

# 人生ゲーム MOVE! ムーブ

## 遊び方説明書 2人~6人用 対象年齢6才以上

この度は、タカラトミー「人生ゲーム MOVE!」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。

●家・自動車コマ・旗・ピン類など小部品があります。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。

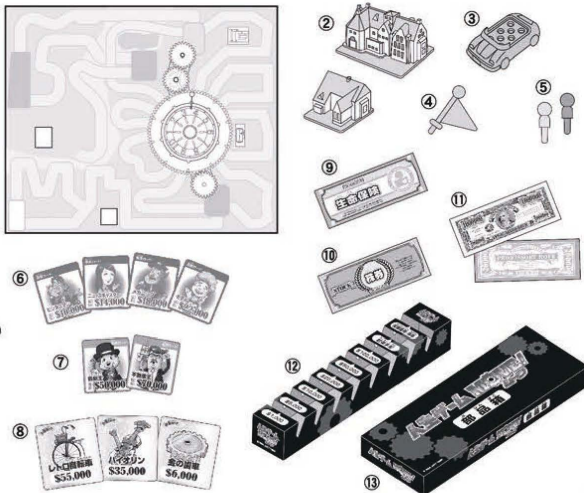
### 注意(ちゅうい)

●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歳未満のお子様の手の届かないところに保管してください。

＜使用上の注意＞  
●遊ぶ前に付属の「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、開封後はすぐに捨ててください。

### ●このゲームにはっているもの●

- ① ルーレット&車付きゲーム盤…1枚
- ② 家…2個(ゲーム盤についているもの以外)
- ③ 自動車コマ…6個(6色 各1個)
- ④ 旗…6本(6色 各1本)
- ⑤ 人物ピン…72本(水色36本・ピンク36本)
- ⑥ 職業カード…12枚(ビジネスマン×6枚、気象予報士、ニュースキャスター、医者、メカニック、アスリート、モデル)
- ⑦ 転職カード…8枚(投資家、投資王、喜劇俳優、喜劇王、カジノ王、ホテル王、不動産王、石油王)
- ⑧ お宝カード…12枚(知恵の輪、金の歯車、懐中時計、パイオリン、超VRメガネ、ホバーボード、レトロ自転車、鎧冑、銀の皿、金のフタ、謎の寶石、からくり人形)
- ⑨ 保険証券…24枚(自動車保険、生命保険、火災保険…各8枚)
- ⑩ 株券…30枚
- ⑪ お金(ドル紙幣)…1セット(1,000・5,000・10,000・20,000・50,000・100,000…約束手形)
- ⑫ お札立て…1個 ⑬ 部品箱…1個
- 遊び方説明書(本書)…1冊



## ゲームの流れ

**1** 自分の自動車コマを決め、人物ピンを1本乗せて「スタート」に置きます。ジャンケンでゲーム中にお金の出し入れを行う銀行役を1人決め、各プレイヤーに\$5,000ずつ配ります。全員一度ずつルーレットをまわします。一番大きな数字を出したプレイヤーは、その数だけ「天気ギヤ」をまわし、そのプレイヤーから時計回りの順番でゲームを進めます。

