



# ハンターだらけ

©FUJII TELEVISION ©2014 EPOCH CO., LTD. MADE IN CHINA

この度は弊社製品をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

ご使用前に、この説明書を必ずお読みください。読み終わった後は保管しておいてください。

とりあつかい せつめい しょう  
**取扱説明書**  
※製品と写真・イラストは一部異なる場合があります。

発売元 EPOCH 株式会社 **エポック社**  
東京都台東区駒形2-2-2

## 警告(けいこく)

保護者の方へ 必ずお読み下さい。

●小部品があります。誤飲、窒息などの危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。

## 注意(ちゅうい)

- 付属のお箸はゲーム専用です。食品を扱うなど、他の用途には使用しないでください。
- お箸を振り回すなど乱暴な遊びはしないでください。思わぬケガの恐れがあります。
- 透明袋は梱包材ですので、開封後はすぐに捨ててください。透明袋を頭から被ったり、顔を覆ったりしないでください。窒息する恐れがあります。
- 遊んだ後は床などに放置せず、3才未満のお子様の手の届かない所に保管してください。

## 《使用上の注意》

- 破損、故障、変形などの原因になりますので台座、バランス台、ビルパーツ、逃走者コマ、ハンターフィギュア、賞金マーカー、お箸には無理な力を加えないでください。
- 高温・多湿の場所や直射日光の当たる場所での使用や保管は行わないでください。
- 台座、ビルパーツには、付属の人形、逃走者コマ以外は乗せないでください。
- 傾斜のない平らな場所に置いて遊んでください。

## —お客様へ—

この度は、弊社製品をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。弊社では、より良い製品をお届けするために、常に研究・改良を行っております。そのため、生産ロットにより多少仕様が異なる製品がございますが、ご了承ください。品質には万全を期しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、下記までご連絡ください。

〒300-4193 茨城県土浦市藤沢3647-5

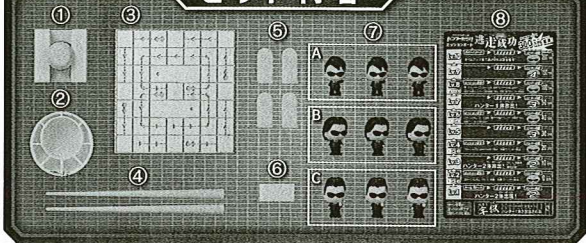
(株)エポック社 お客様サービスセンター

TEL.029-862-5789

(電話番号は間違いないよう、よく確かめてからおかけください。)

【電話受付時間】月～金曜日(祝日及び弊社特休日を除く)10時～12時、13時～17時

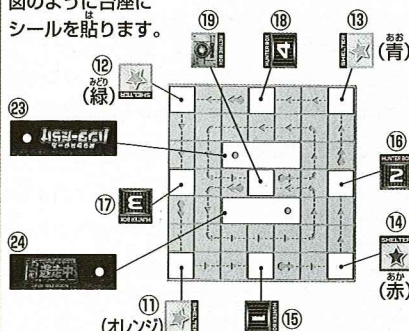
## セット内容



- ①ビルパーツ×1
- ②バランス台×1
- ③台座×1
- ④お箸×1膳
- ⑤逃走者コマ×4
- ⑥賞金マーカー×1
- ⑦ハンターフィギュア×9
- ⑧ミッションボード×1
- ⑨シールシート×1
- ⑩取扱説明書(本紙)

## ゲームを始める前に

図のように台座にシールを貼ります。



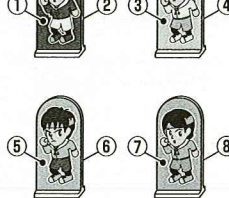
図のようにビルパーツ、逃走者コマ、お箸、賞金マーカーに、それぞれシールを貼ります。

