

人生、波瀾万丈! 世の中そんなに甘くない!!

THE GAME OF LIFE

人生ゲーム極辛

遊び方説明書

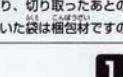
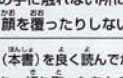
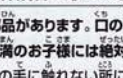
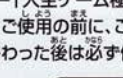
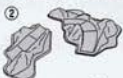
対象年齢9才以上

●大人の方と一緒に6才から選べます。

2人～6人用

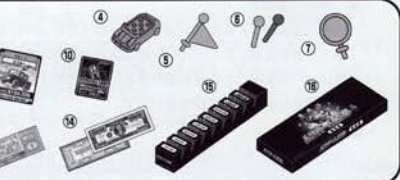
●このゲームに入っているもの●

- ① ゲーム盤…1枚
- ② 山 (ゲーム盤についているもの以外)…2個
- ③ 家 (ゲーム盤についているもの以外)…5個
- ④ 自動車ゴマ (6色 各1個)…6個
- ⑤ 旗 (6色 各1本)…6本
- ⑥ 人物ピン (水色30本・ピンク30本)…60本
- ⑦ キャンブルピン (水色1本・ピンク1本)…2本
- ⑧ 職業カード…16枚 (ビジネスマン…6枚、スポーツ選手、店長、教師、ホテルマン、弁護士、農業者、美容師、不動産業者、マンガ家、予備カード…各1枚)
- ⑨ お宝カード…10枚 (ブランドバッグ、スマートスーツ、三ツ星レストラン食事券、高級ステッキ、100インチTV、エコカー、遠く泳げる水着、金の浴槽、ホワイトタイガー、貧乏じ…各1枚)
- ⑩ ストレスカード…30枚
- ⑪ 保険証券…24枚 (火災保険・生命保険・自動車保険…各8枚)
- ⑫ 株券…8枚 ⑬ 宝くじ…10枚
- ⑭ お金 (ドル紙幣)…1セット (1,000・5,000・10,000・20,000・50,000・100,000・約束手形)
- ⑮ お札立て…1個
- ⑯ 部品箱…1個
- 遊び方説明書 (本書)…1冊



ストレスだらけの厳しい現代社会。波瀾万丈の人生でも、目指すは億万長者!

*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。



この度は、タカラトミー「人生ゲーム極辛」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。



©1968, 2009 Hasbro. All Rights Reserved.
©1968 2009 TOMY



▲ 注意 (ちゅうい)

保護者の方へ、必ずお読みください。

- 自動車ゴマ・旗・ピン類など小さな部品があります。口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- 旗刺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。
- 遊んだ後は、必ず3才未満のお子様の手に触れない所に保管してください。
- 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。

- 〈使用上の注意〉
- 遊ぶ前は遊び方説明書 (本書) を良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梱包材ですので開封後すぐに捨ててください。

ゲームの流れ

1 ジャンケンで銀行家を1人決めます。銀行家は各プレイヤーに\$8,000ずつ配ります。銀行家になったプレイヤーから時計回りの順番で、自分の自動車ゴマを決め、ゲームを進めます。

2 自分の番になったら、ルーレットをまわします。

3 出た数だけ自動車ゴマを進めます。

4 止まったマスの指示に従います。(※ **2** **3** **4** を繰り返します。)

職業・ランクアップのマス

止まったマスの職業につくか決めます。気に入れば、その職業カードを取り、青い面を上にして手元に置き、次の給料日マスに自動車ゴマを進めて給料をもらいます。


赤いマス

P.3「赤いマス」参照

止まったときだけでなく、通りすぎたときもその指示に従います。

ストレスカード のあるマス

P.5「ストレスカード」参照

場にあるストレスカードを1枚もらいます。 x3 とある場合は、3枚もらいます。

ストップ! と書いてあるマス

P.3「ストップマス」参照

このマスはルーレットの数が茶でも必ず止まり、指示に従います。分かれ道になっているマスでは、指示どおりにコースを選択します。「結婚」、「スパイラルゾーン入口」、「人生クラシックサッカーズ」、「決算日」、「極辛杯チャレンジレース」があります。