**2** 自分の番になったら、ルーレットをまわします。

**3** 出た数だけ自動車コマを進めます。

**4** 止まったマスの指示に従います。(※ **2 3 4** を繰り返します。)

### 転職・ランクアップ・転職

P.5 ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿ ㏁ ㏂ ㏃ ㏄ ㏅ ㏆ ㏇ ㏈ ㏉ ㏊ ㏋ ㏌ ㏍ ㏎ ㏏ ㏐ ㏑ ㏒ ㏓ ㏔ ㏕ ㏖ ㏗ ㏘ ㏙ ㏚ ㏛ ㏜ ㏝ ㏞ ㏟ ㏠ ㏡ ㏢ ㏣ ㏤ ㏥ ㏦ ㏧ ㏨ ㏩ ㏪ ㏫ ㏬ ㏭ ㏮ ㏯ ㏰ ㏱ ㏲ ㏳ ㏴ ㏵ ㏶ ㏷ ㏸ ㏹ ㏺ ㏻ ㏼ ㏽ ㏾ ㏿ 㐀 㐁 㐂 㐃 㐄 㐅 㐆 㐇 㐈 㐉 㐊 㐋 㐌 㐍 㐎 㐏 㐐 㐑 㐒 㐓 㐔 㐕 㐖 㐗 㐘 㐙 㐚 㐛 㐜 㐝 㐞 㐟 㐠 㐡 㐢 㐣 㐤 㐥 㐦 㐧 㐨 㐩 㐪 㐫 㐬 㐭 㐮 㐯 㐰 㐱 㐲 㐳 㐴 㐵 㐶 㐷 㐸 㐹 㐺 㐻 㐼 㐽 㐾 㐿 㑀 㑁 㑂 㑃 㑄 㑅 㑆 㑇 㑈 㑉 㑊 㑋 㑌 㑍 㑎 㑏 㑐 㑑 㑒 㑓 㑔 㑕 㑖 㑗 㑘 㑙 㑚 㑛 㑜 㑝 㑞 㑟 㑠 㑡 㑢 㑣 㑤 㑥 㑦 㑧 㑨 㑩 㑪 㑫 㑬 㑭 㑮 㑯 㑰 㑱 㑲 㑳 㑴 㑵 㑶 㑷 㑸 㑹 㑺 㑻 㑼 㑽 㑾 㑿 㒀 㒁 㒂 㒃 㒄 㒅 㒆 㒇 㒈 㒉 㒊 㒋 㒌 㒍 㒎 㒏 㒐 㒑 㒒 㒓 㒔 㒕 㒖 㒗 㒘 㒙 㒚 㒛 㒜 㒝 㒞 㒟 㒠 㒡 㒢 㒣 㒤 㒥 㒦 㒧 㒨 㒩 㒪 㒫 㒬 㒭 㒮 㒯 㒰 㒱 㒲 㒳 㒴 㒵 㒶 㒷 㒸 㒹 㒺 㒻 㒼 㒽 㒾 㒿 㓀 㓁 㓂 㓃 㓄 㓅 㓆 㓇 㓈 㓉 㓊 㓋 㓌 㓍 㓎 㓏 㓐 㓑 㓒 㓓 㓔 㓕 㓖 㓗 㓘 㓙 㓚 㓛 㓜 㓝 㓞 㓟 㓠 㓡 㓢 㓣 㓤 㓥 㓦 㓧 㓨 㓩 㓪 㓫 㓬 㓭 㓮 㓯 㓰 㓱 㓲 㓳 㓴 㓵 㓶 㓷 㓸 㓹 㓺 㓻 㓼 㓽 㓾 㓿 㔀 㔁 㔂 㔃 㔄 㔅 㔆 㔇 㔈 㔉 㔊 㔋 㔌 㔍 㔎 㔏 㔐 㔑 㔒 㔓 㔔 㔕 㔖 㔗 㔘 㔙 㔚 㔛 㔜 㔝 㔞 㔟 㔠 㔡 㔢 㔣 㔤 㔥 㔦 㔧 㔨 㔩 㔪 㔫 㔬 㔭 㔮 㔯 㔰 㔱 㔲 㔳 㔴 㔵 㔶 㔷 㔸 㔹 㔺 㔻 㔼 㔽 㔾 㔿 㕀 㕁 㕂 㕃 㕄 㕅 㕆 㕇 㕈 㕉 㕊 㕋 㕌 㕍 㕎 㕏 㕐 㕑 㕒 㕓 㕔 㕕 㕖 㕗 㕘 㕙 㕚 㕛 㕜 㕝 㕞 㕟 㕠 㕡 㕢 㕣 㕤 㕥 㕦 㕧 㕨 㕩 㕪 㕫 㕬 㕭 㕮 㕯 㕰 㕱 㕲 㕳 㕴 㕵 㕶 㕷 㕸 㕹 㕺 㕻 㕼 㕽 㕾 㕿 㖀 㖁 㖂 㖃 㖄 㖅 㖆 㖇 㖈 㖉 㖊 㖋 㖌 㖍 㖎 㖏 㖐 㖑 㖒 㖓 㖔 㖕 㖖 㖗 㖘 㖙 㖚 㖛 㖜 㖝 㖞 㖟 㖠 㖡 㖢 㖣 㖤 㖥 㖦 㖧 㖨 㖩 㖪 㖫 㖬 㖭 㖮 㖯 㖰 㖱 㖲 㖳 㖴 㖵 㖶 㖷 㖸 㖹 㖺 㖻 㖼 㖽 㖾 㖿 㗀 㗁 㗂 㗃 㗄 㗅 㗆 㗇 㗈 㗉 㗊 㗋 㗌 㗍 㗎 㗏 㗐 㗑 㗒 㗓 㗔 㗕 㗖 㗗 㗘 㗙 㗚 㗛 㗜 㗝 㗞 㗟 㗠 㗡 㗢 㗣 㗤 㗥 㗦 㗧 㗨 㗩 㗪 㗫 㗬 㗭 㗮 㗯 㗰 㗱 㗲 㗳 㗴 㗵 㗶 㗷 㗸 㗹 㗺 㗻 㗼 㗽 㗾 㗿 㘀 㘁 㘂 㘃 㘄 㘅 㘆 㘇 㘈 