

360度恐怖体感

脱出!おばけ屋敷ゲーム

最後の部屋のボスおばけとの対決のしかた

最後の部屋に入るには？ 4つの部屋のボスおばけを全て倒す必要があります。

①部屋前のじゅうたんマスで自分の順番のときに「部屋に入る！」と宣言します。

②宣言したら、すぐに部屋の中に移動します。(移動カードは必要ありません)

※この部屋は扉のカギを開ける必要はありません、カギチップなどがないプレイヤーも入れます。

※部屋前のじゅうたんマスに他のプレイヤーがいるときは部屋の中へ一緒に移動できます。

最後の部屋のボスおばけとの対決！

※最後の部屋ではボスおばけの発見は行いません。

①部屋に入ったらボスおばけカードをめくって、ボスおばけカードの弱点を見ます。部屋と一緒にに入った全プレイヤー＆全プレイヤーの仲間おばけの属性の中でボスおばけの弱点が合計4個以上あれば勝ちです。

②勝った場合、無事に屋敷から脱出成功です！ゲームクリア！！

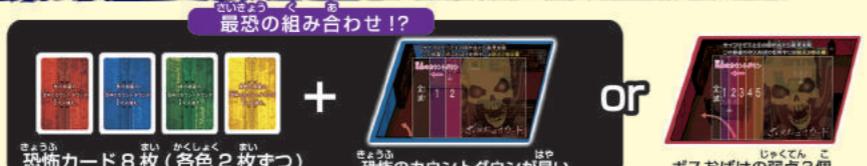
ボスおばけを倒したプレイヤーはそれぞれ得点チップを2枚もらいます。

③負けた場合、一緒にに入った全プレイヤーコマを「トイレマス」に移動します。⇒p.5 参照



難易度の変えかた

ゲームクリアをしたら、エリアシートを使ったり、恐怖カードを8枚にして難易度がアップしたゲームにチャレンジしてみよう！いろいろな組み合わせで遊んでみてください！エリアシートはゲームボードの部屋の色に合わせて書いてください。



アフリの準備

大人の方に手伝ってもらってください！

お手持ちのスマートフォンに専用のアプリケーションをダウンロードしてください。スマートフォンアプリのダウンロードサイトで検索してください。
 ◆iPhoneの場合
 App Store→「おばけ屋敷ゲーム」で検索
 アプリケーション名「360度恐怖体感 脱出！おばけ屋敷ゲーム」
 ※iOS用とAndroid OS用のアプリケーションは内容が多少異なります。

◆Android OS 搭載端末の場合
 Google Play→「おばけ屋敷ゲーム」で検索
 アプリケーション名「360度恐怖体感 脱出！おばけ屋敷ゲーム」

<http://www.asovision.com/obake360/>

死神からの脱出ゲーム！

ゲームボードの裏面を使って遊びます。遊び方はボードに書かれてありますので、そちらをお読みください。



△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)

●取扱説明書を必ずお読みください。
 ●袋を頭からかぶったり、顔を覆つたりしないでください。窒息などの危険があります。
 ●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。

使用上の注意
 ●プラスチック箱包材は開封後すぐに捨ててください。
 ●可動部分を取扱部分を無理矢張り強く引っ張ったり、曲げたりしないでください。

《電話受付先》 バンダイお客様相談センター
 〒277-8511 柏市豊四季241-22 ナビダイヤル 0570-041-101
 ●受付時間 10時～17時（祝日、夏季・冬季休業日を除く）
 PHS、IP電話等をご利用の方は04-7146-0371におかけください。

《商品・修理品送付先》 バンダイ 栃木修理・配送センター
 〒321-0298 栃木県下都賀郡壬生町おもちゃのまち4-2-20
 ●営業時間 10時～17時（土、日、祝日、夏季・冬季休業日を除く） 電話番号はお客様相談センター共通

発売元

株式会社バンダイ

東京都台東区駒形1-4-8 ☎111-8081

プレイ人数：1～5人

対象年齢 9才以上

たび この度は「360度恐怖体感 脱出！おばけ屋敷ゲーム」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。
 ゲームを始める前に、この取扱説明書をよくお読みください。
 また読み終わったら必ず保管しておいてください。

