



# ドラえもんの世界に飛び込んで夢をかなえよう!!

## 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「ドラえもん 人生ゲーム」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」(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ドラえもんピン…1個
- ③キャラクターピン…4個(のび太、しずか、ジャイアン、スネ夫 各1個)
- ④自動車コマ…4個(4色 各1個)
- ⑤ひみつ道具…7個(もしもボックス、どこでもドア、タイムマシン 各1個 / タケコプター 4個)
- ⑥土管…1個
- ⑦キャラクターカード…4枚(のび太、しずか、ジャイアン、スネ夫 各1枚)
- ⑧ひみつ道具カード…100枚(青27枚・赤24枚・緑23枚・紫24枚・黒2枚)
- ⑨ドリームポイント(DP)…1セット(1,000 DP・5,000 DP・10,000 DP・20,000 DP・50,000 DP・100,000 DP・マイナス20,000 DP)
- ⑩ドリームポイント立て…1個
- ⑪おかたづけボックス…1個
- ⑫ひみつ道具用シール…1枚
- 遊び方説明書(本書)…1冊

※もしもボックス・タイムマシン・土管はシールを貼った状態です。



※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。  
※自動車コマの貫通した2つの穴は、窒息事故防止のためのものです。ピン類でふさがないでください。

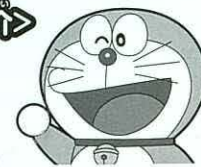


## ゲームの目的

# ドラえもんの世界に飛びこんで夢をかなえよう!!

「ひみつ道具」を手に入れて、夢を見つけに出発!

### <キャラクター紹介>



ドラえもん



のび太(野比のび太)



しずか(源 静香)



ジャイアン(剛田 武)



スネ夫(骨川 スネ夫)

### 1.ゲームの準備

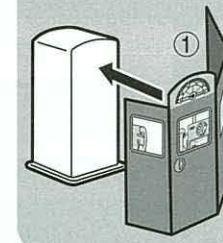
※遊び方説明書の中で「場」という表現が出てきますが、それは「人の手持ちではなくゲーム盤の横にある共有の場所」を指します。

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。

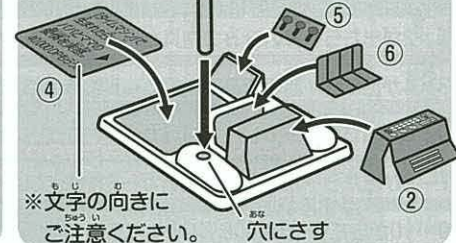
(1)もしもボックスとタイムマシン、土管にひみつ道具用シールを右図のように貼ります。タイムマシンのシール(4)はゲーム進行上必要となりますので、必ず貼ってください。それ以外のシールは装飾用です。シールの紛失や破損にご注意ください。

ひみつ道具用シール

#### ●もしもボックス



#### ●タイムマシン



※パッケージの写真も参考にしてください。

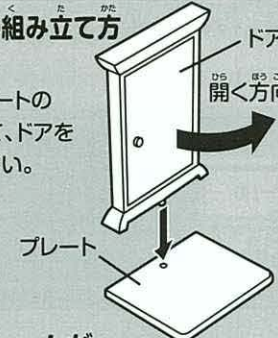
#### ●土管



※貼る面の形に合わせて貼ってください。

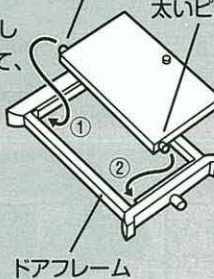
### ●どこでもドアの組み立て方

右図のように、プレートの平らな面を上にして、ドアを上からさしてください。



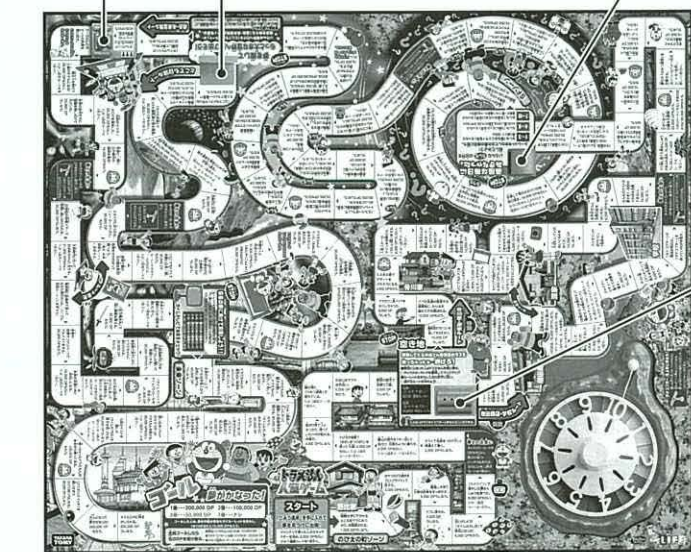
### ●ドアとドアフレームが外れた場合

- ①ドアフレームの上下の、さし込み穴がある面を上にして、ドアから出ている細いピンを上さし込み穴にさします。
- ②その後、下の太いピンをドアフレームにさします。