㘉 㘊 㘋 㘌 㘍 㘎 㘏 㘐 㘑 㘒 㘓 㘔 㘕 㘖 㘗 㘘 㘙 㘚 㘛 㘜 㘝 㘞 㘟 㘠 㘡 㘢 㘣 㘤 㘥 㘦 㘧 㘨 㘩 㘪 㘫 㘬 㘭 㘮 㘯 㘰 㘱 㘲 㘳 㘴 㘵 㘶 㘷 㘸 㘹 㘺 㘻 㘼 㘽 㘾 㘿 㙀 㙁 㙂 㙃 㙄 㙅 㙆 㙇 㙈 㙉 㙊 㙋 㙌 㙍 㙎 㙏 㙐 㙑 㙒 㙓 㙔 㙕 㙖 㙗 㙘 㙙 㙚 㙛 㙜 㙝 㙞 㙟 㙠 㙡 㙢 㙣 㙤 㙥 㙦 㙧 㙨 㙩 㙪 㙫 㙬 㙭 㙮 㙯 㙰 㙱 㙲 㙳 㙴 㙵 㙶 㙷 㙸 㙹 㙺 㙻 㙼 㙽 㙾 㙿 㚀 㚁 㚂 㚃 㚄 㚅 㚆 㚇 㚈 㚉 㚊 㚋 㚌 㚍 㚎 㚏 㚐 㚑 㚒 㚓 㚔 㚕 㚖 㚗 㚘 㚙 㚚 㚛 㚜 㚝 㚞 㚟 㚠 㚡 㚢 㚣 㚤 㚥 㚦 㚧 㚨 㚩 㚪 㚫 㚬 㚭 㚮 㚯 㚰 㚱 㚲 㚳 㚴 㚵 㚶 㚷 㚸 㚹 㚺 㚻 㚼 㚽 㚾 㚿 㜀 㜁 㜂 㜃 㜄 㜅 㜆 㜇 㜈 㜉 㜊 㜋 㜌 㜍 㜎 㜏 㜐 㜑 㜒 㜓 㜔 㜕 㜖 㜗 㜘 㜙 㜚 㜛 㜜 㜝 㜞 㜟 㜠 㜡 㜢 㜣 㜤 㜥 㜦 㜧 㜨 㜩 㜪 㜫 㜬 㜭 㜮 㜯 㜰 㜱 㜲 㜳 㜴 㜵 㜶 㜷 㜸 㜹 㜺 㜻 㜼 㜽 㜾 㜿 㝀 㝁 㝂 㝃 㝄 㝅 㝆 㝇 㝈 㝉 㝊 㝋 㝌 㝍 㝎 㝏 㝐 㝑 㝒 㝓 㝔 㝕 㝖 㝗 㝘 㝙 㝚 㝛 㝜 㝝 㝞 㝟 㝠 㝡 㝢 㝣 㝤 㝥 㝦 㝧 㝨 㝩 㝪 㝫 㝬 㝭 㝮 㝯 㝰 㝱 㝲 㝳 㝴 㝵 㝶 㝷 㝸 㝹 㝺 㝻 㝼 㝽 㝾 㝿 㞀 㞁 㞂 㞃 㞄 㞅 㞆 㞇 㞈 㞉 㞊 㞋 㞌 㞍 㞎 㞏 㞐 㞑 㞒 㞓 㞔 㞕 㞖 㞗 㞘 㞙 㞚 㞛 㞜 㞝 㞞 㞟 㞠 㞡 㞢 㞣 㞤 㞥 㞦 㞧 㞨 㞩 㞪 㞫 㞬 㞭 㞮 㞯 㞰 㞱 㞲 㞳 㞴 㞵 㞶 㞷 㞸 㞹 㞺 㞻 㞼 㞽 㞾 㞿 㟀 㟁 㟂 㟃 㟄 㟅 㟆 㟇 㟈 㟉 㟊 㟋 㟌 㟍 㟎 㟏 㟐 㟑 㟒 㟓 㟔 㟕 㟖 㟗 㟘 㟙 㟚 㟛 㟜 㟝 㟞 㟟 㟠 㟡 㟢 㟣 㟤 㟥 㟦 㟧 㟨 㟩 㟪 㟫 㟬 㟭 㟮 㟯 㟰 㟱 㟲 㟳 㟴 㟵 㟶 㟷 㟸 㟹 㟺 㟻 㟼 㟽 㟾 㟿 㠀 㠁 㠂 㠃 㠄 㠅 㠆 㠇 㠈 㠉 㠊 㠋 㠌 㠍 㠎 㠏 㠐 㠑 㠒 㠓 㠔 㠕 㠖 㠗 㠘 㠙 㠚 㠛 㠜 㠝 㠞 㠟 㠠 㠡 㠢 㠣 㠤 㠥 㠦 㠧 㠨 㠩 㠪 㠫 㠬 㠭 㠮 㠯 㠰 㠱 㠲 㠳 㠴 㠵 㠶 㠷 㠸 㠹 㠺 㠻 㠼 㠽 㠾 㠿 㡀 㡁 㡂 㡃 㡄 㡅 㡆 㡇 㡈 㡉 㡊 㡋 㡌 㡍 㡎 㡏 㡐 㡑 㡒 㡓 㡔 㡕 㡖 㡗 㡘 㡙 㡚 㡛 㡜 㡝 㡞 㡟 㡠 㡡 㡢 㡣 㡤 㡥 㡦 㡧 㡨 㡩 㡪 㡫 㡬 㡭 㡮 㡯 㡰 㡱 㡲 㡳 㡴 㡵 㡶 㡷 㡸 㡹 㡺 㡻 㡼 㡽 㡾 㡿 㢀 㢁 㢂 㢃 㢄 㢅 㢆 㢇 㢈 㢉 㢊 㢋 㢌 㢍 㢎 㢏 㢐 㢑 㢒 㢓 㢔 㢕 㢖 㢗 㢘 㢙 㢚 㢛 㢜 㢝 㢞 㢟 㢠 㢡 㢢 㢣 㢤 㢥 㢦 㢧 㢨 㢩 㢪 㢫 㢬 㢭 㢮 㢯 㢰 㢱 㢲 㢳 㢴 㢵 㢶 㢷 㢸 㢹 㢺 㢻 㢼 㢽 㢾 㢿 㣀 㣁 㣂 㣃 㣄 㣅 㣆 㣇 㣈 㣉 㣊 㣋 㣌 㣍 㣎 㣏 㣐 㣑 㣒 㣓 㣔 㣕 㣖 㣗 㣘 㣙 㣚 㣛 㣜 㣝 㣞 㣟 㣠 㣡 㣢 㣣 㣤 㣥 㣦 㣧 