

セット内容

※チップ類はきれいに切りはなしてください。

●ポケモンチップ…200枚

○相棒のチップ
…10枚



○青のチップ
…42枚



○緑のチップ
…39枚



○黄のチップ
…42枚



○赤のチップ
…42枚



○伝説・幻のチップ
…25枚



●ライバルカード…5枚



●アイテムカード…55枚



●イベントカード…55枚



●コマ…6個



●サイコロ…1個



●フィールドボード…4枚



●ライバルロードボード…1枚



(裏面)

●サブボード…1枚



(裏面)

●遊び方説明書(本書)…1冊

※セット内容以外入っていません。

ゲームの進め方

- 1 フィールドボードとカード類をセッティングして、各プレイヤーのコマをスタートに置きます。(セッティングの仕方→3~4ページを見よう。)
- 2 ジャンケンをして順番を決めます(勝った人から時計回り)。
- 3 相棒のポケモンチップから好きなものを、順番に1枚ずつ選んで、自分の前にオモテにして置きます。残りのポケモンチップは場からはずします。
- 4 自分の順番がきたらサイコロをふり、出た数だけコマを進めます。止まったマスの指示に従ってポケモンチップをゲットしたり、イベントカードでバトルしたりしてコマを進めていきます。(マスの種類→5~6ページを見よう。)
※マス同士が線で繋がっている場所は、好きな方向に進めます。ただし、進んでいる途中で折り返すことはできません。
- 5 ゲットしたポケモンチップのポイントが20点以上集まったら、ライバルロードへ進むことができます。(ライバルロードの進み方→13ページを見よう。)
そこで待ちかまえるライバルの中の1人と戦います。(ライバルバトルの方法→14ページを見よう。)

1番最初にライバルに勝利したプレイヤーが勝ちとなり、ゲーム終了となります。

フィールドボードについて

フィールドボードは1枚でも複数枚でも遊べます。フィールドボード同士は、線が繋がるよう並べてセットしてください。



緑：探せ!伝説・幻チップゾーン

イベントカード「伝説・幻のポケモンと出会う」カードが1枚だけ入っているフィールド。その1枚でポケモンチップをゲットできるかどうか勝負のカギだ!!



青：白熱!バトルゾーン

イベントカード「バトル」が多いフィールド。バトルを楽しみたいときにオススメ。みんなで一緒にポケモンバトルで盛り上がる!!



黄：進化ポケモンゾーン

進化ポケモンを集めるとパワーがアップ!ポケモンをたくさんゲットして進化を揃えてバトルを有利に進めよう!!



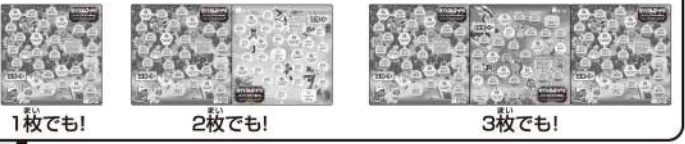
赤：タイムアタックチャレンジゾーン

伝説・幻のポケモンに出会いやすいフィールド。高ポイントを獲得しやすいので、最速クリアを目指そう!!

