

この度は、タカラトミー「鬼滅の刃 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が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。
- コマ・コマ用台座は12個付属しており、ゲームルール上、最大10名までプレイできますが、プレイ時間・使用カード数の観点より、2人~4人でのプレイを推奨しております。

●このゲームにはいているもの●

- ① ルーレット付きゲーム盤...1枚
- ② キャラクターコマ台紙...12枚 (竈門炭治郎、我妻善逸、嘴平伊之助、富岡義勇、胡蝶しのぶ、煉獄杏寿郎、宇髄天元、時透無一郎、甘露寺蜜璃、伊黒小芭内、不死川実弥、悲鳴嶼行冥 各1枚)
- ③ コマ用台座...12個(6色 各2個)
- ④ キャラクターカード...13枚 (竈門炭治郎、我妻善逸、嘴平伊之助、富岡義勇、胡蝶しのぶ、煉獄杏寿郎、宇髄天元、時透無一郎、甘露寺蜜璃、伊黒小芭内、不死川実弥、悲鳴嶼行冥、予備 各1枚)
- ⑤ 竈門禰豆子...1枚
- ⑥ 刻カード...1枚
- ⑦ 経験値カード...51枚 (赤色 14枚・青色 14枚・黄色 14枚・紫色 8枚・予備 1枚)
- ⑧ 協力者カード...20枚 (栗花落カナヲ、鱗滝左近次、善逸の師匠、鎗兎、真菰、お館様、玄弥、村田、神崎アオイ、蝶屋敷三人娘、銅鐵塚、「藤の花の家紋の家」のお婆さん、善逸の兄弟子、チュン太郎、竈門炭十郎、正一、うどん屋店主、隠、茶々丸、鉄穴森 各1枚)
- ⑨ 呼吸ポイント(KP)...1セット(1,000KP・5,000KP・10,000KP・20,000KP・50,000KP・100,000KP・約束手形)
- ⑩ 呼吸ポイント立てトレー...1個
- ⑪ 呼吸ポイント立て用シート...3枚
- 遊び方説明書(本書)...1冊



