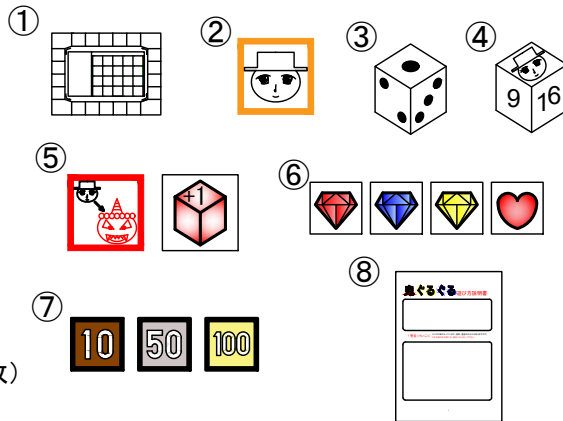


# おに 鬼ぐるぐる 遊び方説明書

## ●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6枚
  - ・鬼アイテムカード(3枚)
  - ・移動アイテムカード(3枚)
- ⑥ トレジャーカード・・・4種類、合計48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 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、ゲームに勝つためのコツ

- ・ゲームボードには、ポイント表(12パターン)が、記載されています。  
他プレイヤーよりも早く、12パターンの何れかに対応する5枚のトレジャーカードを集めることが目的です。

(注1) トレジャーカードを集める順番(並び順)は、どの順番でも構いません。



- ・トレジャー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、鬼を攻撃するマスに進み、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、他プレイヤーからトレジャーカードを奪う。

- ・ゲームに勝つためのコツは、

- (1) 序盤で、鬼アイテムカード を取得すること。
- (2) 勝負どころで、鬼アイテムカードを使用して「鬼」になり、他プレイヤーからトレジャーカードを奪うこと。

## 2. ゲームの勝敗






3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トレジャーカードを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Oのスタート  
安全地帯  
(鬼に♥を奪われない)  
♥を1コ放出できる

- ・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、トレジャーカードを奪われません。
- ・安全地帯に進んだ駒の所有者は、不要なトレジャーカード(4頁(7)参照)を1枚、放出することができます。  
(不要なトレジャーカードがない場合には、トレジャーカードを放出する必要はありません。)





(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) **鬼を攻撃するマス**:  サイコロを振り  
鬼を攻撃!  
3-6: ♥ゲット  
(勝ち)





- ・「人間」状態の駒が当該マスに止まると、サイコロを振り鬼を攻撃します。
- ・鬼に勝った場合(「3」~「6」が出た場合)には、マスに記載のトレジャーカードがもらえます。  
(注4) 「鬼」状態の駒は、鬼を攻撃しません。  
(注5) 5枚のトレジャーカードを保有しているプレイヤーの駒は、鬼を攻撃しません。

## 5. ゲームの準備


- (1) 鬼アイテムカード  3枚、移動アイテムカード  3枚を、ゲームボードの各アイテム置場に置きます。  
(上記6枚のアイテムカードのうちいくつかは、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) ゲームボードの近くに、トレジャーカード(  等)、および、ポイントカード(  等)を置きます。  
以下において、トレジャーカード、および、ポイントカードを置いておく場所を「山」と呼びます。
- (3) じゃんけんをして、プレイ順を決めます。
- (4) 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。
- (5) 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)。