ギャンブル のあるマス

P.6「ギャンブル」参照

ギャンブルを行うことができます。

5 「決算日」で、それぞれの精算をします。

6 「億万長者の土地」が「開拓地」に着いたらゴールです。着順で賞金がもらえます。「億万長者の土地」に着いたプレイヤーは、全員がゴールするまで自分の番がくるたびに数を1つ指定してルーレットをまわします。

7 全員がゴールしたらゲーム終了です。持っているお宝カード、家、ストレスカードを計算します。P.7「宝くじ」参照
最後に宝くじ大抽選会! を行い、全員のお金を計算して、金額の大きい人の優勝です。2位以下も金額で決まります。

ゲームの準備

(1) 山2個と家5個をゲーム盤に取り付けます。(図1)

(2) カード類を丁寧に切り離します。

職業カード、お宝カード、宝くじを種類別に並べます。

ストレスカードは山にして場に置きます。

※職業カードは青い面を上にして並べます。

※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なくゲーム盤の横にある共有の場所」

を指します。

(3) お札立てにお金、保険証券、株券を並べます。

※お金の出し入れは銀行家が行います。

(4) ギャンブルピンはルーレットのナンバーボードの横の穴に立てておきます。

(5) プレイヤーは、好きな色の自動車ゴマ1個と、同じ色の旗を1本選んで持ちます。(図2)

(6) 人物ピンは、図のように自動車ゴマにさします。(図3)

水色は男性、ピンクは女性です。

スタートでは、ピンを1本さして出発します。

①②部を同時に盤の隙間に
入れ、くっつき差し込みます。

図1

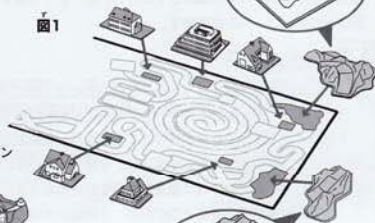


図2



ギャンブルピン

ナンバーボード

人物ピン

図3



はじめに①部を盤の隙間に差し込みます。
次に②部を矢印のようにスライドさせ、
差し込みます。

ゲームの進め方

1 ゲームのスタート

- 各プレイヤーは、自分の自動車ゴマをスタートに置いてルーレットをまわし、ビジネスコースか専門職コースのどちらに進むかを決めます。
- 自動車保険に入るかどうか決めます。入る場合は\$1,000を銀行にはらい、自動車保険を1枚受け取ります。
- 次の番になったら、ルーレットをまわし、出た数だけ自動車ゴマを進めます。



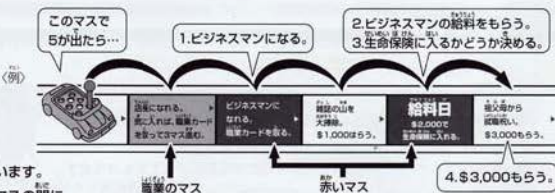
2 自動車ゴマを進めるときのルール

1 赤いマス

- 「ビジネスマンになれる」、「給料日」、「ボーナス」、「生命保険満期」などの赤いマスは、止まったときだけでなく、通ったときもその指示に従います。

- 赤いマスを通ったときは、止まったマスの指示よりも先に指示に従います。

※スタートから「ビジネスマンになれる」マスの間に職業が決まっている場合はその指示に従いません。



2 ストップマス

「ストップ」と書いてある「結婚」、「スパイラルゾーン入口」、「人生クラシックサッカーキジ」、「決算日」、「極辛杯チャレンジレース」のマスはルーレットの数が余っても必ず止まります。

3 職業・ランクアップ

- ・職業のマスに止まったら、その職業につかどうかが決めます。気に入れば、その職業カードを取り、青い面を上にして手元に置き、マスの指示に従い、給料日マスで給料をもらいます。
- ・その職業が気に入らないときや、すでに誰かがその職業カードを持っているときは、そのまま次の番を待ちルーレットをまわして進みます。
- ・職業が決まらないうちに給料日を過ぎると自動的にフリーターになります。