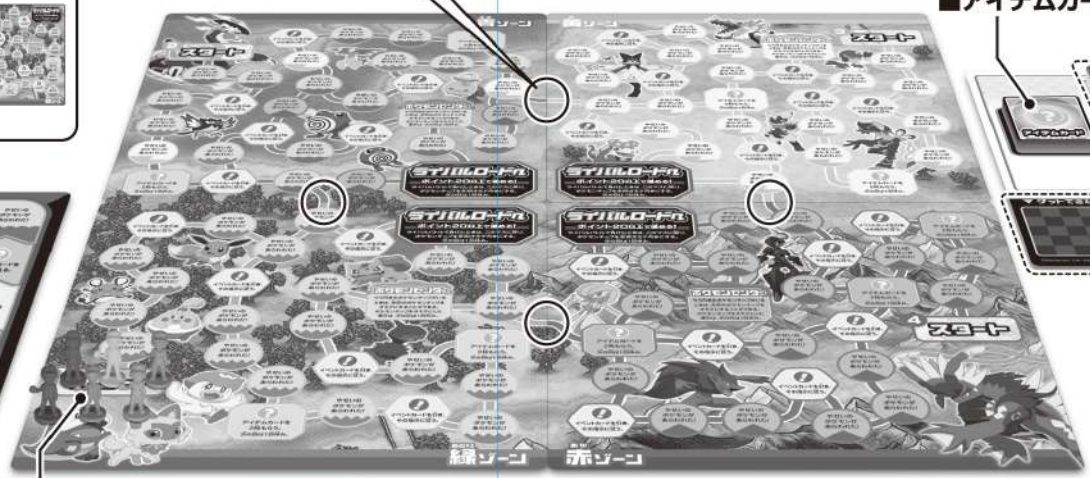


ゲームのセッティング

フィールドボードは1枚でも複数枚でも遊べます。

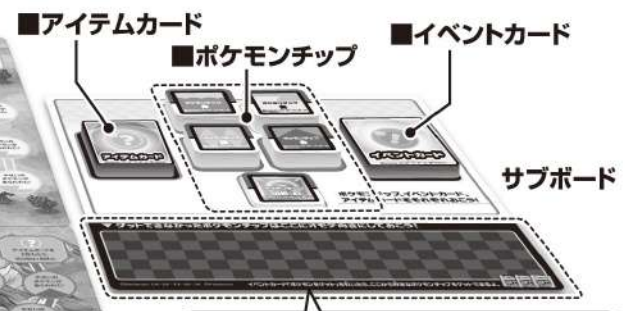


フィールドは線が繋がるよう並べてセットします。



コマ プレイヤー全員分のコマを数字の小さいスタート位置に置きます。

例えば... フィールドボードを4枚使う場合
これが<ゲームのセッティングが終わった状態>です



ここにゲットできなかった伝説・幻以外のポケモンチップを置いてください。ポケモンチップの色別にオモテ向きにして置きます。



それぞれ1枚ずつ選んで自分の前に置こう。

■ フィールドボードの準備

フィールドボードを何枚にするか、どのボードにするかを決めてセットします。

フィールド枚数ごとの 最大人数	フィールドボード1枚: 3人	フィールドボード3枚以上: 6人
	フィールドボード2枚: 4人	

複数組み合わせる場合は、各ゾーンのスタート位置に書かれてある数字を確認し、最も小さいスタート位置からスタートしてください。



■ ポケモンチップの準備

青/緑/黄/赤/伝説・幻のポケモンチップを色ごとに分け、よくきってウラ向きの山にしたら、サブボードにあるそれぞれのチップ置き場に置いてください。

■ イベントカードの準備

イベントカードは右図のところの色で、全フィールド用カード(黒のカード)と各フィールドごとの限定カードに分かれています。選んだフィールドの色のカードと黒のカードのみを集めてよく切ってウラ向きの山にしたら、サブボードにあるカード置き場に置いてください。(使っていないフィールドの色のカードは使用しません。)

この色でカードを分けます。



■ アイテムカードの準備

アイテムカードを、よくきってウラ向きの山にしたら、サブボードにあるカード置き場に置いてください。

■ ライバルカードの準備

ライバルカードを、よくきってウラ向きの山にしたら、ライバルロードボードの真ん中にあるライバルカード置き場に置いてください。

■ ポケモンゲットマス



このマスに止まれば、ポケモンチップをゲットするチャンスです。

マスと同じ色のポケモンチップの山の1番上から1枚めくります。

サイコロをふって、ポケモンチップに書かれているサイコロの数をだせたらポケモンチップゲットです。

サイコロをふってこの数がでたらゲット

例えば…

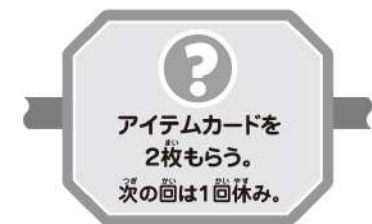


(詳しくはチップの種類 → 7～9ページを見よう。)

- ゲットできたときは…
自分の前にオモテ向きで置きます。
- ゲットできなかったときは…
サブボードにオモテ向きにして置きます。

※マスの色のポケモンチップが無くなったら、伝説・幻のチップ以外の好きなポケモンチップを引いてください。

■ アイテムゲットマス



このマスに止まれば、アイテムカードをもらえます。

アイテムカードの山の1番上から2枚を、誰にも見せないで手札にします。
(アイテムカードの種類 → 10ページを見よう。)

