

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~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 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。



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が届かない所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」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。

●このゲームにはいているもの●

- ①メインステージ(ルーレット付き)…1枚
- ②サブステージ…4枚
- ③山パーツ…2個
- ④橋パーツ…1個
- ⑤シューズコマ…6個(6色各1個)
- ⑥コイン…6個(6色各1個)
- ⑦人物ピン…72本(水色36本・ピンク36本)
- ⑧トロフィー…15個(金5個・銀5個・銅5個)
- ⑨トロフィー台…15個
- ⑩才能カード…8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、ライド、アート)
- ⑪スポーツカード…61枚(予備カード1枚含む)
- ⑫ビデオ判定権…12枚
- ⑬スポーツ保険…12枚
- ⑭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)
- ⑮お札立て…1個
- ⑯部品箱…1個
- ⑰シールシート…1枚 ●遊び方説明書(本書)…1冊

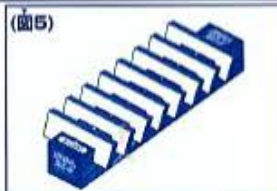
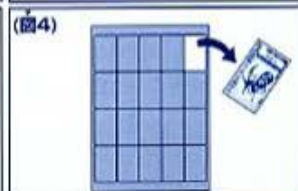
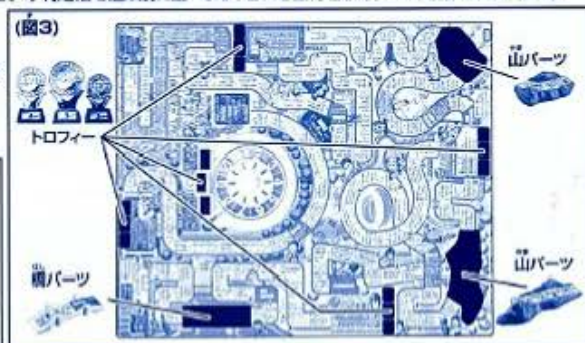


ゲームの準備

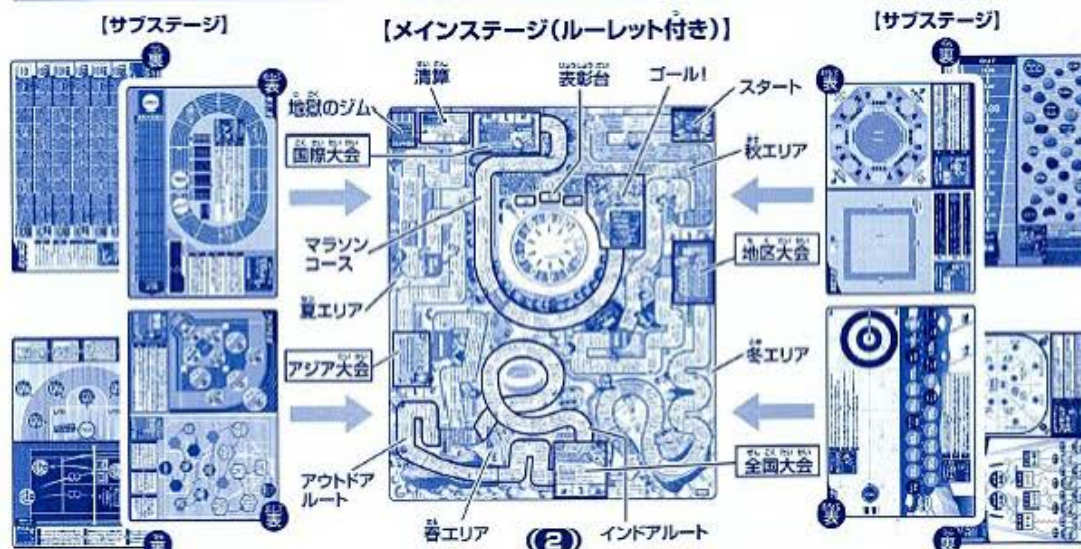
ゲームを始める前に部品を組み立てるなどの準備が必要となります。小さい部品やシールなど、小さなお子様のいるご家庭ではお家の方が手伝ってあげてください。

1.ゲーム部品の用意

- トロフィーを組み立てます。金・銀・銅のトロフィーをトロフィー台に差し込み、トロフィー台にシールを貼ります。(図1) 各5個ずつ、合計15個組み立てます。
- メインステージ(ルーレット付き)を広げます。ルーレットの表彰台の正面と背面にシールを貼ります。(図2)
- トロフィーを金・銀・銅各1個ずつ、各ストップマスとルーレットの表彰台に置きます。メインステージ(ルーレット付き)にあるくぼみに、山パーツ2個、橋パーツ1個を配置します。(図3)
- カード類をシートから丁寧に切り離します。(図4)
 - ・才能カードはメインステージ(ルーレット付き)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。
- お札立てを図のように組み立て、お金と約束手形、スポーツ保険・ビデオ判定権を種類別に並べます。これを銀行としてゲームを始めます。(図5)
- シューズコマとコインをまとめて置きます。
- サブステージ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おきます。



