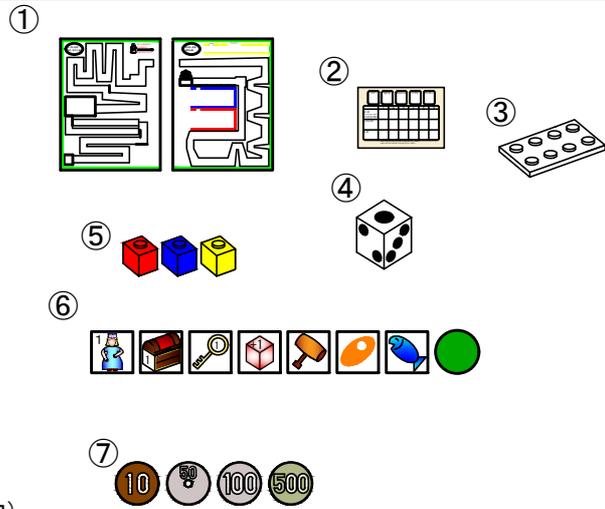


# でためでバトル (ひめ きゆうしゅつ 姫を救出せよ！)

遊び方説明書 (2人～5人用) 対象年齢 **6** 才以上

## ● 内容物

- ① ゲームボード…2枚
- ② カードボード…5枚
- ③ プレイヤー駒…5コ (5色)
- ④ サイコロ…1コ
- ⑤ 能力駒…100コ (赤色40コ、青色40コ、黄色20コ)
- ⑥ アイテムカード…合計185枚
  - ・姫カード (30枚)
  - ・宝箱カード (30枚)
  - ・鍵カード (24枚)
  - ・魔法アイテムカード (10枚)
  - ・こづちカード (6枚)
  - ・にくカード (40枚)
  - ・さかなカード (40枚)
  - ・マーカー (5枚5色)
- ⑦ お金…合計55コ  
(10円:20コ、50円:5コ、100円:20コ、500円:10コ)
- ⑧ 遊び方説明書 (本紙)…1枚



※ ゲームの進行状況によっては、能力駒、カード、お金が不足する場合があります (申し訳ありませんが、適宜、工夫して遊んで下さい。)

**！ 警告 (けいこく) 保護者の方は、必ずお読み下さい。！！**

能力駒など **小さな部品** があります。誤飲・窒息のおそれがありますので、**4才未満のお子様には、絶対に与えないで下さい。**

## 1. ゲームの目的

- (1) 「姫」を助けること。
- (2) 同じ数字の「姫」「宝箱」「鍵」をあつめること。
- (3) 他のプレイヤーよりも多くのお金を稼ぐこと。

## 2. ゲームの勝敗

精算後、一番多くのお金を持っている人の勝ちです。2位以下も、持っているお金の金額順となります。

## 3. ゲームの準備

- (1) プレイするボード (表面か裏面か) を選びます。裏面では、「にく」「さかな」を敵に与えて姫を助けることが可能です (姫を助け易いです)。
- (2) じゃんけんをして、プレイ順を決めます。
- (3) プレイヤーは、プレイ順に並ぶように、ゲームボードの周囲に座ります。
- (4) ゲームボードの近くに、お金、アイテムカード、能力駒を置きます。
- (5) 各プレイヤーは、自分の前に、カードボードを置きます。
- (6) 各プレイヤーは、プレイヤー駒を選び、スタートマスに置きます。また、駒の色と同じ色のマーカーを自分のカードボードに置きます。

## 4. ゲームの流れ

- (1) プレイヤーは、順番にサイコロをふります。
- (2) サイコロの出目に従って、各プレイヤーの駒は、ボード上のマスを進みます。  
(魔法アイテム  を使用する場合には、出目に「1」がプラスされます。)
- (3) 進んだ先のマスの指示に従います。
- (4) 「ストップ」と書いてあるマスには、必ず1旦止まります。(次の順番で、「ストップ」のマスから先に進みます。)
- (5) いのちの駒  がなくなった場合、プレイヤー駒を天国のスタートマスに置き、マーカーを、プレイヤー駒があった位置に置きます。  
(天国から生き返ったときに、プレイヤー駒をマーカーのある位置に移動し、マーカーをカードボードに戻します。)
- (6) (1)～(5)を繰り返します。
- (7) 全プレイヤーがゴールしたら、精算表に基づいて、精算をおこないます。

