

ポケット あらゆる競技をマスターして、目指せNo.1アスリート!  
人生ゲーム スポーツ

遊び方説明書 2人~4人用 対象年齢6才以上

この度は、タカラトミー「ポケット人生ゲーム スポーツ」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。

※写真やイラストは実際の商品と多少異なる場合があります。



警告(けいこく)

保護者の方へ 必ずお読みください。

●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才未満のお子様の手の届かない所に保管してください。

＜使用上の注意＞○遊ぶ前に「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すぐに捨ててください。

TAKARA TOMY

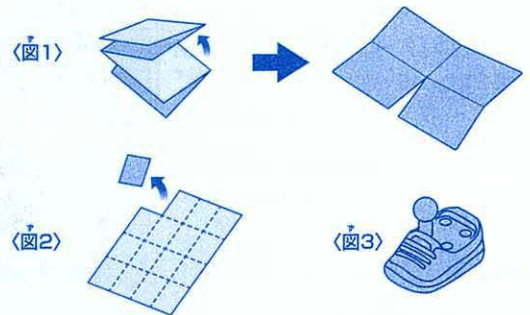
このゲームにはいるもの

- ① メインステージ…1枚
- ② サブステージ…2枚
- ③ ルーレット…1個
- ④ シューズコマ…4個(4色各1個)
- ⑤ 人物ピン…16本(4色各4本)
- ⑥ コイン…4個(4色各1個)
- ⑦ トロフィーカード…9枚(金3枚・銀3枚・銅3枚)
- ⑧ 才能カード…6枚(スピード、スタミナ、バランス、ターゲット、パワー、チームワーク)
- ⑨ スポーツカード…32枚(予備カード2枚含む)
- ⑩ ビデオ判定権…10枚
- ⑪ スポーツ保険…10枚
- ⑫ 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)
- ⑬ お札立て…1個
- 遊び方説明書(本書)…1冊

