

株式会社トミー

トミーでは、「子供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。製品につきましても、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。

株式会社トミー お客様相談室 ポケットモンスターボードゲーム2担当

〒124-8511 東京都葛飾区立石7-9-10

TEL 03-3693-1031

〒567-0891 大阪府茨木市水尾1-1-13

TEL 0726-38-1811

●電話受付時間 月～金曜日(祝日・祭日を除く) 10～17時

※お付録は5/5/1/5/3/2/5/2/5/2/5/1

ポケットモンスター

POCKET MONSTERS

ボードゲーム2

ショウト編

と 取り扱い説明書

ポケモンワールド満載のボードゲーム第2弾!

ゲーム盤の上で繰り広げられる白熱の大冒険が、さらに楽しくおもしろくなって帰ってきた!ポケモンとの出会いやライバルたちとのバトル…大興奮のこの闘いを制し、ポケモンマスターの栄冠を手にするのは誰だ!?

この度は、TOMY「ポケットモンスター ボードゲーム2」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。ご使用前に、この取り扱い説明書をお読みください。また、読み終わったら必ず保管しておいてください。



<使用上のお問い合わせ>

●プラスチック製は軽微なご使用後はすぐに磨いてください。



ゲーム概要

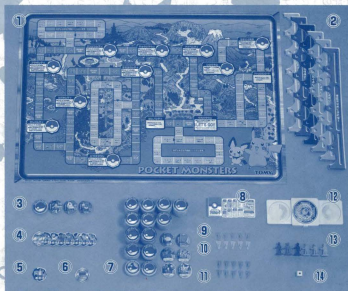
『ポケットモンスター ボードゲーム2』は5つのゲームモード(遊び方)が楽しめるボードゲームです。プレイヤーはワカバタウンからゲームをスタート。「すごろく」のように順番にサイコロをふり、止まったマスの指示に従いながら進んでいきます。なお、ゲームモードごとに「勝敗の決め方」がちがうので、必ず17~19ページの「5つのゲームモード」をお読みください。なお、前作の「ポケットモンスター ボードゲーム」というしよに遊ぶことはできません。

目次

ゲーム概要……………2	バトルについて……………13~14
セット内容……………3	トレードについて……………15
ゲームを始める前に……………4~5	進化について……………16
ポケモンチップについて……………6	5つのゲームモード……………17~19
ジムバッジについて……………7	
アイテムカードについて……………8~9	
その他の部品について……………9	
コースマスについて……………10~11	
ポケモンゲットについて……………12	



セット内容



- 1 ゲーム盤…1枚
- 2 手持ちポケモンホルダー…6枚
- 3 スタートポケモンチップ…6枚
- 4 ジムリーダーチップ(黄)・ジムバッジ(黄)…8枚
- 5 ワタルチップ…1枚
- 6 レッドチップ…1枚
- 7 ポケモンチップ…244枚
- 8 アイテムカード…50枚
- 9 進化完了クリップ(オレンジ・2進化)…20個
- 10 進化完了クリップ(黄色・1進化)…20個
- 11 プラスクリップ…60個
- 12 バトルステージ(ルーレット)…1個
- 13 コマ…6個
- 14 サイコロ…1個
- 15 予備チップ4枚

ゲームを始める前に・・・

下記の「セッティング」を見て、場に各アイテムを並べたら、ジャンケンで勝ったプレイヤーから時計まわりの順番でゲームを進めます。次にその順番に従い、各プレイヤーは自分のコマの色を決め、スタートポケモン（6ページ「ポケモンチップについて」をお読みください）とアイテムカード2枚をもらいます。準備が終わったらゲームスタート。最初に決めた順番に従いゲームを進めてください。

