

③「館の門カード」をもらったら、その回のプレイは終わりです。次の回に、ほかの入口に行き、(このときは、サイコロをふらないで、好きな入口にうつることができます) また、「ミッキー・カード」の「館号」に挑戦することができます。あるいは、「中庭のマス」にもどって、そこからサイコロをふって、その数だけ移動し、もう一度、どこにどの「館号」があるかを確かめに回ってもかまいません。

④「ミッキー・カード」の「館号」を当てるのに、失敗したら、そこでその回のプレイは終わりです。すぐ「戦場」のマスまでもどってつぎの回に「中庭」のマスまで駒を進めてもう一度「迷いの館」で挑戦してもいいし、再び忘れた「館号」をおぼえるために、切り株のマスを回ってから挑戦してもかまいません。

4. ゲームの勝ちと負け

- ①「館の門カード」が4枚全部なくなったら、そこでゲームは終わりです。
- ②それぞれが集めた「宝箱カード」や「館の門カード」の宝の点数を合計します。一番点数の多いプレイヤーが勝ちとなるのですが、ここで、「幸運のダイヤ」を使った「大逆転」があります。
- ③1位のプレイヤーが「幸運のダイヤ」をもっていた場合は、そのまま、1位のプレイヤーが勝ちとなります。
- ④「幸運のダイヤ」を持っているプレイヤーが2位以下^{2位以下}のときは、そのプレイヤーが「ミッキー・カード」を6枚引いてその館号が全部当たれば自分の勝ち点が2倍になります。——さあ、大逆転なるかどうか。ここが運命のわかれ道だよ。

注意 「ミッキー・カード」がプレイ中、山になくなくなったら、使用済みのカードをよくきって使ってください。

★説明書をお読みいただき、ありがとうございます。たのしいプレイを盛りだくさんに詰めこんでありますので、ご不明の点がありましたら再型、該当する項目を読みかえし、図様のアイデア等もつけ加えて、「ミッキー・マウスゲーム 迷いの館」を満喫してください。



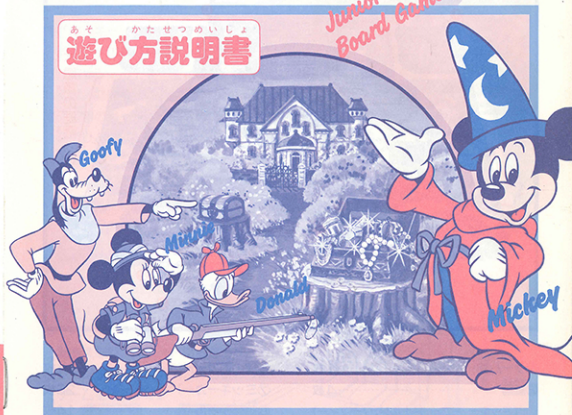
ミッキー・マウス
ゲーム

MICKEY MOUSE

迷いの館

Junior
Board Game

遊び方説明書



—お父さま、お母さまへ—

お子様と楽しく遊んでいただくために、この説明書をお子様と一緒に読んで、教えてあげてください。

2人～4人用

8歳～大人向

© Walt Disney Company

エポック社



エポック社

本社 〒111 東京都台東区駒形1-12-3 コンシューマーサービス係

TEL 03(843)8811(代)

札幌営業所 〒060 札幌市中央区南1条西1丁目 第2有楽ビル
仙台営業所 〒980 仙台市太白4番7号 東北ビル5F
名古屋営業所 〒460 名古屋市中区錦3-7-9 大栄生命名古屋第2ビル3F
大阪営業所 〒542 大阪市南区安堂寺町2-1-10 則見ビル2F
広島営業所 〒730 広島市中区緑町5-7 広島信成ビル405号
福岡営業所 〒812 福岡市博多区博多駅東2-4-30 いわきビル601号

