

マンションオブマッドネスルールサマリー

第11版 2013.05.19 @hal_99

1. 探索者手番に関する注意

- ・ロックカード(鍵のアイコンの絵)
 - ・ロックカードの置かれている部屋に探索者が移動しようと試みたらロックカードを公開します。この時、探索者はまだ部屋に入っていません。入る前に、ロックカードが公開され、その中身(対応するカードを破棄するやパズルを解く等)に対応することができるのでロックカードは解除され、探索者は部屋に移動します(ロックカードの公開は移動ステップ又は走るアクションとなります。探索ではありません)。公開されたロックカードは対応に失敗すると公開されたままになります。
 - ・ロックカードが解除されると、探索者はロックカードのあったマスに移動します。ロックカードの下にあるカードを見る為には探索のアクションを行う事が必要です。
 - ・ロックカードを解除出来なかった場合、移動前の場所に留まります(移動ステップ又は走るアクション1回分が消費されます)。移動ステップやアクションが残っている場合(アクションなら走るを選択することで)、別のマスや部屋、さらにはロックカードがあった部屋に再度移動を行う事ができます。(ロックカードの指定がパズルであった場合、失敗すると手番が終了している点に注意してください-P17)。※1
 - ・モンスターはロックカードを無視できます
- ・移動
 - ・点線で区切られているマスを越えては移動を行う事ができません(特殊なアイテム等の効果があれば可)
 - ・黄色線(実線・点線共)は部屋の境を表す(CotW)
 - ・移動中に何らかのカードや処理で「この扉は施錠されています(This door is locked)」という効果を受けた場合、その移動では移動先の部屋に入れず、元いた部屋から出ることができません。※1
- ・戦闘
 - ・戦闘でモンスターを攻撃する場合、ドアの向こうにいるモンスターを対象にすることはできません(視線が通ってません)。
 - ・点線で区切られているマスを越えて移動できないが、視線は遮らないので、武器による攻撃は可能
 - ・スキルポイントを使って戦闘の判定を行った時に、ダイスの振り直しを求められた場合、2回目の判定にもスキルポイントのボーナスは継続する。

2. マスター手番に関する注意

- ・アクションカード
 - ・マスターは同じマスターアクションカードを複数回使う事ができます(コストはそのたび必要)。1手番に同じカードを使う回数制限がある場合は、マスターアクションカードにその制限が書かれています。
 - ・潜伏している探索者をターゲットにアクションカードを使う事は出来ない。
 - ・CotWのアクションカードは、使用するまで探索者に見せなくてよい(CotW)
- ・モンスター
 - ・モンスターを移動させるときにプレイヤーに恐怖判定を行う事が出来る。
 - ・モンスターはそれぞれ1回攻撃を行う事が出来る。攻撃は同じマスにいる探索者をターゲットに出来る。麻痺しているモンスターは攻撃を行えない。攻撃の代わりに麻痺トークンを1個取り除く事ができる。
- ・その他
 - ・マスター手番の最初にある「探索者同時のトレード」ステップで、各探索者は持っている麻痺トークンを1個破棄できる(呪いトークンは破棄できない)。
 - ・神話カードとトラウマカードはそれぞれ手札上限が4枚。ただし、これを越えて引く事はできる(引いた後、越えた枚数分を捨てれば良い)

3. ゲームの勝利条件に関する注意

- ・マスターは、探索者が最後の手がかり入手したら、目的カードを公開して探索者が勝利する条件を告げます(プレイヤーの入手できる手がかりは、数字の大きいものから小さいものへと続く。最後は手がかり1が基本)
- ・探索者が途中で全滅してもマスターの勝利(新しい探索者を出せなくなった時)。
- ・ゲーム中に手がかりの場所を公開するようにプレイヤーからマスターに求められたら、マスターは最も大きな数字の手がかりが置かれている場所を告げます