㣨 㣩 㣪 㣫 㣬 㣭 㣮 㣯 㣰 㣱 㣲 㣳 㣴 㣵 㣶 㣷 㣸 㣹 㣺 㣻 㣼 㣽 㣾 㣿 㤀 㤁 㤂 㤃 㤄 㤅 㤆 㤇 㤈 㤉 㤊 㤋 㤌 㤍 㤎 㤏 㤐 㤑 㤒 㤓 㤔 㤕 㤖 㤗 㤘 㤙 㤚 㤛 㤜 㤝 㤞 㤟 㤠 㤡 㤢 㤣 㤤 㤥 㤦 㤧 㤨 㤩 㤪 㤫 㤬 㤭 㤮 㤯 㤰 㤱 㤲 㤳 㤴 㤵 㤶 㤷 㤸 㤹 㤺 㤻 㤼 㤽 㤾 㤿 㥀 㥁 㥂 㥃 㥄 㥅 㥆 㥇 㥈 㥉 㥊 㥋 㥌 㥍 㥎 㥏 㥐 㥑 㥒 㥓 㥔 㥕 㥖 㥗 㥘 㥙 㥚 㥛 㥜 㥝 㥞 㥟 㥠 㥡 㥢 㥣 㥤 㥥 㥦 㥧 㥨 㥩 㥪 㥫 㥬 㥭 㥮 㥯 㥰 㥱 㥲 㥳 㥴 㥵 㥶 㥷 㥸 㥹 㥺 㥻 㥼 㥽 㥾 㥿 㦀 㦁 㦂 㦃 㦄 㦅 㦆 㦇 㦈 㦉 㦊 㦋 㦌 㦍 㦎 㦏 㦐 㦑 㦒 㦓 㦔 㦕 㦖 㦗 㦘 㦙 㦚 㦛 㦜 㦝 㦞 㦟 㦠 㦡 㦢 㦣 㦤 㦥 㦦 㦧 㦨 㦩 㦪 㦫 㦬 㦭 㦮 㦯 㦰 㦱 㦲 㦳 㦴 㦵 㦶 㦷 㦸 㦹 㦺 㦻 㦼 㦽 㦾 㦿 㧀 㧁 㧂 㧃 㧄 㧅 㧆 㧇 㧈 㧉 㧊 㧋 㧌 㧍 㧎 㧏 㧐 㧑 㧒 㧓 㧔 㧕 㧖 㧗 㧘 㧙 㧚 㧛 㧜 㧝 㧞 㧟 㧠 㧡 㧢 㧣 㧤 㧥 㧦 㧧 㧨 㧩 㧪 㧫 㧬 㧭 㧮 㧯 㧰 㧱 㧲 㧳 㧴 㧵 㧶 㧷 㧸 㧹 㧺 㧻 㧼 㧽 㧾 㧿 㨀 㨁 㨂 㨃 㨄 㨅 㨆 㨇 㨈 㨉 㨊 㨋 㨌 㨍 㨎 㨏 㨐 㨑 㨒 㨓 㨔 㨕 㨖 㨗 㨘 㨙 㨚 㨛 㨜 㨝 㨞 㨟 㨠 㨡 㨢 㨣 㨤 㨥 㨦 㨧 㨨 㨩 㨪 㨫 㨬 㨭 㨮 㨯 㨰 㨱 㨲 㨳 㨴 㨵 㨶 㨷 㨸 㨹 㨺 㨻 㨼 㨽 㨾 㨿 㩀 㩁 㩂 㩃 㩄 㩅 㩆 㩇 㩈 㩉 㩊 㩋 㩌 㩍 㩎 㩏 㩐 㩑 㩒 㩓 㩔 㩕 㩖 㩗 㩘 㩙 㩚 㩛 㩜 㩝 㩞 㩟 㩠 㩡 㩢 㩣 㩤 㩥 㩦 㩧 㩨 㩩 㩪 㩫 㩬 㩭 㩮 㩯 㩰 㩱 㩲 㩳 㩴 㩵 㩶 㩷 㩸 㩹 㩺 㩻 㩼 㩽 㩾 㩿 㪀 㪁 㪂 㪃 㪄 㪅 㪆 㪇 㪈 㪉 㪊 㪋 㪌 㪍 㪎 㪏 㪐 㪑 㪒 㪓 㪔 㪕 㪖 㪗 㪘 㪙 㪚 㪛 㪜 㪝 㪞 㪟 㪠 㪡 㪢 㪣 㪤 㪥 㪦 㪧 㪨 㪩 㪪 㪫 㪬 㪭 㪮 㪯 㪰 㪱 㪲 㪳 㪴 㪵 㪶 㪷 㪸 㪹 㪺 㪻 㪼 㪽 㪾 㪿 㫀 㫁 㫂 㫃 㫄 㫅 㫆 㫇 㫈 㫉 㫊 㫋 㫌 㫍 㫎 㫏 㫐 㫑 㫒 㫓 㫔 㫕 㫖 㫗 㫘 㫙 㫚 㫛 㫜 㫝 㫞 㫟 㫠 㫡 㫢 㫣 㫤 㫥 㫦 㫧 㫨 㫩 㫪 㫫 㫬 㫭 㫮 㫯 㫰 㫱 㫲 㫳 㫴 㫵 㫶 㫷 㫸 㫹 㫺 㫻 㫼 㫽 㫾 㫿 㬀 㬁 㬂 㬃 㬄 㬅 㬆 㬇 㬈 㬉 㬊 㬋 㬌 㬍 㬎 㬏 㬐 㬑 㬒 㬓 㬔 㬕 㬖 㬗 㬘 㬙 㬚 㬛 㬜 㬝 㬞 㬟 㬠 㬡 㬢 㬣 㬤 㬥 㬦 㬧 㬨 㬩 㬪 㬫 㬬 㬭 㬮 㬯 㬰 㬱 㬲 㬳 㬴 㬵 㬶 㬷 㬸 㬹 㬺 㬻 㬼 㬽 㬾 㬿 㭀 㭁 㭂 㭃 㭄 㭅 㭆 㭇 㭈 㭉 㭊 㭋 㭌 㭍 㭎 㭏 㭐 㭑 㭒 㭓 㭔 㭕 㭖 㭗 㭘 㭙 㭚 㭛 㭜 㭝 㭞 㭟 㭠 㭡 㭢 㭣 㭤 㭥 㭦 㭧 㭨 㭩 㭪 㭫 㭬 㭭 㭮 㭯 㭰 㭱 㭲 㭳 㭴 㭵 㭶 㭷 㭸 㭹 㭺 㭻 㭼 㭽 㭾 㭿 㮀 㮁 㮂 㮃 㮄 㮅 㮆 㮇 