

ドラえもん ポケット 人生ゲーム



あそ 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「ドラえもん ポケット人生ゲーム ひみつ道具で大冒険!」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(本紙)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」(本紙)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。○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 ゲーム盤...1枚
- ② ルーレット...1個
- ③ キャラクターコマ台紙...5枚 (ドラえもん、のび太、しずか、ジャイアン、スネ夫 各1枚)
- ④ コマ用台座...4個
- ⑤ キャラクターカード...6枚 (ドラえもん、のび太、しずか、ジャイアン、スネ夫、予備 各1枚)
- ⑥ ひみつ道具カード...10枚 (タイムマシン、もしもボックス、ミニドラえもん、きこりの泉、名刀電光丸、タケコプター、アンキパン、パイパイ、タイムふるしき、ガリバートンネル 各1枚)
- ⑦ 経験値ポイント(KP)...1セット (1,000KP・5,000KP・10,000KP・20,000KP・50,000KP・100,000KP・-20,000KP)
- ⑧ 経験値ポイント立て...1個
- 遊び方説明書(本紙)...1枚

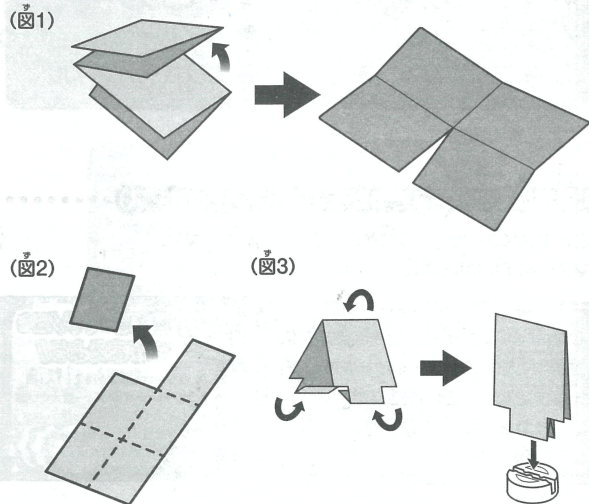
ゲームの準備

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。

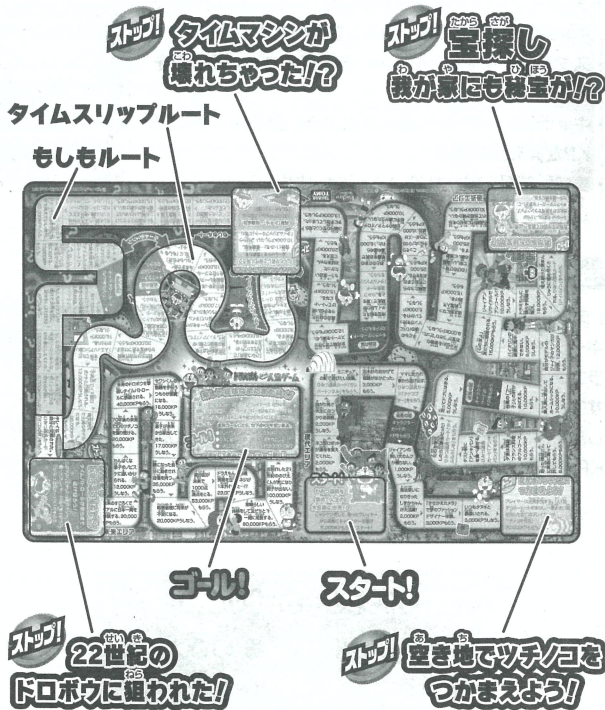
1.ゲーム部品の用意

- ① 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)

キャラクターカードは青い面を、ひみつ道具カードはイラストの面を表にして場に並べて置きます。
- ③ 経験値ポイント(KP)を丁寧に切り離し、経験値ポイント立てを組み立て表記の通りにKPを並べます。
- ④ キャラクターコマ台紙をシートから丁寧に切り離し、点線部分を図のように山折りしてコマ用台座に差し込みます。(図3)



※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。



ゲームの目的

経験値ポイントを集めてゴールをめざそう!!