※フリーターに職業カードはありません。

1 ビジネスコース

- ・ビジネスコースは、職業のマスに止まらなくても必ずビジネスマンになれるコースです。ただし、途中の「進路変更！」マスに止まり、専門職コースに進んだ場合はビジネスマンにはなりません。
- ・「ビジネスマンになれる」の赤いマスに止まるか遇ったとき、他の職業カードを持っていないければ、ビジネスマンの職業カードをとり、青い面を上にして手元に置きます。



2 専門職コース

- ・専門職コースはうまく職業のマスに止まらなければ、職業カードを取ることができません。ただし、途中の「進路変更！」マスに止まり、ビジネスコースに進んだ場合は必ずビジネスマンになります。



3 転職・ランクアップゾーン

<転職>

- ・転職のマスに止まったら、転職するかどうか決めます。転職したくない場合は、そのまま次の番を待ちルーレットをまわして進みます。
- ・転職する場合、新しい職業カードを取り青い面を上にして手元に置きます。もとの職業でランクアップしていた場合も転職すると青い面から始まります。いままでの職業カードは場に戻します。
- ※転職する場合、指示されたマスまで進みます。

<ランクアップ>

- ・ランクアップのマスに止まったら、ランクアップするかどうか決めます。ランクアップすると、給料が増えます。ランクアップしたくない場合は、そのまま次の番を待ちルーレットをまわして進みます。
- ・ランクアップする場合、職業カードを裏返し、指示されたマスまで進み、その給料日からランクアップした給料がもらえます。
- ※フリーターがランクアップのマスに止まった場合は、ビジネスマンになります。



4 給料

- ・給料日の赤いマスに止まるか通ったら、そのたびに給料をもらいます。
- ・「農業者」は銀行からでなく、他のプレイヤー全員から給料をもらいます。
- ・フリーターはルーレットの数×\$1,000です。



4 お金(ドル紙幣)と借金の約束手形

- 途中でではらうお金が足りなくなったら、銀行から借金ができます。
 - 借金\$20,000につき、約束手形1枚を借金の印として受け取ります。
例) \$60,000借りるときは、お金を\$60,000と約束手形3枚を受け取ります。
 - 借金は自分の番にいつでも返すことができます。返すお金\$20,000につき、約束手形1枚を銀行に返します。
例) \$40,000返すときは、お金を\$40,000と約束手形2枚を銀行に返します。
- ※ただし、「決算日」まで約束手形を持っていると、利息がついて1枚につき\$25,000をはらわなければなりません。決算日前までできるだけ返しておくとよいでしょう。



5 保険証券と株券

1 生命保険

- 持っていれば、お金をもらえるマスがあります。
- ゲーム中、1人のプレイヤーが1回ずつしか入れません。
- 生命保険満期のマスに止まるか過ったとき、ストレスカードを持っていないければ、\$100,000もらえます。



3 自動車保険

- 持っていれば、お金をもらえるマスや、支払いが免除になるマスがあります。
- ゲーム中、1人のプレイヤーが1回ずつしか入れません。



2 火災保険

- 持っていれば、家を失ってもお金をもらえるマスがあります。
- ゲーム中、1人のプレイヤーが1回ずつしか入れません。



4 株券

- 給料日の株券が買えるマスに止まるか過ったら、株券が買えます。
- 売り切れたらおしまい、それ以上は買えません。早い者勝ちです。
- 途中、株価が上がってお金をもらえたり、反対に株価が下がってお金をはらうマスがあります。
- 決算日で1枚につき\$5,000もらえます。



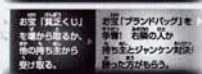
6 ストレスカード

- ストレスカードのあるマスに止まったときにもらいます。
- ストレスカードが5枚たまったら、\$20,000はらい1回休みになります。
- ストレスカードを持っていると、「スパイラルゾーン入口」ではらうマスが多い「ハードコース」に進まなくてはなりません。



7 お宝カード

- お宝のもらえるマスに止まったら、そのマスの指示に従いお宝カードを手に入れます。
- ただし、「貧乏くじ」と「ブランドバッグ」以外は早い者勝ちで、場に残っていないときは手に入れられません。
- ※「貧乏くじ」を持っていると、他のお宝の評価額は半額になります。



