

ミミックの 迷宮 DUNGEON OF MIMIC



🐾 ストーリー

この地域には赤と青の二つの迷宮があり、財宝目当てにやってきた旅人がこれまで何人も行方不明になっていました。

ある日、その迷宮の主の二人が、どちらの迷宮がより複雑で、人々を惑わせられるのか力比べをすることにしました。

留守番を3匹のミミックに任せて、2人はお互いの迷宮を探索します。隠された財宝を全て奪い取るのは、どちらの迷宮の主なのでしょうか。

🐾 もくじ

- ・ストーリー 2P
- ・ゲームの概要 3P
- ・ゲームの始め方 4P
- ・自分ターンの行動 5P
 - コマの移動、パネルをめくる、助けを呼ぶ
- ・パネルの種類と効果 10P
 - 裏面、木箱の中身、宝箱の中身
- ・内容物 16P

🐾 ゲームの概要



プレイヤーはそれぞれ、相手が隠した財宝を目指しお互いの迷宮を探索する。



← 赤迷宮を青プレイヤーが、青迷宮を赤プレイヤーが探索する。

迷宮はパネルで道が出来ていて、その上をコマが進んでいく。

パネルがない道は進めない。→



宝箱や木箱を開けていき、先に相手の迷宮内の財宝を全て見つけ出した方が勝利！



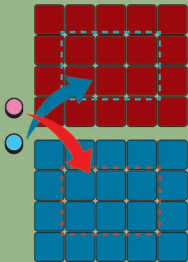
🐾 ゲームの始め方

①好きな方法で先行後攻を決める。

②お互いに 15 枚のパネルを自分の迷宮内に好きな形で裏向きに並べる。

自分の迷宮のパネルは、いつでも表面の確認ができる。

③後攻のプレイヤーはお互いのプレイヤーコマをそれぞれから見て相手側の迷宮の中央6マス内でパネルがある好きな位置に置く。



④以降、先攻のプレイヤーから順番にターンを進行していく。

🐾 自分ターンの行動①

◆コマの移動

自分のターンの始めにダイスを一回振り、その数値分自分のコマを進める。
引き返す事もできる。

例1



例2



※コマはパネルのあるマスしか進めない。
進むパネルの種類や表裏は問わない。

※斜めに移動することはできない。



自分ターンの行動②

パネルをめくる

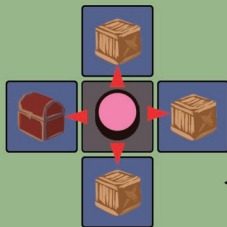
◆パネルをめくる

コマの移動後、隣接している裏向きのパネルを1つめくることができる。

(コマが乗っているパネルは選べない)

パネルの種類により、それぞれ処理が異なる。後述「宝箱をめくる」「木箱をめくる→再配置」を参照。

パネルをめくり、処理が終了したら、ターンを終了する。パネルをめくらずにターンを終了してもよい。



←隣接している裏向きのパネルを1つ選んで、めくる。

●宝箱をめくる

コマが隣接している裏向きの宝箱パネル1つを、位置はそのまま表向きにする。



【財宝の場合】
そのまま表向き
にしておく。



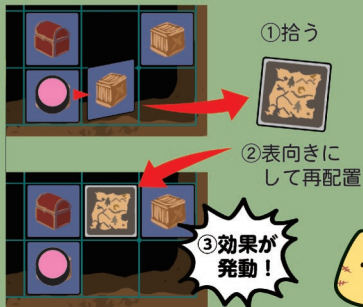
【ミミックの場合】
その効果を処理し、
裏向きに戻す。
(詳細はP13)

パネルをめくる

●木箱をめくる→再配置

隣接している裏向き木箱パネル1つを表向きにし、**同じ迷宮内のパネルが無いマスに再配置する。**

(元々あった場所に置くこともできる)
パネルを置いた後、効果を適用する。



※表向きの木箱パネルは、効果を使ったり、再配置することはできない。

🐾 自分ターンの行動(特殊)

●助けを呼ぶ

このターンに「コマの移動」「パネルをめくる」をしない代わりに、場所のリセットができる。
迷宮の中央6マスのいずれかにコマを置いて自分のターンを終了する。

→パネルの効果などにより、身動きが取れなくなる場合がある。



→中央にコマを移動し、このターンを終了する。



● パネルの種類と効果

木箱パネル

●裏面



・木箱パネル

自分の探索に役立つものや、相手の探索を妨害するものが入っている。
パネルを再配置することで、迷宮内に新たな道を作ることができる。



・宝箱パネル

財宝か、ミミックが入っている。
ミミックには様々なデメリット効果がある。

※青迷宮と赤迷宮のパネルセットは、内容と効果は同じだが、一部の絵の色が異なっている。この説明書では青迷宮用のデザインを掲載。

●木箱の中身

木箱パネルをめくって再配置した時に、それぞれの効果を発動する。
(再配置の詳細は P8)

【宝の地図】

この迷宮内の裏向きのパネル1つを確認し、裏向きに戻す。



【移動ムシ】

自分または相手のプレイヤーコマを5マス移動させる。



【逃げる宝箱】

自分の迷宮（相手が探索している方）の
コマが乗っていない
裏向きのパネルを、
相手に見えない様に
3つまで**交換**する。

例：赤プレイヤーが
パネルを使う場合



↑ 交換するパネルの種類は
問わない。



【木箱の妖精】

どちらかの迷宮の表向きの
木箱パネルを全て
裏向きにできる。
**その後、このパネルも裏
向きに戻る。**

●宝箱の中身

- ・ **ミミック** 全てのミミックは、その効果
処理後に裏向きに戻る。



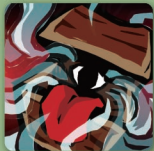
【毒ミミック】

自分は次のターンを
スキップする。

【封印ミミック】

相手は、この迷宮内の
表向きの財宝パネルを
1つ裏向きにできる。





【迷宮ミミック】

相手はこの迷宮内の
表向きのパネル、
コマの下のパネル、
コマが隣接している
パネル**以外の全て**
を、内容がわからな
いように好きな位置
に並べ替える。



表向き、コマの隣と下
のパネルは動かせない



相手を閉じ込めるように
並べることもできる→

・財宝



財宝を開けたらそのまま
表向きにしておく。
相手の迷宮の財宝を3つ
全て表向きにしたら
勝利！



◆その他

- ・自分側の迷宮（相手が探索している方）の
パネルは、いつでも確認ができる。
- ・パネルの絵の色を見れば、その効果の対象
になっている迷宮が判別できる。

ルールや商品についてのお問い合わせは
pops@inv.co.jp まで。

内容物

- ◆迷宮パネル 15 枚×2
- ◆プレイマット×2
- ◆プレイヤーコマ×2
- ◆サイコロ×1
- ◆説明書（本書）×1

パネル内容
財宝×3
迷宮ミミック
毒ミミック
封印ミミック
宝の地図×3
逃げる宝箱×3
移動ムシ×2
木箱の妖精



POPLS

各種印刷・製本・CD&DVDプレス