

# Crypto Hunter

## Rulebook for Starter Deck

スターターデッキ向け  
遊び方解説



### コンセプト

TCG(トレーディングカードゲーム)と、ボードゲーム両方の要素を持ったバトルゲームです。2人(1vs1)または4人(2vs2)が可能です。プレイヤーはハンターカードでパーティを組み、ハンターの位置をボード上の駒で示し、デッキのカードを使って駒を動かしつつ敵プレイヤーのハンターを全員倒す事が勝利条件です。

### カードの種類



- Hunter Card** ハンターカード  
ゲームの**基礎ユニット**となるキャラクターカードです。カードにはハンターのステータスとスキルが書かれており、場所はボードとチップで表現します。ハンターカードは**デッキに組み込まず**、ボードの外へ1~3のチップに対応するよう配置します。
- Action Card** アクションカード  
**デッキに組み込むカード**、ハンターが行動(駒を移動/敵を攻撃/敵の攻撃を耐える/スキル発動)する際に消費するエネルギーカードで、【攻】【守】【移】【補】の4種類があり、デッキから手札に取り、消費したら捨札へ移動します。
- Item Card** アイテムカード  
**デッキに組み込むカード**、ハンターカードの側に置くことで装着してハンターを強化する**装備型**、使用するとスキルのような効果を発揮して捨札に移動する**消費型**といった複数タイプがあります。※スターターデッキでは装備型のみ格納されています。

**[1]**

### ハンターカード：ステータスとスキル



- 耐久**：ダメージを受けると減り、0になると倒される。他のカードを裏返し、裏の模様(マークが4つ)で耐久値をカウント。【補】で耐久値回復可能だが、耐久値は★数以上に回復できない。
- 攻撃**：ハンターが**一般攻撃1回で出せる【攻】の最大枚数**。  
攻撃された場合【守】でダメージを防ぐ、または【移】で攻撃を回避。1回の防御で出せる【守】に枚数制限はないが、【移】は★数に準ずる。
- 移動**：ハンターが**移動1回で出せる【移】の最大枚数**、または攻撃された際に**1回の回避で使用できる【移】の最大枚数**。
- 射程**：一般攻撃の射程距離**上限値**。**射程距離と移動距離は異なるので注意!**

スキルには：発動するフェーズ/消費する手札/ダメージなどの効果/効果範囲などが記載される**ハンターが主導し発動するスキル(例1)**と、特定のタイミングやフェーズで自動発動する効果、または攻撃・移動・防御などに付随する特殊効果などが記載されているハンターの**固有属性によるスキル(例2)**の2種類がある。

#### 【スキル例1】 龍の吐息 | 作戦行為 | 消費：2【攻】+2【移】

射程2以内任意2x3の計6マスにいる敵全員に対し2ダメージを与える。ダメージを受けた敵が装備しているアイテムを1枚選択し捨札へ移動させる。

#### 【スキル例2】 鎧と翼と大剣 | 固有属性

【移】を【守】として、または【守】を【移】として使用出来る。

使用しないカードを裏返し  
耐久値3の旨を標記する

#### ■ 移動距離について

- ハンターの位置
- 1マス ■ 2マス
- 3マス ■ 4マス



#### ■ 射程距離について

- ハンターの位置
- 射程1 ■ 射程2
- 射程3 ■ 射程4



ハンターは前後左右1マスずつ移動しますが、攻撃は直線が届くので、移動距離と射程距離は異なります。ボード上に上記図解の様な移動/射程距離早見表がありますので、プレイ時ご参照ください!