このゲームでプレイヤーは様々な経験をしながら経験値ポイント(KP)を集めます。全員がゴールした時に、一番KPの多いプレイヤーが勝ちとなります。

ゲームの大まかな流れ

1 経験値ポイント(KP)を出し入れるKP係を1人決め、全員5,000KP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。

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。)

ひみつ道具カードマス

<P7 3-1.ひみつ道具カードマス 参照>

マスに書かれた名前のひみつ道具カードをもらいます。

成長の証マス

<P7 3-2.成長の証マス 参照>

キャラクターカードに従ってKPをもらいます。止まった時だけでなく、通り過ぎた時もその指示に従います。

「ストップ!」と書かれたマス

<P8 3-3.ストップマス 参照>

このマスはルーレットの数が余っていても必ず止まり、指示に従います。

「ルートチェンジ」と書かれたマス

<P8 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、指示に従い指定されたマスに移動します。

「ランクアップ」と書かれたマス

<P9 4.キャラクターカード・ランクアップ 参照>

「ランクアップ」と書かれたマスに止まったら、キャラクターカードを裏返しランクアップします。

4 **ゴール** <P12 10.ゴール参照>

「ゴール!」に着いたプレイヤーは、着順ボーナスをもらいます。

5 **ゲームの勝敗** <P12 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。持っているひみつ道具カードをKPに変えます。各自でKPを計算して、一番多く集めたプレイヤーが勝ち!2位以下もKPが決まります。

ゲームの進め方

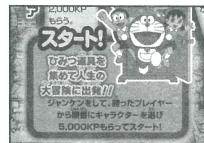
1ゲームのスタート

- 経験値ポイント(KP)を出し入れるKP係を1人決めます。KP係は全員に5,000KPずつ配ります。KP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カードとキャラクターコマを選びます。キャラクターカードは青い面を表にして手元に置き、キャラクターコマは「スタート!」に置きます。

<P9 4.キャラクターカード 参照>

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. 経験値ポイント(KP)のルール

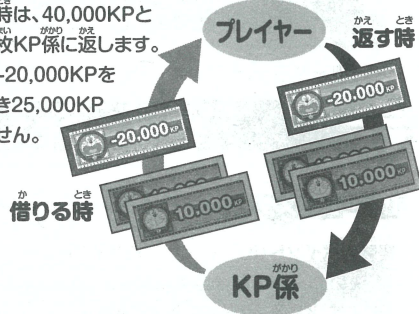
- ・マスの指示に従う時に特別な指示がない限り、KPのやり取りはKP係と行います。
- ・途中でKPが足りなくなったら、KP係から借りることができます。20,000KP借りるにつき-20,000KPを1枚、借りた印としてKP係から受け取ります。

例) 60,000KP借りる時には、60,000KPと-20,000KPを3枚受け取ります。

- ・借りたKPは自分の番にいつでも返すことができます。返す時には20,000KPにつき、-20,000KPを1枚KP係に返します。

例) 40,000KP返す時は、40,000KPと-20,000KPを2枚KP係に返します。

- ・ただし、「ゴール!」まで-20,000KPを持っていると、1枚につき25,000KPを返さなければいけません。

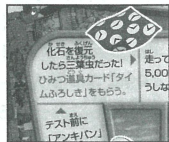


3. コマを進める時のルール

1. ひみつ道具カードマス

「ひみつ道具カード[○○○]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おひみつ道具カードをもらいます。

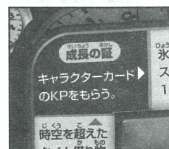
<P10 5.ひみつ道具カード 参照>



2. 成長の証マス

「成長の証」と書かれたマスは、止まった時だけでなく通り過ぎた時もその指示に従います。

成長の証マスを通り過ぎた時は、止まったマスの指示よりも先に成長の証マスの指示に従います。



3. ストップマス

「ストップ!」と書かれた「空き地でツチノコをつかまえよう!」や「宝探し 我が家にも秘宝が!?!」、「タイムマシンが壊れちゃった!?!」、「22世紀のドロボウに狙われた!」のマスはルーレットの数が増えても必ず止まり、その指示に従います。



<P10 6.空き地でツチノコをつかまえよう!(ストップマス)~
P11 9.22世紀のドロボウに狙われた!(ストップマス) 参照>

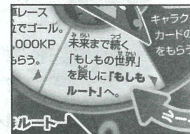
分かれ道

「ストップ タイムマシンが壊れちゃった!?!」マスでは、次回から進むルートを決めます。

<P11 8.タイムマシンが壊れちゃった!?! (ストップマス) 参照>

4. ルートチェンジマス

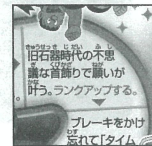
「[○○○]ルートへ」と書かれたマスに止まったら、ルートを変更し、コマを矢印で指定されたマスに移動して終了です。移動した先のマスの指示に従いません。次回からルーレットをまわし進みます。



