

9 IN 1 ゲームコレクション

取扱説明書
HAC2921

このたびは、本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。
本製品をより安全にご利用いただくため、ご使用前にこの取扱説明書を必ずお読みください。
また、お読みいただいた後も大切に保管してください。

セット内容

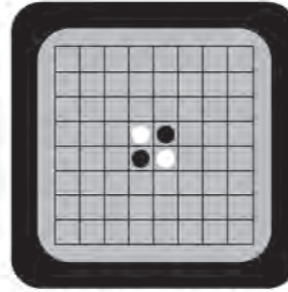


使用上の注意

- 製品の品質には万全を期しておりますが、製造工程上やむなく汚れ・バリ・キズが多少残ってしまう場合があります。ご使用前にご確認ください。
- 小さな部品があります。口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- 誤飲の危険がありますので、対象年齢未満のお子様には絶対に与えないでください。
- 安全のため、破損・変形したおもちゃは使用しないでください。
- 本製品には都合上やむなく尖っている場所がありますので、注意してください。
- 本体開閉部に手や指を挟まないように注意してください。
- 平らで安定した場所で使用してください。
- 高温・多湿な場所や火気、暖房器具の近くで絶対に避ばないでください。やけどや火災の原因となります。
- 本製品を樹脂製のソファやシート、タイルなどの上に置かないでください。長時間接していると色移りする場合があります。
- 落とす・投げ捨てる・振り回すなど乱暴な扱いをしないでください。
- 分解、改造はしないでください。
- 高温・多湿な場所を避けて小さなお子様の手の届かない場所に保管してください。
- 廃棄の際は各地方自治体(市町村)の指示に従ってください。

① リバース (2人用)

- リバース用コマ台紙からコマを外します。
- リバース用ゲーム盤の中央に白と黒が斜めに交差するようにコマを置きます(右図参照)。
- 黒と白が交互に打っていきます。黒は白を、白は黒を挟める場所のみコマを打つ(置く)ことが可能です。挟んだら間のコマを裏返して自分の色にします。
- 打ち進めていくと、一方のプレイヤーの打てる場所がなくなってしまうことがあります(どこに打っても相手の色を挟めない場合)。この場合は「パス」をして、相手が勝って打ちます。
- パスの回数に制限はありません(「何回パスしたら負け」というルールはありません)。
- 打てる場所があるのにパスすることはできません。
- 自分に打てる場所がなくて相手に打てる場所がある場合は、パスしなければなりません。
- 盤面が埋まるか、双方とも打てなくなったら終局(終了)です(もし盤面が埋まっていなくても、双方とも打てない状態になったら終局です)。最終的に数の多いほうが勝ちになります。



【スタート時のコマの置きかた】

② 日本縦断ゲーム (2人~)

- 日本縦断ゲーム用台紙をセットします。
- 赤黒コマでも帽子コマでも遊べます。
- 北海道からスタートし47都道府県を巡って一番先に沖縄に着いたプレイヤーが勝ちです。
- サイコロを振り、出た目の数だけ進みます。マスに指示がある場合はそれに従います。



【日本縦断ゲーム用台紙】

●新幹線

- 「東京」にぴったり止まったらもう一度サイコロを振り、**田**が出れば一気に「大阪」まで進めます。
- 「大阪」にぴったり止まったらもう一度サイコロを振り、**口**が出たら「東京」まで戻らなければなりません。
- 「東京」から新幹線で「大阪」に来た時はもう一度サイコロを振る必要はありません(**口**で東京に戻るリスクはなし)。逆に「大阪」から新幹線で「東京」に戻った時ももう一度サイコロを振ることはできません(**田**で大阪に戻ることはできません)。