- ワタルチップ ●コマ
- レッドチップ 各プレイヤー好きな色を選び、スタート地点となるワカバタウンに置いてください。
- ポケモンチップ

スタートポケモンのチップを選び、各々の色に分けよくきり、裏にしてゲーム盤の横につんで置きます。

- スタートポケモンチップ

- ジムリーダーチップ

各々、チップに書かれている街の名前に従って、ゲーム盤上の各街のマスに置きます。

- 手持ちポケモンホルダー

各プレイヤーのコマと同じ色の手持ちポケモンホルダーを配ります。

- アイテムカード

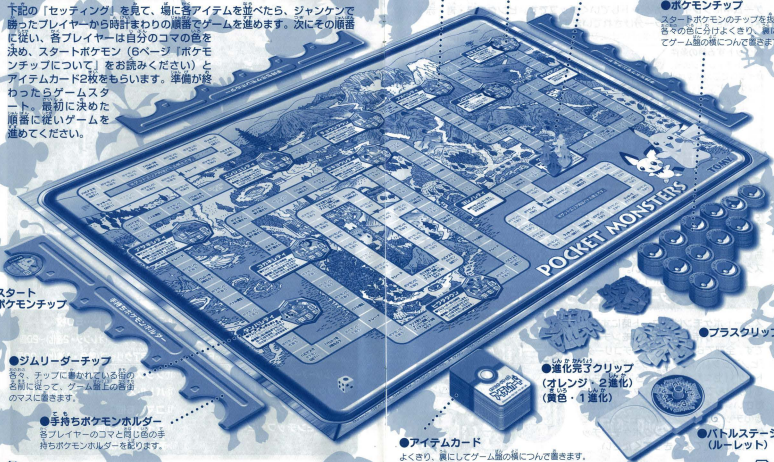
よくきり、裏にしてゲーム盤の横につんで置きます。

- 進化完了クリップ

(オレンジ・2進化)
(黄色・1進化)

- プラスクリップ

- バトルステージ (ルーレット)



ポケモンチップについて

ゲーム中にプレイヤーがゲットしていくチップです。ピンク・緑・青・赤・水色・黄色の6色にカラー分けされています。

●**ゲットする時の条件**
(ゲットチャレンジの時、サイコロでこの数字が出ればゲット)



●**攻撃力**

(この数字とルーレット、アイテムカード「プラスパワー」、プラスクリップの合計がバトル時の「攻撃ポイント」となります)

●**ゲットした時にもらえるゲットボーナス**
(※ピンクと緑のポケモンチップにはゲットボーナスはありません)

●**ポケモンの名前**

ゲットボーナスってな～に？

そのポケモンチップをゲットした時にボーナスがもらえます。黄色チップをゲットした時、ゲットボーナスで他のプレイヤーからうばったプラスクリップは、自分の手持ちポケモンチップに付けることができます。もし、プラスクリップを他のプレイヤーが持っていない場合は、場からプラスクリップを取ってください。

スタートポケモンってな～に？

スタートポケモンはスタート時にすでにプレイヤーが持っているポケモンチップです。全部で6枚あります。「チコリータ」「ヒノアラシ」「ワニノコ」「フシギダネ」「ヒトカゲ」「ゼニガメ」の中から好きなものを1枚選んで、ゲームをスタートしてください。なお、チップがあまった場合、そのチップは「ピンクポケモン」としてゲームに使います。ピンクポケモンチップの山に加えてよくきってください。



ジムバッジについて

各街に止まった時にジムリーダーにバトルを挑み、勝つとそのジムリーダーチップを裏返しにし、ジムバッジとしてもらえます。5つのゲームモード中には、獲得した枚数が勝敗の決め手となるものもあります。

●**ジムリーダーの名前**

●**攻撃力**

ジムリーダーチップ



●**ポケモンの名前**

●**プラスパワー**

ジムバッジ

ジムバッジのゲットボーナスってな～に？

ジムバッジにもポケモンチップと同じようにゲットボーナスがあります。ジムバッジのゲットボーナスでポケモンチップをゲットした場合、そのポケモンチップのゲットボーナスももらえるので、忘れないようにしましょう。

ワタルチップとレッドチップってな～に？

通常のジムバッジが、ゲーム盤上よりなくなってから進めるエリアにあるチップです。ポケモングランドマスタールール(17～18ページ参照)では、誰かがレッドを倒した時点でゲーム終了となります。