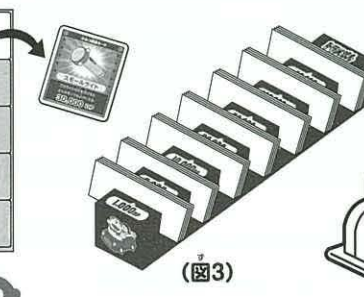


- (2)ゲーム盤を広げ、盤面のくぼみに、もしもボックスとどこでもドア、タイムマシン、土管を配置します。(図1)
- (3)カード類をシートから丁寧に切り離します。(図2)  
・ひみつ道具カードを裏向きにしてよく混ぜ、山にして伏せて置きます。  
・キャラクターカードを場に並べます。
- (4)ドリームポイント立てを図のように組み立てます。(図3)これにドリームポイントを種類別に並べ、場に置きます。
- (5)タケコプター4個をまとめて場に置き、ドラえもんピンは盤面に配置した土管の穴にさします。(図4)
- (6)各キャラクターピンを同じ色の自動車コマにさして、それぞれスタートに置きます。(図5)

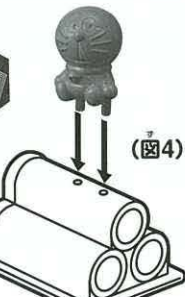
(図1) 写真を参考に向きに注意して配置してください。



(図2)



(図3)



(図4)



(図5)

黄色い自動車コマ

ストップ! 夢を探してもっと大きな世界へ飛び出そう! の近く

ストップ! 退屈な毎日にあきちゃった。の近く

ストップ! 空き地の近く

キャラクターピン(のび太)…黄色

## 2.ゲーム盤の全体図



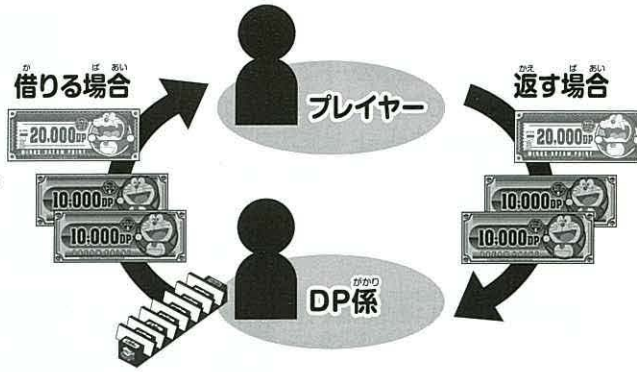
## 3.ゲームの流れ

1. ドリームポイント (DP) を出し入れするDP係を1人決め、全員に5,000 DPずつ配ります。全員でジャンケンし、勝った人から時計まわりの順に好きなキャラクターカードを1枚選んで青い面を上にして手元に置き、ひみつ道具カードを1枚引いてゲームをスタートします。
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自動車コマを進めます。
3. 止まったマスの指示に従います。(※ 2・3を繰り返します。)
4. 「夢との出会い」マス (赤色のマス) <P 4> 6-1. 「夢との出会い」マス (赤色のマス) 参照>  
止まった場合だけでなく、通り過ぎた場合もその指示に従います。
5. ひみつ道具カードマス <P 5> 8. ひみつ道具カード 参照>  
「ひみつ道具カードを引く」と書かれているマスでは、指示に従いひみつ道具カードをもらうことができます。
6. ストップと書いてあるマス <P 4> 6-3. 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。
7. タケコプターマス <P 7> 13. タケコプター 参照>  
止まった場合だけでなく、通り過ぎた場合もその指示に従うことができます。
8. ランクアップマークのあるマス <P 7> 14. ランクアップ (ドラえもんピン) 参照>  
ランクアップマークのあるマスに止まったら、ドラえもんピンを自動車コマに乗せ、ランクアップします。
9. 「ゴール」に着いたら、着順でDPがもらえます。「ゴール」に着いた人は、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、1か10が出たら10,000 DPもらいます。
10. 全員が「ゴール」に着いたらゲーム終了です。ドラえもんピン、タケコプター、ひみつ道具カードは、「ゴール」マスに書かれた内容に従いDPを受け取ります。各自で自分の持っているDPを計算して、持っているDPが一番多い人が優勝です。2位以下もDPで決まります。

