

呪術廻戦 人生ゲーム

ルーレットで呪霊を祓え!

遊び方説明書 2人～6人用

この度は、タカラトミー「呪術廻戦 人生ゲーム」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。ご使用の前に、この遊び方説明書をよくお読みください。また、読み終わった後は必ず保管しておいてください。



警告 (けいこく)

保護者の方へ、必ずお読みください。

●小部品があります。誤飲・窒息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)

●プラスチック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。
●思わぬ事故の恐れがありますので、ご使用後は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〉 ○遊ぶ前に「遊び方説明書」(本書)をよく読んでから使用してください。
○部品はきれいに切り取り、切り取ったあとのクズは捨ててください。
○仕切り、部品が入っていた袋は包装材ですので開封後すぐに捨ててください。

●このゲームにはいているもの●

- ①メインボード(ルーレット付きゲーム盤)…1枚
- ②領域展開ボード…3枚(特級呪霊/両面宿儻、漏瑚/五条 悟、真人/伏黒 恵 各1枚)
- ③キャラクターコマ台紙…6枚(虎杖 悠仁、伏黒 恵、釘崎 野薔薇、禪院 真希、狗卷 棘、パンダ 各1枚)
- ④コマ用台座…6個
- ⑤キャラクターカード…6枚(虎杖 悠仁、伏黒 恵、釘崎 野薔薇、禪院 真希、狗卷 棘、パンダ 各1枚)
- ⑥パートナーカード…6枚(伊地知 潔高、七海 建人、五条 悟、家入 硝子、庵 歌姫、冥冥 各1枚)
- ⑦ライバルカード…6枚(東堂 葵、加茂 憲紀、西宮 桃、禪院 真依、三輪 霞、究極メカ丸 各1枚)
- ⑧呪霊カード…20枚(特級5枚・上級2枚・低級7枚・不明6枚)
- ⑨記憶カード…45枚
- ⑩呪力ポイント(JP)…1セット(1,000JP・5,000JP・10,000JP・20,000JP・50,000JP・100,000JP・約束手形)
- ⑪呪力ポイント立てトレー…1個
- ⑫呪力ポイント立て用シート…3枚
- 遊び方説明書(本書)…1冊

※写真やイラストはイメージです。実際の商品とは多少異なる場合があります。

©芥見下々/集英社・呪術廻戦製作委員会

© 1968, 2022 Hasbro. All Rights Reserved. © TOMY

ゲームの準備

ゲームを始める前に部品を組み立てるなどの準備が必要となります。小さい部品など、小さなお子様のいるご家庭ではお家の方が手伝ってあげてください。

1.ゲーム部品の用意

- ①キャラクターコマ台紙をシートから丁寧に切り離し、コマ用台座に差し込みます。(図1)
- ②カード類をシートから丁寧に切り離します。(図2)
・パートナーカードは、表(カラー面)を上にして場に並べます。
・ライバルカード、呪霊カード、記憶カードは、それぞれよく混ぜ、山にして伏せて場に置きます。(図3)
- ③呪力ポイント立てトレーに呪力ポイント立て用シートを敷き、呪力ポイント(JP)と約束手形を種類別に並べます。(図4)
- ④領域展開ボードをメインボード(ルーレット付きゲーム盤)の横に並べて置きます。〈P2 2.ゲーム盤の各名称 参照〉