©BANDAI 2017

なんの呪いか、君達はおばけ屋敷に閉じ込められてしまった。
 夜が明けるまでに外の世界に脱出しなければ、君達もおばけになってしまふ！
 おばけ達は屋敷の中で、君達を仲間にしよう待ちかまえている！
 屋敷にいるボスおばけ達を倒して、無事に脱出できるか？幸運をいのる！

セット内容

◆ゲームを始めるまえにセット内容が全部そろっているかを確かめてください。
 ※⑥～⑯のシートやカード、チップ類は、ていねいに切り離して使用してください。
 ※遊び終わった後は繰り返し使う場合は、必ず箱にしまってください。



- ①ゲームボード本体 表裏（1枚）
- ②はしこコマ（1個）
- ③死神コマ（1個）
- ④プレイヤーコマ（5個）
- ⑤サイコロ（1個）
- ⑥キャラクターカード（5枚）
- ⑦移動カード（歩行カード、はしこカード、神の手カード、マッハカード、恐怖カード 合計68枚）
- ⑧イベントカード（20枚）
- ⑨ボスおばけカード（8枚）
- ⑩おばけカード（20枚）
- ⑪カギチップ（2枚）
- ⑫落とし穴チップ（3枚）
- ⑬得点チップ（30枚）
- ⑭エリアシート 表裏（4枚）
- ⑮カードトレイ（1個）
- ⑯部品箱（1個）
- ⑰取扱説明書（本書）

ゲームの目的と勝敗

ゲームクリア

4つの部屋のボスおばけと対決して勝ち、最後の部屋にいるボスおばけを倒して、この屋敷からプレイヤー全員で脱出することが目的です。最後の部屋にいるボスおばけを倒したとき、ゲームクリアとなります。

カギで4つの部屋を開けてボスおばけを倒せ！



最後の部屋のボスおばけを倒せば脱出成功！



得点チップ



ゲームオーバー

- ①プレイヤーの1人が移動カードを山から引けなくなり、手札が0枚で順番を終えたとき。



- ②4つの部屋のうち、1つでもボスおばけカードが恐怖のカウントダウンの「全滅」のマスに到達したとき。⇒p.3 参照



- ③自分の順番でトイレマス、落とし穴から脱出するときに手札が2枚以下のとき。

※トイレマスについて⇒p.5 参照
 ※落とし穴について⇒p.7 参照



ゲームの準備

アプリでは専用アプリ「360度恐怖体感 脱出！おばけ屋敷ゲーム」を使って楽しめます。

ダウンロードしたアプリを起動しメニュー画面の「ボードゲーム」アイコンをタッチしてゲームを開始します。⇒アプリのダウンロードはp.8をご確認ください。

1 移動カードをセット



- (1) 移動カードの中の恐怖カード8枚を抜きます。
- (2) 残りの移動カードの枚数をプレイヤーの人数によって調整します。(右下の表参照)
- (3) 恐怖カードを4枚(各色1枚ずつ)混ぜ、裏面にしてよく切って山をつくり移動カード置き場に置きます。

(図A)

●初心者の方は

恐怖カードを使わず、プレイヤーの人数に合わせて山をつくり移動カードを60枚すべて使ってください。難易度が下がります。

2 おばけカードをセット

おばけカードを裏面にしてよく切って、山をつくりおばけカード置き場に置きます。

(図B)



アプリを使用する際もおばけカードは使えます。

おばけカード置き場に置いてください。

3 イベントカードをセット

イベントカードを裏面にしてよく切って、山をつくりイベントカード置き場に置きます。(図C)



アプリを使用する際はイベントカードは使用しません。

4 スマートフォン置場



アプリを使用する際はお手持ちのアプリをインストールしたスマートフォンを置いてください。

5 はしごコマを置く

はしごコマをはしご初期位置に置きます。



6 小物を準備する

サイコロ、カギチップ、落とし穴チップ、得点チップ、カードトレイをゲームボードの脇に置きます。



7 ボスおばけカードをセット

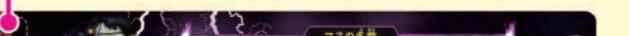
8枚のボスおばけカードを裏面にしてよく切り4つの部屋と最後の部屋に1枚ずつ裏面にして配置します。