4. パズルについて

- ・パズルの解決に失敗した場合、そこで手番が終了となります(残りの移動やアクションが出来ない)
- ・パズルは3つの種類がある(配電盤・ロック・ルーン)。拡張セットで増えているがそれは拡張セットのルールを参照。パズルは以下の順番で準備する
 - ・指定された番号の基本ピースの配置(ルーンは無い)
 - ・指定された種類の他のピースを混ぜて山札にする
 - ・パズルピースを並べる
 - ・配電盤またはロックパズルの場合は、基本ピースから見て左上から横一列の順で並べる。この時はピースに書かれた「**↑**」アイコンが必ず上を向くように並べる。
 - ・ルーンパズルは、3X2又は4X2又は3X3になるように左上から横に一列づつ並べる
 - ・パズルは以下のルールに従って処理を行う
 - ・パズルに使えるアクション数は担当する探索者の知力に等しい
 - ・1アクションを消費することで隣接するパズルピース同士を方向を変えずに交換する(ルーンパズルはこれしか出来ない)
 - ・1アクションを消費して1つのピースを90度回転させる。ただし例外がある
 - ・パズル4系は基本ピースを180度回転してよい
 - ・パズル5系は基本ピースを120度回転してよい
 - ・パズル6系は基本ピースを90度回転してよい
 - ・2アクションを消費してピースの交換ができる。
 1. 未使用のピースから1枚をランダムで引く
 2. 任意の場所のピースと交換する。この時向きは「**↑**」が上になるように配置する
 3. 取り除いたピースを未使用に混ぜる

5. その他のルールに関して

【能力判定】

- ・能力判定は10面ダイスを振って、指定された自分の持つ能力値と同じかそれより小さい値ならば成功
- ・能力判定は、10ならば自動的に失敗、1ならば自動的に成功
- ・能力判定を行う時に、麻痺がかかっていたら、自身の能力値が-2となる点に注意(ただし、麻痺トークンを複数個持っていて-2固定)
- ・麻痺はダイスを振って探索者の能力値と比較する行為全般に影響を及ぼします(能力判定)。このためパズルに挑戦出来る回数などには影響がありません。
- ・暗闇は、戦闘の能力判定にしか影響を及ぼしません
- ・能力判定時に探索者の持っているスキルポイントトークンをダイスを振る前に1個破棄すれば、能力値に幸運の値を追加できる
- ・パズルを解く際にもスキルポイントトークンを消費して幸運の値の回数分パズルを行う事が出来る(スキルポイントの消費はパズルに挑戦中のいつでも良い)

【恐怖判定】

- ・モンスターが探索者の配置されている「部屋」に入った又はモンスターが探索者のいる部屋に配置された場合に恐怖判定を行う。
- ・探索者がモンスターの配置されている「部屋」に移動して入った場合にも恐怖判定を行う。
- ・探索者が手番開始時に、モンスターと同じ部屋に配置されていた場合には、恐怖判定を行わないが、一度部屋を出たのちに同じ手番でモンスターの配置されている部屋に入った場合は、恐怖判定を改めて行う。
- ・恐怖判定は、探索者の「意志」-「モンスターの恐怖値(モンスタートークン右下の青い数字)」を目標値として10面ダイスを振ります。
- ・恐怖判定失敗した探索者は、恐怖トークン1個を受け取る。恐怖トークンは、受け取った探索者の正気度を1個につき-1する。正気度が0になったプレイヤーは、狂気状態になります。狂気状態になると、それ以上は恐怖トークンを受け取りません。
- ・恐怖判定は能力判定のため、麻痺の影響を受けず。
- ・恐怖判定には暗闇は影響を与えません

【回避判定】

- ・ 探索者とモンスターが同じマスにいる場合に、探索者が「移動」又は「攻撃以外のアクション」を行う場合に、回避判定という「能力判定」が必要となります（モンスターと同じマスにいる場合のプレイヤーの行動は、「**攻撃以外は全て回避が必要**」と覚える）
- ・ 対象のモンスターが麻痺をしている場合は、回避判定を行う必要がありません(公式FAQ)
- ・ 回避判定は、「敏捷」－「モンスターの知覚力（モンスタートークの右上の白い数字）」を目標値として10面ダイスを振る。能力判定のため、プレイヤーは麻痺の影響を受ける点に注意。**ただし、暗闇は回避に影響を与えません。**
- ・ 判定結果に成功した場合は、特に何も起きません。
- ・ 失敗した場合は、そのモンスターが探索者にダメージを与えても良い（マスターの裁量）。ただし、探索者のアクションは失敗してもそのまま続ける事が出来ます。