## 4.ドリームポイント(DP)

DPは、未来で夢をかなえるためのポイントです。ゴールで、DPが一番多く持っている人が勝ちとなります。

- ・マスの指示に従う場合に特別な指示がない限り、DPのやり取りはDP係と行います。
- ・途中でDPが足りなくなったら、DP係から借りることができます。20,000 DP借りるにつき、-20,000 DP1枚を、借りた印としてDP係から受け取ります。
- 例) 60,000 DPを借りる場合は、60,000 DPと-20,000 DPを3枚受け取ります。
- ・借りたDPは自分の番にいつでも返すことができます。返す場合は20,000 DPにつき、-20,000 DPを1枚、DP係に返します。
- 例) 40,000 DPを返す場合は、40,000 DPと-20,000 DPを2枚DP係に返します。



## 5.ゲームのスタート

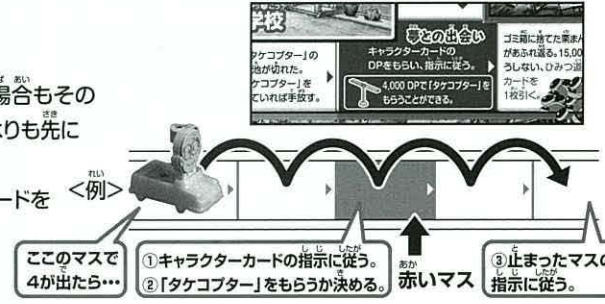
- ・ドリームポイント (DP) を出し入れするDP係を1人決め、全員に5,000 DPずつ配ります。
- ・全員でジャンケンし、勝った人から時計まわりの順に好きなキャラクターカードを1枚選び、青い面を上にして手元に置きます。
- ・選んだキャラクターカードと同じキャラクターピンのささった自動車コマが、自分がゲームで進めるコマです。
- ・ひみつ道具カードを1枚ずつ引いて、手元に置きます。
- ・ジャンケンで勝った人から時計まわりの順にゲームをスタートします。自分の番になったらルーレットをまわし、出た数だけ自動車コマを進めます。



## 6.自動車コマを進める場合のルール

### 1. 「夢との出会い」マス (赤色のマス)

- ・コース上にある「夢との出会い」マス (赤色のマス) は、止まった場合だけでなく、通り過ぎた場合もその指示に従います。「夢との出会い」マス (赤色のマス) を通り過ぎた場合は、止まったマスの指示よりも先に「夢との出会い」マス (赤色のマス) の指示に従います。
- ・「夢との出会い」マス (赤色のマス) では、キャラクターカードに書かれたDPと、ひみつ道具カードをもらいます。ランクアップ前は青い面、ランクアップ後はカラー面の指示に従います。
- <P 5> 7. キャラクターカード 参照>



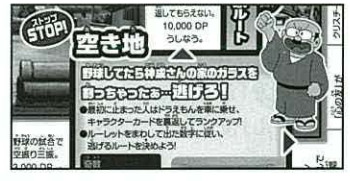
### 2. ひみつ道具カードマス

- ・「ひみつ道具カードを〇枚引く」の指示があるマスに止まったら、場にあるひみつ道具カードの山からカードを指示の枚数引き、ひみつ道具が描かれた面を上にして手元に置きます。
- ・「〇〇のひみつ道具カードがあれば」「〇〇のひみつ道具カードがなければ」などの指示があるマスに止まったら、持っているひみつ道具カードを確認し、マスの指示に従います。
- <P 5> 8. ひみつ道具カード 参照>



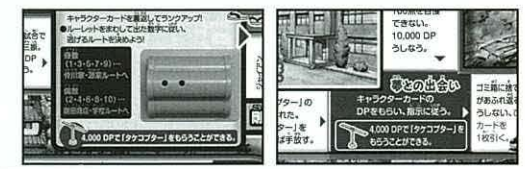
### 3. ストップマス

- ・「ストップ」と書いてある、「空き地」や「退屈な毎日にあきちゃった。」「夢を探してもっと大きな世界へ飛び出そう!」「将来の夢に向けて挑戦しよう!!」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。
- <P 6> 9. 空き地 (ストップマス) ~ P 7 12. 将来の夢に向けて挑戦しよう!! (ストップマス) 参照>



