

ゲゲゲの鬼太郎 人生ゲゲゲゲーム

遊び方説明書 2人~4人用

この度は、タカラトミー「ゲゲゲの鬼太郎 人生ゲゲゲゲーム」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(本書)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「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。

●このゲームにはいるもの●

- ① ルーレット付きゲーム盤...1枚
- ② キャラクターコマ台座...24枚
(1期 / 鬼太郎、自玉おやじ、ねずみ男、猫娘 各1枚)
(2期 / 鬼太郎、自玉おやじ、ねずみ男、猫娘 各1枚)
(3期 / 鬼太郎、自玉おやじ、ねずみ男、ネコ娘 各1枚)
(4期 / 鬼太郎、自玉おやじ、ねずみ男、ねこ娘 各1枚)
(5期 / 鬼太郎、自玉おやじ、ねずみ男、ネコ娘 各1枚)
(6期 / 鬼太郎、自玉おやじ、ねずみ男、ねこ娘 各1枚)
- ③ コマ用台座...4個
- ④ キャラクターカード...12枚
- ⑤ 扉絵カード...6枚(1期、2期、3期、4期、5期、6期 各1枚)
- ⑥ 名場面カード...10枚(砂かけ婆の妖術、日本妖怪軍団、地獄の魁魔大王、ぬりかべ参上!、ねずみ男の弟、千人力の一反もめん、妖怪大裁判、初めてのスマホ、ゲゲゲの森の子泣きじい、仲間力 各1枚)
- ⑦ ゲゲゲポイント(GP)...1セット(1,000GP・5,000GP・10,000GP・20,000GP・50,000GP・100,000GP...20,000GP)
- ⑧ ゲゲゲポイント立てトレイ...1個
- ⑨ ゲゲゲポイント立て用シート...3枚
- 遊び方説明書(本書)...1冊

※写真やイラストはイメージです。実際の商品とは多少異なる場合があります。

© 水木プロ・東映アニメーション
© 1968, 2023 Hasbro. All Rights Reserved. © TOMY

ゲームの目的

アニメ1期から6期までのエピソードをめぐり
ゲゲゲポイントを集めながら妖怪人生を体験しよう!!

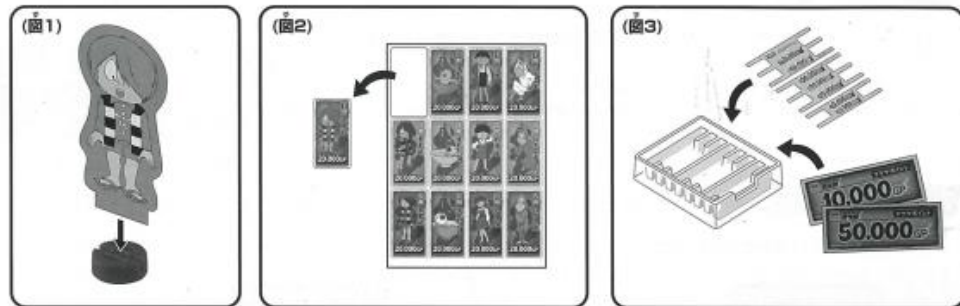
<p>1期 1968.1.3~1969.3.30</p> <p>ゲゲゲの鬼太郎</p>	<p>2期 1971.10.7~1972.9.28</p>
<p>3期 1985.10.12~1988.3.21</p>	<p>4期 1996.1.7~1998.3.29</p>
<p>5期 2007.4.1~2009.3.29</p>	<p>6期 2018.4.1~2020.3.29</p>

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。小さなお子様がいるご家庭ではお家の方が手伝ってあげてください。