※アイテムカードの山が無くなったら、捨て札を混ぜてよくきり、新しい山を作ってから引きます。

持てるアイテムカードは7枚までです。もし、アイテムカードを7枚持っていて、新しくカードを引くときは、いらぬアイテムカードを捨ててください。

このマスに止まると次の自分の番は1回休みです。

※ライバルロードでは休みになりません。

■ イベントマス



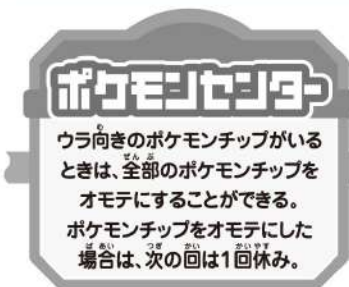
このマスに止まれば、イベントがおきます。

イベントカードの山の1番上から1枚めくって、書かれた指示に従います。

(イベントカードの種類 → 9ページを見よう。)
使ったイベントカードは捨ててください。

※イベントカードの山が無くなったら、捨て札を混ぜてよくきり、新しい山を作ってから引きます。

■ ポケモンセンターマス



このマスに止まれば、ポケモンチップを回復させることができます。

自分のウラ向きのポケモンチップを、全部オモテにすることができます。ただし、ポケモンチップをオモテにしたときは、次の自分の番は1回休みです。休み中でも、相手から申し込まれたバトルと交換はできます。

■ ライバルロード入りロマス



このマスに来たとき、自分のポケモンポイントが20ポイント以上なら、ライバルロードに進むことができます。

(ライバルロードの進み方 → 13ページを見よう。)

20ポイントに足りないときは、ライバルロードに行かずに通り過ぎてください。

■ ライバルバトルマス



このマスでライバルとのバトルに挑戦することができます。※しなくてもかまいません。

このマスのみ、ピッタリ止まらなくてもここでライバルバトルをするか、左に進むかを選ぶことができます。

(ライバルバトルの方法 → 14ページを見よう。)

チップの種類

■ ポケモンチップの種類



【相棒のチップ】

ゲームが始まったときに1枚選んで相棒にします。



【青/緑/黄/赤の4種類のチップ】

ポケモンゲットマスに止まったとき、そのマスと同じ色のポケモンチップをゲットするチャンスがあります。



【伝説・幻のチップ】

特別なポケモンで、イベントカードでしかゲットするチャンスがありません。

■ ポケモンチップの見方



オモテ向き



通常またはバトルに勝ったとき

ウラ向き



バトルに負けたとき

(詳しくは11~12ページを見よう。)

■ ポケモンポイントについて



5P

自分のポケモンチップのポケモンポイントの合計が20点以上なら、ライバルバトルに挑戦できます。ただし、ウラ向きのポケモンチップは出すことができません。

※ライバルロードに入ってからポケモンポイントの合計が下がっても、そのまま進めます。

■ ゲットするときに出すサイコロの数について



サイコロをふり、書かれている数を出すことで、そのチップをゲットできます。

※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」があるとゲットできる確率が高くなります。(詳しくはアイテムカードの種類→10ページを見よう。)

■ パワーについて



3

バトルで使うポケモンのパワーです。

バトルのときは、出すポケモンのパワー、ふったサイコロの数、使ったアイテムカードの「パワーアップ」「テラスタルオーブ」、進化効果の合計が攻撃ポイントになります。

(詳しくはバトルの方法→11~12ページを見よう。)

■ 進化効果について



進化ポケモンをセットで集めると攻撃のとき、2進化3枚全て揃ったらプラス5、1進化2枚全て揃ったらプラス3できます。

例 ヒトカゲ、リザード、リザードンを集めるとリザードンのパワー7にプラス5されて、12になります。バトルはリザードン1枚で戦い、もし負けたらリザードンのみ、裏返してください。

イベントカードの種類

引いたカードは指示に従った後、ボードのわきに捨ててください。



アイテムカードをもらう



書かれている枚数だけ、アイテムカードの山から他のプレイヤーに見えないようにカードを引きます。

アイテムカードを1枚もらえます。

バトル



誰か1人を選んでバトルをします。自分も選ぶ相手も、オモテ向きのポケモンチップを持っていないときはバトルできません。

バトルするプレイヤーを指してバトル開始します。

伝説・幻のポケモンに出会う



伝説・幻のポケモンチップの山の1番上をめくって、サイコロをふります。ポケモンチップに書かれているサイコロの数をかせたらゲット成功です。書かれているサイコロの数をかせなかったら、ゲット失敗となり山に戻してよくきります。