ワタル

レッド

アイテムカードについて

ゲーム中、ひとりにつき最高5枚まで持つことができます。それ以上は持つことができません。すでに手持ちが5枚あり、新たにアイテムカードをもらう場合、新しいカードを引いてから、いらぬカードを捨ててください。また、バトルやポケモンゲットの時に使えるアイテムカードは1枚までです。

●スーパーボール

ポケモンをゲットする時、サイコロをふる前に出せば、出た数字に2まで足すことができます。

●ハイパーボール

ポケモンをゲットする時、サイコロをふる前に出せば、出た数字に3まで足すことができます。

●マスターボール

ポケモンをゲットする時、サイコロをふる前に出せば、出た数字に4まで足すことができます。

※スーパーボール、ハイパーボール、マスターボールはポケモンをゲットする確率を高めます。



●プラスパワー

バトルの時、属するポケモンチップにつけて使います。そのチップの攻撃力とレベルの数字とプラスクリップの合計に、さらにカードに書かれている数字をプラスすることができます。※プラスパワーはポケモンの攻撃力を高めます。

●空を飛ぶ

自分の順番がきたら、サイコロをふる前にこのカードを出せば、行きたいシティ/タウンに瞬間移動することができます。もちろんジムリーダーへの挑戦、ポケモンの回復、入れかえを行うことができます(10ページ「各島のマス」をお読みください)。サイコロを振り、コマを進めることはできません。

●通信進化

自分の持っているポケモンチップの進化系ポケモンを他のプレイヤーが持っている時、自分の順番がきたら、サイコロをふる前にこのカードを出せば、そのポケモンチップと自分のいらぬ手持ちチップ(同じ色)を強制的に交換できます。ビッピン形でこのカードを扱うことはできません。ただし、このカードを使ったら、その時の順番は終了。サイコロを振り、コマを進めることはできません。



●伝説のポケモンに出会う

自分の順番がきたら、サイコロをふる前にこのカードを出せば、伝説のポケモンチップをヘッドチャレンジができます。ただし、このカードを使ったら、その時の順番は終了。サイコロを振り、コマを進めることはできません(12ページ「ポケモンゲットについて」をお読みください)。伝説のポケモンチップがすでになく、このカードを引いてしまった場合、そのカードは場に捨て、もう一度引かなくてはなりません。※このカードを使った時だけ、アイテムカード「スーパーボール」「ハイパーボール」「マスターボール」のうち1枚を消費して使うことができます。

●ビッピン形

しかけられたバトルやトレードから逃げるすることができます。相手がこのカードを出し、逃げた場合、その時に出したカードは手持ちに返すことができます。※バトルをしかけたプレイヤーはこのカードを使うことはできません。



注意 アイテムカードは一度使ったら場に捨ててください。アイテムカードの山がなくなったら、使い終わって捨てられているアイテムカードをよきより、山にしてゲームを続けます。

その他の部品について

●手持ちポケモンホルダー

ゲームに使う「手持ちポケモンチップ」を最高6枚までセットすることができます。バトルに使うことができるチップはこの6枚のみです。6枚以上のチップを持っている場合は「控え」として手元に置いてください。「手持ちポケモンチップ」と「控え」の入れかえは、新たにポケモンをゲットした時や各島のマスに止まった時に交換することができます。

●プラスクリップ

ポケモンチップに取り付けることによって、そのポケモンの攻撃力に、クリップに書かれている数字の分だけ定めます。プラスクリップはバトルに勝つことで得たプレイヤーからひとつもらえ、負けたらデッキからひとつはすし置いたプレイヤーに戻します。プラスクリップはポケモンチップ1枚につき最高5個までしか付けられません。すでに5個以上持っている場合、バトルに勝つてももらえません。

●進化完了クリップ

進化系列がすべてそろい進化完了(14ページ「進化について」をお読みください)したポケモンの最終進化形のチップに付けます。その場合、バトルの時の攻撃力はチップに書かれている数字ではなく、進化完了クリップに書かれている数字となります。※2段階……1進化用

●バトルステージ(ルーレット)