【マスターのトラウマカードプレイ】

- ・ プレイヤーが**ダメージ**被った時に、プレイヤーに対して、負傷トラウマカード（右上が心臓のアイコン）をプレイできる。心臓の上に数字が書いてある負傷トラウマカードは、対象のプレイヤーのHPがその数値以下でないとプレイできません。
- ・ プレイヤーが**恐怖トークン**を受け取った時に、そのプレイヤーに対して狂気トラウマカード（右上が脳のアイコン）をプレイできる。脳の上に数字が書いてある狂気トラウマカードは、対象のプレイヤーの正気度がその数値以下でないとプレイできません。
- ・ **狂気トラウマカードは、正気度が0になっている探検家に対しては、マスターのアクションとして各正気度0の探検家毎に狂気トラウマカードを1枚プレイすることが出来ます（英文ルール25ページより）**
- ・ 心臓又は脳の上に数値が書かれていないものは、プレイ出来るタイミングであれば、プレイできます（プレイするコストは数字の有無にかかわらず必要ありません）。
- ・ **各プレイヤーには、「負傷トラウマカード」1枚と「狂気トラウマカード」1枚の合計2枚までしか与えられません。**これを超える場合は、古いトラウマカードを破棄させて新しいトラウマカードを渡します。

【マスターの神話カードプレイ】

- ・ 神話カードはマスターの手番では使用できません（探索者の手番中にプレイします）
- ・ 神話カードの**左上の数字**が神話カードを使用するための脅威コストです
- ・ 神話カードの必要条件は、**部分一致**で利用可能です（例 必要条件：寝室 このカードの場合は「ゲスト用寝室」や「主寝室」にいる探索者に対して使用できる）
- ・ 1人の探索者の手番にプレイできる神話カードは1枚までです（**連続プレイ不可**）。※2

【部屋の定義】

- ・ 部屋は「**タイルに名前が書かれている場所で、茶色い壁・ドア・黄色の線・マップタイルの端**」で区切られているものを1部屋とする(CotW)
- ・ 部屋は「部屋の少なくとも1辺が完全に茶色の線で覆われていると室内」、それ以外は室外とする。茶色の線は隣接する隣のタイルであっても良い (CotW)

【探索者の死亡】

- ・ HPが0になると、その探索者は死亡します（その他の理由で死亡する場合があります）。死亡した探索者の持っていた「探索カード」「開始時ボーナスカード」を死亡した部屋に置き、死亡したキャラクターを取り除きます（死亡した探索者が持っていた呪文カードは部屋に置くのでは無く取り除きます）。
- ・ ゲームの目的カードが公開されていると、死亡した探索者のプレイヤーはそこでゲームから脱落します。
- ・ **ゲームの目的カードが公開前であれば**、死亡した探索者の持っていた「探索カード」「開始時ボーナスカード」を死亡した部屋に置きます。死亡したキャラクターは取り除きます（呪文カードも取り除きます）。プレイヤーは次の手番に新しい探索者を選択して、ゲームを続けます。このとき、かならず未使用の探索者を選択します（未使用の探索者が残っていない場合には、ゲームから脱落します）。そして初期の能力や開始ボーナスを選択して得た後に、ゲーム開始時のスタート部屋に配置して、復活した最初の手番を終了します（移動やアクションを行えません）。

【その他】

- ・ 探索者は、目的カードにマップから脱出するように指示が無い限りマップから外に脱出することは出来ません。
- ・ **「たいまつ」の装備は持っている探索者と同じ部屋にいる全探索者に効果があります。**たいまつを部屋に置いたとしてもその部屋が暗闇になれば、探索者は暗闇の影響を受けます(たいまつは探索で拾わないと効果ができませんー公式FAQ)。
- ・ 1つの部屋が「暗闇」と「炎上」の効果を同時に持つことがあります。この場合は、両方の影響を探索者は被ります（明るくなって暗闇の効果が消えるわけではない）(公式FAQ)
- ・ 武器やその他のアイテムや魔法で、ターゲットに対して遠距離から利用できるものは、ターゲットとの間にドアがあってはいけません（視線が通りません）。たとえば、聖水をドア越しにモンスターに使う事もできません(BGGのFAQ)
- ・ マスターが探索者に何かを攻撃することを強要する場合、指定が無い限り**どの武器を使って攻撃するかは探索者が選択**する。マスターは攻撃を強要するのみである(FoAのFAQ)
- ・ 探索者が能力判定にスキルポイントを使用している場合で、振り直しが許可されている判定の場合は、**振り直しの際にもスキルポイントのボーナスが適応される**(FoAのFAQ)
- ・ 同じ名前の呪文カードは同時に1枚しか持つ事ができません(CotW)
- ・ イベントカードが全て公開されて、ゲーム終了に関する条件が書かれていない場合、マスターは以後のイベント処理をスキップして、探索者がマスターが勝利するまでプレイを続けます(CotW)
- ・ 名前付きモンスター(**a named monster**)に対して、特定のダメージ量を明記せずに殺すと書かれている効果を使う場合(例：縮退で人間型モンスターを殺すというものがあります)、名前付きモンスターの場合は、殺すのでは無く「**5ダメージを与える**」に読み替えてプレイします。また、目的カードにより、名前つきではないけれど特定のモンスターを殺すようにと指示があった場合にも同様の処理を行います。このルールはCotW以外の基本セットのシナリオにも適応します (CotW)。 ※3