5. ランクアップマス

「ランクアップ」と書かれたマスに止まったら、キャラクターカードを裏返しランクアップします。

<P9 4.キャラクターカード・ランクアップ 参照>



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。
- ・スタートでキャラクターカードを選んだら、青い面を表にして手元に置きます。
- ・キャラクターカードの青い面とカラー一面では、もらえるKPが異なります。
- ・表にした面に書かれているKPは、成長の証マスに止まるか通り過ぎた時にももらいます。



青い面

ランクアップ

「ランクアップ」と書かれたマスに止まったら、キャラクターカードを裏返し、カラー一面を表にしてランクアップします。

すでにランクアップしている(カラー一面が表)なら何もしません。次回の成長の証マスからカラー一面に書かれたKPをもらいます。

ランクアップ



カラー一面

キャラクターカードの種類

- ドラえもん
- のび太
- しずか
- ジャイアン
- スネ夫
- 予備

5. ひみつ道具カード

- 「ひみつ道具カード[○○○]をもらおう。」と書かれたマスに止まった時や、指示があった時にもらいます。ただし、早い者勝ちで、場に残っていない時は手に入られません。
- 「ゴール!」まで持っていたら、ひみつ道具カードに書かれているKPIに変えることができます。



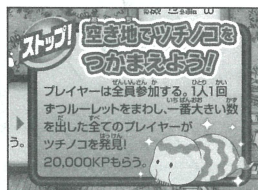
ひみつ道具カードの種類

- タイムマシン
- もしもボックス
- ミニドラえもん
- きこりの泉
- 名刀電光丸
- タケコプター
- アンキパン
- バイバイン
- タイムふるしき
- ガリバートンネル

6. 空き地でツチノコをつかまえよう! (ストップマス)

- 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。

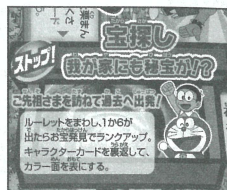
このマスにプレイヤーが止まるたびに全員で1回ずつルーレットをまわす。一番大きい数を出した全てのプレイヤーがツチノコを発見! 20,000KPもらう。



7. 宝探し 我が家にも秘宝が? (ストップマス)

- 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、1か6が出たらお宝発見でランクアップ。キャラクターカードを裏返し、カラー面を表にして次回の成長の証マスから書かれているKPをもらいます。



8. タイムマシンが壊れちゃった!? (ストップマス)

- 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回まわす。

奇数 (1・3・5)

修理失敗 10,000KPうしなう

次回から「タイムスリップルート」に進む。

偶数 (2・4・6)

修理成功 10,000KPもらう

次回から「もしもルート」に進む。



9. 22世紀のドロボウに狙われた! (ストップマス)

- 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。

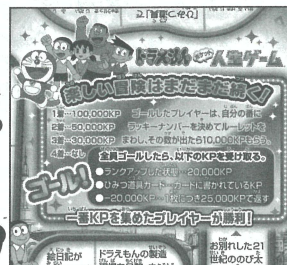
このマスにプレイヤーが止まるたびに全員でジャンケン。勝ったプレイヤーが場にある好きなひみつ道具カードを1枚もらう。



- ※場にひみつ道具カードが1枚も残っていない時は何もしません。

10. 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!」に書かれたKPをもらいます。
 - ※4着はもらえません。
- 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1~6の中から1つラッキーナンバーを宣言してルーレットを1回まわし、その数が出たら10,000KPもらいます。



ゲームの勝利

- 全員がゴールしたらゲーム終了です。「ゴール!」のマスに書かれている通り、以下のKPを受け取ります。

- ランクアップした状態… 20,000KPもらいます。
- ひみつ道具カード… カードに書かれているKPをもらいます。
- -20,000KP… 1枚につき25,000KPで返します。

- 全員のKPを計算して、KPが一番多いプレイヤーの勝ちです。2位以下もKPで決まります。

一番KPを集めたプレイヤーが勝利!

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

0570-041031 電話受付時間 10~17時 (土日・祝日を除く) [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ます。
 (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

ドラえもん
ポケット
人生ゲーム