伝説・幻のポケモンチップを1枚引いてポケモンゲットに挑戦します。

こうかん



他のプレイヤーが持っているポケモンチップ1枚と、自分のポケモンチップ1枚を選び交換することができます。交換するポケモンチップは、オモテ向きでなければいけません。

他のプレイヤーと自分のポケモンチップを1枚交換します。

1回休み



自分のウラ向きのポケモンチップを、1枚オモテ向きにすることができ、次の自分の番は1回休みになります。ウラ向きのポケモンチップが無いときも、次回1回休みとなります。

次の回、1回休みです。ウラ向きのポケモンチップを1枚オモテにできます。

ポケモンゲット



ゲットされずにオモテ向きでサブボードに置かれている好きなポケモンチップを自分のものにできます。サブボードにオモテ向きのポケモンチップが無い場合は何も起きません。

オモテになっているポケモンチップから1枚もらえます。

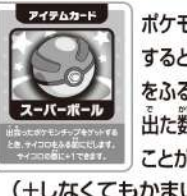
※イベントカードの山が無くなったら、使い終わって捨てられているイベントカードをよくきって、山にしてゲームを続けます。

アイテムカードの種類

1人につき最大7枚まで持つことができます。アイテムカードを引くときは、他のプレイヤーから見えないように引きます。7枚持っていて、新しくアイテムカードを引くときは、7枚になるように持っているアイテムカードを捨ててからカードを引きます。1度使ったカードは捨ててください。



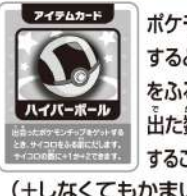
スーパーボール



ポケモンをゲットするとき、サイコロをふる前に出せば、出た数に+1することができます。

(+しなくてもかまいません。)

ハイパーボール



ポケモンをゲットするとき、サイコロをふる前に出せば、出た数に+1か+2することができます。

(+しなくてもかまいません。)

マスターボール



ポケモンをゲットするとき、サイコロをふる前に出せば、ポケモンチップを必ずゲットできます。

パワーアップ



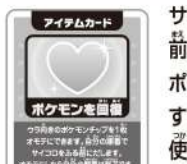
バトルのとき、書かれた数字の分攻撃ポイントを上げられます。

テラスタルオーブ



バトルのとき、サイコロを2回ふることができ、2回分の数字の合計を攻撃ポイントに追加することができます。

ポケモンを回復



サイコロをふってコマを進める前に使います。自分のウラ向きのポケモンチップを、1枚オモテにすることができます。このカードを使ったら自分の番は終わり、コマを進めることはできません。

ポケモンセンターに移動



サイコロをふってコマを進める前に使います。自分が行ったことがある色ゾーンのポケモンセンターに移動して、マスの指示に従います。このカードを使ったら自分の番は終わり、コマを進めることはできません。

取り消し



イベントカードの「バトル」「こうかん」の相手に選ばれたときに使えば、それを断ることができます。

※断られた人は、自分の番が終了となります。

ふりなおし



自分のサイコロの出た数が気に入らなかったとき、ふり直すことができます。マス移動、バトル、ゲットで使えます。

※このとき、他に「ふりなおし」のカードがあれば連続して使うこともできます。

※アイテムカードの山が無くなったら、使い終わって捨てられているアイテムカードをよくきって、山にしてゲームを続けます。

バトルの方法

イベントカードの「バトル」を引いたとき、
誰か1人を選んでバトルをします。
自分も選ぶ相手も、オモテ向きのポケモンチップを
持っている必要があります。



1 バトルするチップ&アイテムカードを出そう!

イベントカードの「バトル」を引いた人→その人が選んだ相手の順番で、
戦わせるポケモンチップを選びます。
その後、同時にアイテムカードを互いに2枚まで出すことができます。

例えば... ポケモンチップのパワーは「5」対「3」でプレイヤー1の方が大きいのですが、
アイテムカード「パワーアップ」と進化効果を足すと
「5+1+3」対「3+3+4」で、プレイヤー2の方が有利です。

プレイヤー1

アイテムカード「パワーアップ」
ポケモンチップ
進化効果 +3

プレイヤー2

ポケモンチップ
アイテムカード「パワーアップ」

VS

2 サイコロをふるう!

「バトル」を引いた人からサイコロをふるいます。

プレイヤー1

5

プレイヤー2

2

VS

3 勝敗決定!!