図1



図2

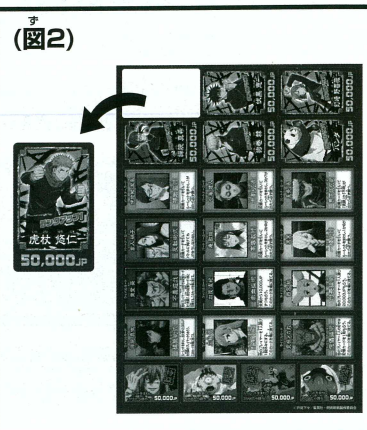


図3

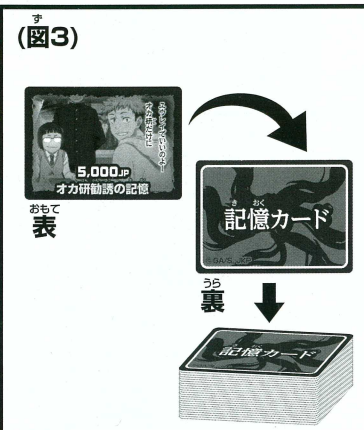
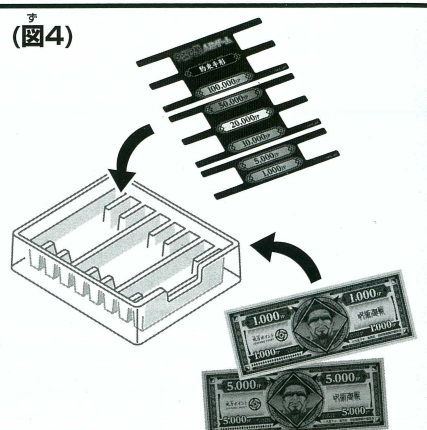
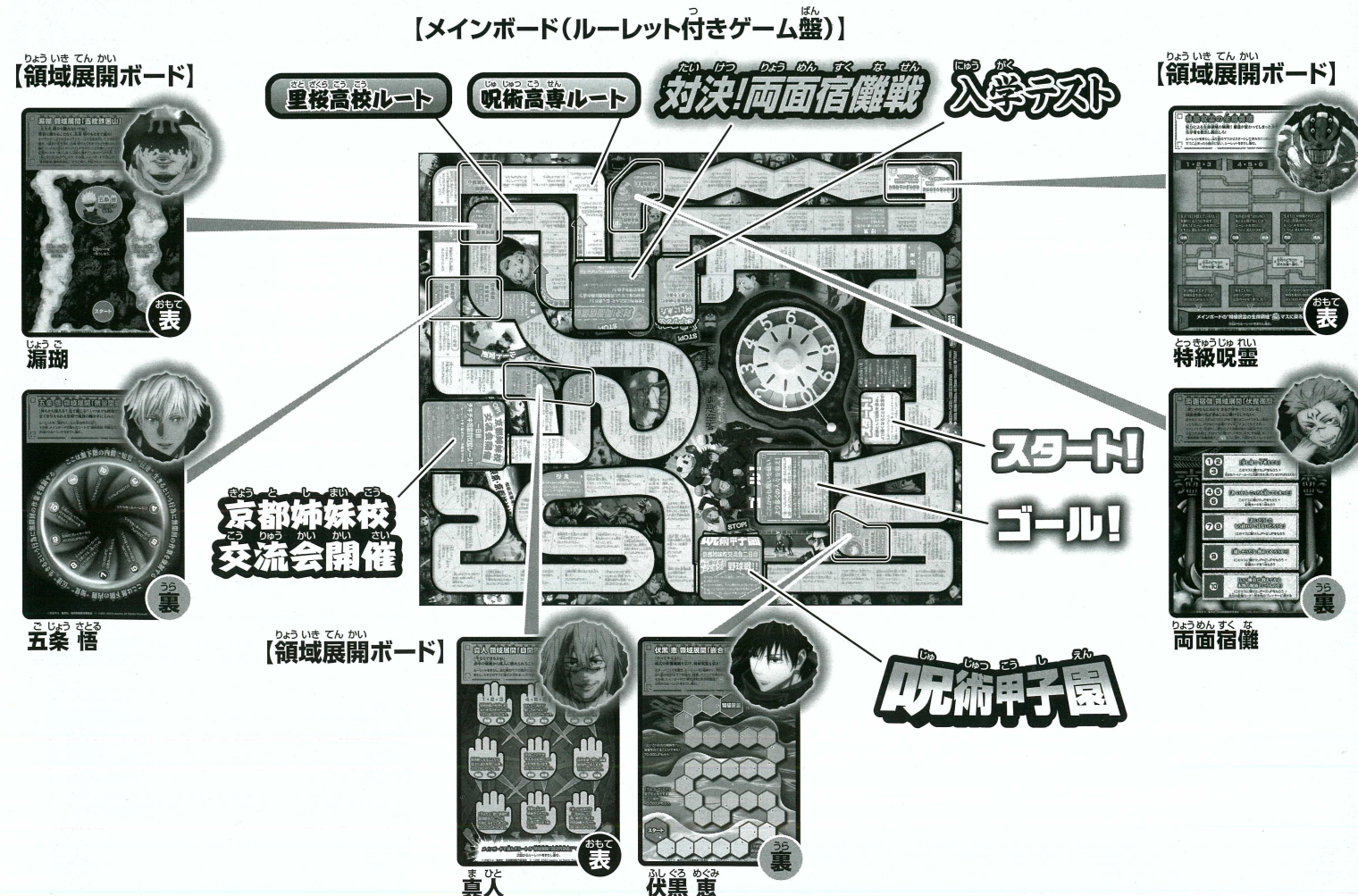