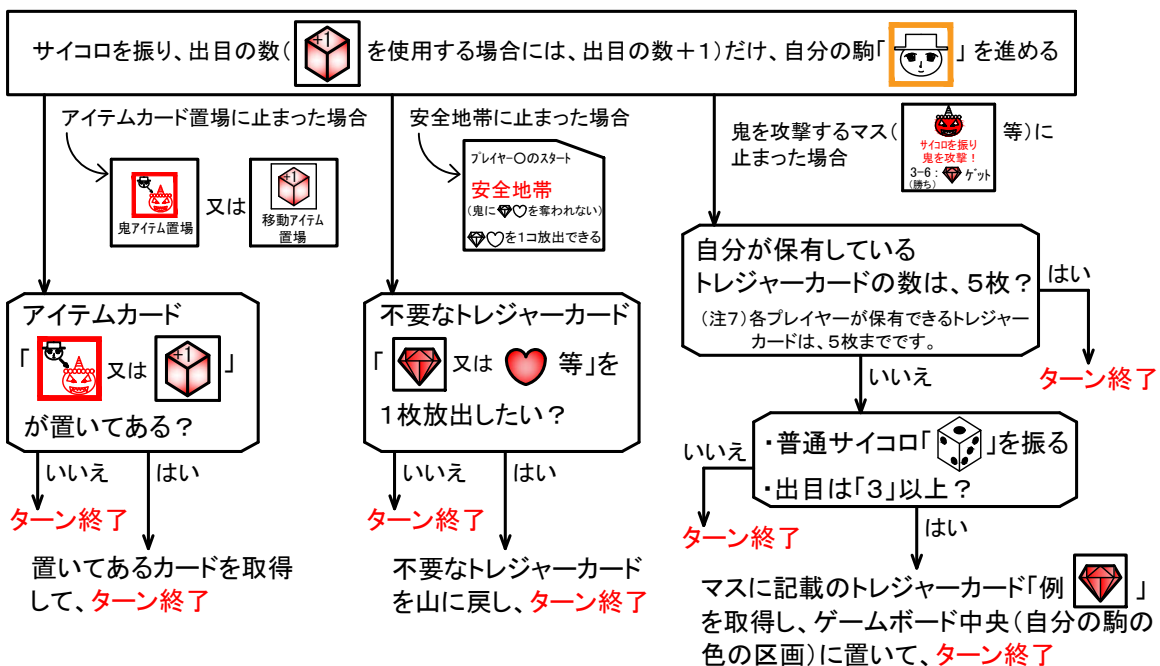
### (3) 「人間」状態の駒のプレイヤーが、駒を進める場合

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8)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

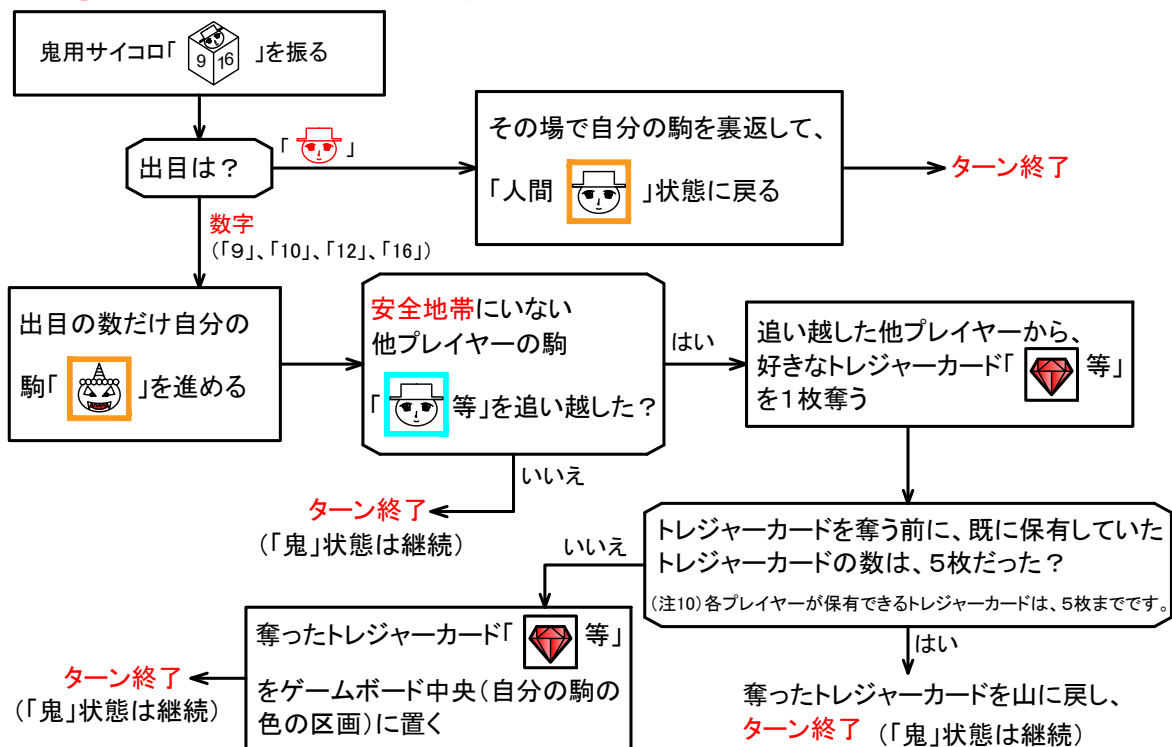
- ・使用する鬼アイテムカードを、空いている鬼アイテム置場に戻します(複数か所空いている場合、好きな方に戻します)。
- ・また、自分の駒を裏返して「鬼 」状態にし、自分のターンを終了します。

(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9)「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、「鬼を攻撃するマス」に止まっても鬼を攻撃しませんし、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、12パターンの何れかに対応する「5枚のトレジャーカード」を集めた場合

- ・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、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。
- ・次ゲームを行う場合、「5. ゲームの準備」に戻って、再度ゲームの準備をします。

(7)プレイヤーが集めた「5枚のトレジャーカード」が、12パターンのどれにも対応しない場合

- ・現在進行中のゲームは継続します。
- ・当該プレイヤーは、駒を安全地帯に進めて不要なトレジャーカードを放出し、その後、新たなトレジャーカードを取得して、12パターンの何れかに対応する5枚のトレジャーカードを集める必要があります。

(8) 3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。