## ビルパーツ



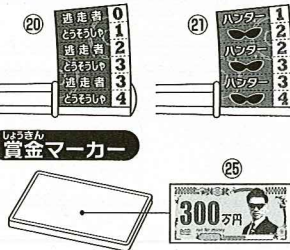
⑨⑩のシールは図の位置に合わせて貼ってください。

## 逃走者コマ



## お箸

図の位置に合わせて巻きます。

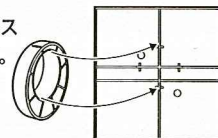


## ミッション1 ハンターだらけゲーム(2~4人)

ハンターをゆらゆら揺れる台座の上に積んでいきます。ハンターを落とさずに積むことで得点が入ります。一番得点が入ったプレイヤーが勝ち!

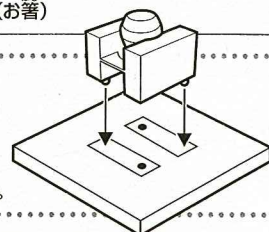
### ●準備

①台座の裏にバランス台を組みつけます。



②ビルパーツ底の凸部分を台座の穴に差さないように台座の上にビルパーツを乗せます。

※ビルパーツ底の凸部分を、台座の穴に差して難易度を下げることができます。



### ●ゲーム開始

- ジャンケンなどで1番を決めて、時計回りでゲームを進めます。
- 順番が来たプレイヤーは、好きなハンターを選んで積んでいきます。落とさずに積めたら成功、1ポイント得点が入ります。順番が次の人に移ります。
- 積まれているハンターを落としてしまったら、そのプレイヤーの負けになります。積まれているハンターを全て台座からおろして、「準備」を行い、負けたプレイヤー以外で、ゲームを再開します。
- プレイヤーが最後の1人になった時点でゲーム終了です。また9個全て積むことができた場合もそこでゲーム終了です。そこまでで一番得点を取ったプレイヤーが勝ちです。

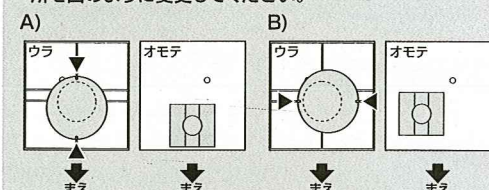
### ●用意するもの

ハンターフィギュア×9、台座、バランス台、ビルパーツ、(お箸)

※ゲーム中は、遊んでいるテーブルや床などを叩いたり揺らしてはいけません。

※はじめは手でハンターを積んで、慣れてきたらお箸を使って積んでみましょう。

※図のように台座とバランス台をつけることで難易度を変更することができます。その場合、ビルパーツの置く場所を図のように変更してください。



## ミッション2 賞金ゲットゲーム(2~4人)

積んであるハンターを落とさずに賞金を獲得するゲームです。

### ●準備

「ハンターだらけゲーム」と同じように台座とバランス台をセットします。台座中央に賞金マーカーを乗せ、その上に全てのハンターを乗せます。ハンターは重ねて乗せてもかまいません。

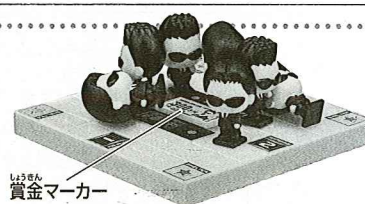
※台座を手で押さえながらハンターを乗せると、乗せやすくなります。※難しい場合はバランス台をつけないで遊んでください。

### ●ゲーム開始

- ジャンケンなどで1番を決めて、時計回りでゲームを進めます。
- 順番が来たプレイヤーは、台座の上のハンター、または賞金マーカーを箸でつまんで台座の上からおろします。おろしたハンター1個につき1点、賞金マーカーは3点得点が入ります。台座からハンターまたは賞金マーカーを落とさずにおろすことができれば、順番が次の人に移ります。
- ハンターまたは賞金マーカーを落としてしまったら、そのプレイヤーの負けになります。「準備」に戻り、負けたプレイヤー以外のプレイヤーで、ゲームを再開します。
- プレイヤーが最後の1人になった時点でゲーム終了です。また全てのハンターと賞金マーカーをおろすことができた場合もそこでゲーム終了です。そこまでで一番得点を取ったプレイヤーが勝ちです。