ポケモンチップのパワーと「パワーアップ」の数字とサイコロの数字を足して、
攻撃ポイントとします。

プレイヤー1

ふって出たサイコロの数字 5

プレイヤー2

ふって出たサイコロの数字 2

VS

ポケモンチップの パワー	+	パワーアップの 数字	+	進化効果	+	サイコロの 数字	=	攻撃ポイント	勝ち
5		1		3		5		14	
ポケモンチップの パワー	+	パワーアップの 数字	+	サイコロの 数字	=	攻撃ポイント		12	
3		3+4		2		12			

攻撃ポイントの大きい方が勝ちとなります。

同点だったときは... 攻撃ポイントが同じだったときは、サイコロ勝負になります。
もう一度サイコロをふって大きい数字を出したプレイヤーの勝ちです。

バトルに勝った方は...

負けた方のアイテムカードの手札を見ないで2枚引き、自分の手札に加えます。
もし相手がアイテムカードを持っていないときは、山から2枚引いてください。
相手が1枚しか持っていないときは、その1枚をもらい、山から1枚引いてください。
このとき、アイテムカードを6枚以上持っている場合、手札が5枚となるように
アイテムカードを捨ててから引いてください。

バトルに負けた方は...

バトルに使ったポケモンチップをウラ向きにします。
手札のアイテムカードを見えないようにウラにして、相手のプレイヤーに2枚引かせます。

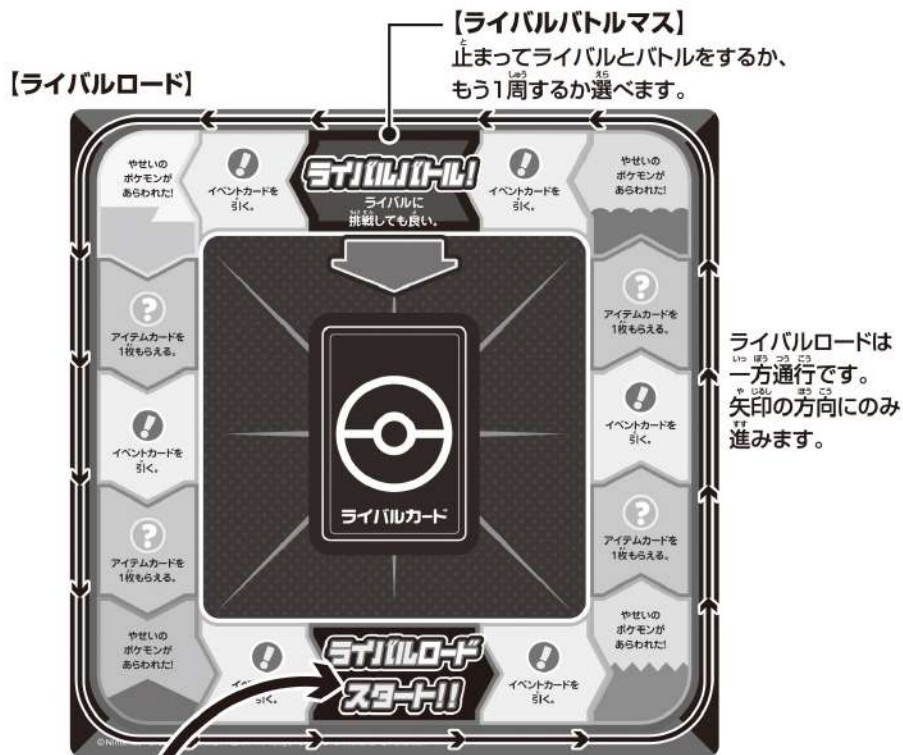
ライバルロードの進み方

ポケモンポイント



自分の持っているオモテ向きのポケモンチップの
ポケモンポイントの合計が20以上なら、
各フィールドボードのライバルロードの入り口マスから
ライバルロードボードに進むことができます。

※ライバルロードを進んでいる途中でポケモンポイントが
20より少なくなっても、1度入ってしまえば進むことができます。



【ライバルバトルマス】
止まってライバルとバトルをするか、
もう1周するか選べます。

【ライバルロード】

ライバルロードは
一方通行です。
矢印の方向にのみ
進みます。



【ライバルロードの入り口マス】
ポイント20以上で進め！
緑・青・黄・赤の各フィールドにあります。
ポケモンポイントが20以上なら、このマスから
ライバルロードのスタートマスに進めます。

ライバルロードでは必ず矢印の方向に進み、止まったマスの指示に従います。
ライバルバトルマスのみ、ピッタリ止まらなくてもここでライバルバトルを
するか、左に進むかを選ぶことができます。
ライバルバトルを選んだら、ライバルに挑戦することができます。

ライバルバトルの方法

1 ライバルカードを引こう!!