### 4. タケコプターマス

- ・このマークが描いてあるマスは、止まった場合だけでなく、通り過ぎた場合も4,000 DPでタケコプターをもらうことができます。
- <P 7> 13. タケコプター 参照>



### 5. ランクアップマークのあるマス

- ・ランクアップマークのあるマスに止まった場合には、ドラえもんピンをもらい自分の自動車コマに、ドラえもんピンを後ろ向きにさした後、キャラクターカードを裏返してランクアップします。
- <P 7> 14-1. ランクアップマークのあるマスに止まる 参照>



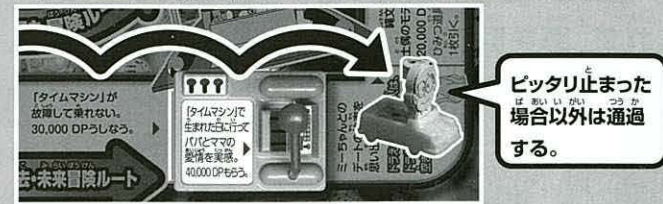
### 6. ルート変更

- ・止まったマスに「ルートを変更することができる。」など、ルート変更の指示がある場合には、書かれているマスの指示に従います。
- ・ルートを変更した場合は、自動車コマを赤い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次のマスから進みます。



## どこでもドア・タイムマシンの通り方

どこでもドアとタイムマシンは通常マスです。  
ピッタリ止まった場合以外は1マスとして数え、通過してください。



ピッタリ止まった  
場合以外は通過  
する。

ちなみに…

どこでもドアを開けば



通ることができるよ!

タイムマシンに



乗ることができるよ!

## 12. 将来の夢に向けて挑戦しよう!! (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。
- ルーレットをまわして、出た数の指示に従い、書かれたひみつ道具カードを持っていけば100,000 DPもらいます。
- 指定されたひみつ道具カードを持っていない場合は、DPをもらうことはできません。
- 9か10が出たら、50,000 DPうしないます。

**ルーレットをまわし**

1・2が出たら…青のひみつ道具カードを持っていけば	<b>100,000 DP もらう。</b>
3・4が出たら…赤のひみつ道具カードを持っていけば	
5・6が出たら…緑のひみつ道具カードを持っていけば	
7・8が出たら…紫のひみつ道具カードを持っていけば	
9・10が出たら…50,000 DPうしなう	



## 13. タケコプター

### 1. タケコプターをもらう

- このマークが描いてあるマスに止まった場合、もしくは通り過ぎた場合は4,000 DPでタケコプターをもらうことができます。
- ひとり1つしか持つことができません。
- タケコプターをもらったら、キャラクターピンの頭にさします。



### 2. タケコプターを使う

#### 1. ルート変更

- タケコプターを持っていると、ルートを変更できるマスがあります。

#### 2. マスの指示を回避

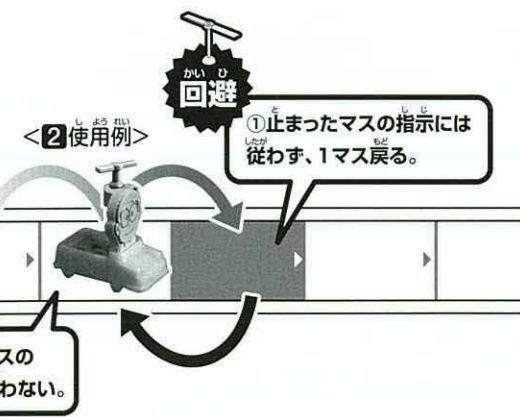
- 指示に従いたくないマスに止まった場合使用できます。止まったマスの指示に従わずに1マス戻ることができます。戻ったマスの指示には従いません。
- タケコプターは、キャラクターピンから外し場に戻します。

※ストップマスでは使えません。

- 途中で使ったり、なくした後も、このマークが描いてあるマスに止まった場合、もしくは通り過ぎた場合は、再び4,000 DPでもらうことができます。

- 「ゴール」まで持っていれば、20,000 DPもらいます。

<P 8 15. ゴール・勝ち負け 参照>



## 14. ランクアップ (ドラえもんピン)

### 1. ランクアップマークのあるマスに止まる

ランクアップマークのあるマスにピッタリ止まるとドラえもんがやって来てランクアップできます。ランクアップした人はドラえもんピンをもらい自分の自動車コマに後ろ向きにさします。その後、キャラクターカードを裏返してカラー面を上にし、手元に置きます。