図4



※説明書の中での「場」とは、「ゲーム盤の横にある共有の場所」を指します。

2.ゲーム盤の各名称



ゲームの目的

人を救うべく呪いを祓って最強術師を目指せ!

呪術師として経験を積み、呪力ポイント(JP)を集めて自らの能力を高めていくゲームです。
全員がゴールした時に、JPが一番多く集めたプレイヤーが勝ちます。

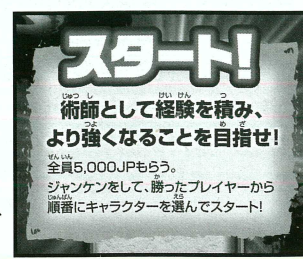
ゲームの大まかな流れ

1. 呪力ポイント(JP)を出し入れするJP係を1人決め、全員5,000JPずつ受け取ります。
全員でジャンケンをして、勝ったプレイヤーから時計まわりの順に好きなキャラクターを選び、ゲームを始めます。
2. 自分の番でルーレットをまわし、出た数だけ矢印の方向にコマを進めます。
3. 止まったマスの指示に従います。(※②・③を繰り返します。)
 - 記憶カードマス <P4 3-1.記憶カードマス 参照>
「記憶カードを1枚もらおう。」と書かれたマスに止まったら、記憶カードを1枚もらいます。
 - 呪霊カードマス <P4 3-2.呪霊カードマス 参照>
「呪霊カードを1枚引く。」と書かれたマスに止まったら、呪霊カードを1枚引き、ルーレットをまわし呪霊バトルをします。
 - 授業(赤いマス) <P4 3-3.授業(赤いマス) 参照>
止まった時だけでなく、通り過ぎた時にもその指示に従います。
パートナーカードをもらったり、交換できるマスがあります。
 - STOP!と書かれているマス <P4 3-4.ストップマス 参照>
このマスはルーレットの数が余っていても必ず止まり、指示に従います。
 - ランクアップマス <P4 3-5.ランクアップマス 参照>
「ランクアップする。」と書かれたマスに止まったら、キャラクターカードを裏返しランクアップします。
 - 領域展開マス <P4 3-6.領域展開マス 参照>
「領域展開ボードに移動する。」と書かれたマスに止まったら、指定された領域展開ボードにコマを移動し、指示に従います。
 - ライバルカードマス <P4 3-8.ライバルカードマス 参照>
「ライバルカードを1枚引く。」と書かれたマスに止まったら、ライバルカードを1枚引き、指示に従います。
4. **ゴール!** <P8 14.ゴール! 参照>
「ゴール!」に着いたプレイヤーは、
着順ボーナスをもらいます。
最後のプレイヤーが「ゴール!」に着いた段階でゲーム終了です。
持っているカードをJPに変えます。各自でJPを計算して、JPが一番多く集めたプレイヤーが勝ち! 2位以下もJPで決まります。