●フェリー

- 「新潟」にぴったり止まったらもう一度サイコロを振り、**田**が出れば次回からフェリー航路に進めます。短絡ルートで「福井」まで進むことができます。

●強制ストップ

- 「神奈川」「愛知」「福岡」はサイコロの目が余っていても強制的にストップしなければなりません。
- 「神奈川」(箱根の関所)
 - もう一度サイコロを振り、**田**が出れば次回から先に進めますが、出なければ「神奈川」にとどまらなければなりません。
- 「愛知」(名古屋運だめし)
 - もう一度サイコロを振り、**口**が出たら「北海道」(スタート地点)に戻らなければなりません。
- 「福岡」(関門海峡)
 - もう一度サイコロを振り、**口**が出たら次回から「福井」行きのフェリー航路に進まなければなりません。
- 「〇マス戻る」の指示などのために逆方向に進んでいるときは、上記3ヶ所のマスを通っても強制ストップはしなくて大丈夫です。
- 上記イベントマスでイベント用に振ったサイコロの目で、コマを先に進めることはできません(たとえば「神奈川」の強制イベントでサイコロを振り、**田**が出ても4マス進むことはできず、その回は「神奈川」にとどまり、次の番が回ってきたら新たにサイコロを振って先へ進めるようになります)。

③ 潜水艦ゲーム (2人~)

- 潜水艦ゲーム用台紙をセットします。
- 赤黒コマでも帽子コマでも遊べます。
- コースは3層に分かれており、もっとも浅い層からスタートして潜水していき、最深部の海賊の宝箱を一番先に手に入れたプレイヤーが勝ちです。
- サイコロを振り、出た目の数だけ反時計回りに進みます。マスに指示がある場合はそれに従います。
- 「潜水チャンス!」のマスにぴったり止まった場合はもう一度サイコロを振り、指定された目が出ればひとつ下の層に進むことができます。
- 「潜水チャンス!」のマスにぴったり止まらなかった場合、止まっても指定のサイコロの目が出なかった場合は、下の層に進めずそのままその層を回り続けることとなります。
- 「燃料がピンチ!」のマスにぴったり止まった場合はもう一度サイコロを振り、指定された目が出たらひとつ上の層に戻らなければなりません。
- 「沈没のピンチ!」のマスにぴったり止まった場合はもう一度サイコロを振り、**口**が出たらスタートに戻らなければなりません。
- 「ラストチャンス!」のマスにぴったり止まり、もう一度サイコロを振って**田**が出ればゴールとなります。



【潜水艦ゲーム用台紙】

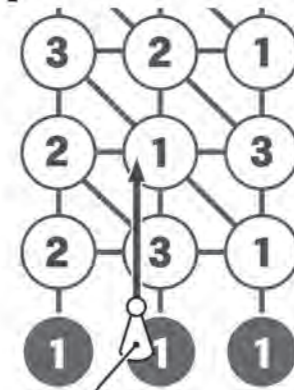
④ 足し算"5"ゲーム (2人用)

- 足し算ゲーム用台紙をセットします。
- このゲームはいかに早く相手の陣地に自分の7つのコマをすべてゴールさせるかを競います。
- プレイヤーの色を決めて、それぞれの赤と青の帽子コマ各7個をスタート位置①に並べます。
- プレイヤーは交代しながら1コマずつ進めます。
- コマは線でつながったマスにしか進めません。
- コマを動かす場合、マスの数字を足して合計が必ず"5"になるように進めなければいけません。少なくとも、多くてもだめです。(図1参照)
- スタートからコマを進める場合、自陣の①を足してください。(図2参照)
- スタート以外のマスからコマを進める場合、次のマスから合計"5"になるように進めます。(図3参照)
- 進むマスの上に相手や自分のコマが1つある場合、飛び越えて進むことが出来ます。その際そのマスの数字は含めません。(図4参照)図の場合はAはB、Cどの方向にもとびこえて進むことができます。ただし、Dの方向のようにコマが2個以上繋がっている場合(相手、自分のコマどちらでも)は飛び越えて進むことが出来ません。
- ゴールする場合、敵陣の①を含めて合計"5"になるようにしてください。
- プレイヤーは交代しながらコマを進め、先に自分のコマがすべて敵陣に到着すれば勝利です。