### ●用意するもの

ハンターフィギュア×9、台座、バランス台、賞金マーカー、お箸

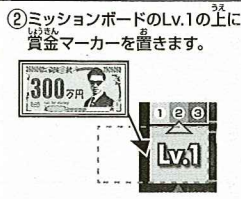
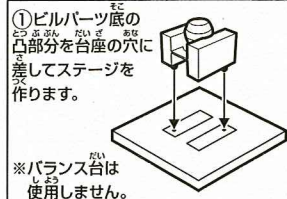


## ミッション3 逃走中ゲーム(2~4人)

ハンターから逃走し、賞金獲得を目指そう!

ミッション失敗でハンターがさらに出現。  
一番多くの賞金を稼いだプレイヤーの勝ちです!!

### 準備



### ゲーム開始

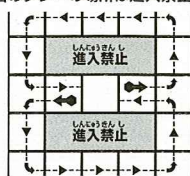
ジャンケンで勝った人から時計回りでゲームを進めます。  
1番目のプレイヤーは「親」となり、ハンターの移動やミッションボードの賞金マーカーの移動も行います。  
ゲームは「逃走者移動」と「ハンター移動」に分かれています。

### ① 逃走者移動

順番が来たプレイヤーは、お箸(逃走者)を1つ転がします。  
出た数だけ前後左右に逃走者コマを移動します(出た数の途中で止まることはできません)。  
台座上の矢印はハンターの移動方向を表しており、逃走者コマには関係ありません。

- ・逃走者コマはハンターがいるマスに進むことができません。
- ・全ての移動先をハンターにふさがれている場合は移動できません。
- ・移動先に他の逃走者コマがある場合は、飛び越えて移動します(同じマスに止まることはできません)。

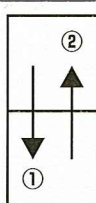
下図のグレーの場所は進入禁止です。



ビルの上に逃走者コマやハンターが来た時は、ビルパーツの上に置いてください。



同じマスへ戻ることも可能です。



自分のスタートマス★は安全地帯で、そこにいる間は「隠れている」状態でハンターに確保はされません。  
(他の人のスタートマスにいる場合に、ハンターが同じマスになると「チェイスバトル」が発生します。)

移動後、次のプレイヤーの順番になります。

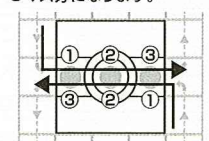
### ② ハンター移動

全てのプレイヤーに順番が回ったら、ハンターの移動を行います。  
ハンターの移動数は、ミッションボードに書かれている「ハンター移動数」になります。  
移動は矢印の方向に従って、ステージ上にあるハンター全てを動かします(「親」が好きな順番に動かします)。  
ハンター移動数が0の場合は、お箸(ハンター)を振り、出た数字が移動数になります。

- ・ハンター同士が同じマスに止まった場合はすずらして置ください。
- ・ハンターの移動の途中や移動後に逃走者コマがある場合は、ハンターは逃走者コマの位置で停止し、「チェイスバトル」を行います。
- ・逃走者が、自分のスタートマスにいるときは確保されず、ハンターは飛び越えて移動します。

ハンター移動が終了したら、ミッションボード上の賞金マーカーのLv.を1つ進めます。

ビルパーツを移動するときは3マス分になります。



### ●用意するもの

ハンターフィギュア×9、台座、ビルパーツ、賞金マーカー、逃走者コマ、お箸、ミッションボード

### チェイスバトル発生!

ハンターが逃走者と同じマスに来た時、チェイスバトルが発生します。プレイヤーはお箸(逃走者)を、「親」がお箸(ハンター)を振ります。出た数大きいほうが勝ちになります。引き分けの場合はもう一度振ります。