### アクションカード：攻撃・移動・防御/回避・回復

- 【攻】** **作戦行為**で攻撃に使用。1枚につき1ダメージを与え、使用後は捨札へ。
- 【守】** **防御行為**で防御に使用。1枚につき1ダメージを防げ、使用後は捨札へ。
- 【移】** **移動行為**で移動に使用。1枚につき1マス移動し、使用後は捨札へ。  
**防御行為**で回避に使用。1枚につき1マス移動し1ダメージ回避できる。使用後は捨札へ。
- 【補】** **調整行為**で回復に使用。1枚につき1耐久値を回復し、使用後は捨札へ。

- \* いずれのアクションカードもハンターがスキルを発動する際に使用する場合があります、使用後は捨札へ捨てる。
- \* **〇〇行為**とは対戦中ターンの中のフェーズ(段階)であり、**戦いの流れ**の部分で詳細解説する。

#### 防御における防ぐと回避の違い

**防ぐ**：【守】の使用枚数に上限はなく、使用時に移動は発生しない。  
**回避**：【移】をハンターの移動ステータスに応じて使用する為、移動★数以上の枚数使用はできない。使用した枚数分移動することで同数までのダメージが回避できる。回避するダメージ以上の移動はできない。

**[2]**



\* イメージ図です、実際全てのカード大きさは同じです。

### 2人対戦の配置例

- ① ハンターカード
- ② 山札(デッキ未使用分)
- ③ 捨札(使用済デッキ)
- ④ 駒(ハンターの場所)
- ⑤ ボード
- ⑥ 装備中のアイテムカード
- ⑦ ハンターの開始位置

\* 4人プレイする際、  
対面は味方プレイヤーで、  
左右は敵プレイヤーです。

## 戦いの流れ

■ 1ターン目: 作戦行為なし

■ 2ターン目: ③→⑥/⑦の繰り返し



### ① ハンターの選定 (パーティの組成)

パーティ内のハンターステータス(★)合計の上限(16 or 20)を対戦者同士で決め、上限内に収まるようにパーティを組む。ハンター1体同士の対戦や、★数上限の異なるパーティでのハンデ戦など、柔軟にローカルルールを設けるのもOK。



★16パーティ例 (★: 9+7)

★20パーティ例 (★: 8+8+4)

### ② デッキの準備

スターターデッキはあらかじめ必要なカードで構成されているのでそのまま使用できます。自分だけのデッキを構築したい場合は、追加でデッキを購入したり、過去に発売済みセットを使用してデッキを組む事が出来ます。構築ルールとしては: 40枚以内かつ同じアイテムカードが2枚以内に収まるようにデッキを準備します。アクションカードの枚数制限は特になし(2024年5月時点暫定)。

[3]

### ■ スターターデッキの構成【合計40枚】

【攻】12枚【移】10枚【守】5枚【補】5枚

【ITEM01】烈火の剣 2枚【ITEM02】暴風の靴 2枚【ITEM03】渦雷の槍 2枚【ITEM04】激流の籠手 2枚

### ■ スターターデッキ格納セット

CryptoHunter ver4 Starter Lite | CryptoHunter ver5 Starter Premium

### ■ 過去発売済みセット

CryptoHunter ver1 Regular | CryptoHunter ver2 Lite | CryptoHunter ver3 Collabo

これらのセットを所有している方は、是非活用して自分の最強なデッキを構築してください!

### ③ ドロー (手札補填)

#### ■ ★16 or ★20 パーティ同士の対戦の場合:

- 最初のターンで山札から**8枚**引く。
- 引き続き、ターン開始後毎山札から**2枚**ドロー。
- 手札上限数は**8枚**。

#### ■ ハンター1体同士の対戦の場合:

- 最初のターンで山札から**6枚**引く。
- 引き続き、ターン開始後毎山札から**2枚**ドロー。
- 手札上限数は**6枚**。

#### ■ 手札無しの際の+2枚ドロー:

- ターン開始時、ドロー前に手札が0枚の場合、**ドロー枚数が2枚増える、即ち4枚ドロー。**

#### ■ 手札→山札の循環:

- ドロー枚数によって手札の上限数を超える場合、手札で一時的に必要なカードを**山札の一番下に差し込んで**、ドローする事が出来る。
- 例: 手札7枚、上限8枚。手札から1枚を山札の一番下に差し込んで6枚まで減らしてから2枚ドロー。

### ④ 調整行為

#### ■ 調整行為時、下記行動を行う事が可能

- 【補】**でハンターの耐久値を回復させる。
- アイテムカード(装備型)**をハンターに装備。  
1回につきハンター1体に対し1枚のみ装備できる。  
(同時に装備2枚付けてはいけないが、次のターンの調整行為時2つ目の装備を付ける事が可能。)
- 調整行為に該当するハンタースキル**の発動。
- 調整行為に該当するアイテムカード(消費型)の使用。(スターターデッキの場合なし)