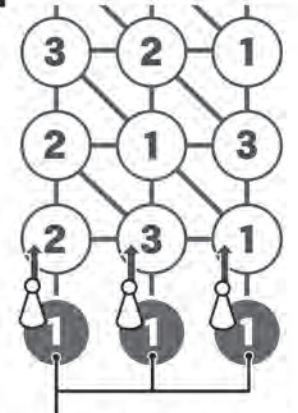
【足し算ファイブゲーム台紙】

【図1】



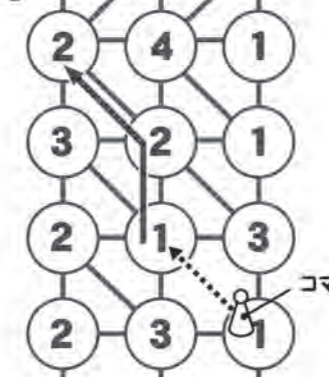
1+3+1で合計が5になるのでマスを進めることができます。

【図2】



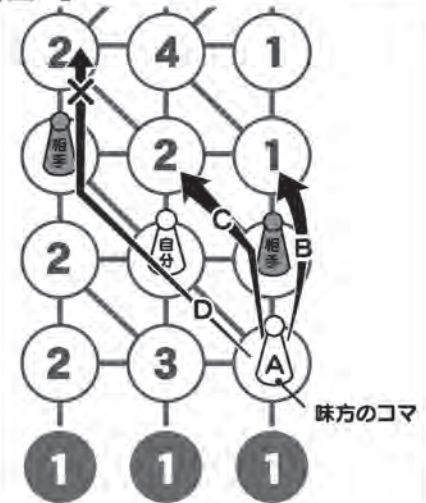
スタートのマスからコマを動かす時のみ、マスに書かれている①を含めて合計"5"になるように計算してください。

【図3】



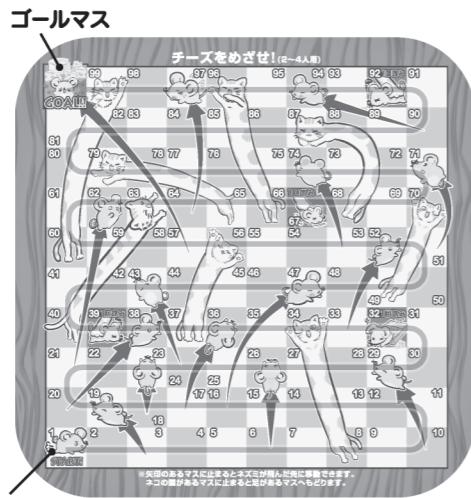
スタート以外のマスからコマを進める場合、停まっているマスの数字を足さずに次のマスから合計"5"になるように進ませてください。

【図4】



⑤ チーズをめざせ!(2人~4人用)

- ・チーズをめざせ!用台紙をセットします。
- ・プレイヤーの色・プレイする順番を決めて、①STARTのマスに帽子コマを置きます。
- ・各マスに1~100の番号が順に振ってあります。サイコロを1個、プレイする順番通りに転がして出た目の数だけコマを進めます。進み方は数字の順番通りです。
- ・矢印の始点にコマが止まれば、**ネズミの飛んだ先のマスまで進む**ことができます。逆に、ネコの頭にコマが止まれば、**足先のマスまで戻ります**。ネズミのマスで下に戻されたり、ネコで上に登ることはできません。
- ・1からスタートで、100がゴールです。先にゴールに辿りついたプレイヤーが勝利となります。



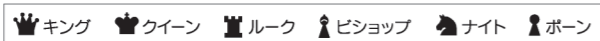
スタートマス 【チーズをめざせ!台紙】

⑥ チェス (2人用)

- ・チェス用ゲーム盤に右図のようにチェス用コマを置きます。
- ・白黒交互に盤上にある自分のコマを1回ずつ動かします。パスをすることはできません。チェスでは、白番黒番の1対で1手と数えます。
- ・自分のコマが進むことができる場所に相手のコマがある場合、そこへ移動して、そのコマを取ることができます。取られたコマは盤上から取り除き、チェスボードの右側(または左側)の手前に置きます。
- ・ほとんどのチェスのコマは、他のコマを飛び越して移動することはできません。ただし、ナイトとキャスリングは例外です。
- ・相手のキングに、自分のコマを効かせて取ろうとする手を「**チェック**」と呼びます。
- ・キングが絶対に逃げられないように追い詰めたチェックのことを、「**チェックメイト**」と呼びます。双方のプレイヤーは、相手のキングをチェックメイトすることを目指します。