ゲームの進め方

1.ゲームのスタート

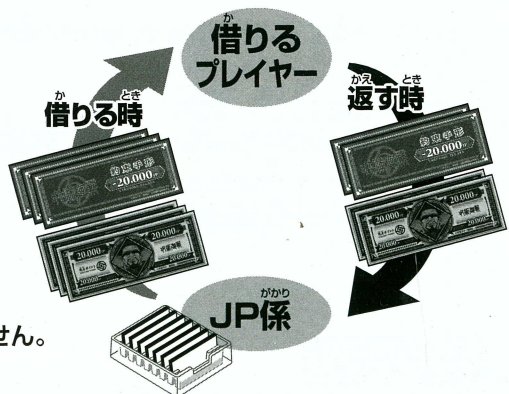
- 呪力ポイント(JP)を出し入れするJP係を1人決めます。JP係は全員に5,000JPずつ配ります。
JP係もゲームに参加できます。
- 全員でジャンケンをして、勝ったプレイヤーから時計まわりの順に好きなキャラクターカードを1枚選び、
青い面を表にして手元に置きます。
- 選んだキャラクターカードと同じキャラクターコマ台紙の差さったコマが、自分がゲームで進めるコマです。
- ジャンケンをして、勝ったプレイヤーから時計まわりの順にスタートします。自分の番になったらルーレットをまわし、
出た数だけ矢印の方向にコマを進めます。



2.呪力ポイント(JP)と約束手形のルール

- マスの指示に従う時に特別な指示がない限り、JPのやり取りはJP係が行います。
- 途中でJPが足りなくなったら、JP係から借りることができます。
20,000JP借りるにつき、約束手形1枚を借りた印としてJP係から受け取ります。
例) 60,000JP借りる時には、60,000JPと約束手形3枚を受け取ります。
- 借りたJPは自分の番にいつでも返すことができます。返す場合は20,000JPにつき、
約束手形1枚をJP係に返します。
例) 40,000JP返す時には、40,000JPと約束手形2枚をJP係に返します。

ただし、「ゴール!」まで約束手形を持っていると、1枚につき25,000JPを返さなければいけません。



3.コマを進める時のルール

- 1.記憶カードマス
「記憶カードを1枚もらおう。」と書かれたマスに止まったら、記憶カードを1枚もらいます。
<P5 5.記憶カード 参照>
- 2.呪霊カードマス
「呪霊カードを1枚引く。」と書かれたマスに止まったら、呪霊カードを1枚引き、ルーレットをまわし
呪霊バトルをします。
<P5 6.呪霊カード 参照>

3.授業(赤いマス) <例>

「授業」の赤いマスは、止まった時だけでなく通り過ぎた時にもその指示に従います。赤いマスを通り過ぎた時には、止まったマスの指示よりも先に赤いマスの指示に従います。

ピッタリ止まったら 「授業」の赤いマスにピッタリ止まったら、好きなパートナーカードと交換できるマスがあります。
<P6 7.パートナーカード 参照>

- 4.ストップマス
「STOP!」と書かれた「入学テスト」や「対決!両面宿敵戦」、「京都姉妹校交流会開催」、「呪術甲子園」のマスはルーレットの数が余っていても必ず止まり、その指示に従います。
<P7 10.入学テスト(ストップマス)~P8 13.呪術甲子園(ストップマス) 参照>