### ⑥ 作戦行為

#### ■ 作戦行為時、下記行動を行う事が可能。

- 尚、ハンター1体に付き、1ターンで出来る作戦行為は一回のみ。**
- 【攻】**で敵ハンターに対し**一般攻撃**を行う。
- 作戦行為に該当する**ハンタースキル**の発動。
- 作戦行為に該当する**アイテムカード(消費型)**の使用(スターターデッキの場合なし)
- **任意もしくは全ハンター作戦行為で行動終了時、ターンエンドとなる**

\*注: パーティ内、全ハンター揃って「調整▶移動▶作戦」の順でフェーズを進まないといけない。

例: ハンターAが移動した後ハンターBが装備装着、ハンターAが攻撃した後ハンターBが移動するなどはNG、必ず全ハンター揃ってフェーズを進むこと。

[3]

### ⑤ 移動行為

#### ■ 移動行為時、下記行動を行う事が可能。

- 尚、ハンター1体に付き、1ターンで出来る移動行為は一回のみ。**
- 【移】**でハンターの駒を移動させる。
- 移動行為に該当するハンタースキル**の発動。
- 移動行為に該当する**アイテムカード(消費型)**の使用。(スターターデッキの場合なし)
- 一回の移動中、通過済みマス**を再び踏むことは不可(例: 2マス移動時、1マス移動して1マス戻るのはNG)

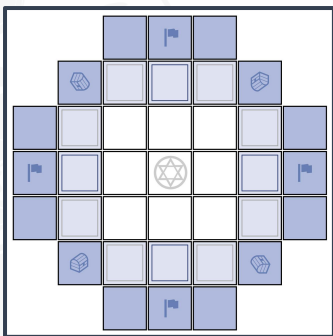
### ⑦ 防御行為

#### ■ 敵の作戦行為で自身のハンターが攻撃された場合、

- 自身は防御行為フェーズに入る。  
(即ちこちらの防御行為は敵のターンで発生する)
- 【守】**で敵ハンターの攻撃を防御する。
- 【移】**で敵ハンターの攻撃を回避する。
- 防御行為に該当するハンタースキル**の発動。
- 防御行為に該当するアイテムカード(消費型)**の使用。(スターターデッキの場合なし)

[4]

## ボードについて



### 【第一版】 OctagonStrategy | オクタゴンストラテジー

この紙の裏にボードが印刷してあり、クリアファイルなど、特に100円ショップで扱っている「**硬質カードケースA4**」に差し込んでお使いいただけるとすごく遊びやすいのでおすすめです！

また、特定のセット（Ver5 Starter Premium など）には、**30cm x 30cm の4つ折り硬質ボード**も格納されています。

今後ゲームの版数だけではなく、ボードも色んなバージョンを出す予定です。**公式サイトからA4サイズのPDFをダウンロード**出来るようにしますので、是非色んなボードを使ってゲームを楽しんでください！



### 【魔方陣】

このマスをおくしたままの状態、自分のターン開始時・ドローする前に、下記の有益効果を一つ選択して実行する事が出来る。

1. 次回山札からのドロー枚数が一枚増える
2. 捨札から好きなカードを1枚選び山札の一番下に差し込む(1枚循環)
3. パーティ内のハンター1体が耐久値1回復
4. パーティ内のハンター1体が1ダメージ分吸収出来る盾が付けられる
5. パーティ内のハンター1体が次の攻撃で敵に与えるダメージが1増加する、尚アイテムによる効果や拡散効果には適応しない。他のダメージ増加効果と加算可能。
6. パーティ内のハンター1体が次の移動で移動できるマス数が1増加する。他の移動能力増加効果と加算可能。
7. パーティ内のハンター1体が次の攻撃で射程距離が1増加する。他の射程増加効果と加算可能。しかし射程増加後の上限は4とし、4以上は増加できない。



