

用語解説

「GP」

ギルドポイントです。ゲームに勝つために必要です。合計2000ポイント以上獲得すると勝ちです。

「討伐」

ハンターカードかギルドモンスターカードでターゲットモンスターカードを倒すことです。

「報酬」

ターゲットモンスターカードを討伐したとき、あなたはターゲットモンスターカードの報酬に書いてある数、山札からカードを引き、手札に加えます。

「狩り」

狩りフェイズでターゲットモンスターカードを狩ることです。

「シャッフル」

カードの順番が無作為になるようにカードの束を切り直すことです。

「コスト」

そのカードを使用するために必要なもの(条件や素材など)です。

素材の名称



つめ みどり
: 爪 (緑)



こうかく き
: 甲殻 (黄)



かわ き
: 皮 (黄)



むし あか
: 虫 (赤)



ほうぎょくむらさき
: 宝玉 (紫)



うろこ き
: 鱗 (黄)



かに き
: 蟹 (黄)



ふくろ あか
: 袋 (赤)



てんりん あか
: 天鱗 (赤)



遊び方マニュアル

制作クレジット

ゲーム開発	有限会社 遊宝洞
イラストレーション	株式会社 工画堂スタジオ
デザイン	株式会社 工画堂スタジオ
	株式会社 ビラコチャ
制作・発売	株式会社 カプコン

©CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED.



目次

ゲーム概要 勝利条件	3
カードの種類	
ハンターカード	4
ギルドモンスターカード	5
ターゲットモンスターカード	6
イベントカード	7
クエストカード	8
オトモアイルーカード	9
プレイシート	10
デッキとサブデッキ	12
ゲームの準備	13
ゲームの流れ	14
①支給フェイズ ②-1準備フェイズ	15
②-2準備フェイズの詳細	16
③狩りフェイズ	18
④準備フェイズ ⑤終了フェイズ	22
ハンターカードについて	23
ギルドモンスターカードについて	24
ターゲットモンスターカードについて	25
イベントカードについて	26
オトモアイルーカードについて クエストカードについて	27
カードの特殊能力について	28
デッキ構築のアドバイス	29
FAQ	30

ゲーム概要

この「モンスターハンター ハンティングカード(MH HC)」はモンスターハンターの世界観を再現した2人対戦するトレーディングカードゲームです。

モンスターを狩りまくって、ハンターを強化!

次々とクエストをクリアしてギルドポイントを獲得していきましょう。また、ある条件を満たすことでモンスターを味方にして一緒に狩りを行うこともできます。

勝利条件

相手より先にギルドポイント(GP)を2000ポイント以上獲得する。



カードの種類

MH HCには次の6種類のカードがあります。

ハンターカード



ターゲットモンスターを狩ることができるカードです。

- ① **カードタイトル** このカードの名前です。
- ② **パワー** このカードの強さです。
- ③ **ランク** このカードのランクです。
- ④ **武器系統** このカードが身につけている武器の系統です。
- ⑤ **派生元** このカードをキャンプに出すために必要な武器系統です。派生元がない場合もあります。
- ⑥ **必要素材** このカードをキャンプに出すために必要な素材です。必要素材が「0」のハンターカードもあります。
- ⑦ **防具** このカードが身につけている防具です。
- ⑧ **テキスト** このカードの能力です。能力がない場合もあります。

ギルドモンスターカード



ハンターと一緒にターゲットモンスターを狩ることができる強力なカードです。

- ① **カードタイトル** このカードの名前です。「※」はギルドと読みます。
- ② **パワー** このカードの強さです。
- ③ **ランク** このカードのランクです。
- ④ **必要防具** このカードをキャンプに出すために必要な防具です。
- ⑤ **テキスト** このカードの能力です。能力がない場合もあります。

