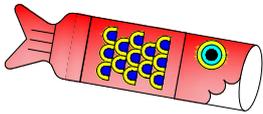
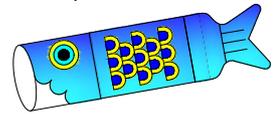


# おに 鬼ぐるぐる ジュニア

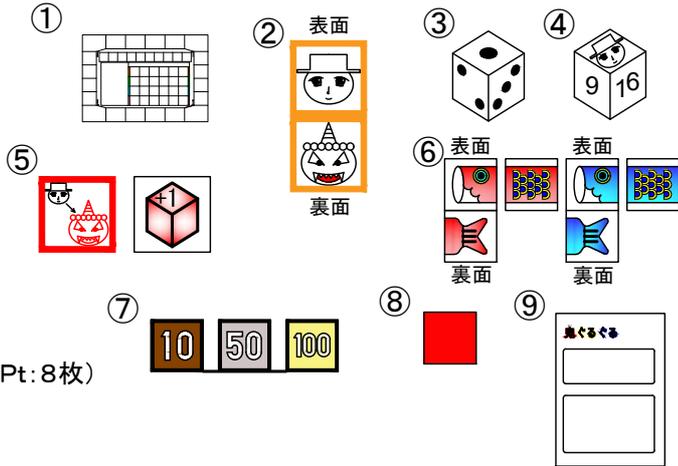


## 遊び方説明書



### ●内容物

- ① ゲームボード…1枚
- ② プレイヤー駒(カード形状)…4枚
- ③ 普通サイコロ…1コ
- ④ 鬼用サイコロ…1コ
- ⑤ アイテムカード…合計4枚
  - ・鬼アイテムカード(2枚)
  - ・移動アイテムカード(2枚)
- ⑥ 魚カード…4種類、合計40枚
- ⑦ ポイントカード…3種類、合計28枚  
(10Pt: 16枚、50Pt: 4枚、100Pt: 8枚)
- ⑧ ゲーム数マーカー…1枚
- ⑨ 遊び方説明書…2枚



**！警告(けいこく)** サイコロ等が入っています。誤飲・窒息のおそれがありますので、6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、および、魚カードを集める手段

・ゲームボードには、ポイント表(16パターン)が記載されています。  
高いポイントが得られるパターンの魚カードを集めることが目的です。



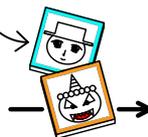
(注1) 魚カードを集める順番は、どの順番でも構いません。

ポイント表の横には、魚カード置場が記載されています。魚カード置場に並べる魚カードの並び順は、いつでも変更することが可能です。

・魚カードを集める手段は、以下の2つです。

(1) 「人間」状態の駒  で、魚をゲットするマスに進み、サイコロを振って、「3」～「6」を出す。

(2) 「鬼」状態の駒  で、他プレイヤーの駒を追い越し、他プレイヤーから魚カードを奪う。



### 2. ゲームの勝敗

9回ゲームを行って、ポイント(Pt)の最も多い人の勝ちです。2位以下も、ポイント(Pt)順となります。

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

### 3. 駒・アイテムについての説明

(1) **プレイヤー駒**: 「人間」状態(表面)  と、「鬼」状態(裏面)  とがあります。

- ・プレイヤー駒は、通常、「人間」状態です。
- ・自分の順番(ターン)で、鬼アイテムカード  を使用すると、「鬼」状態になります。
- ・「人間」状態の駒は、マスに記載された指示に従います。
- ・「人間」状態のとき、アイテムカード(  または  )を使用することができます。
- ・「鬼」状態の駒は、マスに記載された指示に従いません。
- ・「鬼」状態では、アイテムカード(  または  )を使用することができません。
- ・「鬼」状態の時に、他プレイヤーの駒を追い越すと、追い越された各プレイヤーから好きな魚カードを1枚ずつ奪います。なお、奪う順番は、追い越した順に限ります(同時に追い越した場合は、どちらから順に奪っても結構です)。また、良い魚カードがない場合でも、必ず奪わなければなりません。