### 【宝箱】

このマスをおくした瞬間、山札から即1枚ドローするか、捨札から好きなカードを1枚選び即山札の一番下に差し込む(1枚循環)事が出来る。

移動において「一回の移動の中、通過済みマスを再び踏むことは不可」のルールにより、1回の移動行為で宝箱から離れてそく戻って来ることは不可。



### 【旗】

旗は各プレイヤーのハンターの開始位置の3マスの真ん中に位置します。敵に占拠された場合はターン開始時ドロー枚数が1枚減る。同じく敵プレイヤーの旗を占拠している場合、敵がターン開始時ドロー枚数が1枚減る。

## 用語解説

### 【一般攻撃】

作戦行為において、スキルを使用せず、アクションカード[攻]で敵ハンターを攻撃する行為。一般攻撃で使える[攻]の数はステータスの★数に依存する。

### 【拡散効果】

ハンターの作戦行為スキルやアイテム効果などによって、複数の敵ハンターに対し攻撃を行う際に、第一標的以外の敵に対するダメージ効果は「**拡散効果**」または「**拡散攻撃**」である。

**例：**・一般攻撃時、最大射程以内の他の敵に【攻/移/守/補】を追加消費して拡散（消費x1）ダメージ発生。

- ・射程2以内任意3x3、計9マスの敵全員に拡散2ダメージ発生。
- ・射程3以内の敵またはマスに3ダメージ発生。対象から射程1以内の敵全員に拡散1ダメージ発生。

拡散効果のダメージは原則アイテム・特殊マス・増益効果等によってダメージ増加されない。

### 【循環】

手札または捨札からカードを山札の一番下に差し込む行為。ターン開始時手札充填する際に手札上限数を超える場合や、ハンターのスキルやボード上特殊マスの効果で発動する。

### 【ストック】

一部のハンターのスキルによって、自身または味方のハンターカードの側にアクションカードを設置できる。設置されたハンターがアクションを起こす際に手札だけではなく設置されたカードを使用できる。

### 【味方/敵/味方プレイヤー/敵プレイヤー】

**味方：**1プレイヤーが複数のハンターカード（例：ハンターA & ハンターB）を使ってゲームする時、ハンターAに対し、ハンターBは「味方」とする。

**味方プレイヤー：**4人プレイの時、対面にいる同じ陣営のプレイヤーは「味方プレイヤー」とする。また、味方プレイヤーが使っているハンターは「味方プレイヤーのハンター」とする。

**敵：**敵対のハンター。（敵プレイヤーが使用しているハンター）

**敵プレイヤー：**対戦相手プレイヤー。2人プレイ時は対面、4人プレイ時は左右。

### 【Basic Hunter | ベーシックハンター】

CryptoHunter Ver4 Starter Lite に格納している9体のハンター。スキル1個、NFTになっていない。

### 【Evolution Hunter | エボリューションハンター】

CryptoHunter Ver5 Starter Premium に格納している30体のハンター。スキル2個、各ハンターはNFTとしてETHチェーン上で管理されており、電子証明としてハンター所有者の権利を記録している。2024年7月時点で124体チェーン上にMintされており、約100体はデザイン済、約70体はカード化済。

### 【アイテムカード：装備型/消費型】

スターターデッキには装備型アイテム4種あり、調整段階でハンターに配置し強化する。消費型アイテムは特定のフェーズで使用可能、効果発揮後捨てる札へ移動する。カードバックなどで販売を行う。

### 【仮死状態 / 除外】

耐久値が0となり、「復活」するまでは身動きできない。**仮死状態**中駒はボード上に裏返して残しマスを占拠続ける。**仮死状態**のハンターを特定のスキルやアイテムでのみ復活可能。仮死状態となった2回目のターン開始時に復活できなかった場合は、駒をボード上から排除し**除外**となる。**除外**されたハンターはゲームに復帰できない。

## ポイントについて (HTT - Hunter Token)

- **CryptoHunter を遊んで、色々な景品をゲットしよう！**  
CryptoHunter は、ゲームを広めてくれる方達に対し還元します！

### ■ HTT (Hunter Token)

- CryptoHunter プロジェクトのコミュニティポイント
- CryptoHunterのイベントに参加する、CryptoHunterのボードゲーム遊ぶ・投稿する・人に教える・拡散する・イベント主催する等でHTTを獲得できます！
- HTTを使ってボードゲームやNFT\*と交換。