【補足】

※1 ロックカードの解決は、原文と日本語で記述が異なります。以下の英文ルール側に従って、このサマリは記述してあります。プレイの際は、マスターの解釈に従うのがベターと思います。

Lock cards often require the investigator to discard a specific Exploration card or solve a puzzle in order to enter the room.

If the player is unable to discard the proper card or solve the puzzle, then he cannot enter the room this turn (and wasted this Movement Step). When a moving investigator encounters an ability saying “this door is locked,” his figure **remains in its current room and cannot move for this Movement Step.**

※2 神話カードのプレイは厳密には複雑です。神話カードをマスターがプレイ出来るチャンスは4つあります。

- ・ 対象の探索者の手番開始時
- ・ 対象の探索者の1回目の移動ステップ直後
- ・ 対象の探索者の2回目の移動ステップ直後
- ・ 対象の探索者のアクションステップ直後

上記の4種類に限られるので、対象のプレイヤーが手番を開始する時点で使わない限り、探索者が「XXXに移動します」という宣言をした後に「その移動の前に神話カードを使う」というのはルール上はできないと考えます。神話カードは非常に強力な為、プレイヤーが移動又はアクションの選択をおこなったマスターが聞いてから、それに反応して神話カードをプレイするのを防いでいるようです。マスターが神話カードを使いたい場合には、その旨を探索者に伝えて、その手番では1つ1つ区切ってプレイしてもらうのが実際には良いでしょう。

※3 シナリオ上の重要キャラクターを即死させて探索者が勝利するのを避ける為にCall of the Wildで導入された新ルール。ただし、この拡張セットの日本語版は販売されていない(2013.05.19現在)ため、マスターの判断に従うのが実際には良いでしょう（日本語版でプレイされている場合には、当面は顔面どおりの効果で良いと思います）。

【判定マトリックス】

対処	処理	麻痺	暗闇	炎上	補足
回避	敏捷－モンスター右上値	－2修正	－	－	・回避に失敗しても行動はできる。失敗した探索者にダメージを与えるか否かはマスターが選択 ・モンスターが麻痺している場合には、回避判定不要※2
恐怖判定	意志－モンスター右下値	－2修正	－	－	・恐怖判定に失敗しても行動は出来る。一手番で同じモンスターに対して複数回の恐怖判定は必要無い。 ・モンスターが麻痺していても恐怖判定は必要※2
探索	1アクション消費	－	1移動ステップも消費	－	・探索できる対象は、探索者がいる部屋全体。探索の対象となるカードが複数枚ある場合は、上から順に処理する ・妨害カードがある場合、妨害カードを解決しないと、それより下のカードを探索することは出来ない（1回の探索で、妨害カードを解決出来た場合には、その手番で下のカードも探索できる）。
潜伏	1アクション又は1移動ステップ消費	－	－	－	・潜伏状態になる。この状態になっても、モンスターの恐怖判定や炎上などの影響は受ける。 ・潜伏状態になるとマスターからアクションカードのターゲットにならない
移動	1移動ステップ消費	1手番で1移動ステップしか出来ない	－	※1	・1手番では2移動ステップまでプレイできる（麻痺は例外）。 ・アクションステップでは「走る」を選択することで、実質移動をもう1回できる（麻痺の場合は、移動ステップとアクションの走るで1回の2回が最大）
戦闘	戦闘カードに依存	－2修正	－2修正	－	麻痺と暗闇は重複する
落とし穴	移動を停止する	－	－	－	落とし穴のあるマスに入ると必ず移動を停止する。マーカーを捲り、書かれている数字のダメージを被る。黄色の矢印があれば、新しい落とし穴マーカーを引いて同じマスに配置する。

※1 炎上している部屋に移動で入る場合には、意志の能力判定を行う。能力判定に失敗した場合には、恐怖トークン1個を受けとる。炎上している部屋で移動を終了した探索者・モンスターは手番終了時に2ダメージを被る