ライバルバトルに挑戦する人が、ライバルカードの山の1番上を引いて
オモテにします。そのカードが、今回バトルするライバルです。



2 ポケモンチップを選ぼう!!

バトルするポケモンチップを1枚選びます。アイテムカードの「パワーアップ」を
使いたいときは、2枚まで出すことができます。

3 ライバル役に、サイコロをふってもらおう!!

ライバルに挑戦するプレイヤーの左隣の人がライバル役と
なりサイコロをふります。ライバルカードに書いてある、
サイコロの数字の下に書かれている数字が、ライバルの
攻撃ポイントです。



例えば... ライバルが「リコ&ニャオハ」のとき、
サイコロの数字が□か□なら攻撃ポイントは16、
□か□なら17、□か□なら20になります。

4 サイコロをふってバトル!!

ライバルバトルに挑戦する人がサイコロをふり、ポケモンチップのパワーと
「パワーアップ」の数字とサイコロの数字を足して、攻撃ポイントとします。

5 勝敗決定!!

ライバルの攻撃ポイントより大きければ勝ちとなります。

同点だったときは... 攻撃ポイントが同じだったときは、サイコロ勝負になります。
もう一度サイコロをふって大きい数字を出したプレイヤーの勝ちです。

ライバルに勝ったら...

ライバルに勝てば、その人がこのゲームの勝者となり、ゲーム終了です。

ライバルに負けたら...

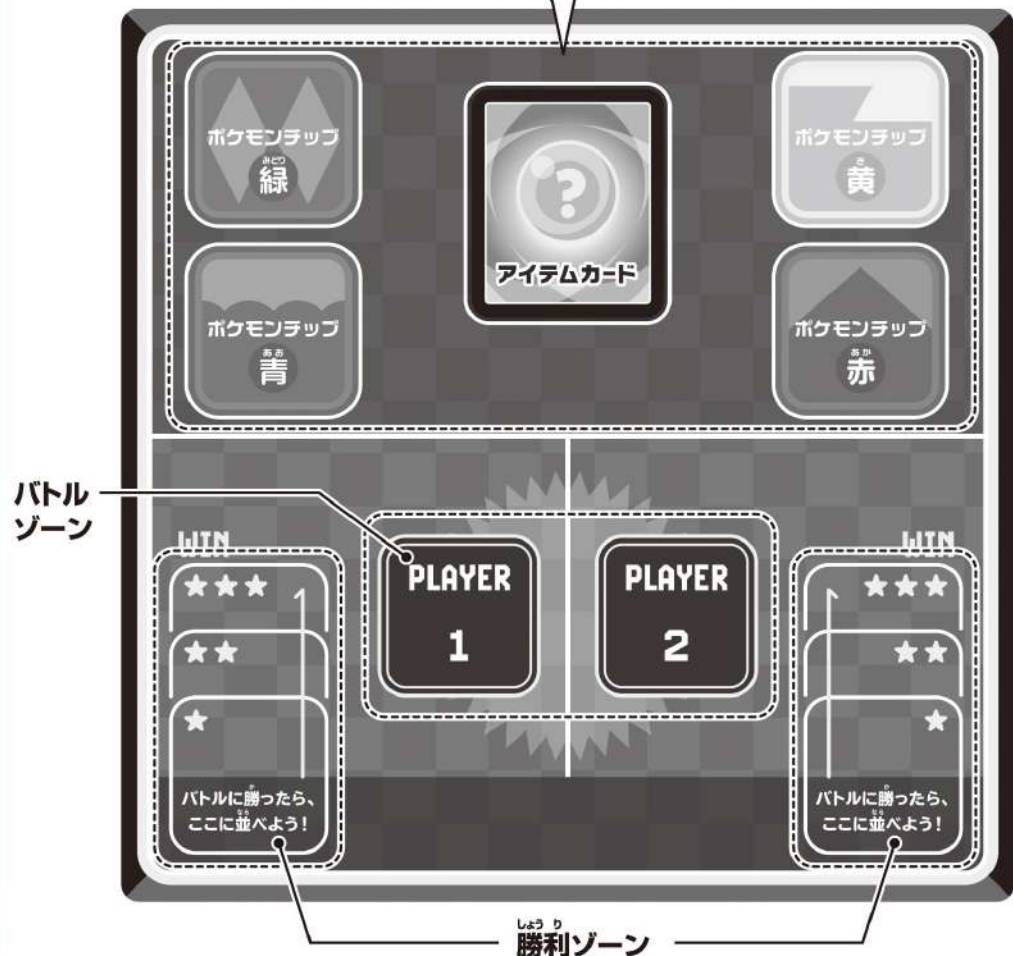
バトルに使ったポケモンチップをウラにして、ライバルロードの入り口マスに行き、
そのマスの指示に従います。ゲームは終わらず、誰かがライバルに勝つまで
続きます。ライバルカードは山に戻してよくきります。