バトルの時に使います。終わるポケモンチップをステージに集めてバトルを行ってください。

コースマスについて

ゲーム中は、止ったマスに書かれた指示に従いながら進んでいきます。

●ポケモンにであう

ポケモンゲットに挑戦できます。マスに書かれた文字の色と同じ色のポケモンチップの山から、いちばん上にあるチップをめぐりゲットチャレンジしてください。(12ページ「ポケモンゲットについて」をお読みください)

●ポケモン育て屋さん

ベイビィポケモンゲットに挑戦できます。水色のポケモンチップをめぐりゲットチャレンジしてください。

●トレード

プレイヤーの中からひとり選んで、その人が持つポケモンチップと自分の持つポケモンチップのトレードが可能です。(15ページ「トレードについて」をお読みください)

●アイテムカードを2枚もらう

アイテムカードの山の中からカードを2枚もらえます。(8ページ「アイテムカードについて」をお読みください)

●バトル発生!

プレイヤーの中からひとり選んでバトルを行います。(13ページ「バトルについて」をお読みください)

●「ラッキー／ハピナス」でポケモンGET!

マスの年の「ポケモン」と同じ色のポケモンチップを、サイコロによるゲットチャレンジをせずにゲットできます。

●ラジオ局ラッキーナンバー当選! アイテムカードを3枚もらう

アイテムカードの山の中からカードを3枚もらえます。

●各街のマス

このマスは止まることも通過することもできます。その止まった街にジムリーダーチップが置かれている場合、止まったプレイヤーはジムリーダーとのバトルに挑戦することができます。(13ページ「バトルについて」をお読みください)。

止まった街にジムリーダーチップがすでになかったり、ジムリーダーに挑戦しない場合、「手持ちポケモンチップ」の中の2匹までを「対価」から回復させるか、「手持ちポケモンチップ」と「空え」の入れかえができます。
※スタート地点となるワカバタウンも他の街のマスと同じように、ポケモンの回復・入れかえができます。



●セキエイ高原／シロガネ山

グランドマスターールのみで使用するマスです。ゲーム山上からワタル、レッド以外のジムリーダーバッジをすべてゲットし終わったらワカバタウンより右のピンクのコースに進めます。



コースを進むルールってあるの?

- コースはどの方向にも進むことができますが、その場からの戻りはできません。(図参照)



- ※街から街の間では、進行方向をかえて進むことはできません。

- プレイヤーが同じマスに止まった時はバトルとなります。(13ページ「バトルについて」をお読みください) その時、マスの指示は無効となります。バトルのみを行ってください。



- ポケモンをたくさんゲットできるゲットエリアへの出入りは、プレイヤーの自由です。

- ※ゲットエリアは▲の指示方向に一方通行です。



- ゲットエリアではバトルは禁止です。

ポケモンゲットについて

マスの指示やカード、レッドチップにより、そのマスに書かれた文字と同じ色のポケモンチップに対してゲットチャレンジすることができます。ポケモンチップの山のいちばん上のチップをめくりチャレンジしてください。

1. ポケモンチップの山のいちばん上のチップをめくり、ゲットする時の条件をよく見てください。
2. ポケモンゲットに有効なアイテムカードを持っている時は、サイコロをふる前に出してください。
3. ポケモンゲットにチャレンジ！サイコロをふってください。
4. ゼットする時の条件と同じ数字が出たらポケモンゲット！ゲットできなかった場合、そのポケモンチップはめくったままの状態で山の一番上に戻します。次にポケモンゲットするプレイヤーはそのチップへゲットチャレンジします。

ポケモンゲットのコツってあるの？

ポケモンゲットの時にアイテムカードの「スーパーボール」「ハイパーボール」「マスターボール」を使うことができます。それぞれサイコロの出た数字にプラスできるので、ゲットチャンスが広がります。
(8ページ「アイテムカードについて」をお読みください)