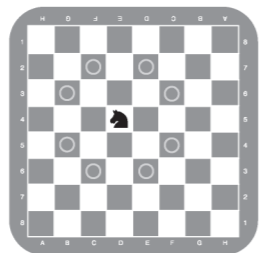


【スタート時のコマの置きかた】



コマの動かしかた

- キング** 前後左右斜めのどの方向にでも、1つ進むことができます。ただし、味方のコマがあるところへは進めません。また、相手のコマが効いているところには進めません。
- クイーン** 前後左右斜めにいくつでも進むことができます。ただし、途中で障害になるコマがあるときには、味方のコマの場合はその1つ手前までしか進めません。相手のコマの場合はそこへ移動してそのコマを取ることができますが、そのコマを飛び越えて先に進むことはできません。※このルールは、クイーンだけでなく、ルーク/ビショップにも該当します。
- ルーク** 前後左右にいくつでも進むことができます。
- ビショップ** 斜めにいくつでも進むことができます。
- ナイト** 右図の丸印の位置に動けます。ただし、味方のコマがある場所には行けません。相手のコマがある場合には、そこへ移動して取ることができます。
- ポーン** 通常は1つ前にだけ進めます。例外として、そのポーンを初めて動かす時にかぎり、2つ前方に進めることができます(1つしか進めなくても可)。ただし、1つ前の位置に障害になるコマがある場合、敵味方関係なくそこへは進めません(相手のコマであっても取ることはできません)。ポーンの斜め1つ前方に相手のコマがある場合、そのコマを取ってそこへ進むことができます。一番奥の列に達したポーンは、クイーン/ルーク/ビショップ/ナイトのいずれかに**プロモーション**(昇格)することができます(キングにプロモーションすることはできません)。



ナイトの動きかた

キャスリング

以下の条件を満たすとき、キングとルークを1回の手番で入れ換えることができます。

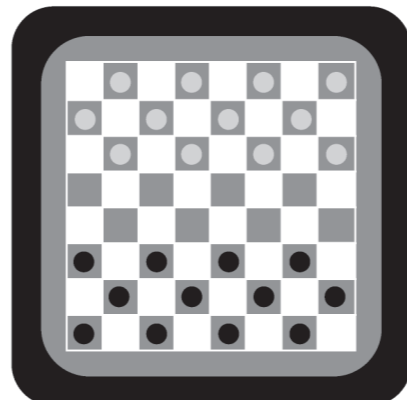
1. キングと、入れ替えるルークの間に何もコマがない
 2. チェックされていない
 3. キングの通過する道に、相手のコマが効いていない
 4. キングと、入れ替えるルーク双方が一度も動いていない
- 入れ替え方はキングが入れ替えるルークの方へ2マス動いたあと、ルークがキングを飛び越えて、キングの隣のマスへいきます。条件をみたしているなら、どちらのルークと交換してもかまいません。

勝敗について

- ・相手のキングを追い詰め、チェックの回避ができない「**チェックメイト**」の状態にすれば勝ちです。
- ・一方のプレイヤーが**リザイン**(降参)することでもゲームに決着がつきます。リザインするタイミングは、相手の手番であっても構いません。「負けました。」「(指し手が)ありません。」「参りました。」「等」の宣言をもってリザインしてください。
- ・次の場合は、自動的にドローとなります。
 - プレイヤーどうしの合意
 - どちらもチェックメイトに持ち込めないほど、コマが少なくなった(デッド・ポジション)
 - 50手連続して両者ともポーンが動かず、またお互いにコマを取らない場合
 - ステルスメイト**(以下の条件をすべて満たすとき)
 1. まだその手番を指していない
 2. キング以外に動けるコマがない
 3. チェック(王手)されていない
 4. キングの動けるマス全てに敵のコマが効いている

⑦ チェッカー (2人用)

- ・チェス用ゲーム盤の黒マスに右図のようにコマを置きます。
- ・プレイヤー双方は交互に、盤上にある自分のコマを一回ずつ斜めに動かします。初期状態では各コマは斜め前の2方向に1マスずつしか動けません。
- ・斜め前に相手のコマが存在し、かつそのマスのむこうのマスのマスにコマがない場合、自分のコマをむこうのマスのマスに移動させ、飛び越えた相手のコマを獲ることができます。獲られたコマは盤上から除きます(獲ることができる場合は必ず獲らなくてはなりません)。
- ・2個以上のコマを一飛びで獲ることはできません。
- ・相手のコマを獲った後もう一度獲ることが可能ならば、そのまま連続して獲ることができます。
- ・一番奥の列にコマを進めることによって、「キング」に「成る」ことができ、斜め後ろを合わせた4方向に進むことができるようになります。
- ・相手のコマが全滅した場合、全滅させた側の勝利となります。
- ・次に動かせるコマがなくなった場合、動かせなくなった側が敗北となります。