＜使用カード＞

- ・緑のポケモンチップ
- ・黄のポケモンチップ
- ・アイテムカード「パワーアップ」

- ・青のポケモンチップ
- ・赤のポケモンチップ

カードをそれぞれの種類、色に分けてよくきり、それぞれの場所にウラにして置いてください。



1 緑・青・黄・赤のポケモンチップとアイテムカードを1枚ずつ、計5枚を対戦相手に見せないように引いて手札にします。

2 手札のポケモンチップからバトルするポケモンを選んで、バトルゾーンに同時に出します。このとき、アイテムカードを2枚まで同時に出すことができます。

たとえば...

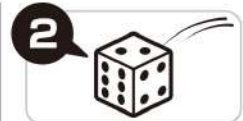
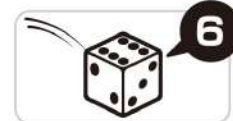


※最初のバトルではアイテムカードは1枚しか持っていないので、使う場合は1枚のみです。

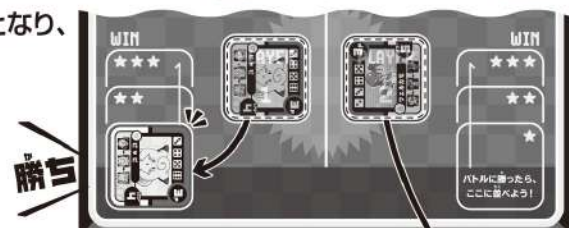


3 その後は、それぞれサイコロをふって攻撃ポイントに追加します。

※進化効果は適応されません。



4 攻撃ポイントの高い方が勝ちとなり、勝った方はポケモンチップを勝利ゾーンに並べます。負けた方のポケモンチップはボード外に置きます。引き分けの時は両者のポケモンチップをボード外に置きます。