ホウオウをゲットする場合



普通はサイコロの出た数字を出さなければゲットできない。



ここでスーパーボールを使うと、サイコロの出目+2までできるので、数字の低い場合でもポケモンゲット！

各ボールでホウオウをゲットできる出目
スーパーボール

+2までできるので
サイコロの出目+2でゲット！

+3までできるので
サイコロの出目+3でゲット！

+4までできるので
サイコロの出目+4でゲット！

バトルについて

マスの指示、ジムリーダー、ワタル、レッドへの挑戦、同じマスに止まった時には、バトルを行います。各プレイヤーは手持ちポケモンホルダーにある「手持ちポケモンチップ」から1枚を選んでください。なお、同じマスに、すでに2人以上のプレイヤーがいた場合、ひとり指名してバトルしてください。

1. バトルをしかけたプレイヤーから順番にポケモンチップをバトルステージに乗せます。アイテムカード「プラスパワー」を使う場合は、おたがいがチップを出しあったあと、バトルをしかけたプレイヤーからアイテムカード「プラスパワー」を1枚出すことができます。
2. バトルをしかけたプレイヤーからルーレットをまわし、バトルステージ上のポケモンチップの攻撃力と出た数字、「プラスパワー」「プラスクリップ」の数字を合計して攻撃ポイントを出します。
3. バトルをしかけられたプレイヤーも同じようにルーレットをまわし、攻撃ポイントを出します。
4. 攻撃ポイントの大きいプレイヤーの勝ちとなります。



負けたプレイヤーからバトルに使ったポケモンチップのプラスクリップひとつとアイテムカードを1枚もらいます。プラスクリップはバトルに使ったポケモンチップに付られます。負けたプレイヤーがバトルに使ったポケモンチップにプラスクリップが付いていない場合やアイテムカードを持っていない場合は、場からもらってください。



バトルに使ったポケモンチップは「廃絶」となり、裏返しにして手持ちポケモンホルダーに戻します。またバトルに使ったポケモンチップからプラスクリップをひとつ取り、手持ちのアイテムカード1枚といっしょに勝ったプレイヤーに渡してください。



攻撃ポイントが同じ時はバトルをしかけたプレイヤーからルーレットをふたたびまわし、出た数字の大きいプレイヤーの勝ちとなります。勝敗が決まるまでルーレットをまわしてください。

ジムリーダーとのバトルはどうするの？

バトルの進行、勝敗の決定は通常のバトルと同じですが、ジムリーダーに挑戦する場合は次の順番のプレイヤーがジムリーダー役となります。なお、ワタルとレッドに挑戦する場合は、それぞれにゲットしたジムバッジが1枚につき攻撃力に+1されます。またレッドとのバトルの時にワタルチップを持っていると攻撃力に+3されます。

1. ジムリーダー役はジムリーダーチップをバトルステージにのせ、サイコロをふります。その出目によりジムリーダーチップのプラスパワーを決め、攻撃力に加えてください。
2. 通常のバトルと同じように、バトルをしかけた挑戦者からルーレットをまわします。ジムリーダー役はそのルーレットで出た数字をさきほどのプラスパワーと、攻撃力にさらに加え攻撃ポイントを出します。
3. 攻撃ポイントの大きいプレイヤーの勝ちとなります。



勝ち!! ジムリーダーバッジを裏返しにし、ジムバッジをゲット。バッジのゲットボーナスでポケモンをゲットします。さらにプラスクリップを端からひとつもらい、そのバトルに使ったポケモンチップに付けてください。



負け バトルに使ったポケモンチップは「気絶」となり、裏返しにして手持ちポケモンホルダーに戻します。またバトルに使ったポケモンチップにプラスクリップが付いている場合はひとつ取り、端に戻さなければなりません。



引き分け 攻撃ポイントが同じ時はバトルをしかけたプレイヤーからルーレットをふたたびまわり、出た数字の大きいプレイヤーの勝ちとなります。勝敗が決まるまでルーレットをまわしてください。

※ジムリーダー役はアイテムカード「プラスパワー」を使うことはできません。

トレードについて

マス^{マス}の指示やカードにより、自分の「手持ちポケモンチップ」と他のプレイヤーの「手持ちポケモンチップ」「控え」の中からトレードを行うことができます。トレードは同じ色のポケモンチップ同士で行ってください。

