

自分の配置したタイルにある完成した魔法陣を数えます。得点表を参照し、「スコアボード」上にある自分の得点用コマを進めます。
(完成している魔法陣が2つの場合：3点)
(完成している魔法陣が6つの場合：14点)



★ (評判)

以下で獲得した★は「スコアボード」上にある自分の「★チップ」で表します。



1. 👍 (グッドマーク)

「個人ボード」に置かれた「ダンジョンチップ」の 👍 1 つにつき ★ 3 を獲得します。

2. 廃棄されたタイル

「個人ボード」に置かれた「武器防具タイル」(廃棄されたタイル) 1 つにつき ★ を -1 します。

3. 「評判カード」

「評判カード」を全て公開して、自分の配置したタイルが「評判カード」の条件を満たしている場合、それぞれのカードに書かれている★の数だけ★を獲得します。

4. 全プレイヤーで★の数を比べる

表を参考にして、順位ごとに得点します。(プレイ人数で異なります)

★の数が同数なら♥が最も多い「評判カード」を達成しているプレイヤーが上位になります。

例：4人プレイの場合

★の数が1番目のプレイヤーが9点
★の数が2番目のプレイヤーが6点
★の数が3番目のプレイヤーが3点
となります。

4人プレイの場合

3人プレイの場合

2人プレイの場合

★ 順位	1	2	3	4
4人プレイの場合	9	6	3	0
3人プレイの場合	8	4	0	
2人プレイの場合	5	0		

ゲーム
の準備

1ラウンド
前の準備

1ラウンド

2ラウンド
前の準備

2ラウンド

3ラウンド
前の準備

3ラウンド

最終
得点計算

トレンド
カード

ゲーム
終了
選択・ソロ
ルール

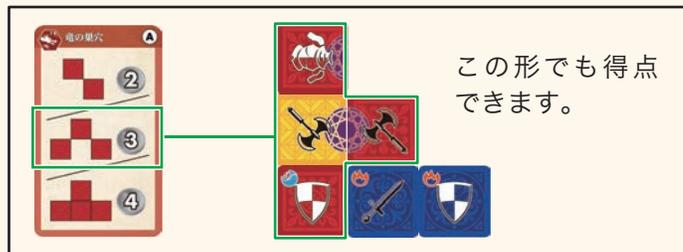
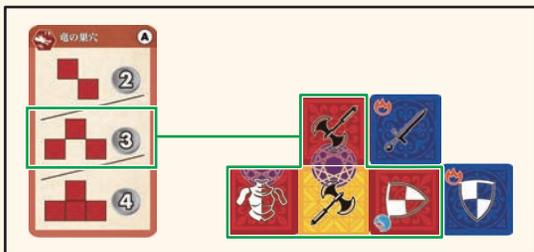
トレンドカードの得点方法

全てのトレンドカード共通

トレンドカードに書かれている条件を達成することで得点できます。

タイル1個に対して最大1点です。(得点するタイルを重複して数えることはできません)

トレンドカードの条件は、回転して達成することもできます。



この形でも得点
できます。

ABトレンドカード

色と条件を達成することで得点できます。

Cトレンドカード

色は条件に含みません。カードの上に乗った「武器防具タイル」が条件となります。右図の場合、盾が描かれたタイルで条件を達成すると得点できます。



Dトレンドカード

色は条件に含みません。カードの上に乗った「武器防具タイル」が条件となります。右図の場合、剣が描かれたタイルで条件を達成すると得点できます。3ラウンド目のみ参照します。



大まかな分類

複数条件 (/スラッシュで区切られている条件) : いずれかの1箇所のみから得点します。

x (かける) : 条件が達成しているタイルごとに得点します。複数箇所から得点します。*タイル1個に対して最大1点は変更ありません。

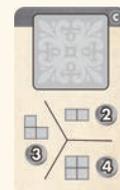
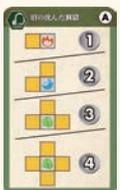
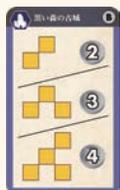
2