(図E 5力所)

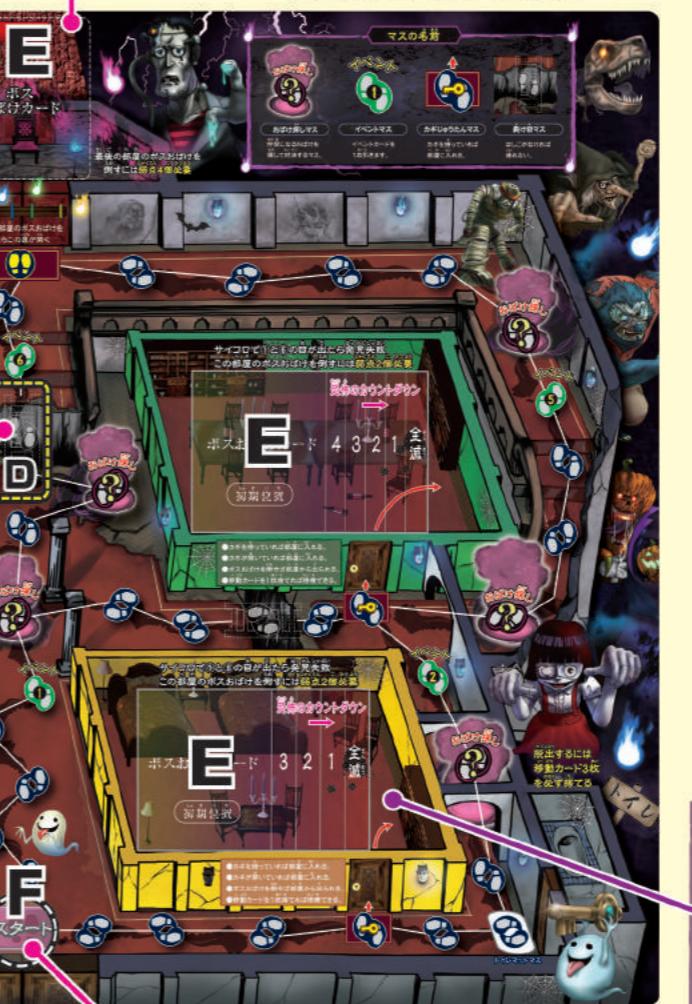
4つの部屋に置くときはボスおばけカード初期位置に置いてください。

残り3枚のボスおばけカードは見すこし箱にしまってください。

アプリを使用する際もボスおばけカードは使います。ボスおばけカードを5力所に置いてください。



アプリ



8 プレイヤーの準備をする

1 キャラクターカードを配る

キャラクターカードを各プレイヤーに1枚、ランダムに配ります。



ボスおばけに強い！ おばけに強い！ 全員を動かせる！



長距離移動ができる！ いざというとき頼りになる！

2 移動カードを配る

図Aの移動カードの山から各プレイヤーに5枚ずつ配り、手札とします。

〈手札の中に恐怖カードがある場合〉

①その色に対応したボスおばけの部屋の恐怖のカウントダウンを1マス進めます。(ボスおばけカードを移動)