ゲームの準備

ゲームを始める前に部品を組み立てるなどの準備が必要となります。小さい部品の準備など、小さなお子様のいるご家庭ではお家の方が手伝ってあげてください。

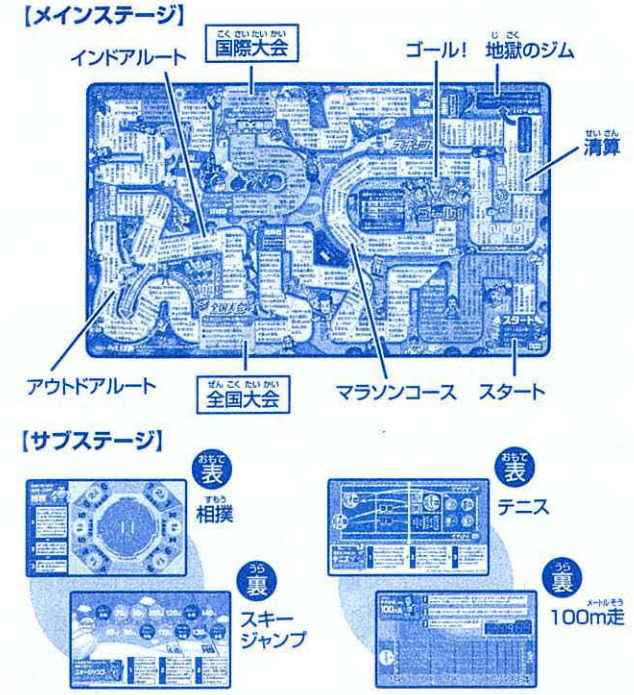
1.ゲーム部品の用意



- 1 図のようにメインステージのゲーム盤を開きます。(図1)
- 2 カード類を丁寧に切り離します。(図2)
  - ・才能カードとトロフィーカードはメインステージの横に並べて置きます。
  - ・スポーツカードはよく混ぜ、山にして伏せて置きます。
- 3 お金と約束手形、スポーツ保険・ビデオ判定権を丁寧に切り離し、お札立てを組み立てそこに並べます。
- 4 シューズコマ、人物ピン、コインを各ランナーから丁寧に切り離し、部品別にまとめて置きます。
- 5 各プレイヤーは好きな色のシューズコマを選び、同じ色の人物ピンを図のようにさし「スタート」に置きます。(図3)
- 6 サブステージとルーレットをメインステージの横に並べて置きます。サブステージはゲームの途中で使用するため、広げるスペースがない場合は、使用するまで別の場所に置いて構いません。

※説明書の中で「場」という表現が出てきますが、それはプレイヤーの手持ちではなく「ゲーム盤の横にある共有の場所」を指します。

2.ゲーム盤の各名称



ゲームの目的

あらゆる競技をマスターして、目指せNo.1アスリート!

このゲームでプレイヤーはアスリートとしての人生を歩みます。あるときスポーツに必要な才能に目覚め、様々なスポーツを経験しながらお金を稼いでいきます。全員がゴールしたときに、最も所持金の多いプレイヤーがNo.1アスリートとなります。





## ゲームの大まかな流れ

**1** 各プレイヤーは\$3,000ずつ受け取ります。自分のシューズコマを決め、「スタート」に置いたら全員でルーレットをまわし、一番大きな数を出したプレイヤーから時計まわりの順にゲームを始めます。

**2** 自分の番でルーレットをまわし、出た数だけ矢印の方向にシューズコマを進めます。

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

### 赤いマス(給料日) <P8 3-1.赤いマス 参照>

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。スポーツ保険やビデオ判定権を手に入れるマスもあります。

### 才能に目覚めるマス <P9 4.才能カード 参照>

才能に目覚めるマスに止まったらその才能カードを取ります。

### スポーツカードマス <P10 5.スポーツカード 参照>

スポーツカードアイコンのあるマスに止まったら、スポーツカードを1枚引きます。才能カードと合わなければ場に返します。

### 人物ピンマス <P11 6.人物ピン 参照>

人物ピンアイコンのあるマスに止まったら、指示に従い人物ピンを1本集めます。

### スポーツ保険のマス <P12 7.スポーツ保険 参照>

スポーツ保険に入っていれば「スポーツ保険を使えば回避できる」と書かれているマスで使うことができます。

### ビデオ判定権のマス <P12 8.ビデオ判定権 参照>

ビデオ判定権アイコンのあるマスに止まったら、ビデオ判定権をもらいます。後にビデオ判定できるマスがあります。

### 異種競技対戦マス <P13 9.異種競技対戦 参照>

「異種競技対戦」と書かれているマスでは、他のプレイヤーと対戦します。

## スポーツ大会マス

### <P13 10.スポーツ大会(ストップマス) 参照>

このマスはルーレットの数が必要でも必ず止まり、指示に従います。トップのプレイヤーに着いたら、ミニゲームを開催します。

### サブステージ

選択したサブステージに移動し、ミニゲームを行います。

全国大会 国際大会

## 4 清算 <P15 11.清算(ストップマス) 参照>

同乗者と約束手形の清算をします。借金が残ったプレイヤーは「地獄のジム」へ行きます。

借金がなければ 借金が残ったら

## 5 マラソンコース

<P15 12.マラソンコースとゴール 参照>

全員が「マラソンスタートマス」に並んだら、先頭から順にスタートします。

## 地獄のジム

<P15 11.清算(ストップマス) 参照>

自分の番が来るたびにルーレットをまわし、出た数×\$1,000もらいます。

## 6 ゴール! <P16 12-2.ゴール 参照>

「ゴール!」に着いたプレイヤーは、マラソンの順位でトロフィーカードをもらいます。

## 7 ゲームの勝敗 <P16 ゲームの勝敗 参照>

最後のプレイヤーが「ゴール!」に着いた段階でゲーム終了です。持っているトロフィーカードとスポーツカードを換金します。プレイヤーごとにお金を計算して、一番金額が多いプレイヤーがNo.1アスリートになります。2位以下も金額で決まります。