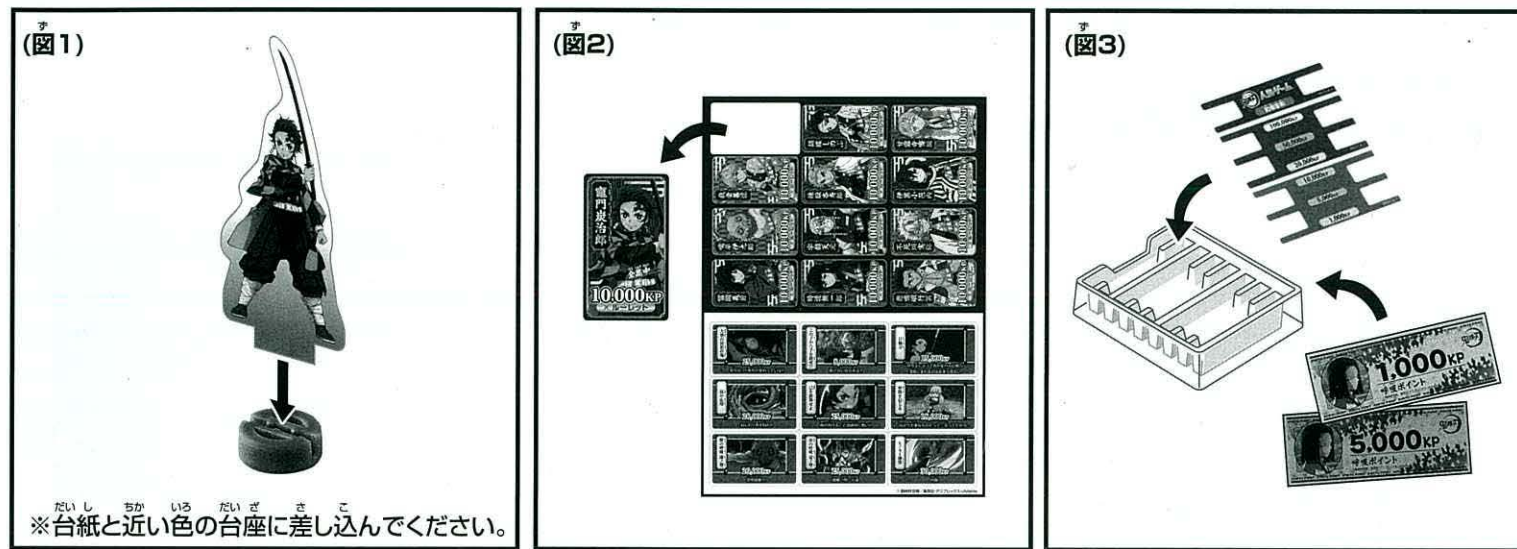
※写真やイラストはイメージです。実際の商品とは多少異なる場合があります。

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。

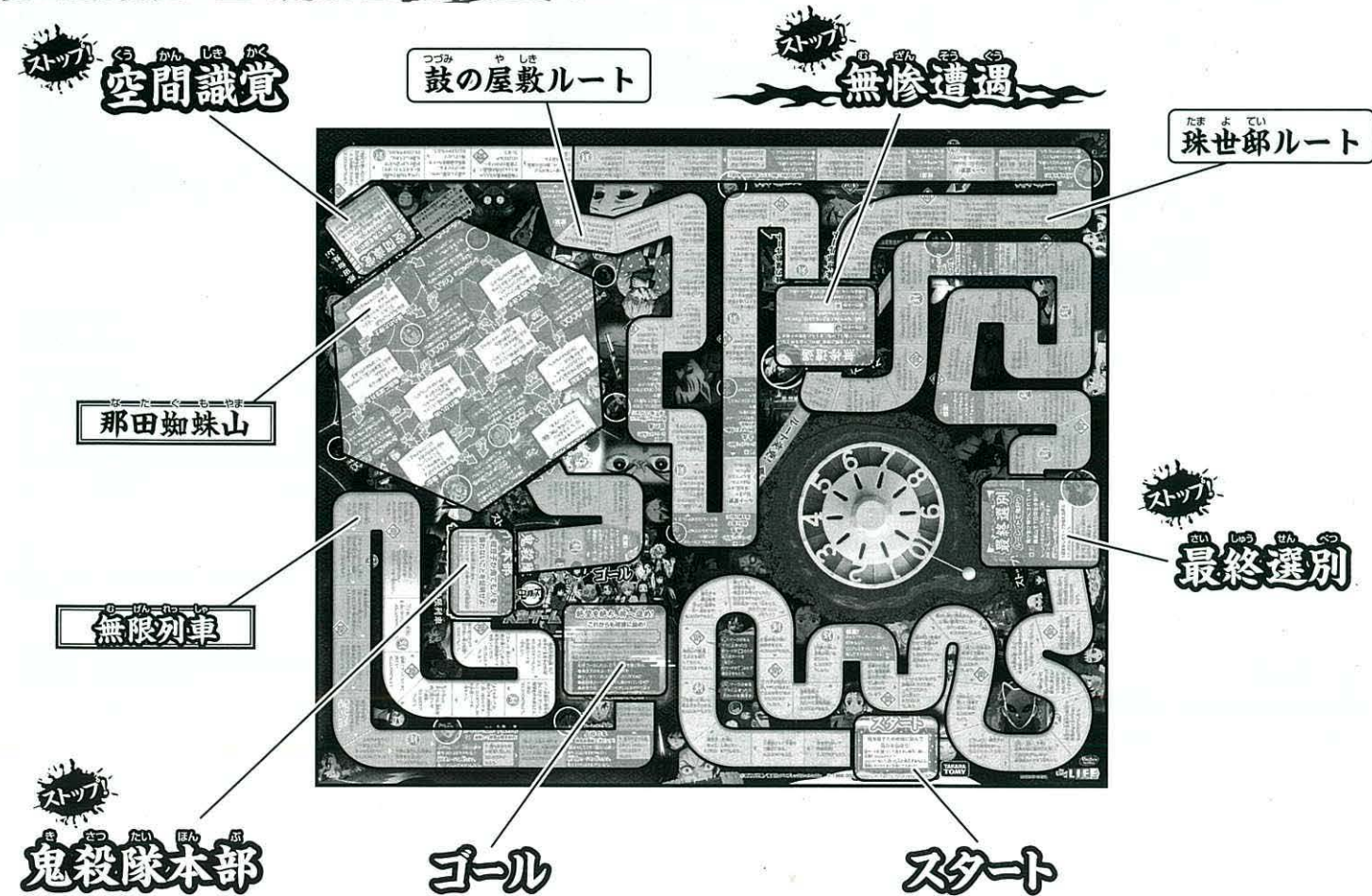
1.ゲーム部品の用意

- 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)
  - ・キャラクターカード、竈門禰豆子、刻カードは、それぞれ見やすい場所に置きます。
  - ・協力者カード、経験値カードは、それぞれよく混ぜ、山にして伏せて置きます。
- ③ 呼吸ポイント立てトレーに呼吸ポイント立て用シートを敷き、KPと約束手形を種類別に並べてゲームを始めます。(図3)