【スタート時のコマの置きかた】

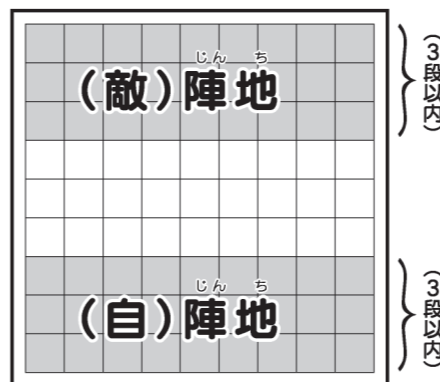
⑧ 将棋 (2人用)

- ・将棋用コマ台紙からコマを外します。
- ・盤上に定められた位置に駒を配置します。(※図A「駒の配置」参照)サイコロを振り、その目目で先手・後手を決めます。
- ・先手から駒を移動し、一手ずつ交互に指します。(※図C「駒の動き」参照)
- ・移動させたマスに相手の駒がある時、その駒を取る事ができます。
- ・盤には自陣と敵陣があります。(※図B「自陣と敵陣」参照)
- ・王将・金将以外の6種の駒は、敵陣に入った時・敵陣内で移動した時・敵陣から出る時に駒を裏返し動きを変える事ができます。
- ・勝敗は王将を取るか、「王手」を回避できないまで追いつめた方の勝ちです。

図A 駒の配置

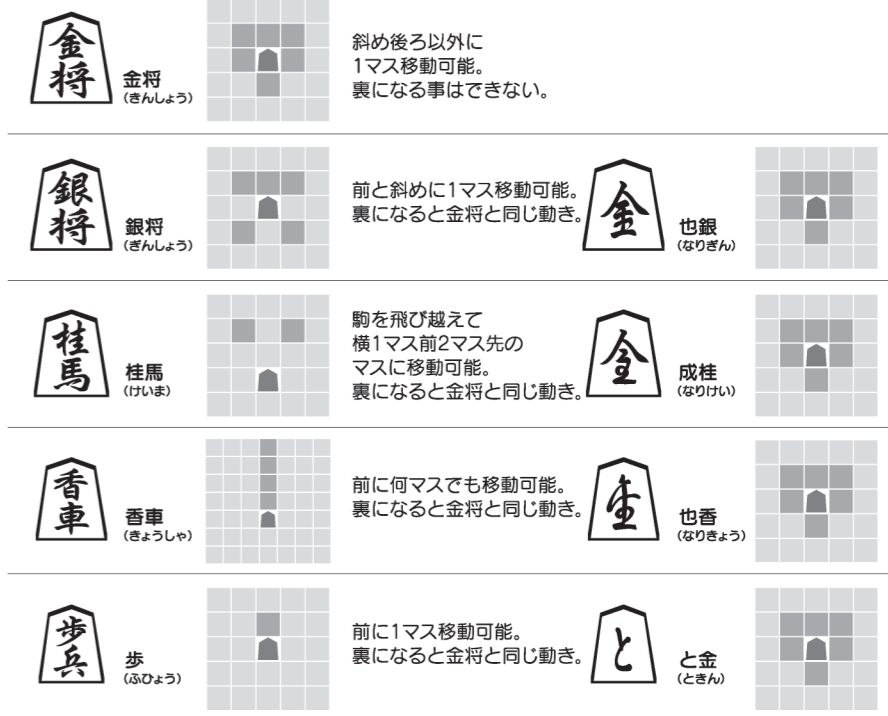
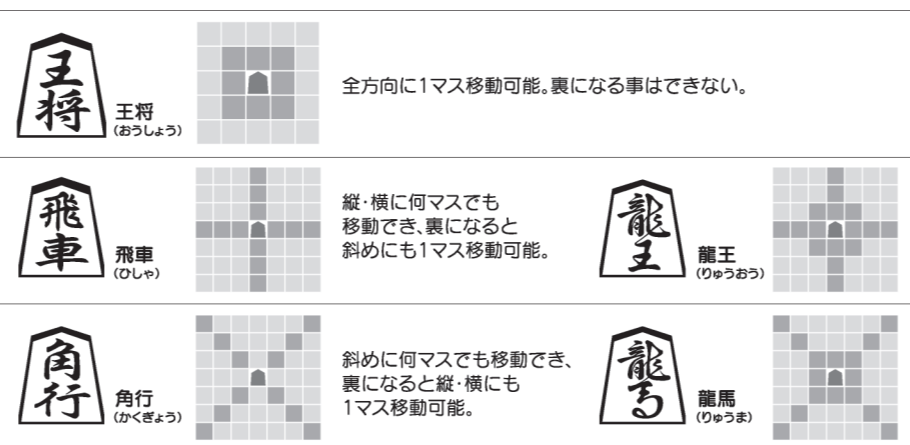