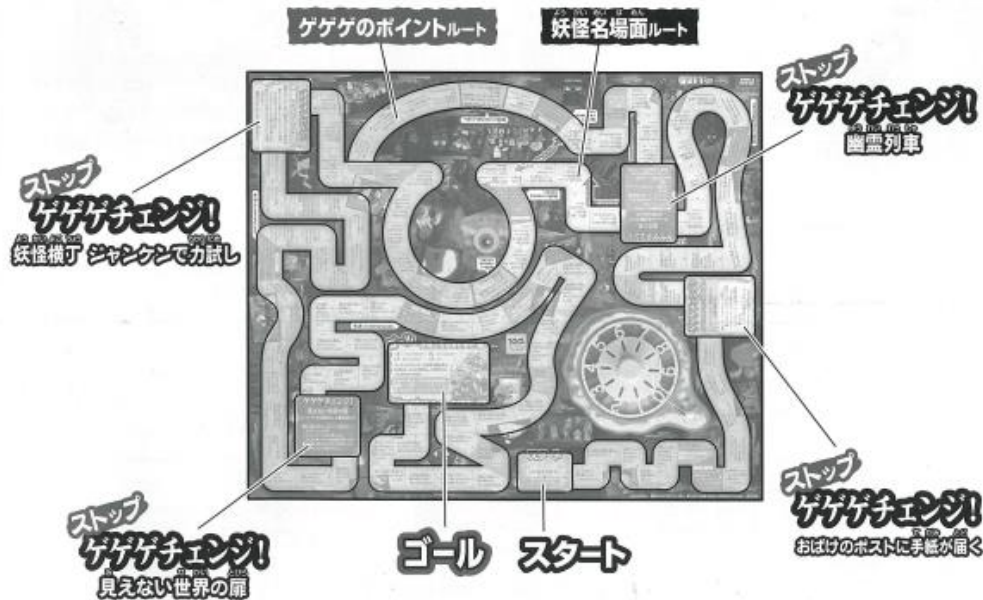
1. ゲーム部品の用意

- キャラクターコマ台紙をシートから丁寧に切り離し、1期のキャラクターコマ台紙をコマ用台座にさし込みます。(図1)
2期から6期のキャラクターコマ台紙は場に並べて置きます。
- カード類をシートから丁寧に切り離します。(図2)
キャラクターカードと算絵カード、名場面カードをイラストの面を表にして場に並べて置きます。
- ゲゲゲポイント立てトレイにゲゲゲポイント立て用シートを敷き、ゲゲゲポイント(GP)を種類別に並べます。(図3)



※説明書の中で「場」とは、「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



ゲームの大まかな流れ

- ゲゲゲポイント(GP)を出し入れするGP係を1人決め、全員5,000GPずつ受け取ります。
全員でジャンケンをして、勝ったプレイヤーから時計まわりの順に好きなキャラクターを選び、ゲームを始めます。
- 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コマを進めます。
- 止まったマスの指示に従います。(※2・3を繰り返します。)
名場面カードマス <P5 3-1.名場面カードマス 参照>
「名場面カード○○○」をもらい、書かれたマスに止まったら、マスに書かれた名前の名場面カードをもらいます。
ゲゲゲポイント(赤いマス) <P5 3-2.ゲゲゲポイント(赤いマス) 参照>
止まった時だけでなく、通り過ぎた時にもその指示に従います。
「ストップ」と書かれているマス <P5 3-3.ストップマス 参照>
このマスはルーレットの数を超えていても必ず止まり、指示に従います。
ゲゲゲチェンジ! <P5 3-3.ストップマス・ゲゲゲチェンジ! 参照>
「ゲゲゲチェンジ!」と書かれたマスに止まったら、マスの指示に従いキャラクターコマとキャラクターカードを書かれた期にします。
ルートチェンジマス <P5 3-4.ルートチェンジマス 参照>
「○○ルートへ。」と書かれたマスに止まったら、マスの指示に従いルートチェンジします。
- ゴール** <P8 8.ゴール 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。算絵カード、名場面カードのGPを、マスの指示に従い受け取り計算します。一番GPを集めたプレイヤーが勝利! 2位以下もGPが決まります。

ゲームの進め方

1. ゲームスタート

- ゲゲゲポイント(GP)を出し入れするGP係を1人決め、全員5,000GPずつ受け取ります。GP係もゲームに参加できます。
- 全員でジャンケンをして、勝ったプレイヤーから時計まわりの順に好きなキャラクターを選びます。そのキャラクターカード3種類をもらい、1期の面を表にして手元に置きます。
- 選んだキャラクターカードと同じキャラクターコマが、自分がゲームで進めるコマです。2期から6期のキャラクターコマ台紙は手元に置いておきます。
- ジャンケンをして、勝っ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コマを進めます。



2. ゲゲゲポイント(GP)のルール

- マスの指示に従う時に特別な指示がない限り、GPのやり取りはGP係と行います。
- 途中でGPが足りなくなったら、GP係から借りることができます。20,000GP借りるにつき、-20,000GP1枚を借りた印としてGP係から受け取ります。
例) 60,000GP借りる時には、60,000GPと-20,000GP3枚を受け取ります。
- 借りたGPは自分の番にいつでも返すことができます。返す場合は20,000GPにつき、-20,000GP1枚をGP係に返します。
例) 40,000GP返す時には、40,000GPと-20,000GP2枚をGP係に返します。
- ただし、「ゴール」まで-20,000GPを持っていないと、1枚につき25,000GPを返さなければいけません。



3. コマを進める時のルール

1. 名場面カードマス

「名場面カード[○○○]をもらう。」と書かれたマスに止まったら、マスに書かれた名前の名場面カードをもらいます。
 <P6 名場面カード 参照>

2. ゲゲゲポイント(赤いマス)

「ゲゲゲポイント」の赤いマスは、止まった時だけでなく通り過ぎた時にもその指示に従います。赤いマスを通り過ぎた時には、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。