#### ハンターが勝った場合

その逃走者コマは「確保」となり、ミッションボード上の牢獄へ移動となります。  
確保されたプレイヤーは、ミッションボードの「Lv.6」のミッションで、他のプレイヤーに救出されない限り、ゲームに復帰はできません。

#### プレイヤーが勝った場合

逃走者コマをR以外のハンターや逃走者コマが乗っていない好きなマスに移動することができます。  
(自分のスタートマスにも移動可能です)

### ミッション発生!

ミッションボード上の賞金マーカーが「ミッション発生」と書いてあるLv.に来るとミッションが発生します。

ミッション発生中(逃走者移動)→(ハンター移動)を1ターンとし、例えば、Lv.2のミッション時、賞金マーカーは、各ターンの進行によりLv.2の①→Lv.2の②→Lv.2の③へと進みます。  
ミッションクリア、または失敗で賞金マーカーが次のLv.に進みます。

### ●ミッションクリア時の賞金マーカーの進め方とプレイ順、ハンターの移動について

★いずれかのプレイヤーがミッションをクリアした時、ハンター移動は行わず、ミッションボード上の賞金マーカーを次のLv.に移動させます。(ミッションクリアした時はハンター移動が1回分なくなります。)

★ミッションクリア後、ハンター移動のタイミングが変わります。  
例えば、(プレイヤー1→2→3→4)→(ハンター移動)→(ミッションボードの賞金マーカー移動)の順番で遊んでいた時、プレイヤー3が途中のミッションをクリアした場合は、→(ミッションボードの賞金マーカー移動)→(プレイヤー4→1→2→3)→(ハンター移動)となります。

★チェイスバトルで逃走者が勝利し、移動した先でミッション条件をクリアしたときもミッションクリアとなります。

### 自首電話出現

「Lv.3」以降、「R」のマスにちょうど止まることで自首することができます。  
自首したプレイヤーはゲームから離脱となります。ミッションボード上の獲得賞金額の上に自分の逃走者コマをおきます。その金額が賞金となります。  
★プレイヤー1人が自首するたびにハンターが1体放出されます。

### ハンター放出

ハンターは、お箸(ハンター)を振って出た数字のハンターボックスから出現します。そのハンターボックスに既にハンターがいるときは、再度、お箸を振って出現位置を決定します。全てのハンターボックスが埋まっているときは、それ以上のハンターは出現しません。  
ハンター出現時にハンターボックス上に逃走者がいるときは、出現と同時にチェイスバトルを行います。

### ゴール

ミッションボードにあるLv.10のハンター移動が完了すると「タイムアップ」となり、ゲーム終了です。その時まで逃げ切ることができたプレイヤーは賞金(300万)をもらうことができます。  
※ゲームの途中で、ステージ上に逃走者コマが無くなった場合も、そのゲームは終了です。

ゲームを3回行い、一番賞金を獲得したプレイヤーの勝ちとなります。

### ミッション内容

いずれかのプレイヤーがクリアできれば、ミッションクリアとなります。

**Lv.2** 3ターン以内にビルの中央部分「R」に移動せよ!  
失敗するとお箸(ハンター)の出目の番号のハンターボックスからハンター1体放出!

**Lv.4** 誰か1人が3ターン以内に自分の★(スタートマス)まで戻れ!  
戻れば成功!失敗するとハンターボックスからハンター1体放出!

**Lv.6** 2ターン以内に「R」に移動せよ!  
成功で半額のプレイヤーを全員解放し、それぞれ自分の★に戻る。(このとき、ハンターや他の逃走者と同じマスに止まれます。)  
(成功したプレイヤーは自首をすることもできます。)  
失敗の場合、ハンターボックスからハンター2体放出!

**Lv.8** 残ったプレイヤーで6ターン以内に全ての参加プレイヤーの★に止まれ!  
成功するとステージの外側を回っているハンター2体を排除。  
失敗すると残り全てのハンターが放出!  
※1人で複数の★に止まっていなくても大丈夫です。