※説明書の中で「場」という表現が出てきますが、それはプレイヤーの手持ちではなく「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

## 鬼を倒すため修練に励んで高みを目指せ!

鬼殺隊の隊士として修業を積み、呼吸ポイント(KP)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、一番KPを多く持っている人が勝利します。

# ゲームの大まかな流れ

**1** 刻カードの☀の面を表にして、見やすい場所に置きます。呼吸ポイント(KP)を出し入れするKP係を1人決め、全員5,000KPずつ受け取ります。全員でジャンケンをして、勝った人が福豆子をもらいます。ジャンケンで勝った人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。)

### 刻カードマス <P4 3-1.刻カードマス 参照>

刻カードアイコン(刻)のあるマスに止まったら、刻カードを裏返します。

### お助けカードマス <P4 3-2.お助けカードマス 参照>

お助けカードアイコン(助)のあるマスに止まったら、刻カードの表になっている面によって協力者カードを引くか、福豆子をもらいます。

### 経験値カードマス <P4 3-3.経験値カードマス 参照>

「経験値カードを1枚もらおう。」と書かれたマスに止まったら、経験値カードを1枚もらいます。

### ランクアップマス <P4 3-4.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。

### 修業!(赤いマス) <P4 3-5.修業!(赤いマス) 参照>

止まったときだけでなく、通り過ぎたときもその指示に従います。

### ストップ!と書かれているマス <P4 3-6.ストップマス 参照>

このマスはルーレットの数が増えても必ず止まり、指示に従います。

### ルーレットで鬼狩りマス <P4 3-10.ルーレットで鬼狩りマス 参照>

「ルーレットで鬼狩り」と書かれたマスに止まったら、ルーレットをまわし鬼狩りをします。

### 4 ゴール <P8 14.ゴール 参照>

「ゴール」に着いた人は、着順ボーナスをもらいます。

最後の人が「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KPに変えます。各自でKPを計算して、一番KPを集めた人が勝利! 2位以下もKPで決まります。

# ゲームの進め方

## 1.ゲームのスタート

- 刻カードの☀の面を表にして、見やすい場所に置きます。
- 呼吸ポイント(KP)を出し入れするKP係を1人決め、全員5,000KPずつ配ります。KP係もゲームに参加できます。
- 全員でジャンケンをして、勝った人が福豆子をもらいます。
- ジャンケンで勝った人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、白黒の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。
- ジャンケンで勝った人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.呼吸ポイント(KP)と約束手形のルール

- マスの指示に従うときに特別な指示がない限り、KPのやり取りはKP係と行います。
- 途中でKPが足りなくなったら、KP係から借りることができます。
- 20,000KP借りるにつき、約束手形1枚を借りた印としてKP係から受け取ります。
- 例) 60,000KP借りるときは、60,000KPと約束手形3枚を受け取ります。

借りたKPは自分の番にいつでも返すことができます。返す場合は20,000KPにつき、約束手形1枚をKP係に返します。

例) 40,000KP返すときは、40,000KPと約束手形2枚をKP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25,000KPを返さなければいけません。



## 3.コマを進めるときのルール

### 1.刻カードマス

刻カードアイコン(刻)のあるマスに止まったら、そのたびに刻カードを裏返します。刻カードの表になっている面が☀か☾かによって、指示が変わるマスがあります。<P5 5.刻カード 参照>

### 2.お助けカードマス

お助けカードアイコン(助)のあるマスに止まったら、刻カードの表になっている面を確認します。刻カードが☀なら協力者カードを1枚引き、☾なら福豆子をもらいます。<P6 6.龍門福豆子・P6 7.協力者カード 参照>

### 3.経験値カードマス

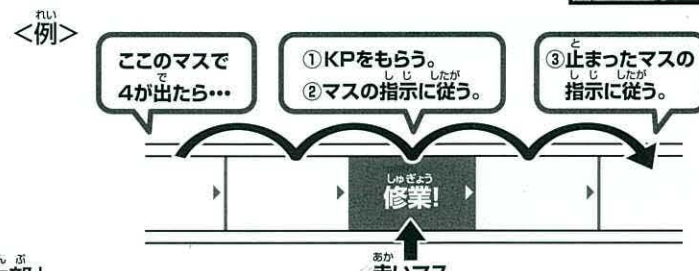
「経験値カードを1枚もらおう。」と書かれたマスに止まったら、経験値カードを1枚もらいます。<P6 8.経験値カード 参照>