## ゲームの進め方

### 1.ゲームのスタート

・最初にジャンケンで銀行役を決めます。銀行役は各プレイヤーに銀行から\$3,000ずつ配ります。自身もゲームに参加できます。

・各プレイヤーは自分のシューズコマを決め、人物ピンを1本さし、「スタート」に置きます。

・スタートの順番を決めるため全員でルーレットをまわし、一番大きな数を出したプレイヤーから時計まわりの順にスタートします。

・自分の番になったらルーレットをまわし、出た数だけ矢印の方向にシューズコマを進めます。



### 2.お金(ドル紙幣)と借金・約束手形のルール

・マスの指示に従うときに特別な指示がない限り、お金のやり取りは銀行と行います。

・途中で足りなくなったら、銀行から借金ができます。借金\$20,000につき、約束手形1枚を借金の印として銀行から受け取ります。

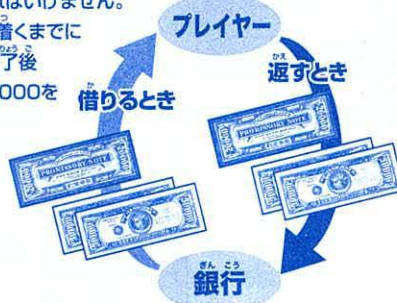
例)\$60,000借りるときは、お金を\$60,000と約束手形3枚を受け取ります。借金は自分の番にいつでも返すことができます。返すお金\$20,000につき、約束手形1枚を銀行に返します。

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、「清算」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。

・「清算」を過ぎてゴールに着くまでに借金をした場合、ゲーム終了後

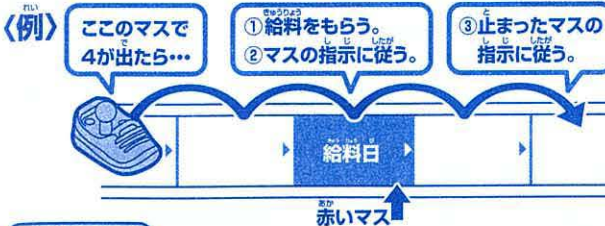
約束手形1枚につき\$20,000を銀行に返します。



## 3.シューズコマを進めるときのルール

### 1.赤いマス

「給料日」などの赤い色のマスは、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。赤い色の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色の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「全国大会」や「国際大会」、「清算」のマスの指示に従います。ルーレットの数が必要でも必ず止まり、その指示に従います。

<P13 10.スポーツ大会(ストップマス)~P15 11.清算(ストップマス) 参照>

### 3.分かれ道

「ストップ! 全国大会」マスでは、次回から進むルートを決めます。

<P13 10.スポーツ大会(ストップマス) 参照>

・それぞれのルートの途中にある「○○○ルート」に移動する」と書かれているマスに止まったときはルートを変更し、シューズコマを矢印で指定されたマスに移動します。

・移動した先のマスの指示には従いません。次に自分の番が来たら、ルーレットをまわしてそのルートを進みます。

### 4.清算マス

「ストップ! 清算」マスに着いたプレイヤーは、同乗者と約束手形の清算を行い、借金が残らなければシューズコマをマラソンコースの「マラソンスタートマス」の1から着いた順に置きます。同時にそのマスの指示に従います。