期が同じだった時

2期以降で「ゲゲゲポイント」の赤いマスに書かれた期とキャラクターの期が同じ時、キャラクターカードに書かれた2倍のGPをもらう。
 ・その期の扉絵カードをもらう。
 ※扉絵カードが場に残っていないなければもらえません。
 <P6 5.扉絵カード 参照>

3. ストップマス

「ストップ」と書かれた「ゲゲゲチェンジ! おばけのポストに手紙が届く」や「ゲゲゲチェンジ! 幽霊列車」、「ゲゲゲチェンジ! 妖怪横丁 ジャンケンで力試し」、「ゲゲゲチェンジ! 見えない世界の扉」のマスはルーレットの数が決まっても必ず止まり、その指示に従います。
 <P7 7-1.ゲゲゲチェンジ! おばけのポストに手紙が届く(ストップマス)~
 P8 7-5.ゲゲゲチェンジ! 見えない世界の扉(ストップマス) 参照>

ゲゲゲチェンジ!

マスの指示に従いキャラクターコマとキャラクターカードを書かれた期にチェンジします。

別れ道

「ゲゲゲチェンジ! 幽霊列車」のマスでは、ルーレットで次の番から進むルートが決まります。
 <P7 7-2.ゲゲゲチェンジ! 幽霊列車(ストップマス) 参照>

4. ルートチェンジマス

「[○○ルート]へ。」と書かれたマスに止まったら、マスの指示に従いルートチェンジします。コマを指定されたマスに移動して終了です。移動した先のマスの指示には従いません。次の番からルーレットをまわし進みます。

4. キャラクターカード

ゲームスタート前に選ぶカードです。カードに描かれたキャラクターになりきりゲームを進めます。
 <P4 1.ゲームスタート 参照>
 ・それぞれのキャラクターごとに「1期/2期」「3期/4期」「5期/6期」の3種類のキャラクターカードがあります。
 ・スタートでキャラクターカードを選んだら、1期の面を表にして手元に置きます。
 ・キャラクターカードに書かれているGPは、「ゲゲゲポイント」の赤いマスに止まった時だけでなく通り過ぎた時にももらいます。

キャラクターカードの種類

1期	2期	3期	4期	5期	6期
鬼太郎	鬼太郎	鬼太郎	鬼太郎	鬼太郎	鬼太郎
白玉おやし	白玉おやし	白玉おやし	白玉おやし	白玉おやし	白玉おやし
ねずみ男	ねずみ男	ねずみ男	ねずみ男	ねずみ男	ねずみ男
猫娘	猫娘	ネコ娘	ねこ娘	ネコ娘	ねこ娘

5. 扉絵カード

「ゲゲゲポイント」の赤いマスに止まるか通り過ぎる時、キャラクターカードがマスに書かれた期にゲゲゲチェンジしていれば、指示に従って扉絵カードをもらいます。
 ※扉絵カードが場に残っていないなければもらえません。



・4期では「ゲゲゲチェンジ!」と書かれたマスに止まった時だけ、ゲゲゲチェンジと同時に4期の扉絵カードをもらいます。
 ※扉絵カードが場に残っていないなければもらえません。
 ・「ゴール」で扉絵カードに書かれているGPをもらいます。

6. 名場面カード

「名場面カード[○○○]をもらう。」と書かれたマスに止まったら、マスに書かれた名前の名場面カードをもらいます。
 ※名場面カードが場に残っていないなければもらえません。
 ・「ゴール」で名場面カードに書かれているGPをもらいます。



7. ゲゲゲチェンジ!

「ゲゲゲチェンジ!」と書かれたマスに止まったら、マスの指示に従いキャラクターコマとキャラクターカードを書かれた期にします。

キャラクターコマ

キャラクターコマを付け替えます。



<例>2期→3期へゲゲゲチェンジの時

キャラクターカード

1期→2期、3期→4期、5期→6期のチェンジは、キャラクターカードを裏返します。



<例>1期→2期へゲゲゲチェンジの時

2期→3期、4期→5期のチェンジは、キャラクターカードを交換します。



<例>2期→3期へゲゲゲチェンジの時

・期を飛び越えてゲゲゲチェンジすることもできます。

2期のゲゲゲチェンジに失敗
 1期のキャラクターの状態
 3期のゲゲゲチェンジにチャレンジ
 成功すれば3期のキャラクターにゲゲゲチェンジ



<例>1期→3期へゲゲゲチェンジの時

1.ゲゲゲチェンジ! おばけのポストに手紙が届く(ストップマス)

- ・2期のゲゲゲチェンジにチャレンジします。
- ・このマスはルーレットの数が余っていても必ず止まり、マスの指示に従います。
- ・ルーレットを1回まわして、おばけのポストに届いた手紙を読みます。

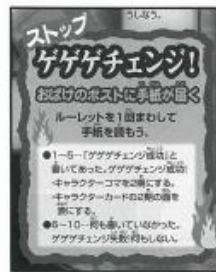
ルーレットを1回まわす。

●1〜5…「ゲゲゲチェンジ成功」と書いてあった。ゲゲゲチェンジ成功!