進化^{しんか}するポケモン^{ポケモン}の時は、トレードはどうするの？

進化^{しんか}完了^{しんか}の場合は、同じ進化段階^{しんか}（1進化/2進化）の進化完了しているポケモンチップと、進化途中の場合は同じ色の組み合わせの進化途中のポケモンチップとのトレードとなります。



2進化のうち、2番目のキャラチップがない。

トレード
できます。



2進化のうち、2番目のキャラチップがない。



2進化のうち、2番目のキャラチップがない。

トレード
できません。



2進化のうち、3番目のキャラチップがない。

※トレードはしなくてもかまいません。自分^{自分}がほしいポケモン^{ポケモン}を他のプレイヤー^{プレイヤー}が持っていない時は、次のチャンス^{チャンス}を待ちましょう。

しんかの

進化について

●進化の一覧はパッケージをご覧ください。

白線でつながっているポケモンが進化系列のポケモンです。左から右、または上から下の流れて進化の順番をあらわしています。白線が枝別れしているポケモンは進化の方法がいくつかあるポケモンです。

●進化途中

2進化ポケモンの場合、進化完了に必要なポケモンチップ3枚のうち2枚しかそろっていない状態のことです。その時は2枚を重ねてゲームに使用します。またバトル時は2枚の攻撃力を合計してください。

※ワニノコの場合



ワニノコの攻撃力2と、オードイルの攻撃力8を合計した数字10が攻撃力になります。

●進化完了

1進化ポケモンは2枚そろえた時点で進化完了。9ポイントの進化完了クリップを付け、2枚セットで9ポイントの攻撃力となります。2進化ポケモンは3枚そろえた時点で進化完了。16ポイントの進化完了クリップを付け、3枚セット16ポイントの攻撃力となります。



※進化完了クリップは最終進化形のチップに付けてください。

※進化途中または進化完了して重ねたポケモンチップは、1枚のチップとしてまとめて扱いますが、そのまとめたチップについてのプラスクリップの合計が5個以上の場合、5個を最終進化形のチップにつけてください。あまったプラスクリップは他の「手持ちポケモンチップ」に付けかえることができます。

ポケットモンスターボードゲーム2
5つのゲームモード

ポケモンマスターの称号は誰の手に！？

ポケモン グランドマスタールール (ゲーム所要時間/約2時間30分～)

誰かがシロガネ山のレッドを倒した時点で手持ちポケモンの攻撃力を合計。いちばん攻撃力の高いプレイヤーの優勝! はたして「ポケモンマスター」として君臨するのは誰だい?

めざせポケモンマスター! 優勝へのポイント

1. ポケモン集めにゲットエリアをフル活用!

ゲーム盤上には、コースのほかにポケモンチップを多くゲットできるための「ゲットエリア」があります。より多くのポケモンをゲットするためにも、ゲットエリアの進入が効果的です。

2. 力をたくわえジムリーダーに挑戦!

ジムリーダーは高い攻撃力を持っているので、アイテムカード「プラスパワー」が勝利へのポイント。プレイヤー同士のバトルでポケモンを育て、さらにプラスパワーを使えば有利に戦えます。すべてのジムリーダーチップがゲットされゲーム盤上からなくなってから、ワカバタウンから右のピンクのコースに進むことができます。

3. 進化完了は攻撃力を引き上げる!

進化系ポケモンは進化を完了させると攻撃力が大幅にアップします。ジムリーダー、ワタル、レッドとのバトルに有効なのはもちろんのこと、優勝への近道でもあるのです。

4. ワタルやレッドとのバトルに役立つジムバッジ

ジムバッジはワタルとレッドとのバトルにかぎり、1枚につき攻撃力に+1されます。ワタルチップはレッドとのバトルに限り攻撃力に+3されます。多くのジムバッジをゲットすることが最終ステージでの勝利のカギになります。

※セキエイ高原では必ず止り、ワタルに挑戦します。誰かがワタルを倒さなければシロガネ山へ進むことはできません。その時、バトルに負けてしまった場合、バトルに使ったポケモンチップは「気絶」となり、コマを手前にある「チャンピオンロード」まで戻さなければなりません。