(2) **鬼アイテムカード**  : 自分の順番(ターン)で、「鬼」状態になりたい時に使用します。

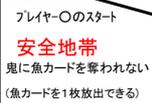
(注2) 他プレイヤーの駒が「鬼」状態である時には、自分は「鬼」にはなれません。  
(1度に鬼になれるプレイヤーは、1人です。)

- ・鬼アイテムカードを使用する場合には、自分の駒を裏返して、「鬼」状態にします。
- ・使用するカードは、空いている鬼アイテム置場(複数か所空いている場合には、好きな方)に戻します。

(3) **移動アイテムカード**  : 駒を移動させるためにサイコロを振った後に使用します。  
(駒をサイコロの出目だけ進めた後、更に1マス進めることができます。)

- ・使用するカードは、空いている移動アイテム置場(複数か所空いている場合には、好きな方)に戻します。

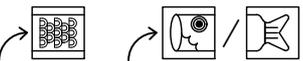
### 4. マスについての説明

(1) **スタートマス(安全地帯)**:  プレイヤー○のスタート  
安全地帯  
鬼に魚カードを奪われ  
ない  
(魚カードを1枚放出できる)

- ・ゲーム開始時に、各プレイヤーが、自分の駒を置くマスです。
- ・安全地帯にいる駒は、「鬼」状態の駒に追い越されても、魚カードを奪われません。

(2) **アイテム置場**:  鬼アイテム置場  移動アイテム置場

- ・鬼アイテムカード、または、移動アイテムカードが置かれるマスです。
- ・「人間」状態の駒がアイテム置場に止まると、置場に置かれたアイテムカードを取得します。  
(注3) 「鬼」状態の駒は、置場に置かれたアイテムカードを取得することはできません。

(3) **魚(胴カード、頭/尾カード)をゲットするマス**:   サイコロを振り、3,4,5,6で魚カードを1枚ゲット  サイコロを振り、3,4,5,6で魚カードを1枚ゲット

- ・「人間」状態の駒が当該マスに止まると、当該駒を所有するプレイヤーはサイコロを振ります。
- ・「3」～「6」が出た場合には、当該マスに記載の魚カードがもらえます。  
(注4) 「鬼」状態の駒は、当該マスに止まっても魚カードをもらえません(サイコロを振る必要はありません)。  
(注5) 「」又は「」を1枚ゲットする時、  
どの色の「」も保有していない場合には、「」(表面)をゲットします。  
既に、赤・青いずれかの「」を保有している場合には、「」(裏面)をゲットします。

## 5. ゲームの準備

- (1) 鬼アイテムカード  2枚、移動アイテムカード  2枚を、ゲームボードの各アイテム置場に置きます。  
(上記4枚のアイテムカードのうちのいくつかは、ゲームボードに置かず、ハンデをもらうプレイヤーに配っても結構です。例：最年少者に、鬼アイテムカード1枚を配る等。)
- (2) ゲーム数マーカー  を、ゲームボードの「ゲーム数マーカー」と記載されている区画に置きます。
- (3) ゲームボードの近くに、魚カード(  等)、および、ポイントカード(  等)を置きます。  
以下において、魚カード、および、ポイントカードを置いておく場所を「場(山)」と呼びます。
- (4) じゃんけんをして、プレイ順を決めます。
- (5) 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。
- (6) 各プレイヤーは、プレイヤー駒を選び、「人間」の面を表にして、スタートマスに置きます。

## 6. ゲームの流れ

(1) プレイ順に従って、各プレイヤーに、自分の順番(ターン)が与えられます。

(2) 自分のターンでの選択肢:

- ・自分の駒が、「鬼」  状態である場合… 鬼用サイコロ  を振って駒を進める(4頁(5)へ)。
- ・自分の駒が、「人間」  状態である場合…
  - ・普通サイコロ  を振って駒を進める(下記(3)へ)。又は、
  - ・鬼アイテムカードを使用して、「鬼」状態になる(4頁(4)へ)。

