

マンションオブマッドネスルールサマリー

2012.02.10 @hal_99

1. 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

2. 探索者手番に関する注意

- ・ロックカードは部屋に入ろうと移動を試みたら公開されます。ロックカードを解除出来なかった場合、移動ステップ1回分が全て消費されます。また「扉は施錠されています」と言う判定が出た場合、その探索者の手番では移動ができなくなります。
- ・モンスターはロックカードを無視できます
- ・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）。

3. マスター手番に関する注意

- ・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。
- ・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ない（引いた後、越えた枚数分を捨てれば良い）
- ・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。
- ・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。攻撃を行う代わりに、そのモンスターが持っている麻痺トークンを1個取り除いても良い。

4. 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、麻痺がかかっていれば、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。
- ・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

【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、プレイヤーの手番に割り込んで処理を行います。
- ・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左上の青い数字）」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。

【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）
- ・ただし、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
- ・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。
- ・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。

【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）。
- ・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にのみ効果があります。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(公式FAQ)
- ・1つの部屋が「暗闇」と「炎上」の効果を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)

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