複数条件

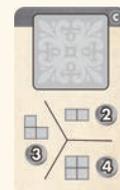
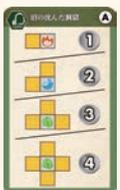
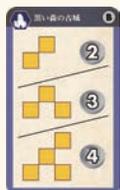
いずれかの1箇所のみから得点します。**条件達成している箇所が2箇所あっても1箇所からの得点**となります。タイル配置の形や、タイルの種類が条件になります。最大4点。



3



4



1以上で達成

条件に書かれている計算式に基づいて得点します。



条件を満たしている**タイル1個につき最大1点**を獲得することができます。同じタイルで条件を2回達成しても1点です。



達成している条件ごとに2点を獲得します。中央の空白部分はタイルの有無を問いません。



ひとつのかたまり



2個以上のひとつのかたまり



ひとつのかたまりごとに得点します。かたまりとは、同じ色（Cトレンドカードは同じ種類）でつながったタイルのことを指します。

最大のつながりの数



指定された色（Cトレンドカードは種類）のタイルが辺で隣接している最大のつながりの数から得点します。



8マス内で

3個以上

カードに書かれているマス内にあるタイルが3個以上ある場合、タイルの個数だけ得点します。



ゲーム終了

最終得点計算が終了して、最も得点が多いプレイヤーの勝利です。同点の場合は★が多いプレイヤーが勝利となります。それも同点の場合は勝利を分かち合しましょう。

選択ルール

個人ボードの選択

全プレイヤーが個人ボードの裏側を使用します。その場合、ゲーム終了時に👍から★を獲得するのではなく👍を獲得したときに、即座に得点します。得点はラウンドによって異なります。(個人ボード参照)

地下99階カードの選択

カード右下に「99F」のマークがあるカード3枚から任意に1枚選択し、裏表(A面かB面)も任意に決めます。そのカードを使ってゲームの準備を行います。残った2枚のカードは箱に戻します。



例：「黒い森の古城」のB面にした場合
「黒い森の古城」の行のBの列にカードを置きます。その後、左図の空いた位置に「ABトレンドカードの並べ方」の「通常セットアップ」に従ってカードを置きます。

ソロルール

基本的なプレイは多人数の場合と同じです。多人数の場合と違うところは以下になります。

個人ボードの選択

個人ボードは裏面を使用します。(得点方法は前述の「選択ルール」を参照)

タイル配置時の「武器防具タイル」の取り方

ラウンド開始時から

- 1手番目：5個取って1個配置。残った4個をゲームから除外。
- 2手番目：4個取って1個配置。残った3個をゲームから除外。
- 3手番目：3個取って1個配置。残った2個をゲームから除外。
- 4手番目：2個取って1個配置。残った1個をゲームから除外。
- 5手番目：1個取って1個配置。

他のプレイヤーはいないので、タイルを配置するときは表向きで大丈夫！

最終得点計算の★での得点

右の表を確認して、★の数に応じて得点します。

★での得点	
★	🌙
13↑	9
10↑	6
7↑	3
6↓	0

最終得点の評価			
🌙	ランク	称号	プロテストプレイヤーのプレイ結果
63↑	AAA	伝説の商人	8%
57↑	AA	ベテラン商人	24%
51↑	A	一人前の商人	28%
48↑	B	見所のある商人	24%
45↑	C	駆け出しの商人	12%
44↓	D	見習い商人	4%

いいスコアが出たら、タイル配置した写真と一緒にハッシュタグ「#ここ地下」でツイートしてください！

ルールブックに間違いなどあれば公式サイトで修正したものを公開しますので、一度ご確認ください。

HEY!

ゲームデザイン: HEY!
パッケージイラスト&一部アイコン: hassegawa
グラフィックデザイン: HEY!



公式サイト
heyteam.net



Twitter アカウント
@h_e_y_team

ハッシュタグ
「#ここ地下」で
感想をツイートしよう!