### ■ HTTの獲得方法

- 必ずハッシュタグ **#CryptoHunter** または **#クリハンバトル** 付けてX(旧Twitter)投稿！
- プレイ様子の撮影X投稿：10
- 他人に教える (インスタ)：30
- ボードゲーム購入(日本円)：30
- ジェネシスNFT購入(ETH)：300
- 重要告知Xポストのリポスト&引用：10
- イベント参加など：10-39
- 大会優勝/準優勝/出場：1000/300/100
- その他のプロモーション活動：都度決める (イベント手伝い、他のDAOで宣伝など)

### ■ TPWAVEの使い方

アカウント登録は  
tipwave.app  
詳細は X (@tipwave)  
をご覧ください



### ■ TPWAVE

- ノンキャストリアルウォレット
- ウォレットを持っていない人へNFTや暗号資産の送付が可能
- ガス代不要
- ウォレット作成はSNS\*連携のみ：3秒！ (ウォレット作成前に送付されたトークンも作成後高確認できます)

### ■ HTTで交換できるもの

- CryptoHunter Ver4：700
- CryptoHunter Ver5：1500
- ポケモン/ワンピースカードパック：100
- CryptoHunter Evolution Pack：100
- CryptoHunter Evolutoon (Genesis NFT)：5000

### ■ CryptoHunter が遊べる場所

- 各ボードゲームイベントのブース出展や試遊会
- 各Web3イベントの主催や出展
- 都内5店舗以上配置
  - PC de ボドゲ (東京 秋葉原)
  - Crypto Lounge GOX (東京 新宿)
  - WEB3 BAR PARTIE (東京 綾瀬)
  - Studio Bar Mo4ca (東京 四ツ谷)
  - CryptoBar P2P (東京 銀座)
- お店の事情で変動がありますので、詳細はHPまたはSNSでご確認ください

## NFT・ブロックチェーン技術の応用について

- **CryptoHunterは、日本初・NFT電子証明を導入したTCGボードゲーム！**
- **自分が考えた「オリジナルハンター」をカードにして遊べる！**
- **ブロックチェーン技術の仕組みで「みんなで作るゲーム」を実現！**

CryptoHunterの全キャラクター (Starter Lite の Basic Hunter 9体を除く) は**NFT(非代替性トークン)**としてブロックチェーン上に存在し、偽造不可/透明性が担保された電子データで、**ハンター設計権利の電子証明**として機能しています。NFT(一番左の Ordermade Ticket)をご購入の上、貴方が希望するハンターの外観とデザインをヒアリングした上でデザイナーが作成し、NFTの絵柄が確定します (真ん中)。更に貴方がオーダーメイドしたハンターがゲームでの戦い方もヒアリングした上でステータスとスキルを議論しながら確定し、最終的に次の製造サイクル以降で該当ハンターがハンターカード実物としてボードゲーム内に格納されます。



NFT  
(Ordermade Ticket / before Revealed)



NFT  
(Revealed NFT)



Trading Card  
(Hunter Card in the Game)

### 【具体的なオーダーメイド手順】

1. CryptoHunter Evolution から Ordermade Ticket を購入 (0.1ETH~)
2. Hunter's Guild Discord 加入、ロール獲得後、どのようなハンターを作りたいかヒアリングしつつ創作する。
3. ハンターをリビール (Ticket から具体的なキャラクターへ変わる)
4. ハンターカードと一緒に作る (ステータス・スキルなど)
5. 次回以降で該当ハンターカードは登場する

## 各URL一覧

プロジェクト紹介、全カード情報及び詳細なルール、ゲームやNFTの購入などは公式サイト(cryptohunter.jp)をご覧ください。YouTubeでは遊び方などを分かりやすく解説しており、X(旧Twitter)やDiscordではイベント情報などの告知もしています。特にCryptoHunterをもっと遊びたい、一緒にCryptoHunterを作って行きたい方は、X(旧Twitter)のフォローとDiscordの加入をお願いします！



公式サイト



YouTube



Discord



X(旧Twitter)



LINE公式



ゲームの購入