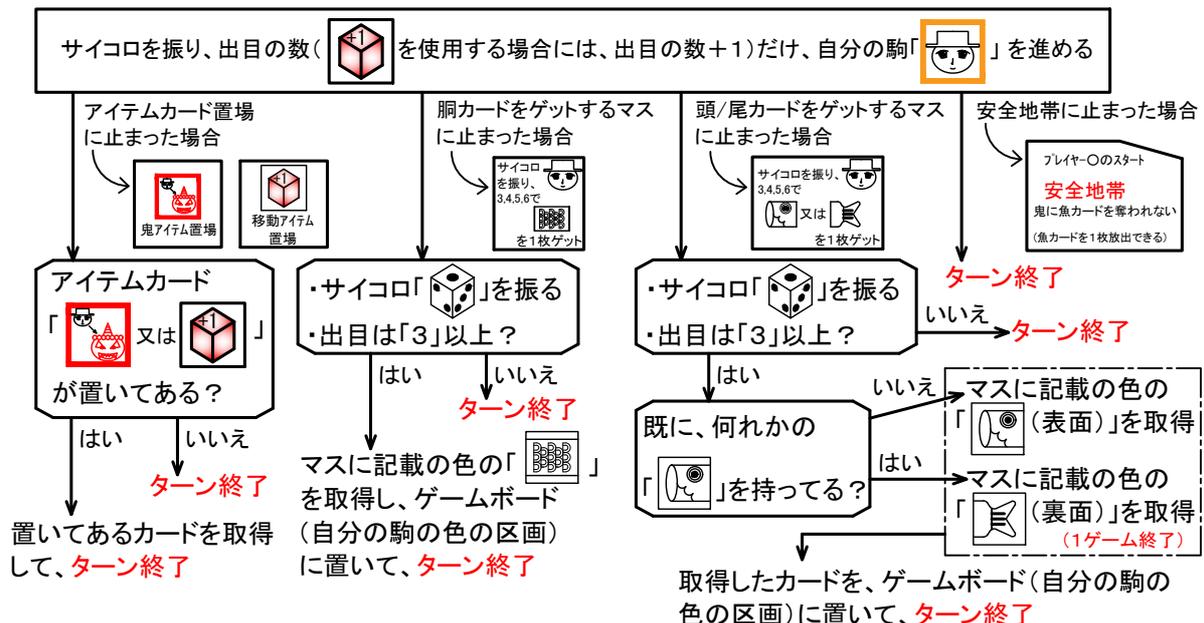
(3) 「人間」状態の駒のプレイヤーが、駒を進める場合

普通サイコロ  を振り、出目に従って、自分の駒を進め、進んだマスの指示に従います。

(注6) サイコロを振った後、移動アイテムカード  を使用すると、サイコロの出目に「1」がプラスされます。

・使用する移動アイテムカードは、空いている移動アイテム置場に戻します(複数か所空いている場合、好きな方に戻します)。

### ★「人間」状態の駒のプレイヤーが、駒を進める場合のフローチャート



→(注7)他プレイヤーの駒が「鬼」状態である時には、鬼アイテムカードは使用できません。

#### (4)「人間」状態の駒のプレイヤーが、鬼アイテムカード「」を使用する場合

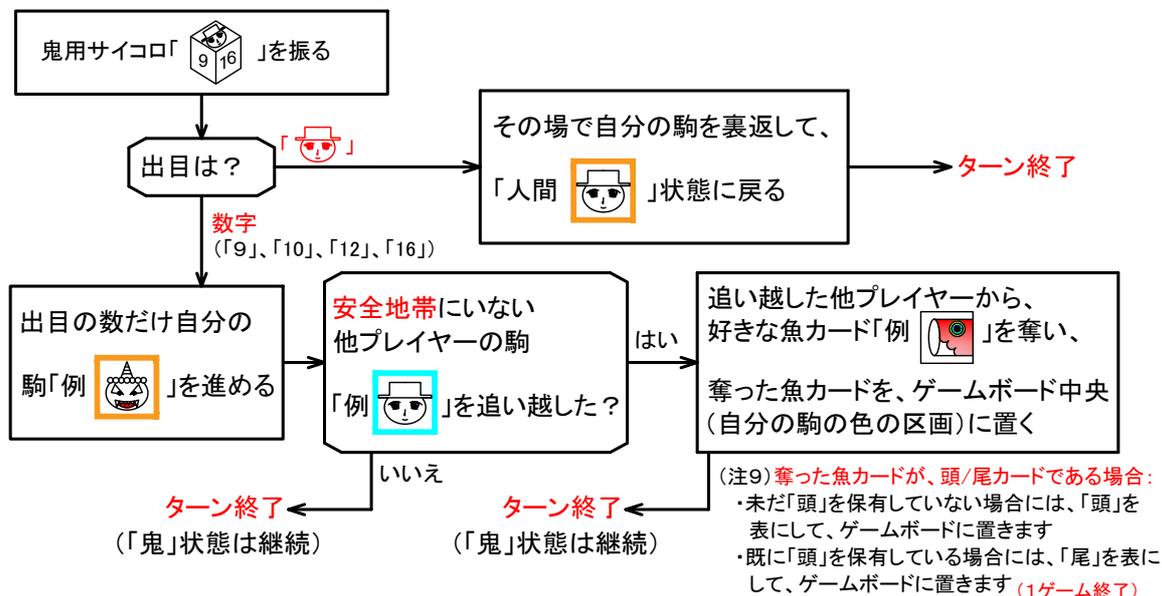
- ・使用する鬼アイテムカードを、空いている鬼アイテム置場に戻します(複数か所空いている場合、好きな方に戻します)。
- ・また、自分の駒を裏返して「鬼」状態にし、自分のターンを終了します。

#### (5)「鬼」状態の駒のプレイヤーが、駒を進める場合

鬼用サイコロ「」を振り、出目に従って、自分の駒を進めます。

(注8)「鬼」状態の駒は、マスに記載の指示に従いません。よって、「鬼」状態の駒は、「魚をゲットするマス」に止まっても魚カードをゲットしませんし、アイテムカードが置いてあるマスに止まっても、アイテムカードを取得することはできません。