<P15 11.清算(ストップマス) 参照>



## 4.才能カード

### 1.才能に目覚めるマスと才能カード

- スタート直後にある学校での出来事のうち、オレンジ色のマスでプレイヤーはスポーツの才能に目覚めます。
- このマスに止まったら、マスに書かれている才能カードを取ります。カードに書いてある金額は給料です。才能カードは単色の面(エキスパートと書いていない面)を表にして手元に置き、次の「給料日」マスにシューズコマを進めて、カードに書いてある給料をもらいます。
- すでに誰かがその才能カードを持っているときはもらえません。次の番にルーレットをまわしてそのまま進みます。
- 才能が決まらないうちに、最初の「給料日」マスに止まるか通過した場合は、場にある才能カードからどれか1枚を取り、書いてある給料をもらいます。
- 才能カードは表と裏があり、「エキスパート」と書いてある面はランクアップ後の才能です。※才能の種類分けはあくまでもゲームのためのもので、実際のスポーツとは異なります。



#### 才能の種類

- スピード**  
…スピードや瞬発力・変化に対応できる才能
- スタミナ**  
…心身共に長時間の活動に耐えられる才能
- バランス**  
…空間把握やバランス感覚に優れた才能
- ターゲット**  
…目標物に命中させる集中力に優れた才能
- パワー**  
…身に付けた筋力を最大限に発揮できる才能
- チームワーク**  
…仲間と協調しながら戦術にも優れた才能



### 2.給料

「給料日」マス(赤いマス)に止まるか通り過ぎたら、そのたびに給料として手元にある才能カードに書いてある金額をもらいます。  
 <P8 3-1.赤いマス 参照>

(9)

## 3.ランクアップ

自分の才能カードと同じマークがあるスポーツカードが3枚そろったら、才能カードを裏返し「エキスパート」と書いてある面を表にしてランクアップします。<P10 5.スポーツカード 参照>  
 次の「給料日」からその面に書いてある給料をもらいます。

## 4.才能チェンジ

「才能カードをチェンジできる」のマスに止まったら、自分の才能カードと場にあるカードを交換することができます。自分のスポーツカードの才能の数など条件が合えば、より給料の高い才能カードに交換することも可能です。交換した場合、新しい才能カードと合わないスポーツカードは、場に戻します。

## 5.ランクダウン

「エキスパート」の状態で「スポーツカードを失う」と書かれたマスに止まり、手元のスポーツカードが2枚以下になったときは、才能カードを裏返してランクアップ前の場に戻します。次の「給料日」からその面に書いてある給料をもらいます。



## 5.スポーツカード

スポーツカードは、マスの出来事をきっかけに体験したスポーツで、プレイヤーの才能を伸ばしてくれます。

- スポーツカードアイコン **S** のあるマスに止まったり、各スポーツ大会が開催されるストップマスに着いたら、スポーツカードの山から1枚引き、そこに書いてあるスポーツが自分の才能と合うか確認します。自分の才能カードの右に並べて同じ色のマークがあれば、才能と合ったスポーツカードとして手元に置きます。

<P9 4.才能カード 参照>

自分の才能カードと同じマークがあれば  
 もらうことができる。



(10)

カードを並べれば  
 一目で分かります。



(11)

同じマークがないスポーツカードは場に戻します。他の場面でスポーツカードを手に入れたときも同様です。

- 才能が合ったスポーツカードが3枚そろったら、才能カードがランクアップします。才能カードを裏返し「エキスパート」と書いてある面を表にします。
- 「ゴール!」まで持っていれば、スポーツカード1枚につき\$20,000もらいます。



スポーツカードの山がなくなったら、場に戻されたスポーツカードをまとめてよく混ぜ、再び山にして伏せて置きます。

※才能カードやスポーツカードにある才能マークの設定はゲームのためのもので、実際の競技とは異なります。

## 6.人物ピン

- マスに人物ピンアイコン **P** のあるマスに止まったら、同乗者としてシューズコマに人物ピンを1本さします。
- 人物ピンは筒のように、同乗者によってシューズコマの決まった列にさします。
- 途中で同乗者が降りるマスもあります。
- 「清算」まで乗っていると同乗者1人あたりボーナスとして\$30,000がもらえます。