5 次のバトル前にポケモンチップとアイテムカードを1枚ずつ補充します。そのとき、ポケモンチップは前回バトルしたカードのゾーン以外から取ります。

たとえば... 前回のバトルで赤のポケモンチップを使った場合は、赤以外のゾーンから補充します。

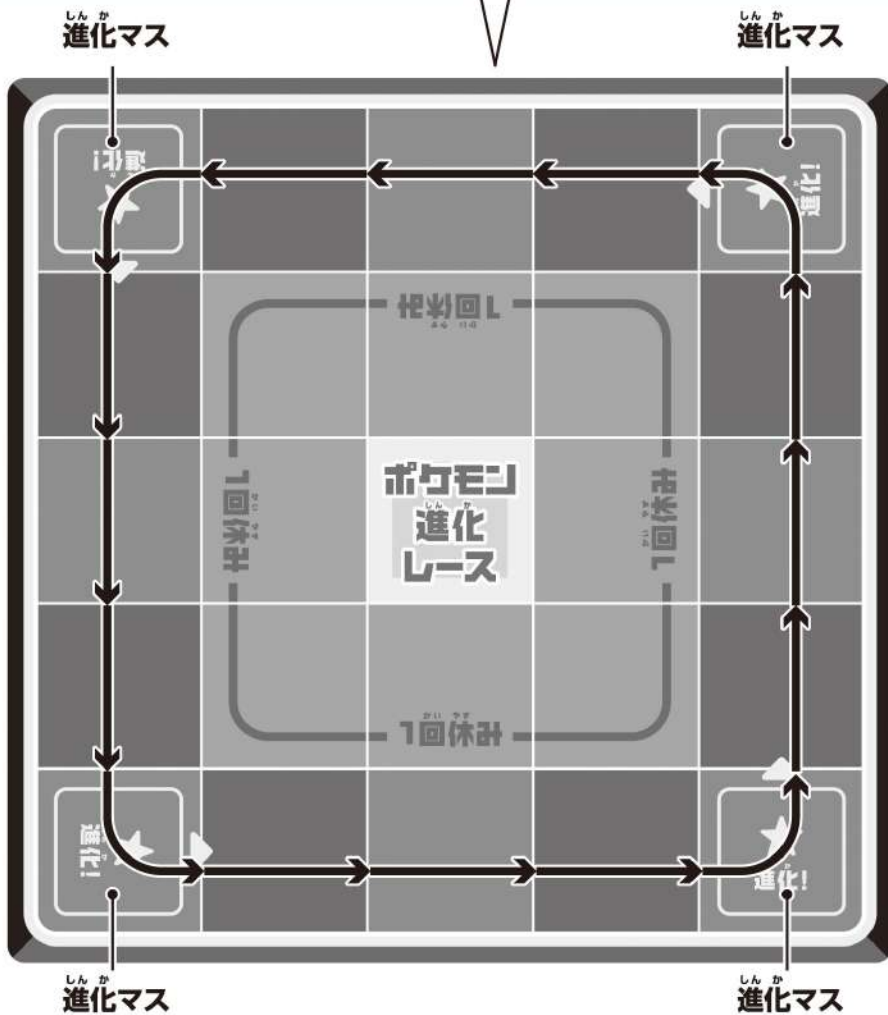
6 2~5の手順でバトルをしていき、先に3回バトルに勝った方が勝利します。

<使用カード>

あいぼう しんか かず くみ
・相棒のポケモンチップとその進化のポケモンチップ(下図など10組)



じぶん す えら じぶん
自分の好きなポケモンチップを選んで、自分のポケモンにします。



1 ジャンケンをして順番を決めます(勝った人から時計回り)。

2 最初のプレイヤーからボードの四角の進化マスに進化前のポケモンチップをセットします。

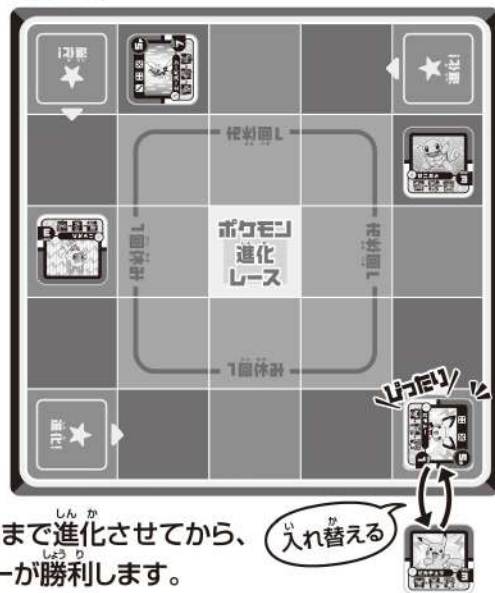
※2人でプレイするときは対角にセットしてください。

3 順番にサイコロをふって、出た数だけポケモンチップを矢印の方向に進めます。

4 ボードの四角の進化マスにぴったり止まったら、ポケモンが進化します。進化マスに止まったらポケモンチップを進化したポケモンチップに交換します。

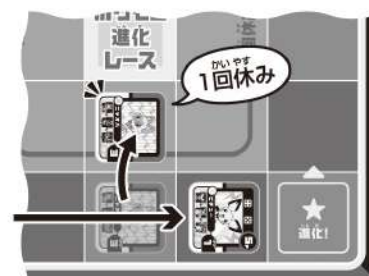
5 ボードを回って、最終進化(2進化目)まで進化させてから、最初に進化マスに止まったプレイヤーが勝利します。

たとえば...



特殊ルール その1【追い越し】

ほかのプレイヤーのポケモンチップを追い越した場合は、追い越されたポケモンチップは内側のマスに移動し、1回休みになります。1回休みになったプレイヤーは次のターンで元のマスにポケモンチップを戻してからサイコロを振ります。元のマスに他のプレイヤーのポケモンチップがあっても、おんぶ状態にはなりません。(進化マスに止まっているポケモンチップは適用外)



特殊ルール その2【おんぶ】

ほかのプレイヤーのポケモンチップと同じ場所に止まった場合は、上にかぶせます(おんぶ状態)。下のプレイヤーはそのまま乗せてプレイします。上に乗ったプレイヤーは、次のターンで自分のポケモンチップだけ進めます。おんぶ状態で進化マスに止まった場合は、上に乗ったポケモンチップのみが進化します。





タカラトミーグループ お客様相談室

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** 本製品のお客様サポートは日本国内での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.)

製品の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、万一お気付きの点などございましたら、左記までご連絡ください。

発売元：株式会社 タカラトミー
 〒124-8511 東京都葛飾区立石 7-9-10

●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