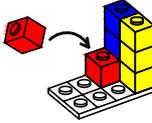
商品についての問い合わせ

石川サポート・アンド・サービス株式会社  
〒158-0084 東京都世田谷区東玉川1-28-3  
電話: 03-6421-8591

## 5. コマ・アイテムについての説明

- (1) 「」のコマ … いのちの駒です。いのちの駒が無くなると、天国に行きます。(天国から生き返る時に、「」のコマを2コもらえます。)
- (2) 「」のコマ … 自分の攻撃力を示す能力駒です。攻撃力の駒が多いほど、敵を攻撃する際に有利です。
- (3) 「」のコマ … 自分の防御力を示す能力駒です。防御力の駒が多いほど、敵から攻撃を受ける際に有利です。
- (4) 姫カード … 姫を助けたときにもらえます。
- (5) 宝箱カード、鍵カード … 同じ数字の宝箱カード、鍵カード(および、姫カード)を集めると、精算時にお金がもらえます。  
(下記「7. 精算表」の(4)(5)を参照。)
- (6) 「」カード、「」カード  
… 「」カードは、食べることににより「」の能力コマ、「」カードは、食べることににより「」の能力駒がもらえます。
- (7) 「魔法アイテム」カード  
… サイコロを振った後に使用します(ゴール前にいつでも使用できます。)。サイコロの出目に「1」をプラスしたい時に使います。
- (8) 「こづち」カード       
… 精算時に、「」「」「」「」「」を精算する際に、サイコロの「出目」に「2」がプラスされ、より多くのお金がもらえます。  
(下記「7. 精算表」の(8)を参照。)
- (9) 「マーカー」  
… いのちの駒が無くなったときにプレイヤー駒があったマス(天国から戻る場所)をマークするために使用します。

## 6. 各マスについての説明

- (1) 「」、「」、または、「」の駒をゲットするマス  
… ゲットした駒を、色毎に積み重ねて、プレイヤー駒に載せます。  

- (2) 「」、「」、「魔法アイテム 」、「こづち 」、「宝箱 」、「鍵 」をゲットするマス、または、「姫 」を助けるマス  
… ゲットしたアイテムを、カードボード上に載せます。  
(「魔法アイテム」を使用する場合、「」、「」を食べる場合(または、与える場合)には、これらのアイテムを返却します。)
- (3) 攻撃を受けるマス(青枠のマス)  
… ①サイコロを振ります。(サイコロを振った後、魔法アイテム  を使用する場合には、出目に「1」がプラスされます。)  
… ②サイコロの出目+「」のコマ数  $\geq$  相手の攻撃力 の場合。→ 「セーフ」: マスに記載されたアイテム(お金)をもらいます。  
… ③サイコロの出目+「」のコマ数  $<$  相手の攻撃力 の場合。→ 「負け」: いのちの駒「」を1コ失います。  
(いのちの駒「」がなくなった場合、天国のスタートのマスに行きます。)
- (4) 攻撃を行うマス(赤枠のマス)  
… ①サイコロを振ります。(サイコロを振った後、魔法アイテム  を使用する場合には、出目に「1」がプラスされます。)  
… ②サイコロの出目+「」のコマ数  $\geq$  相手の防御力 の場合。→ 「勝ち」: マスに記載されたイベントが実行されます。  
… ③サイコロの出目+「」のコマ数  $<$  相手の防御力 の場合。→ 「攻撃失敗」: 何も起こりません。
- (5) 「北の国」、または、「南の国」にワープするマス  
… 「北の国スタート」のマス、または、「南の国スタート」のマスに移動します。

## 7. 精算表

(1) 1の姫から6の姫まで、6人(=6種類)全ての姫を助けた場合	6人(=6種類)の姫を、カードボードからお城に戻して、600円もらいます。
(2) 1の姫から6の姫まで、5人(=5種類)の姫を助けた場合	5人(=5種類)の姫を、カードボードからお城に戻して、400円もらいます。
(3) 1の姫から6の姫まで、4人(=4種類)の姫を助けた場合	4人(=4種類)の姫を、カードボードからお城に戻して、250円もらいます。
(4) 同じ数字の宝箱、鍵をゲットし、かつ、それと同じ数字の姫を助けた場合	同じ数字の宝箱、鍵を、姫と共に、カードボードからお城に戻して、300円もらいます。
(5) 同じ数字の宝箱、鍵をゲットした場合	同じ数字の鍵がある宝箱1コにつき、150円ゲットします。 (鍵を使って同じ数字の宝箱を開けるため、1コの鍵を使って、鍵と同じ数字の複数の宝箱を開けることができます。)
(6) 上記(1)~(4)でお城に戻していない残りの姫について	残りの姫を、カードボードからお城に1人戻すごとに、30円もらいます。
(7) 上記(4)~(5)で戻していない残りの宝箱、鍵について	何ももらえません。(開かない宝箱からは何も得られません。)
<p>・上記(1)~(6)は、基本的には、(1)~(6)の順番で精算を行っていきませんが、1コの鍵に対して同じ数字の宝箱を複数持っている場合、または、同じ数字の「宝箱」、「鍵」、「姫」のセットを複数持っている場合等、(1)~(6)の順番以外の順番で精算を行った方が有利な場合には、最も有利な順番で、精算を行うことができます。</p>	
(8) 持っている「  」「  」「  」   」について	<p>各プレイヤーはサイコロを振り、「」「」「」「」「」の総数×サイコロの「出目」×5円のお金をもらいます。(10円未満は切り捨て)</p> <p>ただし、こづち  を1コ持っている人には、上記「出目」に、「2」がプラスされ、 こづち  を2コ持っている人には、上記「出目」に、「4」がプラスされて、計算されます。</p>