図B 自陣と敵陣



※双方3段目までが陣地です。

図C 駒の動き

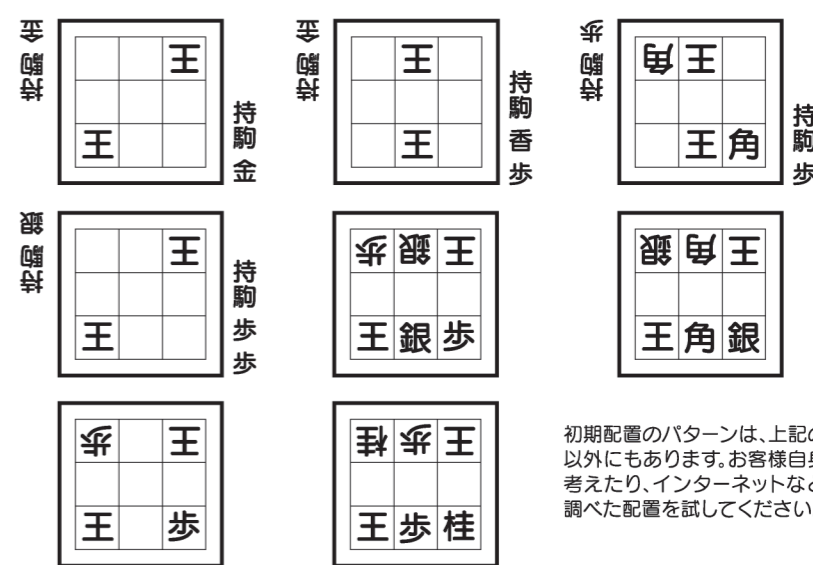


⑨ 9マス将棋 (1人~2人用)

9マス将棋は一人で詰将棋のようにパズル感覚で楽しんだり、対戦して遊ぶことも可能です。

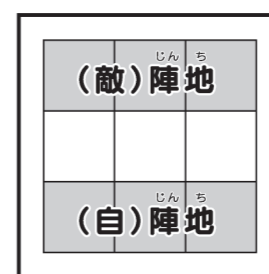
- ・将棋用コマ台紙からコマを外します。
- ・使えるコマは王2枚、金2枚、銀2枚、飛2枚、角2枚、桂2枚、香2枚、歩2枚(先手・後手 各1枚ずつ)です。
- ・それぞれのコマの動かし方は通常の将棋と同じです。(●将棋の図C「駒の動き」参照)
- ・盤上に定められた位置に駒を配置します。(※図D「駒の配置例」参照)サイコロを振り、その目目で先手・後手を決めます。
- ・先手から駒を移動し、一手ずつ交互に指します。
- ・移動させたマスに相手の駒がある時、その駒を取る事ができます。
- ・盤には自陣と敵陣があります。(※図E「自陣と敵陣」参照)
- ・王将・金将以外の駒は、敵陣に入った時・敵陣内で移動した時・敵陣から出る時に駒を裏返し動きを変える事ができます。
- ・勝敗は王将を取るか、「王手」を回避できないまで追いつめた方の勝ちです。

図D 駒の配置例



初期配置のパターンは、上記の例以外にもあります。お客様自身で考えたり、インターネットなどで調べた配置を試してください。

図E 自陣と敵陣



発売元: 株式会社ハック
 本社: 〒578-0984
 東大阪市菱江5-9-10
 ☎0120-976-089
 【お問い合わせ】
 月~金(祝日除く)9:30~17:00