<P 5 7-2. キャラクターカードを裏返すタイミング 参照>

ランクアップした人は、「夢との出会い」マス(赤色のマス)でDPやひみつ道具カードを多くもらえます。

他の人がドラえもんピンを持っている場合は、その人からドラえもんピンをもらいます。ゲーム中、2人以上が同時にランクアップしていることはありません。



## 2. ランクアップが終わる (ドラえもんピンをうしなう)

自分の自動車コマにドラえもんピンがある場合でも、次の場合はドラえもんピンをうしないます。

### 1. 他の人がランクアップマークのあるマスに止まる

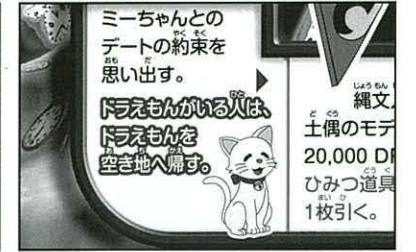
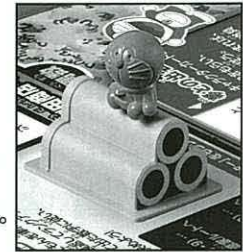
他の人がランクアップマークのあるマスに止まると、ドラえもんはその人に移ります。ドラえもんピンを渡し、自分の手元のキャラクターカードを再び裏返し、青い面を上にして置きます。その時点でランクアップは終了です。



### 2. 「ドラえもんを空き地へ帰す。」マスに止まる

「ドラえもんがいる人は、ドラえもんを空き地へ帰す。」と書かれたマスに止まった場合は、ドラえもんピンを空き地の土管の上へ戻します。

そのマスに止まった人以外がドラえもんピンを持っている場合でも、ドラえもんピンを持っている人はドラえもんピンを空き地へ戻さなければいけません。その後、自分の手元のキャラクターカードを再び裏返し、青い面を上にして置きます。その時点でランクアップは終了です。



## 15. ゴール・勝ち負け

### 1. 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」のマスに書かれたDP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にルーレットを1回まわし、1か10が出たら10,000 DPもらいます。

### 2. 勝ち負け

全員がゴールしたらゲーム終了です。

最後に「ゴール」のマスに書かれている通り、下記の計算をします。

- ドラえもん……………最後に自動車コマにいれば、50,000 DPもらいます。
- タケコプター……………ゴールまで持っていれば、20,000 DPもらいます。
- ひみつ道具カード……………カードに書かれているDPをもらいます。  
黒いひみつ道具カードは、DPをうしないます。

全員の持っているDPを計算して、最もDPが多い人の勝ちです。2位以下もDPで決まります。



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がご了承ください。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・祝日を除く)

タカラトミーサポート 検索

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

● たい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

ドラえもん  
人生ゲーム

# 7.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> 5.ゲームのスタート 参照>  
 ・スタートでキャラクターカードをもらったなら、青い面を上にして手元に置いてください。  
 ・キャラクターカードの青い面とカラー面には、違う指示が書かれています。  
 ・カードに書かれている指示は、「夢との出会い」マス(赤色のマス)に止まるか通り過ぎた場合に従います。  
 ・キャラクターにより、指示の内容は違います。

## 1.キャラクターカードの指示に従うタイミング

「夢との出会い」マス(赤色のマス)に止まるか通り過ぎたら、そのたびにキャラクターカードの上になっている面の指示に従って、DPとひみつ道具カードをもらいます。

## 2.キャラクターカードを裏返すタイミング

ランクアップマークのあるマスにピッタリ止まった場合には、ドラえもんピンをもらい自分の自動車コマにさした後、キャラクターカードを裏返してカラー面を上にしてランクアップします。  
 <P7> 14.ランクアップ(ドラえもんピン) 参照>  
 ランクアップすると「夢との出会い」マス(赤色のマス)でDPとひみつ道具カードが多くもらえます。  
 次の「夢との出会い」マス(赤色のマス)から、カラー面に書かれている指示に従います。  
 ドラえもんピンをうしなった場合は、キャラクターカードを再び裏返して青い面を上にして手元に置いてください。その時点でランクアップは終了です。

## 各キャラクターカードの特徴

(カードの指示内容は「夢との出会い」マス(赤色のマス)にピッタリ止まるか通り過ぎたら従う。)

