

フロアの得点計算

フロア（「扉タイル（赤枠のマス）」で区切られた部分）の得点計算の流れ

- フロア内で1番大きい「ブロック（色で分割されたマスのまとまり）」を探します。
 - 1番大きい「ブロック」（以下：「1番ブロック」）の上に置かれている「コマ」を数えます。
 - その「ブロック」に1番多く「コマ」を置いているプレイヤーが勝利点（右の図参照）を獲得します。（同数の場合は、「魔石メーター」が多いプレイヤーが勝利点を獲得します。）
 - 同様に2番目に大きい「ブロック」（以下：「2番ブロック」）の処理を行います
 - 次のフロアの得点計算を行います。
- 以上の流れを「A」「B」「C」「D」「E」「F」「X」の順で処理していきます。

以下の図の各フロアに得点計算の例を載せていますので参照してください。

フロアの勝利点表



※オベリスクは4つ以上の場合も3つとして数える。（4つ以上は稀）

魔石の差で勝利点を獲得したら
(駒が同数の場合に発生)

1番ブロック -3

2番ブロック -1



黒色

灰色

白色

1番大きい「ブロック」=「1番ブロック」
2番目に大きい「ブロック」=「2番ブロック」

A 基本

図の場合、「1番ブロック」は真ん中の6マスの灰色です。1番多くの「コマ」を置いているプレイヤーは黄色なので、黄プレイヤーが4勝利点を獲得します。「2番ブロック」は白色の5マスで、赤プレイヤーが2勝利点を獲得します。「扉タイル（赤枠のマス）」は数えません。



B オベリスク

黒色の「ブロック」は10マスですが「オベリスク」が置かれている「ブロック」は7マスとして数えます。「フロアの勝利点表（右上の表）」のオベリスクの数に対応する勝利点を獲得します。オベリスクの数は、フロア内の合計数です。オベリスクが2つだった場合は、「フロアの勝利点表」の2つの場合（）を参照します。



C 「コマ」が同数

図の場合、白色「ブロック」で赤プレイヤーが3コマ、青プレイヤーが3コマで同数なので、「魔石メーター（図の左）」の値を比べます。今回は、赤プレイヤーの魔石が多かったので、赤プレイヤーが5勝利点を獲得します。魔石の差で「1番ブロック」の勝利点を獲得したので、「魔石メーター」を3減らします（「2番ブロック」の場合は「-1」）。「魔石メーター」の進め方は「カード効果」の【「魔石メーター」の進め方】を参照してください。



A

B

C

X

X

Xは高得点

Xは得点計算方法は同じですが基本点が高くなります。「フロアの勝利点表」を参照してください。



D 「扉タイル」を挟んで、同色で繋がっている場合、7マスを越える

DとXの白色の「ブロック」は「扉タイル」を挟んで、繋がっています。Dの「ブロック」は「オベリスク」が置かれているので7マス。Xの「ブロック」は4マスなので合計して11マスとなります。「コマ」はフロア内の「ブロック」のものだけ数えます。

同数の「ブロック」がある

同数の「ブロック」が2つ以上ある場合、それらの「ブロック」に置かれている「コマ」を合算します。図の場合、灰色と黒色の「ブロック」が6マスの同数なので「コマ」を合算して、赤3、緑2、黄色2となります。「1番ブロック」が同数だった場合、それ以外の次に大きい「ブロック」が「2番ブロック」となります。



E 離れた「ブロック」が扉を介して繋がっている

Eの黒色の「ブロック」はXとFを経由し、同フロアのEまで繋がっています。このような場合（起こる可能性は低いですが）、フロア内の同じ「ブロック」として計算します。よってEは7マス、Xは4マス、Fは7マスとなり、7+4+7でEの「ブロック」は18マスとなります。同様にF、およびXの計算時にもこの「ブロック」は18マスとして数えます。「1番ブロック」に置かれている駒は青3、緑2、黄色2となり、青がフロア内「オベリスク」2つに対する得点の7勝利点を獲得します。



F 「2番ブロック」が無い、該当者がいない

「2番ブロック」は白色の4マスですが、「駒」が一つもありません。この場合、該当プレイヤーは無しとなり勝利点は誰にも入りません。「1番ブロック」の該当プレイヤーがいない場合も同様です。



ダンジョンのフロアはアルファベットの形をしているんだゾ！