#### 人物ピンを乗せる位置

- 1列目:プレイヤー・結婚相手
- 2列目:子供・コーチ

(11)

## 7.スポーツ保険

スポーツ保険に入っていると、アクシデントを回避できるマスがあります。

### 1.スポーツ保険に入る

最初の「給料日」で入ることができます。スポーツ保険に入ったら指示された金額を払い、銀行からスポーツ保険の証券をもらいます。



### 2.スポーツ保険を使う

- 「スポーツ保険を使えば回避できる」と書かれているマスに止まったら、使うことができます。
- スポーツ保険を使う場合は、マスに書かれている金額を払う必要はありません。使った証券は銀行に戻します。使わない場合は、証券は手元に置いておきます。



## 8.ビデオ判定権

ビデオ判定権とは、特定のマスで指示に不満があるとき、再判定を求められることができる権利です。

### 1.ビデオ判定権をもらう

- ビデオ判定権アイコン **V** のあるマスに止まったら、ビデオ判定権の証券をもらうことができます。
- 1人2枚まで持つことができます。



### 2.ビデオ判定権を使う

- 「ビデオ判定権を使える」と書かれているマスに止まったら、使うことができます。
- 使う場合は「ビデオ判定!」と宣言し、ルーレットをまわします。



偶数が出たら判定がつかがり、マスに書かれているはらう金額を、もらう金額として受け取ります。

奇数が出たら判定はつかえず、そのままの金額をはらいます。

判定結果にかかわらず使ったビデオ判定権の証券は場に戻します。使わない場合は、手元に置いておきます。

(12)



## 9. 異種競技対戦

「異種競技対戦」と書かれているマスに止まったら、対戦相手を1人選び、お互いに相手の指定したスポーツカードを1枚ずつ出して対決します。それぞれルーレットを1回ずつまわし、大きい数を出したプレイヤーが、相手のスポーツカードをもらいます。同数なら再チャレンジします。

※スポーツカードが手元になく、または他のプレイヤーが自分の才能と合うスポーツカードを持っていない場合は開催できません。その場合は代わりにスポーツカードを山から1枚引くことができます。指定されたプレイヤーから見て、相手が自分の才能と合うスポーツカードを持っていない場合、必ず1枚指定し、勝ったらそのカードを場に戻します。



## 10. スポーツ大会 (ストップマス)

・2カ所あるこのマスは、ルーレットの数が赤であっても必ず止まります。  
・全てのプレイヤーはこのマスに着いたとき、スポーツカードを1枚引きます。  
<P10 5. スポーツカード 参照>

・トップのプレイヤーが着いたら、サブステージでミニゲームを行います。

※サブステージを使用できない場合、「簡易競技」で遊んでください。

<P14 10-2. サブステージの競技 参照>



### 1. 大会を開催する

- ・シューズコマはメインステージにそのまま置いておきます。サブステージでは同色のコインを使用します。
- ・サブステージは4種類の競技があり、スポーツ大会マスにトップで着いたプレイヤーが1つ選びます。競技のルールをよく読んで開催してください。
- ・ミニゲームの結果により、金・銀・銅のトロフィーカードを受け取ります。
- ・同じ順位となった場合は、そのプレイヤー同士で再度ミニゲームを行います。
- ・ミニゲームが終了したら、メインステージに戻り、次の自分の番が来たらルーレットをまわして先に進みます。

(13)