### 4.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 4-2.ランクアップ 参照>

### 5.修業!(赤いマス)

「修業!」の赤色のマスは、止まった時だけでなく通り過ぎた時もその指示に従います。赤色のマスを通り過ぎた時は、止まったマスの指示よりも先に赤色のマスの指示に従います。



### 6.ストップマス

「ストップ!」と書かれた「最終選別」や「無修遭遇」、「空間識覚」、「鬼殺隊本部」のマスはルーレットの数が増えても必ず止まり、その指示に従います。<P7 10.最終選別(ストップマス) ~ P8 13.鬼殺隊本部(ストップマス) 参照>

### 7.分かれ道

「無修遭遇」マスでは、刻カードによって次から進むルートが決まります。<P7 11.無修遭遇(ストップマス) 参照>



### 8.那田蜘蛛山

「那田蜘蛛山」では、1マスずつ止まります。ルーレットをまわし、マスの指示に従って次に進むマスが決まります。<P8 那田蜘蛛山の進み方 参照>



### 9.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。次に自分の番が来たら、ルーレットをまわしてその次のマスから進みます。



### 10.ルーレットで鬼狩りマス

「ルーレットで鬼狩り」と書かれたマスに止まったら、刻カードの表になっている面を確認します。刻カードが☾ならルーレットをまわし鬼狩りをします。<P7 9.ルーレットで鬼狩り 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、白黒の面を表にして手元に置いてください。
- キャラクターカードの白黒の面とカラー面には、違う指示が書かれています。
- カードに書かれている指示は、「修業！」マス(赤いマス)に止まるか通り過ぎた時に従います。

### 1.キャラクターカードの指示に従うタイミング

「修業！」マス(赤いマス)に止まるか通り過ぎたら、そのたびにキャラクターカードの表になっている面の指示に従って、KPをもらいます。

### 2.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。

次の「修業！」からその面に書かれたKPをもらいます。すでにランクアップ済み(カラー面が表)なら何もありません。

### 3.ランクダウン

「ランクダウンする。」と書かれたマスに止まったら、キャラクターカードを再び裏返し、白黒の面を表にして手元に置いてください。

次の「修業！」からその面に書かれたKPをもらいます。まだランクアップしていない状態(白黒の面が表)なら何もありません。



## キャラクターカードの種類

- |         |         |
|---------|---------|
| ◆ 竈門炭治郎 | ◆ 宇髄天元  |
| ◆ 我妻善逸  | ◆ 時透無一郎 |
| ◆ 嘴平伊之助 | ◆ 甘露寺蜜璃 |
| ◆ 富岡義勇  | ◆ 伊黒小芭内 |
| ◆ 胡蝶しのぶ | ◆ 不死川実弥 |
| ◆ 煉獄杏寿郎 | ◆ 悲鳴嶼行冥 |

## 6.竈門禰豆子

竈門禰豆子は、一緒にいる人を助けてくれます。マスに「禰豆子があったら」と書かれている時の「禰豆子」はこの「竈門禰豆子」のカードを示しています。

### 1.禰豆子をもらうタイミング

お助けカードアイコン(助)のあるマスに止まった時、刻カードが(夜)や、「禰豆子をもらう。」と書かれたマスに止まった時は、禰豆子をもらい手元に置きます。他の人の所に禰豆子がある時は、その人から禰豆子をもらいます。

### 2.禰豆子が助けてくれるタイミング

#### 1.「修業！」マス

キャラクターカードの指示に従ってもらうKPに加えて、さらに10,000KPがもらえます。

#### 2.「ルーレットで鬼狩り」マス

「ルーレットで鬼狩り」マスの指示に2度挑戦することができます。

<P7 9.ルーレットで鬼狩り 参照>

#### 3.「禰豆子があったら」と書かれたマス

「禰豆子があったら」と書かれたマスに止まった時、マスの指示に従います。

### 3.禰豆子をうしなうタイミング

自分の所に禰豆子がある時でも、次の場合は禰豆子をうしないます。

- 他の人がお助けカードアイコン(助)のあるマスに止まった時、刻カードが(夜)なら、禰豆子をその人にわたします。
- 「禰豆子があったら場にもどす。」と書かれたマスに止まった時、止まった人の所に禰豆子があったら場にもどします。