ゲームの終了は・・・？

プレイヤーの誰かがレッドを倒した時点でゲーム終了となります。

レッドを倒したプレイヤーは・・・？

ボーナスとして、ポケモンゲットチャレンジを3回連続で行えます。ルーレットをまわし、出た色と同じ色のポケモンチップにゲットチャレンジ。ゲットの方法は12ページの「ポケモンゲットについて」をお読みください。

優勝を決めるには・・・？

レッドを倒したプレイヤーがポケモンゲットチャレンジを終了してからプレイヤーは各自、自分の持っている手持ちポケモンチップの攻撃力の合計を計算してください。この時、プラスクリップは攻撃力に加えますが、「気絶」しているポケモンチップとアイテムカード「プラスパワー」は計算に入れません。合計の攻撃力がいちばん大きいプレイヤーの優勝です。



ウツギ博士のワンポイントアドバイス！

レッドを倒したプレイヤーに罰されてもあきらめてはいけません！このルールの厳罰はあくまで「手持ちポケモンチップの合計攻撃力」なんだ。誰かがレッドに挑戦しようとしていたら誰かに行き、手持ちポケモンチップを最悪メンバーに入れかえたり、「気絶」しているポケモンを回復させたりしておこう！！

ポケモン12匹集めよう！(ゲーム所要時間/約30分)

いち早く12枚のポケモンチップを集めたプレイヤーの優勝！早さが決め手のスピードマスター決定戦！！



ウツギ博士のワンポイントアドバイス！

ゲットエリアをうまく使うのももちろんだけど、できるだけジムリーダーに挑戦しよう！ジムバッジをゲットすると、ゲットボーナスにより、一気にたくさんポケモンチップを手に入れることができるんだ。

- ※進化完了、進化途中のポケモンチップも1枚ずつ枚数をカウントします。
- ※「気絶」しているポケモンチップも1枚としてカウントします。

24ターンバトル(ゲーム所要時間/約1時間)

準備チップ(白いチップ)に12個のプラスクリップを付けたものを2枚用意。順番がひとまわりしたら、そのクリップをひとつずつ外していこう。24ターンの中でゲットしたすべてのポケモンの合計攻撃力がいちばん高いプレイヤーの優勝！確実にゲットしてハンティングマスターをめざせ！



ウツギ博士のワンポイントアドバイス！

プレイできるターンが決まっているから、いかにムダなくゲームを進めるかがポイント！合計攻撃力をアップさせるには、緑のポケモンチップへゲットチャレンジする時やアイテムカード「スーパーボール」などを使い確実にゲットしていこう！！

- ※「気絶」しているポケモンチップの攻撃力は合計には入れません。
- ※プラスクリップも攻撃力に加えます。

ポケモン進化競争！(ゲーム所要時間/約1時間)

1進化、2進化にかかわらず、いち早く進化完了を達成したプレイヤーの優勝！君はトレーナーマスターになることができるか？



ウツギ博士のワンポイントアドバイス！

集めるのがカンタンな進化ポケモンを揃えよう！中でもイーブイは進化のバリエーションが多いのでチャンス増やさらに進化進化カードを引けば、優勝への近道まちがいなし！！

ジムバッジ争奪バトル(ゲーム所要時間/約2時間～3時間)

より多くのジムバッジを集めたプレイヤーの優勝！ジムバッジが場からなくなったらゲーム終了。力と力のぶつかり合い、バトルマスターは君だ！！



ウツギ博士のワンポイントアドバイス！

ゲームスタートから早い段階でアイテムカード「最強のポケモンに出会う」と「マスターボール」を引いたら、すぐに使おう！最強のポケモンをゲットすれば最初のうちのジムリーダーとのバトルが楽勝！どんどん勝ちはポケモンも強くなるので、そのまま一気に突き進め！！

- ※ジムバッジが同じ枚数の時はジムリーダーの攻撃力の合計で勝敗が決まります。攻撃力も同じ場合、ルーレット勝負で優勝者を決定してください。