②その恐怖カードはカードトレイに捨てます。捨てた恐怖カードの枚数分、移動カードを引いて手札を5枚にします。

※移動カードを引いて、また恐怖カードだったときは、①からの手順を繰り返してください。



キャラクターカード・移動カードは全員から見えるように表面にして置きます。

各部屋の恐怖のカウントダウンについて

4つの部屋のうち、1つでもボスおばけカードが恐怖のカウントダウンの「全滅」のマスに到達すると、ゲームオーバーになります。

恐怖のカウントダウンは以下の2点で進みます。

①移動カード、イベントカードの恐怖カードを引いたとき。

②おばけに負けた場合、そのおばけカードの色の部屋でカウントダウンが進みます。ボスおばけに負けた場合はその部屋のカウントダウンが進みます。

部屋のボスおばけを倒すと、その部屋の恐怖のカウントダウンは止まります。それ以上進めません。この部屋の色の恐怖カードが出た場合はカードトレイに捨ててください。

ゲームの流れ

プレイヤーの順番の決定

順番は自由に決めることができます。
最初のプレイヤーから時計回りに行ってください。

自分の順番にできること

①アクションを行います。

②キャラクタースキルを使う
③仲間おばけのスキルを使う

※移動は必ず行います。移動後、マスに効果がある場合は必ず効果をうけます。

※キャラクタースキル、仲間おばけのスキルは必要に応じて使えます。

※この3つは順番は自由ですが、各1回しか使えません。

④手札が4枚以下であれば5枚になるまで手札を補充します。

これで順番を終了し、左隣のプレイヤーの順番になります。

自分の順番開始

①アクション

① 移動 ※絶対行う！ → マスの効果をうける

② キャラクタースキルを使う

③ 仲間おばけのスキルを使う

※順番は自由に行う

④ 手札補充（4枚以下）

⑤ 自分の順番終了

左隣の人の順番開始

① アクション

① 移動 自分の順番で必ず移動を行います。
パスはできません。



② 定あとを1マスとして移動します。使ったカードはカードトレイに捨てます。移動カードは同時に何枚使用しても、かまいません。

※進むときは、必ず移動カードの数分、1方向に移動してください。(図1)
※1枚分の動きで進行方向に戻る動きもできません(図2)

③ 手札になる移動カードには以下の4種類があります。

※恐怖カードは手札になりません。

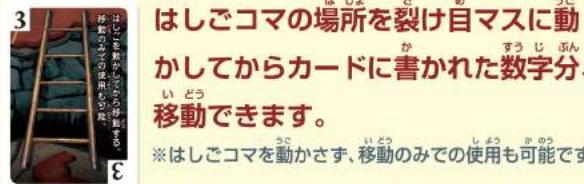
1：歩行カード



カードに書かれた数字分、移動できます。
※描かれている男の子と女の子はゲームの進行には関係ありません。



2：はしごカード



はしごコマの場所を裂け目マスに動かしてからカードに書かれた数字分、移動できます。



はしごコマがないときは通れません。

※はしごコマは1マスとして数えます。

※はしごコマの上にプレイヤーコマがいて、はしごカードなどではしごコマを動かす場合、プレイヤーコマも一緒に動きます。

3：神の手カード



はしごコマの場所を動かしたり、4つのボスおばけ部屋の前で力ギを開けられます。このカードを使うと0マス移動したことになります。

※おばけ探しマス、イベントマスで使ったときは、そのマスの効果をうけます。

4：マッハカード



1～8マスまで自由に動くことができます。
他の移動カード同様、別の移動カードと一緒に出すこともできます。

待機

じゅうたんマスの上では移動カードを1枚捨て、その場に待機することができます。

※じゅうたんマスは4つの部屋の前と最後の部屋の前の5カ所にあります。
以下の場合、移動として扱います。

- トレイマスから手札を捨てて脱出したとき
- 落とし穴から手札を捨てて脱出したとき。⇒ p.7 参照
- ボスおばけの部屋に入るとき ⇒ p.7, p.8 参照

マスの効果

おばけ探しマス おばけ探しを行います。⇒ p.6 参照

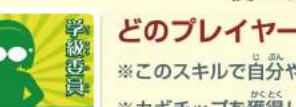
イベントマス イベントカードを引き、その指示に従います。
イベントカードをすべて引き終えたら、捨て場のカードをよく切って山に戻します。

トイレマットマス

ボスおばけに負けたときトイレに移動します。トイレマスでは、次の自分の順番にこのマスにいるときは必ず手札から3枚捨てて出ないといけません。手札に3枚ないときはゲームオーバーになります。トイレの前のトイレマットマスはトイレから脱出させるマスです。