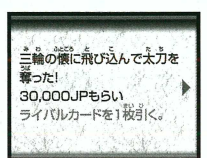
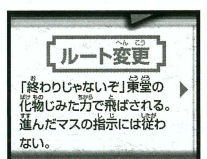
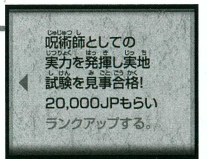
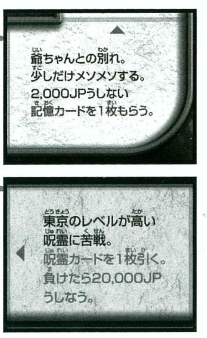
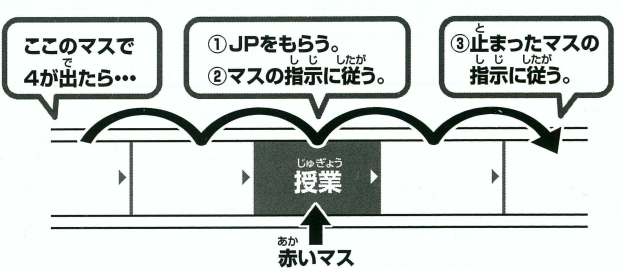
分かれ道 「対決!両面宿敵戦」のマスでは、次回から進むルートを選びます。
<P7 11.対決!両面宿敵戦(ストップマス) 参照>

- 5.ランクアップマス
「ランクアップする。」と書かれたマスに止まったら、キャラクターカードを裏返しランクアップします。
<P5 4.キャラクターカード-ランクアップ 参照>

- 6.領域展開マス
「領域展開ボードに移動する。」と書かれたマスに止まったら、指定された領域展開ボードにコマを移動し、指示に従います。
<P6 9.領域展開マス 参照>

- 7.ルート変更
「ルート変更」と書かれたマスに止まったら、マスの指示に従います。
ルートを変更した時には、コマを指定されたマスに移動して終了です。移動した先のマスの指示には従いません。次回からルーレットをまわし進みます。

- 8.ライバルカードマス
「ライバルカードを1枚引く。」と書かれたマスに止まったら、ライバルカードを1枚引き、指示に従います。
<P6 8.ライバルカード 参照>



4.キャラクターカード

・ゲームスタート前に選ぶカードです。カードに描かれたキャラクターになりきりゲームを進めます。

<P3 1.ゲームのスタート 参照>

- ・スタートでキャラクターカードを選んだら、青い面を表にして手元に置きます。
- ・キャラクターカードの青い面とカラー面では、もらえるJPが異なります。
- ・表にした面に書かれているJPは、「授業」の赤いマスに止まるか通り過ぎた時にもらいます。

ランクアップ

「ランクアップする。」と書かれたマスに止まったら、キャラクターカードを裏返し、カラー面を表にしてランクアップになります。

すでにランクアップ済み(カラー面が表)なら何もみません。

次の「授業」の赤いマスからカラー面に書かれたJPをもらいます。



キャラクターカードの種類

- | | |
|----------|---------|
| ● 虎杖 悠仁 | ● 伏黒 恵 |
| ● 釘崎 野薔薇 | ● 禪院 真希 |
| ● 狗巻 棘 | ● パンダ |

5.記憶カード

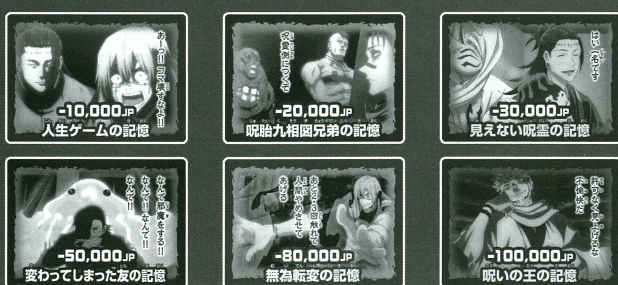
記憶カードは、過去の記憶が感情のトリガーとなり呪力を捻出するカードです。

- ・「記憶カードを1枚もらう。」と書かれたマスに止まった時や、指示があった時にもらうことができます。
- ・特別な指示がない時には、場の山から1枚もらい、表を上にして手元に置きます。(場になくならもらえません)
- ・「他のプレイヤー1人の」など、もらう相手の指示があった時には、他のプレイヤーからもらいます。
- ・「ゴール!」まで持っていたら、記憶カードに書かれているJPをもらいます。