TEL 011(241)9007-8
TEL 022(233)4155-5
TEL 052(962)6096-7
TEL 06(768)9236-9
TEL 082(228)1556-7
TEL 092(451)6585-6

1. セット内容

全体図



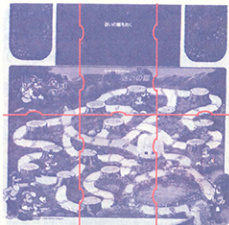
不思議の庭園

- | | | | |
|----------------------|------|-------------|------|
| ① ゲーム盤 | 1 枚 | ⑥ 館の門カード | 4 枚 |
| ② 紙駒 | 4 枚 | ⑦ ミッキーカード | 26 枚 |
| (ミッキー、ミニ、ドナルド、グーフィー) | | ⑧ 暗号シール | 14 枚 |
| ③ 駒台 (小) | 4 枚 | ⑨ 迷いの館 | 1 コ |
| (ピンク、青、黄、緑) | | (自分で組み立てます) | |
| ④ 宝箱カード | 14 枚 | ⑩ サイコロ | 1 コ |
| ⑤ 宝箱の台 (大) | 14 コ | ⑪ 説明書 | 1 本 |
| (むらさき色) | | | |

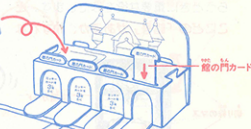
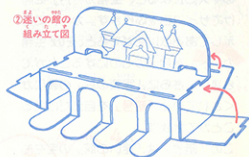
2. ゲームの準備

- ① ゲーム盤を組み合わせて、中央におきます。
- ② 「迷いの館」を組み立てて、ゲーム盤の「迷いの館」の位置におきます。
- ③ 「館の門カード」を図のように「迷いの館」にさしこみます。
- ④ 「ミッキー・カード」をよくきり、「迷いの館」の上に、裏にして重ねます。
- ⑤ 「暗号シール」を「宝箱の台」の裏のくぼみにはります。
- ⑥ 「宝箱の台」をゲーム盤の切り株のマスにひとつずつ配置します。このとき、どの「暗号シール」がどの台にはつてあるかわからないように、よくまぜてください。
- ⑦ 「宝箱カード」を中を見ないようにふたつにあり、「宝箱の台」に立てます。
- ⑧ 「紙駒」を同じ色の「駒台」にさしこんで立ててください。これがプレイヤー駒になります。
- ⑨ それぞれにすぎなプレイヤー駒をえらび、スタートにおきます。
- ⑩ ジャンケンで勝った人から右まわりにゲームを進めます。

① ゲーム盤の組み立て図



② 迷いの館の組み立て図



3.ゲームのあらまし

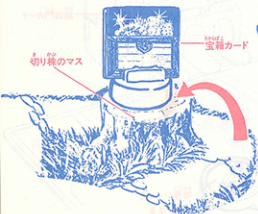
①このゲームは、4人のプレイヤーが魔術師（ミッキー）、探検家（ミニ）、ハンター（ドナルド）、剣士（グーフィー）になり、ゲーム盤の「不思議の庭園」と「迷いの館」で冒険をしながら、「宝箱カード」や「館の門カード」の宝を集めて、その点数で順位をきめるものです。

②「宝箱カード」は「不思議の庭園」の14の切り株のマスにあります。切り株のマスに止まると、「宝箱カード」を開けてサイコロをふります。カードに指示してある数以上がでると、その「宝箱カード」を自分のものにすることができます。さらに、「宝箱の台」の裏にかくされている「暗号」を自分だけ見ることがができます。この「暗号」は、「迷いの館」の宝をもらうときに重要な役をはたします。どこにどの「暗号」があるか、わすれな

いように、よくおぼえておきましょう。

③このようにしてプレイし、あるていどの数まで「暗号」をおぼえたら、こんどは「迷いの館」へ行き、4つの門のうち、どれか1つに入ります。ここでは、ミッキー・カードを1枚あげ、そのカードに指示されている「暗号」がどここの切り株のマスの台にあるか、ありかを当てます。このようにミッキーカードをめくり、これを連続して3回当てるとその門にある「館の門カード」を自分のものにすることができます。

④「迷いの館」の「館の門カード」4枚が全部なくなったら、ゲームは終わりです。（宝箱カードはゲーム盤上にのこっているものよい）それぞれのプレイヤーが集めた「宝箱カード」や「館の門カード」の宝の点数を合計し、1番多いプレイヤーが勝ちとなります。