※2 公式FAQ2.0のStatus Effects FAQより

【状態マトリックス】

症状	探索者	モンスター/マスター
麻痺	・全ての能力判定が－2。効果の累積は無し ・移動ステップが1に減少。手番中に麻痺した場合は、直ちに移動ステップが1減少（1移動した後に麻痺するとその手番は動けない） ・能力判定以外には影響しない（例：パズルの手数） ・マスター手番最初の探索者同士のトレードフェイズで麻痺トークンを各自1個放棄できる。複数持っている場合でも1個しか放棄出来ない	・移動及び攻撃不可 ・麻痺モンスターに対する回避判定は不要となる※1 ・麻痺モンスターに対しても恐怖判定は必要※1 ・麻痺モンスターから生体サンプルの抽出は可能※1 ・マスター手番のモンスターの攻撃フェイズに各モンスターは、攻撃の代わりに麻痺トークン1個を除去可能（1体で複数持っている場合でも、1個しか放棄出来ない）
暗闇	・暗闇の部屋で探索を行う場合には「1アクション+1移動ステップ」が必要 ・戦闘中の能力判定が－2。呪文によってモンスターを攻撃する場合は、戦闘と見なされる ・暗闇を打ち消す効果のアイテムを持って暗闇の部屋にいる場合には、暗闇マーカーの部屋を対象とするカードをマスターに使用されることは無い	・影響を受けない ・1つの部屋に複数個の暗闇トークンは配置出来ない
炎上	・炎上している部屋に入るときに意志判定(失敗すると恐怖トークン1個受けとる) ・炎上している部屋で手番を終了すると2ダメージ	・マスターの手番終了時に炎上している部屋にいる全てのモンスターは2ダメージ ・1つの部屋に複数個の炎上トークンは配置できない
待避場所	1アクションを利用して待避場所に入る 攻撃、移動、攻撃タイプの呪文の利用を行えない 移動又は1アクションを利用して待避場所から出る 待避場所は、部屋の全ての状態トークンの影響を受ける（例：炎上、暗闇） 恐怖判定は行う必要がある。	・攻撃時に「モンスター対潜伏」のカードを利用する
呪い	・能力判定の際に、探索者が持っている呪いトークンを1個放棄することで、ダイスを振り直すようマスターが命じる事ができる(1つの能力判定に対して複数回指示できない)。	・無し
水中	・手番開始時に水中マスにいて、ボートなどに乗っていない場合、2ダメージを受けて直ちに隣接マス（場所はプレイヤーが選べる）に移動して、手番を始める。	・飛行型モンスターは、水中を無視できる ・マスターが探索者を移動させることが出来る場合に、水中へは移動させることができない。

※1 公式FAQ2.0のStatus Effects FAQより

以上

改版履歴：

2012.01.08 第1版

2012.01.09 第2版

- ・探索者と探検者の表記が混在していたので、探索者に統一
- ・プレイヤーから手がかりカードの公開を求められた時に対応について追記
- ・ルールブック以外からの記述について出典を追記
- ・回避判定部分の表記を一部変更
- ・トラウマカードのプレイ対象の表現がおかしかったので修正

2012.02.10 第3版

- ・恐怖判定に麻痺が関係無いとの第2版で書いていた誤記を修正

2012.02.20 第4版

- ・ロックカード処理の記述を追記
- ・マスターの神話カードの処理について追記
- ・モンスターの右上・右下の数値について追記

2012.09.18 第5版

- ・正気度0のプレイヤーに対して狂気トラウマカードをプレイできるタイミングを追記

2012.09.24 第6版

- ・暗闇とたいまつに関する処理を修正
- ・判定と状態のマトリックスを追加

2012.10.18 第7版

- ・パズルに関する説明を追加
- ・潜伏している場合にも恐怖判定が必要なこと等を追記

2012.10.20 第8版

- ・Forbidden AlchemyのFAQから抜粋して追加

2013.02.27 第9版

- ・Call of the Wild(CotW)で追加された処理を反映
- ・処理マトリックスの探索が潜伏と処理が混在していたものを分離
- ・全体の章立てと項目を整理

2013.04.26 第10版

- ・第9版のデータ消失にともない、第8版から再構成
- ・ロックカードの判定について不足部分があったので追記
- ・パズルの解決に失敗した場合、手番が終了することを追記

2013.05.19 第11版

- ・ロックカード、神話カードの記述に注釈を追加。一部表記を変更