

① ボード

ハンター達が戦う戦場  
多用途のボードを販売しておりますが、  
実は自作でオリジナルの戦場を作るのも  
全然かまいません

② ハンターカード

ゲームの主役となるカード  
ゲームルールによりますが、  
1人のプレイヤーはハンター  
単体は勿論、最大5体の  
チームで戦う事も可能

③ 手札

ハンターが攻撃・移動などを  
行う際のエネルギーである  
「アクションカード」や、  
消耗品として使用したり、  
ハンターに装備したりする  
「アイテムカード」がある

④ チップ (駒)

ハンターの場所を示す

⑤ 山札

毎回のターンで手札は  
山札から補給する

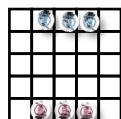


■ 遊び方多種多様

▼ 1vs1 (1hunter)



▼ 1vs1 (3hunters)



◀ 2vs2 (3hunters)

赤&黄 vs 青&緑

or...

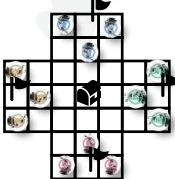
◀ 混戦

赤黄青緑

生き残った者勝ち

▼ その他

(旗取り、宝奪い等)



■ 耐久：ハンターのHP

ダメージを1喰らう度に耐久が1減ります。  
調整行為段階で【補】を使用すると、  
使用した分耐久が回復します。

■ 攻撃：通常攻撃の上限値

攻撃力には攻撃力値分の【攻】が必要、攻撃★★★の場合、  
・【攻】を2つ消費してダメージ2を敵に与える  
・【攻】を1つ消費してダメージ1を敵に与える  
何れかを選択できます。

■ 移動：移動能力の上限値

移動には距離分の【移】が必要です。例えば移動★★★場合、  
・【移】を2つ消費して2ブロック移動する  
・【移】を1つ消費して1ブロック移動する

■ 射程：攻撃距離の上限値

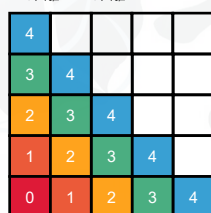
距離内の敵であれば通常攻撃が届きます。  
移動距離と射程の若干の違いは右の図を参照。

■ スキル：ハンターの特殊能力または特殊性質

基本的に固有属性や、作戦行為・移動行為・防衛行為  
に該当するスキル等に分類される。  
スキルに記載されている攻撃力・移動距離・射程などは  
原則固有固定値で、ハンターのステータスと関係ない。

■ 移動距離について

- Hunterの位置
- 距離1 ■ 距離2
- 距離3 ■ 距離4

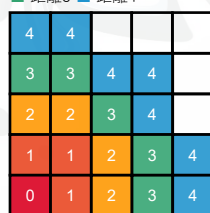


計算方法(移動距離4の例)  
スタートからゴールまで横又は  
縦を1ブロック移動した回数  
4回移動した → 移動距離4



■ 射程距離について

- Hunterの位置
- 距離1 ■ 距離2
- 距離3 ■ 距離4



計算方法(射程距離3の例)  
垂直/水平の距離1を直角三角形に代入  
して計算した距離値を四捨五入した値  
 $\sqrt{(1^2+3^2)}=3.16 \rightarrow$  射程距離3



■ ハンターカード：ゲームで主役となるカード

4点のステータス(耐久,攻撃,移動,射程)及び2点の特殊スキルが付与される  
ハンターキャラクターはNFTコレクション「CryptoHunter Evolution」から由来し、  
NFTホルダーには一部ゲームルールの決定権がユーティリティとして付与される



■ アクションカード：Hunterが行動するときに消費するエネルギー

【攻】 【守】 【移】 【補】 4種類のみ、山札から取って手札に入れる。  
読み方 (例) 【攻】 Attack (アタック) 【守】 Defense (ディフェンス) 【移】 Move (ムーブ) 【補】 Heal(ヒーラー)



■ アイテムカード：Hunterが使用する装備や道具のカード

アクションカードと同様、山札から取って手札に入れる。  
装備型と消費型2種類に分けられる。  
装備型：ハンターカードの側に置いてハンターを強化する武器や道具など  
消費型：ハンターまたはプレイヤーが使用し効果を発揮、原則使い切り。



Official Site  
CryptoHunterの公式サイトで  
です。NFTコレクションと  
ボードゲームに関する情報  
発信を行っております。  
URL: cryptohunter.jp



OpenSea  
CryptoHunter Evolutionの  
NFTコレクションです。  
CryptoHunterの NFT を入  
手する場合はこちらから。



Discord  
CryptoHunterの DAO  
コミュニティ  
「Hunter's Guild」です！  
是非遊びに来てください！！



Twitter  
Twitter ID: sakai\_wel  
良ければフォローして  
ください！