#### ★「鬼」状態の駒のプレイヤーが、駒を進める場合のフローチャート



#### (6) プレイヤーが、「頭」および「尾」の両方を揃えた場合、または、「胴」を5枚集めた場合

- ・現在進行中のゲームは、当該プレイヤーの勝利です(1ゲーム終了です)。
- ・勝利プレイヤーは、取得した複数の魚カードが、ゲームボードに記載の何れのパターンに該当するかを確認します。そして、該当パターンの右横に記載されたポイント(Pt)分のポイントカードを取得します。
- ・ゲーム数マーカー「」を右隣の区画に移動させます。次ゲームを開始する場合には、
  - (a) 直前のゲームの勝利プレイヤーは、取得した全ての魚カードを場(山)に戻します。他のプレイヤーは、自分が取得した魚カードを場(山)に戻す必要はありません。
  - (b) 各プレイヤーの駒の位置は、直前のゲームの終了位置のままとし、駒の状態(「鬼」・「人間」)も、そのままとします。また、各プレイヤーが保有していたアイテムカードも、そのままとします。
  - (c) 次ゲームは、勝利プレイヤーの次の番のプレイヤーのターンから始まります。

#### (7) 9回目のゲームを終了した場合

- ・各プレイヤーは、保有ポイント(Pt)の合計を計算し、合計ポイントに応じて順位を決定します。

#### (8) ゲームのルールについてのオプション

- ・「人間」状態の駒が安全地帯に止まった場合に、プレイヤーが不要な魚カードを1枚放出できるルールを採用しても結構です。より高いポイント(魚カードの組み合わせ)の取得を目指すことができます。