㮈 㮉 㮊 㮋 㮌 㮍 㮎 㮏 㮐 㮑 㮒 㮓 㮔 㮕 㮖 㮗 㮘 㮙 㮚 㮛 㮜 㮝 㮞 㮟 㮠 㮡 㮢 㮣 㮤 㮥 㮦 㮧 㮨 㮩 㮪 㮫 㮬 㮭 㮮 㮯 㮰 㮱 㮲 㮳 㮴 㮵 㮶 㮷 㮸 㮹 㮺 㮻 㮼 㮽 㮾 㮿 㯀 㯁 㯂 㯃 㯄 㯅 㯆 㯇 㯈 㯉 㯊 㯋 㯌 㯍 㯎 㯏 㯐 㯑 㯒 㯓 㯔 㯕 㯖 㯗 㯘 㯙 㯚 㯛 㯜 㯝 㯞 㯟 㯠 㯡 㯢 㯣 㯤 㯥 㯦 㯧 㯨 㯩 㯪 㯫 㯬 㯭 㯮 㯯 㯰 㯱 㯲 㯳 㯴 㯵 㯶 㯷 㯸 㯹 㯺 㯻 㯼 㯽 㯾 㯿 㰀 㰁 㰂 㰃 㰄 㰅 㰆 㰇 㰈 㰉 㰊 㰋 㰌 㰍 㰎 㰏 㰐 㰑 㰒 㰓 㰔 㰕 㰖 㰗 㰘 㰙 㰚 㰛 㰜 㰝 㰞 㰟 㰠 㰡 㰢 㰣 㰤 㰥 㰦 㰧 㰨 㰩 㰪 㰫 㰬 㰭 㰮 㰯 㰰 㰱 㰲 㰳 㰴 㰵 㰶 㰷 㰸 㰹 㰺 㰻 㰼 㰽 㰾 㰿 㱀 㱁 㱂 㱃 㱄 㱅 㱆 㱇 㱈 㱉 㱊 㱋 㱌 㱍 㱎 㱏 㱐 㱑 㱒 㱓 㱔 㱕 㱖 㱗 㱘 㱙 㱚 㱛 㱜 㱝 㱞 㱟 㱠 㱡 㱢 㱣 㱤 㱥 㱦 㱧 㱨 㱩 㱪 㱫 㱬 㱭 㱮 㱯 㱰 㱱 㱲 㱳 㱴 㱵 㱶 㱷 㱸 㱹 㱺 㱻 㱼 㱽 㱾 㱿 㲀 㲁 㲂 㲃 㲄 㲅 㲆 㲇 㲈 㲉 㲊 㲋 㲌 㲍 㲎 㲏 㲐 㲑 㲒 㲓 㲔 㲕 㲖 㲗 㲘 㲙 㲚 㲛 㲜 㲝 㲞 㲟 㲠 㲡 㲢 㲣 㲤 㲥 㲦 㲧 㲨 㲩 㲪 㲫 㲬 㲭 㲮 㲯 㲰 㲱 㲲 㲳 㲴 㲵 㲶 㲷 㲸 㲹 㲺 㲻 㲼 㲽 㲾 㲿 㳀 㳁 㳂 㳃 㳄 㳅 㳆 㳇 㳈 㳉 㳊 㳋 㳌 㳍 㳎 㳏 㳐 㳑 㳒 㳓 㳔 㳕 㳖 㳗 㳘 㳙 㳚 㳛 㳜 㳝 㳞 㳟 㳠 㳡 㳢 㳣 㳤 㳥 㳦 㳧 㳨 㳩 㳪 㳫 㳬 㳭 㳮 㳯 㳰 㳱 㳲 㳳 㳴 㳵 㳶 㳷 㳸 㳹 㳺 㳻 㳼 㳽 㳾 㳿 㴀 㴁 㴂 㴃 㴄 㴅 㴆 㴇 㴈 㴉 㴊 㴋 㴌 㴍 㴎 㴏 㴐 㴑 㴒 㴓 㴔 㴕 㴖 㴗 㴘 㴙 㴚 㴛 㴜 㴝 㴞 㴟 㴠 㴡 㴢 㴣 㴤 㴥 㴦 㴧 㴨 㴩 㴪 㴫 㴬 㴭 㴮 㴯 㴰 㴱 㴲 㴳 㴴 㴵 㴶 㴷 㴸 㴹 㴺 㴻 㴼 㴽 㴾 㴿 㵀 㵁 㵂 㵃 㵄 㵅 㵆 㵇 㵈 㵉 㵊 㵋 㵌 㵍 㵎 㵏 㵐 㵑 㵒 㵓 㵔 㵕 㵖 㵗 㵘 㵙 㵚 㵛 㵜 㵝 㵞 㵟 㵠 㵡 㵢 㵣 㵤 㵥 㵦 㵧 㵨 㵩 㵪 㵫 㵬 㵭 㵮 㵯 㵰 㵱 㵲 㵳 㵴 㵵 㵶 㵷 㵸 㵹 㵺 㵻 㵼 㵽 㵾 㵿 㶀 㶁 㶂 㶃 㶄 㶅 㶆 㶇 㶈 㶉 㶊 㶋 㶌 㶍 㶎 㶏 㶐 㶑 㶒 㶓 㶔 㶕 㶖 㶗 㶘 㶙 㶚 㶛 㶜 㶝 㶞 㶟 㶠 㶡 㶢 㶣 㶤 㶥 㶦 㶧 㶨 㶩 㶪 㶫 㶬 㶭 㶮 㶯 㶰 㶱 㶲 㶳 㶴 㶵 㶶 㶷 㶸 㶹 㶺 㶻 㶼 㶽 㶾 㶿 㷀 㷁 㷂 㷃 㷄 㷅 㷆 㷇 㷈 㷉 㷊 㷋 㷌 㷍 㷎 㷏 㷐 㷑 㷒 㷓 㷔 㷕 㷖 㷗 㷘 㷙 㷚 㷛 㷜 㷝 㷞 㷟 㷠 㷡 㷢 㷣 㷤 㷥 㷦 㷧 㷨 㷩 㷪 㷫 㷬 㷭 㷮 㷯 㷰 㷱 㷲 㷳 㷴 㷵 㷶 㷷 㷸 㷹 㷺 㷻 㷼 㷽 㷾 㷿 㸀 㸁 㸂 㸃 㸄 㸅 㸆 㸇 㸈 㸉 㸊 㸋 㸌 㸍 㸎 㸏 㸐 㸑 㸒 㸓 㸔 㸕 㸖 㸗 㸘 㸙 㸚 㸛 㸜 㸝 㸞 㸟 㸠 㸡 㸢 㸣 㸤 㸥 㸦