マイナスの記憶カード

- ・「人生ゲームの記憶」「呪胎九相図兄弟の記憶」「見えない呪霊の記憶」「変わってしまった友の記憶」「無為転変の記憶」「呪いの王の記憶」はマイナスの記憶カードです。
- ・マイナスの記憶カードを「ゴール!」まで持っていた時には、ゴール後にJPをうしなうことになります。



6.呪霊カード

呪霊カードは、ルーレットをまわし、呪霊バトルをすることで成長するカードです。

- ・「呪霊カードを1枚引く。」と書かれたマスに止まった時や、指示があった時には場にある山から1枚引きます。
- ・ルーレットを1回まわし、カードの表に書かれた条件を満たせば勝ち!カードに書かれたJPをもらいます。
- ・カードに書かれた条件を満たせなければ負け。マスに書かれたJPをうしないます。
- ・バトルが終わったら、呪霊カードを場に捨てます。
- ・呪霊カードの山がなくなったら、捨ててある呪霊カードをよく混ぜ、再び山にして伏せて場に置きます。



パートナーカードを持っている時

呪霊カードに書かれた条件を満たせなくても、持っているパートナーカードに書かれた条件を満たしていれば勝ちになります。



7.パートナーカード

パートナーカードは、持っているプレイヤーがルーレットをまわし、呪霊バトルをする時に助けてくれるカードです。

1.パートナーカードをもらうタイミング

- ・最初の「授業」の赤いマスに止まるか通り過ぎたら、場にある好きなパートナーカードを1枚もらいます。
- ・パートナーカードを持っていない場合、「授業」の赤いマスにピッタリ止まった時や、領域展開ボードで「持っていなければもらえる。」と指示があった時には、場に残っているか他のプレイヤーが持っている好きなパートナーカードを1枚もらえます。

2.パートナーカードを交換するタイミング

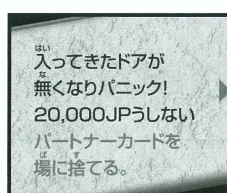
「授業」の赤いマスにピッタリ止まった時や、領域展開ボードで「好きなパートナーカードと交換できる。」と指示があった時には、持っているパートナーカードを、場に残っているか他のプレイヤーが持っている好きなパートナーカードと交換することができます。

3.パートナーカードを使用するタイミング

呪霊カードを引き、ルーレットをまわし呪霊バトルをする時には、呪霊カードに書かれた条件を満たせなくても、パートナーカードに書かれた条件を満たしていれば勝ちになります。

4.パートナーカードをうしなうタイミング

「パートナーカードを場に捨てる。」と書かれたマスに止まった時には、パートナーカードを持っていたら場に捨てます。



8.ライバルカード

ライバルカードは、その場だけ協力し他のプレイヤーに影響を与えるカードです。

- ・「ライバルカードを1枚引く。」と書かれたマスに止まった時には、場にある山から1枚引き、カードの表に書かれた指示に従います。
- ・カードの指示に従ったら、ライバルカードを場に捨てます。
- ・ライバルカードの山がなくなったら、捨ててあるライバルカードをよく混ぜ、再び山にして伏せて場に置きます。



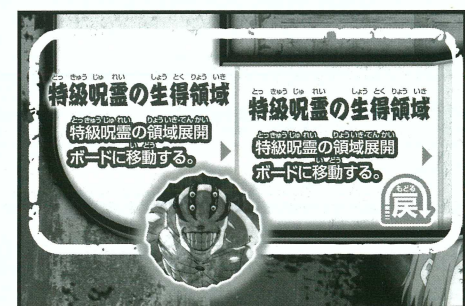
9.領域展開マス

領域展開マスは、特別なルールのある別ボード(領域展開ボード)に移動してミニゲームを行うマスです。領域展開ボードはメインボードに戻るまで同じプレイヤーが続けてプレイします。領域展開ボードに移動したプレイヤーがメインボードに戻ってきたら次のプレイヤーの番になります。

- ・「領域展開ボードに移動する。」と書かれたマスに止まった時には、指定された領域展開ボードにコマを移動し、指示に従います。
- ・領域展開ボードには、それぞれ特別なルールがあります。指示に従ってミニゲームを進めてください。