「人間は皆お前の家族だ」  
鱗滝さんの暗示で  
禰豆子が人を守る！  
15,000KPもらう。  
禰豆子があったら2倍の  
KPをもらう。

## 5.刻カード

ゲーム内の時間をあらわすカードです。表になっている面が(日)なら昼、(月)なら夜であることをあらわします。

### 1.刻カードを裏返すタイミング

#### 1.刻カードアイコンのあるマスに止まる

刻カードアイコン(刻)のあるマスに止まったら、そのたびに刻カードを裏返します。

#### 2.引いた協力者カードの指示に従う

協力者カード「竈門炭十郎」を引いた時は、指示に従って刻カードを(日)にします。



### 2.昼と夜のの違い

昼と夜では、「お助けカード」マスと「ルーレットで鬼狩り」マスでの指示が変わります。

	お助けカードマス (助)のあるマス	ルーレットで鬼狩りマス
昼	「鬼殺隊を語るんじやねええ」仲間の勘違いで奮闘されける... 20,000KP うしなう。	「ルーレットで鬼狩り」マス 1回まわして2-8のいずれかが出たら勝ち。勝ち40,000KPも5分。負け30,000KPうしなう。 任務の達成に待たなくても手が足りない。25,000KPうしなう。
夜	「禰豆子をもらう。」 <P6 6.竈門禰豆子 参照>	「お助けカード」のある枠の中の指示に従う。 ※「最終選抜」「鼓の屋敷ルート」「那田蜘蛛山」では、昼でも鬼狩りをします。
		ルーレットをまわして鬼狩りをする。 <P7 9.ルーレットで鬼狩り 参照>

## 7.協力者カード

協力者カードは、引いた人を様々な効果で助けてくれるカードです。

- お助けカードアイコン(助)のあるマスに止まった時、刻カードが(夜)や、「協力者カードを1枚引く。」と書かれたマスに止まった時は、場にある山から1枚引き、カードの指示に従います。
- カードの指示に従ったら、協力者カードを場に捨てます。
- 協力者カードの山がなくなったら、捨ててある協力者カードをよく混ぜ、再び山にして伏せて置きます。



## 8.経験値カード

経験値カードは、さまざまな思い出を経験として得ることができるカードです。

- 「経験値カードを1枚もらう。」と書かれたマスに止まった時や、協力者カードに指示があった時にももらうことができます。
- 特別な指示がない時は、場の山から1枚引き、KPが書かれた面を上にして手元に置きます。(場になくならもらえません)
- 「右隣の人から」など、もらう相手の指示があった時は、他の人から1枚もらいます。
- 経験値カードには「青色」「赤色」「黄色」「紫色」の4色があります。
- 持っている経験値カードの色によって、指示のあるマスがあります。
- 「ゴール」まで持っていたら、経験値カードに書かれているKPをもらいます。




## マイナスの経験値カード

- 「頭の固い子供だ」「恐怖の限界」「自信喪失」「鬼舞辻無惨」「刀を隠せ」はマイナスの経験値カードです。
- マイナスの経験値カードを「ゴール」まで持っていた時には、ゴール後にKPをうしなうことになります。







## 9. ルーレットで鬼狩り

- 「ルーレットで鬼狩り」と書かれたマスに止まった時、刻カードが  なら、鬼狩りをします。
- ルーレットをまわし、指示された条件を満たせば勝ち! KPや経験値カードをもらいます。
- 指示された条件が満たせなかったら負け。KPをうしないます。