# ゲームの遊び方

## 1 ゲームの準備

(1) 億万長者の家と\$50,000の家をゲーム盤に置きます。(図1)

カード類を丁寧に切り離します。

(2) 職業カード、転職カード、お宝カードを種類別に並べます。

※職業カードは「職業カード」と書いてあるランクアップ前の職業の面を上にして、転職カードは職業が分からない様に裏面を上にして、場に並べます。

(3) お礼立てにお金と保険証券、株券を並べ、これを銀行としてゲームを始めます。

(4) プレイヤーは、好きな色の自動車コマ1個と、同じ色の旗を1本選んで持ちます。

(5) 人物ピンは、図のように自動車コマにさします。スタートでは好きな色の人物ピンを1本さして出発します。(図2)

図1

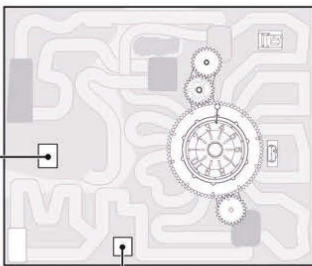


図2



## 2 ゲームのスタート

・運命の歯車の「天気ギヤ」を晴れマークに合わせます。(P3 4の歯車 1 運命の歯車・天気ギヤ 参照)

・プレイヤーは銀行から\$5,000ずつもらい、スタートのマスから左右のどちらのコースに進むかを決めます。

・右が必ずビジネスマンになれるコースで、左が専門職につけるかも知れないコースです。

・自動車保険に入る場合は\$1,000を銀行にはらい、自動車保険証券を1枚受け取ります。

・1人ずつルーレットをまわし、出た数の一番大きい人が、出た数だけ天気ギヤをまわします。同時に、その人から時計回りの順番でスタートします。

・自分の番になったらルーレットを回し、出た数だけ自動車コマを進めます。

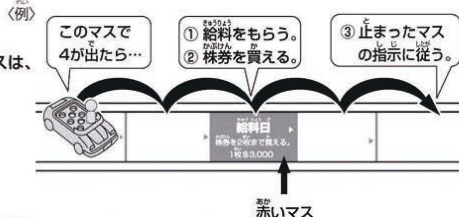


## 3 自動車コマを進めるときのルール

### 1 赤いマス

・「ビジネスマンになれる。」や「給料日」、「生命保険満期」などの赤いマスは、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。

・赤いマスを通り過ぎたときは、止まったマスの指示よりも先に赤いマスの指示に従います。



### 2 ストップマス

「ストップ!」と書いてある、「結婚」や「メインギヤ」、「仕事の転職・給料日」や「トリプルチャレンジ」、「決算日」のマスはルーレットの数が余っても必ず止まります。

## 4 運命の歯車

### 1 運命の歯車・天気ギヤ

・この盤面には、ゲームの勝敗を左右する4つのギヤ「結婚ギヤ、メインギヤ、天気ギヤ、職業ギヤ」で構成される「運命の歯車」が配置されています。

・運命の歯車は、ゲーム全体の景気を表す「天気ギヤ」を中心に動き、それをまわすことで、他のギヤだけでなく一部のマス目にも影響します。

・ギヤマークのあるマスに止まったプレイヤーは、マスの指示に従って必ず「天気ギヤ」をまわしてください。

3



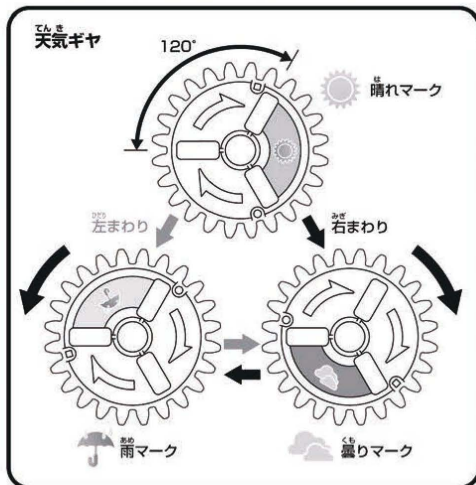
### ・ギヤマークの種類と天気ギヤのまわし方

白いギヤマークのあるマスに止まったら、右まわりに1回まわします。

赤いギヤマークのあるマスに止まったら、左まわりに1回まわします。

レインボーのギヤマークのあるマスの止まったら、ルーレットをまわし、出た数だけ右まわりにまわします。

※「1回まわす」とは、次の天気マークが見えるまで天気ギヤを120°回転させることです。



### 2 結婚ギヤ/職業ギヤ

「結婚ギヤ」と「職業ギヤ」は、常に天気ギヤとリンクして動きます。ストップマスの「結婚」と「仕事の転職・給料日」に止まったら、各ギヤが何を指しているかをよく見て、必ずそれに従ってください。

(例) 天気ギヤが晴れマークの場合は好景気。

「結婚」ではハデ婚、「職業の転職・給料日」ではランクアップができます。

・天気ギヤが曇りマークの場合は景気が下り坂。

「結婚」ではフツー婚、「職業の転職・給料日」はそのままの職業で、ランクアップもできません。

・天気ギヤが雨マークの場合は不景気。

「結婚」ではジミ婚、「職業の転職・給料日」では職業の転職ができます。

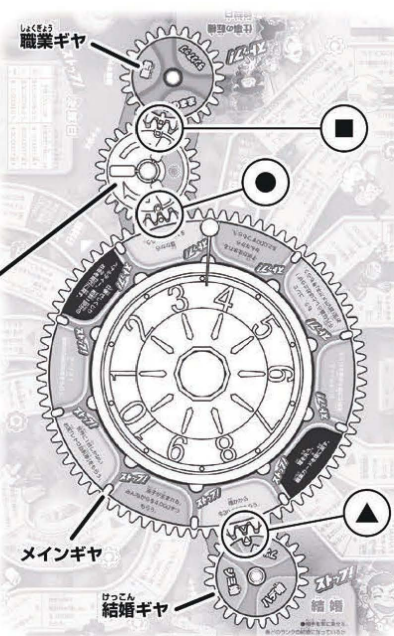
### 3 メインギヤ

・メインギヤのマスは、全てストップマスです。(図1) ルーレットの数が余っても必ず止まり、指示に従ってください。

・メインギヤのマスに止まっていると、次の自分の番までに他のプレイヤーにギヤをまわされて、自分の自動車コマが●の位置に移動してしまい、そのマスから抜け出せなくなることがあります。(図1)