キャラクタースキルを使う

学級委員



どのプレイヤーコマでも2マス移動させます。1マスだけということはできません。

※このスキルで自分や他のプレイヤーのコマを動かし、おばけ探しマスやイベントマスに止まって何も起こりません。

※力ギチップを獲得したり、落とし穴に落ちたり、カギの開いたボスの部屋に入ることはできます。

※トイレマス、落とし穴からの脱出には使えません。

俊足

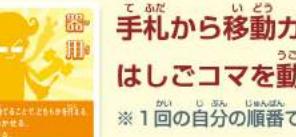


手札から移動カードを1枚捨てることで、好きなイベントマスに移動できます。

※このスキルを使った移動でイベントマスに止まても何も起こりません。力ギチップを獲得したり、落とし穴には落ちます。

※トイレマス、落とし穴からの脱出には使えません。

器用



手札から移動カードを1枚捨てることで、ボスおばけの部屋の力ギを開けるか、はしごコマを動かせます。

※1回の自分の順番では、どちらかしか行えません。

仲間おばけのスキルを使う

仲間おばけが持っているアクションです。使わなくてもかまいません。
①自分の順番のとき、1体のおばけにつき1回使えます。仲間おばけが2体以上いる場合は、それぞれ1回ずつ使えます。



②仲間おばけのスキルで「(使用後捨て札に)」と書かれているおばけのスキルを使った場合、そのおばけカードはカードトレイに捨ててください。

この部分にスキルがない仲間おばけが書いています。

④ 手札補充

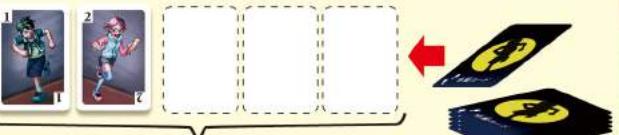
手札が4枚以下なら…

移動カードの山から手札が5枚になるまでカードを引きます。手札が0枚のときに移動カードの山がないとゲームオーバーです。
引いたカードの中に恐怖カードが入っていたら恐怖のカウントダウンを進め、そのカードをカードトレイに捨て、5枚になるように引きます。

※移動カードの山がなく5枚になるまで引けないときは、残っている枚数を全て引きます。

手札が5枚以上なら…

カードを引かず、自分の順番が終了となります。
※イベントカードの指示で手札が5枚以上になることがあります。



5枚

おばけ探しマスについて

おばけ探しマスに止まつたら？

おばけ探し！（アプリを使わない場合）

サイコロを1回振り、2~6の目が出たら成功です。
おばけとの対決を行います！1の目がでたら失敗となり何も起りません。



おばけとの対決のしかた（アプリを使わない場合）

①おばけカードの山から1枚カードを引きます。

※引いたおばけカードが「カギおばけカード」なら、「カギについて」を参照ください。

②おばけカードをめくって弱点を見ます。

その中に自分&自分の仲間おばけの属性が1つでもあれば勝ちです。

※属性は「勇」「知」「力」「魅」「運」の5属性あります。

③勝った場合、おばけカードは自分の仲間にになります。

※仲間になったおばけカードを自分のキャラクターカードの近くに表面にして置きます。

次の対決時には、このおばけの属性も自分の属性として対決を行うことができます。

④負けた場合、負けたおばけカードの色の部屋の恐怖のカウント

ダウンのマスを1マス進めます。

※対決したおばけカードはおばけカードの山の下に戻してください。

アプリ このマスに止まつたらアプリの「おばけ探し」をタッチしてください。画面に出たおばけカードと対決をします。

対決に勝って仲間になったとき、おばけカードの山から、そのおばけカードを選んで手元に持ってきます。

カギについて

カギおばけカードがでたら？

①サイコロを1回振り、目と同じ数字のイベントマスに、カギチップを1枚置きます。

※イベントマスは①~⑥の6カ所あります。

②引いたカギおばけカードはカードトレイに捨てます。

※カギチップは盤面に必ず1枚しか出現しません。カギチップがまだ盤面上にあるとき、このカードを引いた場合、同じようにサイコロを振り、カギチップをそのイベントマスに移動させます。
すでにカギチップが置かれている場所と同じ目が出たときは移動しません。