・領域展開ボードのミニゲームが終わったら、メインボードの指定されたマスに戻り、次回からルーレットをまわし進みます。

※「特級呪霊」「両面宿儺」「伏黒 恵」の領域展開ボードから戻る時には、どのマスから移動した場合でも「戻」のあるマスに戻ってください。

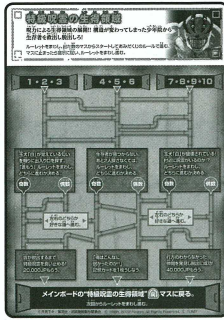


<領域展開ボードの説明>

特級呪霊の生得領域

構造が変わってしまった少年院から
生存者を救出し脱出しろ!

ルーレットをまわし、出た数のマスから
スタートしてあみだくじのルールで
進む。マスに止まったら指示に従い、
ルーレットをまわし次に進む道を決める。



両面宿儺 領域展開「伏魔御厨子」

「呪いのなんたるかを まるで分かっていないな」
両面宿儺の気が乗ることに賭けるしかない!

好きなマスに、40,000JPまで賭ける。
(複数のマスに分散することも、賭けずに
終了することもできる。)
ルーレットをまわし、賭けたマスの数が
出たら成功!そのマスの指示に従う。



漏瑚 領域展開「蓋棺鉄圀山」

「大丈夫 僕から離れないでね」
溶岩に落ちることなく、五条 悟のもとまで進め!

キャラクターコマを1回だけ指で弾く。
五条 悟のところまでたどり着けば
(五条 悟のいる円に触れていたなら)
成功!JPをもらう。たどり着くことが
できなければ失敗。記憶カードをうしなう。



五条 悟 領域展開「無量空処」

「何もかも見える!! 全て感じる!!」
いつまでも情報が完結しない!!
全てを与えられる空間で成長の糧を手に入れる!

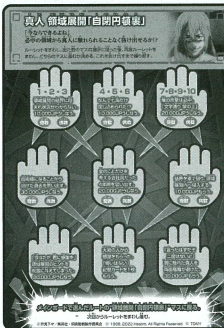
ルーレットを1回まわし、出た数の指示
に従う。



真人 領域展開「自閉円頓裏」

「今ならできるよね」
必中の領域から真人に触れられることなく
抜け出せるか!?

ルーレットをまわし、出た数のマスから
スタートする。マスに止まったらマスの指示
に従った後、ルーレットをまわし、奇数が
出たら青、偶数が出たら赤の方向に進む。



伏黒 恵 領域展開「嵌合暗翳庭」

「やってやるよ!!」
術式の影響範囲を広げ、特級呪霊を破え!

スタートにコマを置き、ルーレットを3回
まわす。出た数の合計分マスを進み、
到達したエリアの指示に従う。



10.入学テスト(ストップマス)

- このマスはルーレットの数が余っていても必ず止まり、マスの指示に従います。
- 記憶カードを1枚もらい、ルーレットをまわし夜蛾学長が納得のいく回答を返します。

ルーレットを1回まわし

奇数(1・3・5・7・9)が出たら回答成功……20,000JPもらう

偶数(2・4・6・8・10)が出たら納得してもらえず……10,000JPうしなう



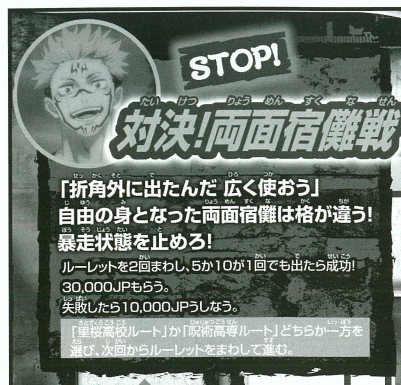
11.対決!両面宿儺戦(ストップマス)