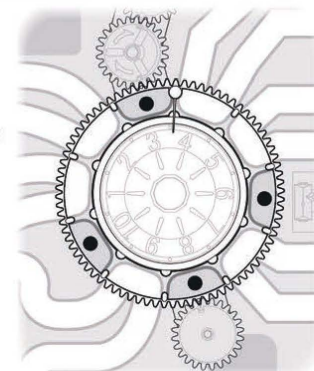
その場合は、\$10,000はらって好きな方向へ抜け出せる様に天気ギヤを1回まわし、抜け出せる様になったら、自分の番を開始します。※他のプレイヤーが「運命の歯車」をまわし、進める状態になるまで待つこともできます。

4



※ゲーム盤の保管や持ち運び中に、ギヤの噛み合わせがズれる事があります。「運命の歯車」の噛み合わせは、天気ギヤを晴れマークに合わせた状態で、ギヤの同じ刻印同士(●●▲)が向かい合っているのが基本なので、ゲームを始める前に確認し、ズレている場合は位置を直してからスタートしてください。

※万が一プレイ中にズレてしまった場合、上記の修正作業をした後、天気ギヤを作業前の位置に戻してゲームを続けてください。



## 5 お金(ドル紙幣)と借金の約束手形

- ・マスの指示に従うときに特別な指示が無い限り、お金のやり取りは銀行と行います。
- ・途中ではらうお金が足りなくなったら、銀行から借金ができます。
- ・借金\$20,000につき、約束手形1枚を借金の証として、銀行から受け取ります。  
例) \$60,000借りるときは、お金を\$60,000と約束手形3枚を受け取ります。
- ・借金は自分の番にいつでも返すことができます。返すお金\$20,000につき、約束手形1枚を銀行に返します。



例) \$40,000返すときは、お金を\$40,000と約束手形2枚を銀行に返します。

※ただし、決算日まで約束手形を持っていると、利息がついて1枚につき

\$25,000をはらわなければいけません。決算日までできるだけ返しておくとういでしょう。

※決算日を過ぎて億万長者の土地に着くまでに借金をした場合、ゲーム終了後の清算時に約束手形1枚につき

\$20,000を銀行にはらってください。

## 6 職業・ランクアップ・転職

### 1 職業カード・転職カード

・職業カードは表と裏に違う職業が書かれています。「職業カード」と書いてある面がランクアップ前、「ランクアップ」と書いてある面がランクアップ後の職業です。

・転職カードは片面にだけ職業が書かれています。ストップマス「仕事の転機・給料日」の職業ギヤが「転職」になっているときだけ場から取る事ができます。(P4 4面の目録参照)



### 2 給料

- ・給料日の赤いマスに止まるか通り過ぎたら、そのたびに給料をもらいます。
- ・発明家とアイドルはルーレットをまわして給料を決めます。
- ・フリーターの給料はルーレットをまわして出た数×\$1,000です。

### 3 就職

●スタートから右に進むコースは必ずビジネスマンになれますが、ビジネスマン以外の職業につくことはできません。

・「ビジネスマンになれる。」の赤いマスに止まるか通ったとき、ビジネスマンの職業カードを取り、職業カードと書かれている面を上にして手元に置きます。

●スタートから左に進むコースは、ビジネスマン以外の専門職につけるチャンスがありますが、右のコースと違い、フリーターになってしまう可能性があります。

・オレンジ色のマスに止まった場合、そのマスの職業につくかどうか決めます。気に入れば、その職業カードを取り、職業カードと書かれている面を上にして手元に置き、次の給料日マスに自動車コマを進めて給料をもらいます。

・その職業が気に入らなときや、すでに誰かがその職業カードを持っているときは、次の番にルーレットを回してそのまま進みます。

・職業が決まらないうちにこのコースを通り過ぎると、自動的にフリーターになります。

※フリーターには職業カードはありません。



## 4 ランクアップ

- ・ストップマス「仕事の転機・給料日」に止まったとき、職業ギヤが「ランクアップ」になっていたら、職業のランクアップが出来ます。
- ・職業をランクアップする場合、職業カードをランクアップと書かれている面に裏返します。(P4 4面の目録参照)

※フリーターは「ビジネスマン」にランクアップします。

## 5 転職

・ストップマス「仕事の転機・給料日」に止まったとき、職業ギヤが「転職」になっていたら、転職が出来ます。

・転職する場合、場にある転職カードの中から伏せたまま1枚だけ選んで手元の職業カードと交換します。

※フリーターも場にある転職カードの中から伏せたまま1枚だけ選んで転職出来ます。



## 7 保険証券と株券

### 1 生命保険

- ・使えば支払いが免除になるマスがあります。使った証券は銀行に戻します。
- ・ゲーム中、プレイヤーは1回ずつしか入れません。
- ・使わないまま「生命保険満期」マスに止まるか通り過ぎたら、証券を銀行に戻し、\$100,000もらいます。