ターゲットモンスターカード



狩りの対象となるカードです。

- ① **カードタイトル** このカードの名前です。
- ② **パワー** このカードの強さです。
- ③ **ランク** このカードのランクです。
- ④ **報酬** このカードを討伐したときに獲得できる報酬です。報酬が「0」のターゲットモンスターカードもあります。
- ⑤ **素材** このカードを討伐したときに獲得できる素材です。
- ⑥ **テキスト** このカードの能力です。能力がない場合もあります。

イベントカード



1度だけ能力を使用できる、強力なカードです。

- ① **カードタイトル** このカードの名前です。
- ② **必要素材** このカードのイベント能力を使用するために必要な素材です。必要素材が「0」のイベントカードもあります。
- ③ **テキスト** このカードの能力です。

クエストカード



条件を満たすと、表向きにしてGPを獲得することができるカードです。

- ① **カードタイトル** このカードの名前です。
- ② **GP** 表向きにすることで獲得できるGPです。
- ③ **テキスト** 条件と条件を満たして表向きにすることで使用するこのカードの能力です。能力がない場合もあります。

オトモアイルーカード



表向きのクエストカードの数だけプレイヤーを助けてくれるお助けカードです。

- ① **カードタイトル** このカードの名前です。
- ② **必要素材** このカードのオトモアイルー能力を使用するために必要な素材です。必要素材が「0」のオトモアイルーカードもあります。
- ③ **テキスト** このカードの能力です。

プレイシート



自分のプレイシート

デッキとサブデッキ

デッキは以下のルールに従って、好きなカードを自由に組み合わせることで作ることができます。

- ・デッキの枚数は40枚
- ・同じカードタイトルのカードは4枚まで
- ・ハンターカード、ギルドモンスターカード、ターゲットモンスターカード、イベントカードのみを使用する
- ・必要素材が「0」のハンターカードを2枚以上使用する

サブデッキは以下のルールに従って、好きなカードを自由に組み合わせて作ることができます。

- ・サブデッキの枚数は10枚
- ・同じカードタイトルのカードは4枚まで
- ・クレストカードのGPの合計は2000ポイント以上にする
- ・オトモアイルーカード、クレストカードのみを使用する

ゲームの準備

ゲームを始める前にあなたが使用するデッキとサブデッキを準備し、1～7を順に行います。

1. デッキから必要素材が「0」のハンターカードを2枚選び、キャンプに裏向きで出します。
2. 残りのデッキをよくシャッフルし、裏向きで所定の場所に置き、これを山札にします。
3. サブデッキを裏向きで所定の場所に置きます。
4. じゃんけんをして勝ったプレイヤーが先攻、後攻を決定します。
5. 山札から初期手札として、カードを6枚引きます。
6. 手札が気に入らない場合、1回だけ引き直しをすることができます。引き直す場合、手札をすべて山札に戻してよくシャッフルしてから、新しくカードを6枚引きます。
7. お互いのプレイヤーが準備できたら、ハンターカードを表向きにしてゲームを始めます。

ゲーム中は以下のことに注意しましょう

- ・山札の表を見て内容を確認することはできません。
- ・あなたの手札はあなたが表を見て内容を確認することができます。ただし、相手にあなたの手札の内容がわからないようにしましょう。
- ・あなたの裏向きで置いているサブデッキはあなたが、いつでも表を見て内容を確認することができます。ただし、相手にあなたの裏向きで置いているサブデッキの内容がわからないようにしましょう。
- ・捨て場のカードの表を見て内容を確認することができます。
- ・「捨てる」と書いてある場合は、捨て場にカードを置くという意味です。

ゲームの流れ

ゲームはお互いのプレイヤーがターンを交互に繰り返すことで進行します。1つのターンは5つのフェイズで構成されます。

ゲームの準備

先攻プレイヤーのターン

① 支給フェイズ



② 準備フェイズ



③ 狩りフェイズ



④ 準備フェイズ



⑤ 終了フェイズ



後攻プレイヤーのターンへ

・どちらかのプレイヤーが勝利条件を達成したら、その時点でゲーム終了となります。

① 支給フェイズ

支給フェイズでは、以下の1～2を順番に行います。2が終わると、次の「②準備フェイズ」に進みます。

1. あなたのキャンプにある横向きのハンターとギルドモンスターをすべて縦向きにします。
2. あなたの山札からカードを1枚引き、手札に加えます。

- ・先攻プレイヤーの第1ターンのみ支給フェイズは行わず、「②準備フェイズ」からスタートします。
- ・ゲームの途中で山札が0枚になった場合、すぐに捨場にあるすべてのカードをよくシャッフルし、これを新しい山札にします。