- このマスはルーレットの数が余っていても必ず止まり、マスの指示に従います。
- ルーレットをまわし両面宿儺の暴走状態を止めます。

ルーレットを2回まわし

5か10が1回でも出たら成功!……30,000JPもらう

失敗したら……10,000JPうしなう



里桜高校ルート ……実践経験を積んで強くなる、呪霊とのバトルが多いルート

呪術高専ルート ……呪術高専で切磋琢磨する、JPの増減が大きいルート

12.京都姉妹校交流会開催(ストップマス)

- このマスはルーレットの数が余っていても必ず止まり、マスの指示に従います。
- ルーレットを1回まわし、交流戦での作戦を決めます。

ルーレットの数

従う指示の内容

- | | | | |
|------|----|----|--|
| 1~3 | …… | 索敵 | 気配から様子を探れ!記憶カードを1枚もらう。 |
| 4~6 | …… | 先制 | 放たれた呪霊を倒せ!呪霊カードを1枚引く。負けたら30,000JPうしなう。 |
| 7~10 | …… | 迎撃 | 京都校の出方を待って迎え撃て!1回休み。 |

13.呪術甲子園(ストップマス)

- このマスはルーレットの数が余っていても必ず止まり、マスの指示に従います。
- 止まったプレイヤーが、他のプレイヤー(ゴールしたプレイヤーも可)を1人指名し、20,000JPずつ場に出します。
- それぞれルーレットを1回ずつまわし、大きい数を出したプレイヤーがホームラン!試合に勝利し、場に出された40,000JPをもらいます。
- 同じ数ならアウト。場のJPは没収となりJP係が回収します。

<例>



14.ゴール!

- 「ゴール!」はルーレットの数が余っていてもゴールできます。
- ゴールした順に、「ゴール!」に書かれたJPをもらいます。
- ※4着以下はもらえません。
- ゴールしたプレイヤーは、全員がゴールするまで自分の番が来るたびにルーレットを1回まわし、2か10が出たら10,000JPもらいます。

ゲームの勝敗

全員がゴールしたらゲーム終了です。
最後に「ゴール!」のマスに書かれている通り、右記の計算をします。

全員のJPを計算して、JPが一番多いプレイヤーの勝ちです。
2位以下もJPで決まります。

JPを一番多く集めたプレイヤーが勝ち!

株式会社 タカラトミー

〒124-8511 東京都葛飾区立石 7-9-10

タカラトミーでは「子どもたちに安全で楽しいおもちゃと夢を」を第一に考えております。そのため、常に製品に対し研究、改良を行っており、お買い上げ時期によって同一製品の中にも多少異なるものや、パッケージの写真やイラストなどと異なる場合がございますがご了承ください。製品につきましては、万全の注意をはらって製造に当たっておりますが、万一お気付きの点がございましたら下記までご連絡ください。

タカラトミーグループ お客様相談室 おかけ間違いのないようご注意ください

製品の修理などについては下記お客様相談室までお問い合わせください

0570-041031 電話受付時間 10~17時 月曜日~金曜日(土日・祝日を除く)

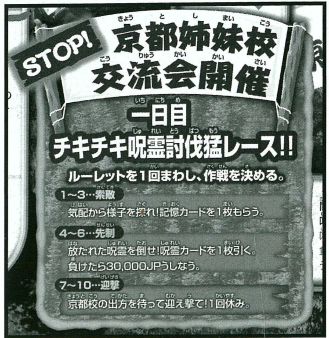
タカラトミーサポート 検索

本製品のお客様サポートは日本国内でのご購入かつ日本国内からのお問い合わせに限りです。

(Customer service is only available in case this product purchased in Japan and inquired from Japan domestic.)

●たのしいタカラトミーの情報はインターネットで www.takaratomy.co.jp

© TOMY



- ランクアップした状態 …… 20,000JPもらいます。
- パートナーカード …… 最後に持っていたら20,000JPもらいます。
- 記憶カード …… カードに書かれているJPをもらいます。
- 約束手形 …… マイナスの記憶カードは、JPをうしないます。1枚につき25,000JPで返します。