## 2. サブステージの競技

### 相撲 決まり手を予想しよう!

予想した決まり手マスにコインを置き、ルーレットをまわして数が当たればポイント獲得。



### スキージャンプ 目指せK点越え!

ルーレットをまわして出た数だけコインを進め、一番長い距離を飛んだプレイヤーの勝利。



### テニス 強烈リターンで勝利をつかもう!

ルーレットをまわし、出た数に従ってコインを移動。相手コートに入れば、記されたポイントを獲得。



### 100m走 9秒台の世界記録に挑戦!

自分のコインをSTARTからはじき、コインの接しているタイムが速い順にトロフィーカードを獲得。



簡易競技 (サブステージを使用できない場合)  
次の4つのミニゲームから1つを選んでください。

### ジャンケン

全員でジャンケン! 勝った順にトロフィーカードをもらう。

### 勝ち抜けチャレンジ

トップのプレイヤーから時計まわりの順にルーレットをまわし、1か6が出れば、出した順にトロフィーカードをもらう。

### ルーレットシンクロ

トップのプレイヤーから時計まわりの順にルーレットをまわす。3回チャレンジする間に全員が偶数が奇数のどちらかを連続で出せば、全員\$50,000もらう。※トロフィーカードはなし。

### ジャックポット

トップのプレイヤーから時計まわりの順に\$10,000を場に出しながらルーレットをまわす。1を出せば場に出された全てのお金と、早いもの順にトロフィーカードをもらう。

※サブステージのルールはゲーム用にアレンジしたもので、その競技本来のルールとは異なります。

※コインの紛失や破損にご注意ください。

(14)

## 11. 清算 (ストップマス)

・このマスはルーレットの数が赤であっても必ず止まります。  
・ボーナスとして同乗者1人につき\$30,000もらいます。  
・借金がなければ、約束手形1枚につき\$25,000はらい、銀行に返します。(借金を返せないときは、スポーツカードを1枚\$20,000と交換して返します。)  
・それでも返せないときは、「人生最大のチャレンジ」を行います。



マラソンスタートマス 同乗者...1人につき\$30,000

### 人生最大のチャレンジ

数字を1つ宣言しルーレットを1回まわして、その数が出たら\$300,000もらえます。チャンスは一度だけです。

・人生最大のチャレンジに失敗したプレイヤーは「地獄のジム」に行きます。  
・人生最大のチャレンジに成功し、そのお金で借金が返せれば、「マラソンスタートマス」に自分のシューズコマを順番に置きます。

### 地獄のジム

ここに来たプレイヤーはゲーム終了までここに留まります。自分の番が来たらルーレットをまわし、出た数×\$1,000をもらいます。

## 12. マラソンコースとゴール

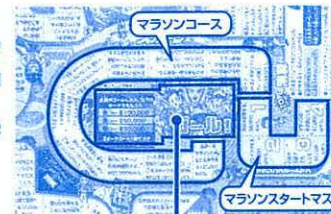
### 1. マラソンコース

・マラソンコースでは、ルーレットをまわす順番がわかります。「マラソンスタートマス」の先頭のプレイヤーから順にルーレットをまわして進みます。順番を覚えておきましょう。  
・途中で持っているスポーツカードの枚数により、もらえる額が2倍になるマスがあります。

(15)

## 2. ゴール

・「ゴール」に着いた順に、マラソンコースでの金・銀・銅のトロフィーカードを受け取ります。  
・全員がゴールしたらゲーム終了です。



## ゲームの勝敗

各プレイヤーは、持っている全てのトロフィーカードとスポーツカードのボーナスを、下の表に従って受け取ります。「地獄のジム」に行ったプレイヤーも受け取れます。全員のお金を計算して、金額の多いプレイヤーが優勝しNo.1アスリートとなります。2位以下も金額で決まります。

トロフィーボーナス (1枚につき)	スポーツカードボーナス
金のトロフィーカード...\$100,000	1枚につき\$20,000
銀のトロフィーカード...\$50,000	
銅のトロフィーカード...\$30,000	

## 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」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、万全の注意を払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

製品の修理などについては下記お客様相談室までお問い合わせください

0570-041031

電話受付時間 10~17時 月曜日~金曜日 (土日・夜日を除く)

タカラトミーサポート 検索

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

● 最新のタカラトミーの情報はインターネットで www.takaratomy.co.jp

ポケット  
人生ゲーム  
スポーツ

(16)