※カギチップは2枚あります。2枚獲得した後にカギおばけカードを引いた場合は、そのカギおばけカードをカードトレイに捨て、再度おばけカードを引いてください。

カギチップの獲得のしかた

カギチップは、そのマス上に止まるか、通り過ぎることで獲得することができます。
カギチップは持っていると4つの部屋に入ることができます。⇒p.7参照

※カギチップのあるマスに移動カードで止まつたときはカギチップを獲得してからイベントカードを引いてください。

※カギチップが落とし穴チップの上にあるときは、カギチップを獲得すると落とし穴に落ちます。⇒p.7参照

※学級委員、俊足のスキルで移動したときも、カギチップは獲得できます。

アプリ 「おばけ探し」でカギおばけが出たとき、画面にしたがってカギチップを置いてください。

落とし穴について

落とし穴のイベントカードが出たら？

①サイコロを1回振り、目と同じ数字のイベントマスに、落とし穴チップを1枚置きます。

②引いたイベントカードはカードトレイに捨ててください。

※すでに落とし穴チップが置かれている場所と同じ目が出たときは、落とし穴は現れません。

※カギチップがあるときは、落とし穴チップの上にカギチップを置き直してください。

※プレイヤーコマがいるイベントマスに現れたときは、そのプレイヤーコマは落とし穴に落ちます。



イベントマス

落とし穴チップの置かれたマス

落とし穴チップが置かれたマスは落とし穴となり、通り抜けることはできません。
無理に通ろうとすると落とし穴に落ちます。

※落ちた場合、次の自分の順番最初に必ず手札から3枚捨てて落とし穴の両隣のマスに脱出します。

※手札に3枚ないときはゲームオーバーです。

※脱出できるマスがおばけ探しマスならおばけ探しを行います。脱出できないマスには動かせません。

※学級委員、俊足のスキルで移動したときも落とし穴に落ちます。

※落とし穴に落ちてもイベントマスの効果はうけません。



裂け目マスには脱出できない

アプリ 「イベント」で落とし穴イベントが出たとき、画面にしたがって落とし穴チップを置いてください。

4つの部屋のボスおばけとの対決のしかた

4つの部屋に入るには？

部屋の扉を開ける必要があります。

①部屋の前のじゅうたんマスで、自分の順番のときに「部屋に入る！」と宣言します。

②扉を開けるには宣言したプレイヤーは以下の4つのうち、いずれかが必要です。

・カギチップを持っている。 • おばけカードの「恐竜の骨格」を仲間にしている。

・手札の「神の手カード」を使う。 • 器用のキャラクタースキルを使う。(手札から1枚捨てる)



③扉を開けたら、すぐに部屋の中に移動します。(移動カードは必要ありません)

※部屋の前のじゅうたんマスに他のプレイヤーがいるときは部屋の中へ一緒に移動することができます。

※ボスおばけ探し成功している部屋は扉を開ける必要はありません。このときボスおばけカードは表面になっています。

※部屋に入ったら、ボスおばけと対決するまで部屋を出られません！

ボスおばけの発見（アプリを使わない場合）

①サイコロを1回振り、2~5の目が出たら成功です。

ボスおばけとの対決を行います！1と6の目が出たら失敗となり
プレイヤーは部屋にとどまります。

アプリ この部屋に入ったらアプリの「ボスおばけの発見」をタッチしてください。

発見！



ボスおばけとの対決！

①ボスおばけカードをめくって、ボスおばけカードの弱点を見ます。

部屋に一緒に入った全プレイヤー＆全プレイヤーの仲間おばけの属性の中でボスおばけの弱点が合計2個以上あれば勝ちです。

②勝った場合、ボスおばけを倒したことになります。ボスおばけカードを表面のまま横向きにします。ボスおばけを倒したプレイヤーはそれぞれ得点チップを1枚もらいます。

③負けた場合、ボスおばけカードを表面のまま、この部屋の恐怖のカウントダウンのマスを1マス進め一緒にに入った全プレイヤーコマを「トイレマス」に移動します。
⇒p.5 参照