②-1 準備フェイズ

準備フェイズでは、以下の1～5を可能なら好きな順番で好きなだけ行うことができます。行いたいことをすべて行った後、次の「③狩りフェイズ」に進みます。

1. ハンターカードをキャンプに出す
2. ギルドモンスターカードをキャンプに出す
3. イベントカードを使用する
4. カードを準備ゾーンに出す
5. キャンプが準備ゾーンにあるカードを捨てる

- ・カードを捨てるときは、捨場に表向きで置きます。

②-2 準備フェイズの詳細

1 ハンターカードをキャンプに出す

あなたの手札が準備ゾーンにあるハンターカードを1枚選び、あなたのキャンプに表向きの縦向きで出すことができます。ただし、必要素材のあるハンターカードは、キャンプに出す際に必要素材に書いてある素材と派生元に書いてある武器系統のハンターカードを、それぞれあなたの素材置場とキャンプから捨場に捨てなければなりません。

2 ギルドモンスターカードをキャンプに出す

あなたの手札が準備ゾーンにあるギルドモンスターカードを1枚選び、あなたのキャンプに表向きの縦向きで出すことができます。ただし、そのギルドモンスターカードに書いてある必要防具と同じ防具のハンターカードが、あなたのキャンプになければなりません。

- ・ キャンプにはハンターカードとギルドモンスターカードを合計で4マスまで出すことができます。ハンターカードは1マス、ギルドモンスターカードは2マスとして扱います。
- ・ キャンプにすでに4マスのカードがある場合には、必要素材のあるハンターカードだけをキャンプに出すことができます。それ以外のカードは、5を行いキャンプにあるカードを捨場に捨ててからでなければ出すことはできません。
(ギルドモンスターカードを出す場合、まず、2マス以上の空きをキャンプに作らなければなりません)
- ・ 準備ゾーンにあるハンターカードやギルドモンスターカードは、それが表向き、裏向きに関係なくキャンプに表向きで出すことができます。

3 イベントカードを使用する

あなたの手札にあるイベントカードを1枚選び、使用することができます。ただし、必要素材のあるイベントカードは、使用する際に必要素材に書いてある素材をあなたの素材置場から捨場に捨てなければなりません。

使用するイベントカードはあなたの準備ゾーンに表向きで出します。使用したイベントカードはそのターンの終了フェイズに捨場に捨てます。

4 カードを準備ゾーンに出す

あなたの手札にあるカードを1枚選び、あなたの準備ゾーンに表向きか裏向きで出すことができます。ただし、イベントカードだけはこの方法で表向きで準備ゾーンに出すことはできません。

- ・ 準備ゾーンにはカードを5枚まで出すことができます。
- ・ 準備ゾーンに5枚のカードがある場合には、準備ゾーンのカードを4枚以下にしてからでなければ、3や4を行うことはできません。
- ・ ゲーム中、準備ゾーンのカードの位置を入れ替えることはできません。
- ・ ゲーム中、あなたの裏向きで置いている準備ゾーンのカードは、あなただけがいつでも表を見て内容を確認できます。ただし、相手にあなたの裏向きで置いている準備ゾーンのカードの内容がわからないようにしましょう。

5 キャンプが準備ゾーンにあるカードを捨場に捨てる

あなたのキャンプが準備ゾーンにあるカードを1枚選び、あなたの捨場に捨てるすることができます。ただし、準備ゾーンにある表向きのイベントカードだけはこの方法で捨場に捨てることはできません。