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自覚め、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。(※2・3を繰り返します。)

赤いマス(給料日) <P4 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。スポーツ保険に入れるマスもあります。

才能に自覚めるマス <P5 4.才能カード 参照>

才能に自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 <P5 5.スポーツカード 参照>

スポーツカードアイコン⑤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戻します。

人物ピンマス <P6 6.人物ピン 参照>

人物ピンアイコン⑥のあるマスに止まったら、指示に従い人物ピンを1本乗せます。

スポーツ保険のマス <P6 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 <P6 8.ビデオ判定権 参照>

ビデオ判定権アイコン⑧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。

異種競技対戦のマス <P6 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。

ストップ!と書かれているスポーツ大会マス <P7 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余っても必ず止まり、指示に従います。トップのプレイヤーが痛いたら、ミニゲームを開始します。

地区大会

全国大会

アジア大会

国際大会

サブステージ

各ストップマスに対応するサブステージに移動し、ミニゲームを行います。

4

清算 <P8 11.清算(ストップマス) 参照>

「国際大会」を自指してそれぞれの清算をします。借金が残るプレイヤーは「地獄のジム」へ行きます。

地獄のジム <P8 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。

ゴール <P8 ゲームの勝敗 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をもらいます。

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。

*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「ゲーム盤の機にある共有の場所」を指します。

(3)

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「地区大会」や「全国大会」、「アジア大会」、「国際大会」のマスはルーレットの数が余っても必ず止まり、その指示に従います。

<P7 10.スポーツ大会(ストップマス)~P8 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。<P7 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.国際大会マス

「ストップ! 国際大会」マスに着いたプレイヤーは、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、そのマスの指示に従います。

<P7 10.スポーツ大会(ストップマス) 参照>



(4)

4.才能カード

1.才能に自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自覚めます。
 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。

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。

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5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。<P5 5.スポーツカード 参照> 次の「給料日」からその面を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4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面に戻します。次の「給料日」からその面を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(5)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くことができます。
 <P5 4.才能カード 参照>
 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5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。



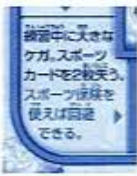
スポーツカードの山がなくなったら、場に戻されたスポーツカードをまとめてよく混ぜ、再び山にして伏せて置きます。

※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。

(5)

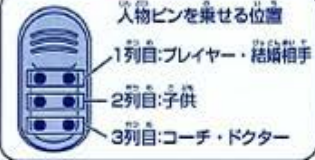


- 才能の種類
- スピード**
…スピードや筋力・変化に対応できる才能
 - スタミナ**
…心身共に長時間の活動に耐えられる才能
 - バランス**
…空振り感覚やバランス感覚に優れた才能
 - ターゲット**
…目標物に集中させる集中力に優れた才能
 - パワー**
…身に付けた筋力を最大限に発揮できる才能
 - チームワーク**
…仲間と協調しながら技術にも優れた才能
 - ライド**
…道具と一体になり操る能力に優れた才能
 - アート**
…美しさなど芸術的な表現力で感動させる才能



6.人物ピン

・マスに人物ピンアイコン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。
 ・途中で同乗者が変わるマスもあります。
 ・「満員」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。



7.スポーツ保険

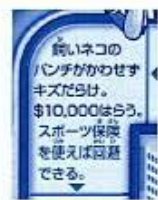
スポーツ保険に入っていると、アクシデントを回避することができるマスがあります。

スポーツ保険に入る

最初と置エリアの「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はらい、銀行からスポーツ保険の証券をもらいます。
 ・1人2枚まで持つことができます。

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はら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。

ビデオ判定権をもらう

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。

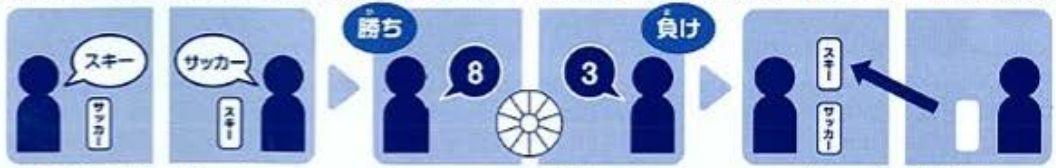
ビデオ判定権を使う

「ビデオ判定権を使う」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」を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は場に戻します。使わない場合は、手元に置いておきます。



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、同乗者とれます。
 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枚ずつ出し合って対決します。
 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い場合、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。



対戦相手を指定し、お互いにスポーツカードを1枚指定し、出し合います。

ルーレットで対決!