### 2 火災保険

- ・使えば家を失ってもお金をもらえるマスがあります。使った証券は銀行に戻します。
- ・ゲーム中、プレイヤーは1回ずつしか入れません。

### 3 自動車保険

- ・使えば支払いが免除になるマスがあります。使った証券は銀行に戻します。
- ・ゲーム中、プレイヤーは1回ずつしか入れません。

### 4 株券

- ・1人につき、2枚まで買えるマスともらえるマスがあります。
- ・途中で株価が上がったり、下がったり、高く売れるマスなどがあります。売った株券は銀行に戻します。
- ・「億万長者の土地」まで持っている1枚につき\$10,000もらえます。

## 8 お宝カード

お宝のマスに止まったら、その指示に従いお宝カードを場から取ります。ただし早い者勝ちで、場に残っていないときは手に入られません。



## 9 結婚・子供

### 1 結婚

- ・結婚のマスはルーレットの数が赤でも必ず止まり、結婚ギヤが「ハデ婚」、「ジミ婚」、「フツー婚」のどの結婚になっているかを見てみんなからお祝いしてもらいます。(P4 4面の目録参照)
- ・結婚相手の人物ピンを自動車コマにさしたら、「お宝いっぱい コココココース」と「お金がザクザク サクサクコース」のどちらに行くかを決めて次の順番を待ちます。

### 2 子供

- ・子供が生まれるマスに止まったら、生まれた子供の数だけ人物ピンを自動車コマにさし、みんなからお祝い金をもらいます。



【ご注意】貫通した2つの穴は墜落事故防止のためのものです。

自動車コマ中央の2つの穴は、人物ピンなどでふさがなくてください。



・3回目の給料日マスに止まるか通ったら、家を買うことができます。

ゲーム盤にある家から1つ選んでその表示額を銀行にはらい、自分の旗を立てます。早い者勝ちです。(借金をして買うことも出来ます。)

・すでに誰かの旗が立っている家は買えませんが、\$30,000のマンションは6人まで買えます。

※億万長者の土地に建っている家は買えません。

・家を失ったときは、家に立てた旗をはずします。



## 11 トリプルチャレンジ

・このマスに止まったら、ボーナス、株によるボーナス、お宝、

の3つの中から、1つだけをゲット出来るチャンスです!

一番欲しいものを選んでチャレンジしてください。

・自分のチャレンジが終わって次の番になったら

自動車コマを先へ進めてください。



### 1 ボーナスチャレンジ

・決算前の大逆転のチャンスです。

・好きな数字を2つ指定して1回だけルーレットをまわし、

その数字が出たら、銀行から\$100,000をもらいます。

### 2 株チャレンジ

・自分が持っている株の価値を上げるチャンスです。

・1回だけルーレットを回して1,2,8,9が出たら、

銀行から株券1枚につき\$30,000をもらいます。

※株券を持っていない場合は、このチャレンジが出来ません。

他のものにチャレンジしてください。

### 3 お宝チャレンジ

・プレイヤー全員参加でじゃんけん対決して、勝ち残ったプレイヤーが場に持っているお宝を1つだけ無料でもらえます。

・このジャンケンで最初に負けたプレイヤーは、お宝「からくり人形」を、持ち主、または場からもらいます。

※お宝が場に持ってない場合はこのチャレンジが出来ません。他のものにチャレンジしてください。

## 12 決算日・開拓地

### 1 決算日

決算日のマスはルーレットの数が余っても必ず止まり、マスの表と

「天気ギヤ」のマークと照らし合わせて子供(人物ピン)と借金の清算を行います。

(P3 4ページの「運命の歯車・天気ギヤ」参照)

・借金を返せない時は、家を2倍の金額で、

お宝をカードに書いてある金額で売ります。

・それでも返せない場合、人生最大の賭けをします。

### 2 人生最大の賭け

・借金を返さなければ人生最大の賭けをします。

・人生最大の賭けをする人は、数字を1つだけ選んで宣言し、ルーレットを回します。

宣言した数字と同じ数字が出れば、銀行から\$500,000もらえます。

このお金で借金が返せれば、自分の番を待ち、億万長者の土地をめざします。

・宣言した数字と違う数字が出たり、\$500,000もらっても借金を返さなければ、

約束手形を含む全財産(自動車コマと自分の人物ピン以外のすべて)を銀行に返し、自動車コマを開拓地に進めます。



### 3 開拓地

開拓地では、自分の番が来るたびにルーレットを回し、出た数×\$1,000の奨励金を銀行からもらいます。

### 1 ゴール

・億万長者の土地はルーレットの数が余ってもゴールできます。

・億万長者の土地にゴールした順に賞金ももらえます。

もらえる賞金の額は、ゴールした時の「天気ギヤ」のマークによって違います。

☀ なら盤面表示額の倍、☁ なら盤面表示額のまま、☔ なら盤面表示額の半分です。

(P3 4ページの「運命の歯車・天気ギヤ」参照)

・ゴールした人はプレイヤー全員がゴールするか、開拓地に行くまでの間、

自分の番が来るたびにルーレットをまわし、7が出たら\$20,000もらえます。

着順の賞金

1着	・・・	\$100,000
2着	・・・	\$50,000
3着	・・・	\$30,000
4着	・・・	\$10,000
5着以下	・・・	なし

### 2 勝ち負け

・全員が億万長者の土地にゴールするか、

開拓地に行ったらゲーム終了です。

・最後に家、お宝カード、株券を計算して

その金額を銀行からもらいます。

・その他はゼロで、計算しません。全員のお金を計算して、金額の大きい人の勝ちです。2位以下の順位も金額で決まります。

計算方法

家	・・・	購入した金額の2倍で計算します。
お宝カード	・・・	カードに書いてある金額で計算します。
株券	・・・	1枚につき\$10,000で計算します。

## 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

0570-041031

電話受付時間 10~17時 月曜日~金曜日(土日・祝日を除く)

タカラトミーサポート 検索

http://www.takaratomy.co.jp/support/index.html



●たのしいタカラトミーの情報はインターネットで <http://www.takaratomy.co.jp>

© TOMY