のび太	しずか	ジャイアン	スネ夫
			
20,000 DPもらい、ひみつ道具カードを1枚引く。	20,000 DPもらい、ひみつ道具カードを1枚引く。	20,000 DPもらい、ひみつ道具カードを1枚引く。	20,000 DPもらい、ひみつ道具カードを1枚引く。

## ランクアップでカードを裏返す

ランクアップ	ランクアップ	ランクアップ	ランクアップ
			
50,000 DPもらい、ひみつ道具カードを2枚引く。さらにルーレットをまわし、偶数が出ればひみつ道具カードを2枚引く。	50,000 DPもらい、ひみつ道具カードを3枚引く。	50,000 DPもらい、ひみつ道具カードを1枚引く。さらに好きな人からひみつ道具カードを1枚もらう。	50,000 DPもらい、ひみつ道具カードを2枚引く。さらに持っているひみつ道具カードを、好きな人と1枚交換する。

# 8.ひみつ道具カード

・指示があるマスに止まった場合に、もらうことができます。(場になくならもらえません)  
 ・指示があるマスに止まった場合は、場にある山からカードを指定の枚数引き、ひみつ道具が描かれた面を上にして手元に置きます。  
 ・ひみつ道具カードには「青」「赤」「緑」「紫」「黒」の5色があります。  
 ・特定のひみつ道具やひみつ道具カードの色によって、いいことがおきたり、イヤなことを回避できるマスがあります。  
 <P7> 12.将来の夢に向けて挑戦しよう!! (ストップマス) 参照>  
 ・「ゴール」まで持っていれば、ひみつ道具カードに書かれているDPをもらいます。



## 「黒」のひみつ道具カード

・「どくさいスイッチ」「地球はかいばくだん」は「黒」のひみつ道具カードです。  
 ・「黒」のひみつ道具カードを「ゴール」まで持っていた場合は、ゴール後にDPをうしなうこととなります。



# 9.空き地(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。  
 ・最初に止まった人は、ドラえもんピンを自動車コマにさし、キャラクターカードを裏返してランクアップします。  
 <P7> 14.ランクアップ(ドラえもんピン) 参照>  
 ※2番自以降に「空き地」についた人は、ドラえもんピンはもらえません。  
 ・ルーレットをまわし、次に進むルートを決めます。

奇数(1・3・5・7・9)が出た。……………骨川家・源家ルートへ  
 偶数(2・4・6・8・10)が出た。……………剛田商店・学校ルートへ

・ルートが決まったら次の番を待ち、決めたルートへ進みます。  
 ・4,000 DPでタケコプターをもらうことができます。

# 10.退屈な毎日にあきちゃった。(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。  
 ・ルーレットをまわして、体験する「もしも」の世界を決めます。

ルーレットの数	従う指示の内容
●1~3	もしも「眠るほどエライ世界」だったら 眠り続けて1回休み
●4~6	もしも「3歳になった世界」だったら みんなに優しくされる。全員から10,000 DPずつもらう
●7~10	もしも「お金のいらない世界」だったら 道具が一番!ひみつ道具カードを2枚引く



# 11.夢を探してもっと大きな世界へ飛び出そう!(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。

## 1.ルートを選ぶ

・次に進むルートを決めます。

## 「夢を探してもっと大きな世界へ飛び出そう!」の分かれ道

- どこでも冒険ルート……………どこでもドアにいる場所を冒険するルートです。ひみつ道具カードを使うマスが多いです。
- 過去・未来冒険ルート……………タイムマシンで時空を超え、過去から未来までを冒険するルートです。ひみつ道具カードをもらうマスが多いです。



## 2.冒険前に運だめし!

他の人を1人選びます。お互いに相手を持っているひみつ道具カードの中から、欲しいひみつ道具カードを1枚指定します。相手とジャンケンをし、勝った人は指定した相手のひみつ道具カードをもらいます。  
 ※ひみつ道具カードを1枚も持っていない人を選ぶことはできません。  
 ※自分がひみつ道具カードを1枚も持っていない場合は「冒険前に運だめし!」はせず、次の自分の番にルーレットをまわして自動車コマを1.で決めたルートへ進めます。

<例>

お互いに相手のひみつ道具カードから欲しいカードを1枚指定

ウマタケ: タイムふるしき, おざしきつりぼり  
 スモールライト: 進化進化ビーム

勝ち: ウマタケ, スモールライト

負け: おざしきつりぼり, 進化進化ビーム

ジャンケンで勝負!

勝ったら、負けた相手のひみつ道具カードをもらう