4.遊び方

1.進み方

①サイコロをふって、でた目の数だけ進めます。

②最初に池のそばを回るときは、矢印のとおりに進みます。

③「もう一周」というマスに止まったら、橋をわたって、もう一周しなければなりません。

④「もう一周」のマスに止まらなければ、「噴水」の方へ進められます。わかれ道のあるマスは、どちらに進んでもかまいません。ただし、1回の動きのうちに、図のようにUターンすることはできません。つぎの回ならば、あとでもりもできます。

⑤同じマスに何人でも入れます。



2.「切り株」のマス

①切り株のマスにちょうど入ったら、すぐに「宝箱カード」に挑戦できます。

②「宝箱カード」を台からはずして、ひろげます。（台は切り株のマスにおいておきます）



③サイコロをふり、「宝箱カード」の自分の役（魔術師、探検家、ハンター、剣士）のところに書いてある数か、それより大きな数をだせば成功です。そのカードを自分のものにすることができます。

④成功すると、その台の裏にはつてある「暗号」を自分だけ見することもできます。（他の人に見られないようにしましょう）見たら、また台をもとあった切り株のマスにおいておきます。

——どの切り株にどの「暗号」があるか、よくおぼえておこう。ここが勝負の分かれ目だよ！

⑤もし、見た「暗号」のマークが「幸運のダイヤ」だったら、その台は「宝箱カード」と同じように、自分のものにすることができます。



——これは、あとで「最後の大逆転」に使える重要な宝なんだよ。

⑥ふったサイコロの数が「宝箱カード」の数より小さい場合は失敗です。「宝箱カード」をもとのように折って、台にさしておきます。「暗号」も見ることができません。次の回に、もう一度サイコロで挑戦してもいいし、その「宝箱カード」をあきらめて、ほかの「宝箱カード」がある切り株に向かって進んでもかまいません。

⑦他のプレイヤーが「宝箱カード」をもっているし、宝の「宝箱の台」しかない切り株のマスに止まっても、自分だけ「暗号」は見ることができます。（サイコロをふる必要はありません。）——「宝箱カード」がもらえなくても、「暗号」をたくさんおぼえておけば、逆転ができるぞ。がんばろう。

⑧以上のようにしてプレイし、「宝箱カード」をもらったり、いろんな「暗号」を見て、どの切り株にどの「暗号」があるかおぼえます。

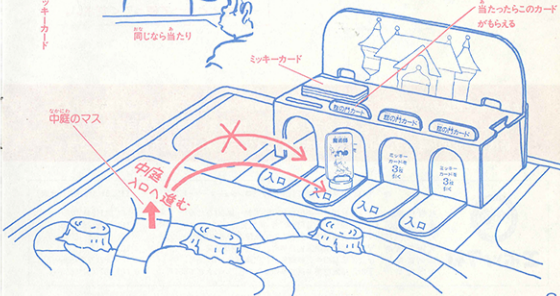


3. 迷いの館

①「迷いの館」には、切り株のマスよりも、点数の高い宝が4つあります。「迷いの館」へは、いつプレイヤー駒を進めてもかまいません。（宝箱カードがまだ盤上にのこっている「迷いの館」へ入ってもよい）

——でも、あるていど「暗号」をおぼえてからでないと成功はむずかしいよ。
②「迷いの館」に入るためには、まず「中庭のマス」にプレイヤー駒を進めます。「中庭のマス」は、サイコロの目の数があっても止まれます。

③「中庭のマス」に入ったら、すぐに「迷いの館」の4つの門のうち、どれか1



つの入口にプレイヤー駒を移します。——もちろん、「館の門カード」がのこっている入口をえらばなくてはなりません。

④そして、「迷いの館」の上にある「ミッキー・カード」を1枚めくり、そのカードに指示された「暗号」の台が、どの切り株のマスにあるかを当てなくてはなりません。

どこの切り株のマスにあるか思い出したら、その「宝箱の台」をめくって、暗号をみんなに見せます。

⑤当たったら、「宝箱の台」をもとの切り株のマスにふせて、また次の「ミッキー・カード」をめくりまわす。こうして、3枚の「ミッキー・カード」の「暗号」がどこにあるか、つけて当てると、やっと、その「館の門カード」を、自分のものにすることができます。カードの裏に、宝と得点が書いてあります。