勝ったら、負けた相手のスポーツカードをもらいます。

(6)

10.スポーツ大会(ストップマス)

・メインステージに4ヶ所あるこのマスは、ルーレットの数が赤であっても必ず止まり、マスの指示に従います。
 ・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。<P5 5.スポーツカード 参照>
 ・トップのプレイヤーに着いたら、指定された各大会のサブステージでミニゲームを行います。
 ※置くスペースがないなどサブステージを使用できない場合、下記の「簡易競技」で遊んでください。

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。
 ・サブステージには、それぞれ4つの競技があります。スポーツ大会マスにトップで着いたプレイヤーが、その中から競技を1つだけ選ぶことができます。選んだ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・銅のトロフィーを受け取ります。
 ・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。
 ※大会開催前にミニゲームを練習したいときは、プレイヤー全員で時間や回数を決めて行いましょう。
 ※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。



地区大会 まずは地元の試合を通して経験値UP!

サブステージを使わない簡易競技 [ジャンケン]

- 柔道 ... コインを落とす判定します。
- 相撲 ... 決まり手を予想します。
- 競馬 ... コインをはじいて得点を競います。
- スポーツクライミング ... ルーレットの数だけ進め、高い場所を目指します。

全員でジャンケン! 勝った順にトロフィーをもらおう。

全国大会 ウィンタースポーツを制覇!

サブステージを使わない簡易競技 [令和チャレンジ]

- カーリング ... ストーン(コイン)がターゲット内で止まれば得点です。
- スキージャンプ ... 何メートルまで距離を延ばさず度胸が試されます。
- スノーボード ... ルーレットで進むコースにより大技を狙います。
- フィギュアスケート ... コインをスピンのせ、氷上の得点を競います。

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が10が出れば、出した順にトロフィーをもらおう。

インドアルート ... 屋内競技が多いルートです。
 アウトアルート ... 屋外競技が多いルートです。

アジア大会 海外へ進出! 球技の祭典!

サブステージを使わない簡易競技 [ルーレットシンクロ]

- 野球 ... バッターとなってヒットやホームランを狙います。
- サッカー ... ルーレットでパスをまわし、ゴールにシュートします。
- バスケットボール ... ゴールめがけてコインを弾きます。
- テニス ... サービスからレシーブ、リターンをルーレットで再戦します。

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。※トロフィーはなし。

国際大会 世界記録に挑戦!

※国際大会は清算の直後に開催されます。

サブステージを使わない簡易競技 [ジャックポット]

- 100m走 ... コインを弾いて世界記録の更新を目指します。
- 400mリレー ... 全員で協力し、最少の回数でトラックをまわります。
- 競泳50m ... ルーレットをまわして最速ゴールを狙います。
- 競泳リレー ... 全員でつなげて、最少の回数で泳ぎきります。

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。10を出せば場に上された全てのお金と早いもの順にトロフィーをもらおう。

・「ストップ!国際大会」マスに着いたプレイヤーは、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、そのマスの指示に従います。同時にスポーツカードを1枚引きます。<P4 3.シューズコマを進めるときのルール 参照>
 ・先に着いたプレイヤーは全員がこのマスに着くまでここで待ちます。その間、自分の番が来たときに\$5,000もらいます。
 ・全員着いたらマラソンスタート! 「マラソンスタートマス」の先頭から並んだ順に自分の番が来たらルーレットをまわしてスタートします。

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、マスの指示に従います。
 ・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。
 ・借金がなければ、次の自分の番に「ストップ!国際大会」マスへ進みます。



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\$500,000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れば、次の自分の番に「ストップ!国際大会」マスへ進みます。

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。

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

1.勝ち負け

各プレイヤーは、持っている全てのトロフィーとスポーツカードのボーナスを、右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。

2.表彰式

トップアスリートとなった誰かをたたえ、1位から3位のプレイヤーのシューズコマをルーレットの表彰台に乗せて全員で表彰式を行いましょう!!

トロフィーボーナス(1個につき)
 金のトロフィー...\$100,000
 銀のトロフィー...\$50,000
 銅のトロフィー...\$30,000

スポーツカードボーナス
 1枚につき\$20,000

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」を第一に考えております。そのため、常に製品に改良研究、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す場合は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・祝日を除く)



タカラトミーサポート 検索
www.takaratomy.co.jp/customer/index.html

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