- ・キャラクターコマを2期にする。
- ・キャラクターカードの2期の面を表にする。

●6〜10…何も書いてなかった。ゲゲゲチェンジ失敗!

- ・何もしない。



2.ゲゲゲチェンジ! 幽霊列車(ストップマス)

- ・3期のゲゲゲチェンジにチャレンジします。
- ・このマスはルーレットの数が余っていても必ず止まり、マスの指示に従います。
- ・ルーレットを2回まわして、行き先を決めます。

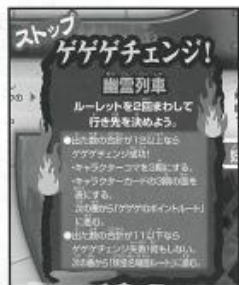
ルーレットを2回まわす。

●出た数の合計が12以上なら ゲゲゲチェンジ成功!

- ・キャラクターコマを3期にする。
- ・キャラクターカードの3期の面を表にする。

●出た数の合計が11以下なら ゲゲゲチェンジ失敗!

- ・何もしない。



・ルートが決まったら次の番からルーレットをまわし進みます。

3.ゲゲゲチェンジ! (普通のマス)

- ・このマスは止まった時だけ、4期にゲゲゲチェンジします。
- ・さらに4期の屏絵カードをもらいます。
- ※通り過ぎた時には、ゲゲゲチェンジできません。
- ※屏絵カードが場に残っていなければもらえません。
- <P6 5.屏絵カード 参照>



4.ゲゲゲチェンジ! 妖怪横丁 ジャンケンでか試し(ストップマス)

- ・5期のゲゲゲチェンジにチャレンジします。
- ・このマスはルーレットの数が余っていても必ず止まり、マスの指示に従います。
- ・他のプレイヤーを1人選びジャンケンをして、か試しをします。

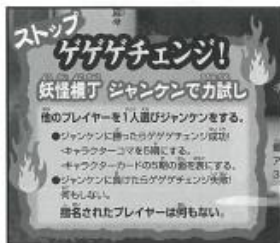
他のプレイヤーを1人選びジャンケンをする。

●ジャンケンに勝ったら ゲゲゲチェンジ成功!

- ・キャラクターコマを5期にする。
- ・キャラクターカードの5期の面を表にする。

●ジャンケンに負けたら ゲゲゲチェンジ失敗!

- ・何もしない。



※指名されたプレイヤーは、勝ち負けに関わらず何もすることはできません。

5.ゲゲゲチェンジ! 見えない世界の扉(ストップマス)

- ・6期のゲゲゲチェンジにチャレンジします。
- ・このマスはルーレットの数が余っていても必ず止まり、マスの指示に従います。
- ・ルーレットを2回まわして、扉を開きます。

ルーレットを2回まわす。

●出た数の合計が10以上なら ゲゲゲチェンジ成功!

- ・キャラクターコマを6期にする。
- ・キャラクターカードの6期の面を表にする。

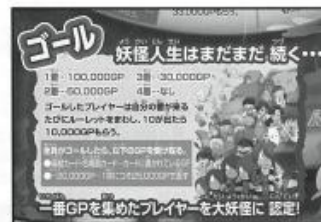
●出た数の合計が9以下なら ゲゲゲチェンジ失敗!

- ・何もしない。



8.ゴール

- ・「ゴール」はルーレットの数が余っていてもゴールできます。
- ・ゴールした順に、「ゴール」のマ스에書かれているGPをもらいます。
- ※4番はもらえません。
- ・ゴールしたプレイヤーは、全員がゴールするまで自分の番が来るたびにルーレットを1回まわし、10が出たら10,000GPもらいます。



ゲームの勝敗

- 全員がゴールしたらゲーム終了です。
- 最後に「ゴール」のマ스에書かれている通り、右記の計算をします。
- 全員のGPを計算して、GPの一番多いプレイヤーが勝ちです。
- 2位以下もGPが決まります。

●屏絵カード・名場面カード……カードに書かれているGPをもらいます。

●-20,000GP………1枚につき25,000GPで返します。

一番GPを集めたプレイヤーを大妖怪に認定!

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、パッケージのデザインやイラストなどと異なる場合がございます。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、万一お買付きの品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・祝日も除く) タカラトミーサポート 検索

本製品のお客様サポートは日本国内でのご購入かつ日本国内からのお問い合わせに限りです。
 (Customer service is only available in case this product purchased in Japan and inquired from Japan domestic.)

●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

© TOMY