### 刻カードにかかわらず鬼狩りをするマス

「最終選別」と「鼓の屋敷ルート」「那田蜘蛛山」では、刻カードが   どちらでも鬼狩りをします。

### 欄豆子がある時

欄豆子がある時は、失敗してももう1度「ルーレットで鬼狩り」に挑戦することができます。

例) 3回まわして3・6・9いずれかが1回出たら勝ち。 → 6回まわすことができる。

## 10. 最終選別 (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。
- 経験値カードを1枚もらい、ルーレットをまわして異形の鬼を狩ります。

ルーレットを1回まわし

1~7が出たら勝ち……10,000KPもらう

8~10が出たら負け… 勝つまでこのマスに留まり、自分の番に挑戦する。


※1度負けたら、次回以降に勝ってもKPはもらえない。

## 11. 無惨遭遇 (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。
- 刻カードによって、次に進むルートが決まります。

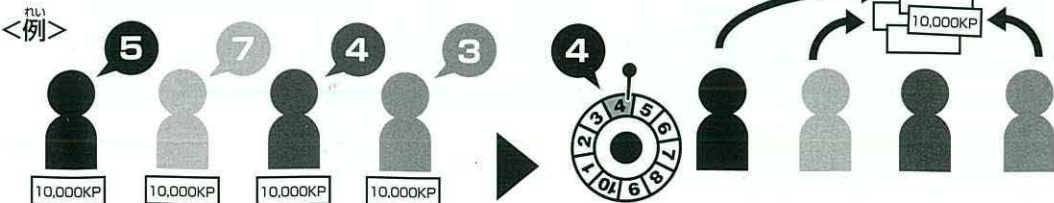
「無惨遭遇」の分かれ道

刻カードが  協力者カードを1枚引き、珠世郎ルートへ  
…激しい戦いでKPの増減が大きいルート

刻カードが  経験値カードを1枚もらい、鼓の屋敷ルートへ  
…新たな任務に向かう長い道のりのルート

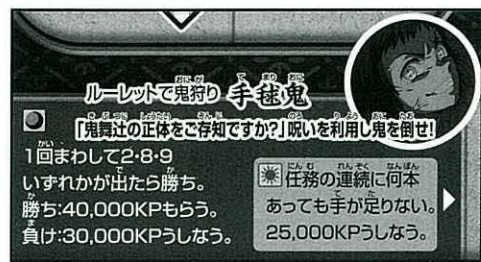
## 12. 空間識覚 (ストップマス)

- 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。
- 全員10,000KPずつ場に出し、このマスに止まった人から時計回りの順に1人1つ数字を選びます。他の人と同じ数字は選ばれません。
- 止まった人がルーレットをまわし、選ばれた数字が出たら鬼発見! 出た数字を選んだ人が場のKPを全てもらいます。
- ※止まった人以外が選んだ数字が出ても、止まった人は鬼発見となります。
- 選んだ数字が出なかったら鬼は見つからず、場のKPは没収となりKP係に回収されます。
- 鬼を発見したか、見つからないかで、次に進むマスが決まります。



全員がそれぞれ10,000KPずつ場に出し、1つ数字を選ぶ

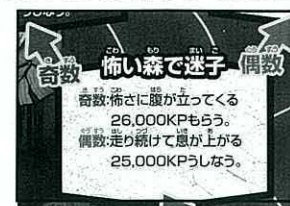
ルーレットをまわし、出た数字を選んだ人が場にある全てのKPをもらう



## 那田蜘蛛山の進み方

- 1マスずつ止まります。
- 止まったらルーレットをまわし、マスの指示に従います。
- 次に進むマスは、ルーレットの結果で決まります。
- 次の自分の番が来るまで、コマは矢印上に置いておきます。

<例> 「怖い森で迷子」のマスに止まったら



ルーレットをまわしてマスの指示に従う

奇数  
(1・3・5・7・9)が出たら  
26,000KPもらう

偶数  
(2・4・6・8・10)が出たら  
25,000KPもらう

次の自分の番に  
奇数の矢印のマスへ  
1マス進む

次の自分の番に  
偶数の矢印のマスへ  
1マス進む

## 13. 鬼殺隊本部 (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。
- 欄豆子を「鬼殺隊本部」マスに出します。
- ※止まった人以外の人や、ゴールしている人の所にあっても、欄豆子を出します。
- 全員でジャンケンをして、勝った人が欄豆子をもらいます。
- ※止まった人以外の人や、ゴールしている人が勝った場合でも、欄豆子をもらいます。



## 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」に書かれた金額をもらいます。
- ※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、5か9が出たら10,000KPもらいます。
- 欄豆子があったら、もう1回まわすことができます。
- ※1回目成功しても失敗しても、もう1回まわすことができます。



## 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KPを計算して、一番KPが多い人の勝ちです。  
2位以下もKPで決まります。

一番KPを集めた人が勝利!

欄豆子がある	50,000KPもらいます。
ランクアップした状態	20,000KPもらいます。
経験値カード	カードに書かれているKPをもらいます。
約束手形	マイナスの経験値カードは、KPをうしないます。 1枚につき25,000KPで返します。

## 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)

本製品のお客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ます。  
(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](http://www.takaratomy.co.jp)

© TOMY