8 結婚・子供

1 結婚

- ・結婚マスはルーレットの数が余っても必ず止まります。
- ・結婚相手の人物ピンを自動車ゴマにさし、ルーレットをまわしてみんなからお祝いの金額を決めます。
- ・次の番に進むコースを決めます。



2 子供

- ・子供が生まれるマスに止まったら、子供の数だけ人物ピンを自動車ゴマにさし、みんなからお祝いをもらいます。
- ・水色が男の子、ピンクが女の子です。人物ピンの色はどちらを選んでもかまいません。
- ・子供が増えて人物ピンをさす穴がなくなったら、自動車ゴマの上に寝かせておきます。

※結婚マス前の子供が生まれるマスでは、子供1人の人物ピンを自動車ゴマにさし、結婚マスへ進みます。

【ご注意】貫通した2つの穴は事故防止のためのものです。

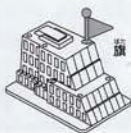
自動車ゴマ中央の2つの穴は、人物ピンでふさがないでください。



9 家

1 家を買う

- ・家を買うる給料日に止まるか通ったとき、ゲーム盤上の家、マンションから1つ選んで、代金を銀行にはらい、自分の旗を立てます。早い者勝ちです。
- ・借金をして買うこともできます。
- ・すでに誰かの旗が立っている家には買えません。
- ※「億万長者の土地」、「開拓地」に建っている家には買えません。



※マンションは6人まで買うことができます。

2 家を失う

- 家を失った時は、家に立てた旗をはずします。
- ※火事で家を失った場合、火災保険を持っていれば保険金をもらいます。

3 引越し

- ・引越しができるマスに止まったら、持っている家と引越す家との差額を銀行にはらい、引越しした家に旗を立てます。
- ・他のプレイヤーの家でも、持っている家との差額をはらえば乗っ取ることができます。
- ※乗っ取られたプレイヤーは、旗をはずします。
- ※家を持っていないプレイヤーは引越しできません。



10 ギャンブル

- ・のあるマスや、「人生クラシックサッカーコース」、「極辛杯チャレンジレース」では、ギャンブルに挑戦できます。
- ・指定の掛け金を銀行にはらい、銀行から賞金置き場に指定の賞金を置きます。
- ・ナンバーボードの指定する数にギャンブルピンを立てます。
- ・ルーレットをまわし、当たれば賞金置き場にある賞金すべてをもらえます。
- ・外れたら、賞金置き場の賞金はそのままです。(キャリアオーバー)
- ※次にギャンブルに挑戦したプレイヤーは、当たれば賞金置き場の賞金をすべてもらえます。



11 家族が家出

- ・「家族が家出」のマスに止まったら、自分以外の人物ピンを自動車ゴマから降ろし、手元に置きます。
- ・家出した家族は、「スパイラルゾーン入口」に止まったときに戻します。

12 スパイラルゾーン

- ・スパイラルゾーンでは、はらうマスの多い「ハードコース」ともうマスの多い「ノーマルコース」があります。
- ・途中、▼のマークのあるマスに止まったら、マスの指示に従ったあと、▼のマスへ進みます。次の番からそのコースを進みます。
- ※進んだ先のマスの指示には従いません。

1 スパイラルゾーン入口

- ・「スパイラルゾーン入口」では、ルーレットの数が余っても必ず止まります。
- ・「家族が家出」のマスに止まり、家族が家出していたプレイヤーは家族を自動車ゴマに戻します。
- ・ストレスカードの枚数によって、進むコースが決まります。
- ・ストレスカードを持っている場合は、「一か八かチャンス」に挑戦します。
- ・「一か八かチャンス」に挑戦した後も手元にストレスカードが残っていたら、次の番に「ハードコース」へ進みます。

一か八かチャンス

- ・ルーレットを1回まわし、1か8が出れば、ストレスカードを2枚まで場に戻せます。



2 スパイラルゾーン出口

- ・SAFETY ZONE 内でルーレットの数が余ったら、その分コースに戻ります。
- ・SAFETY ZONE 内に止まったら、スパイラルゾーン出口へ進めます。
- ※SAFETY ZONE に止まるまでスパイラルゾーンは出られません。
- ・スパイラルゾーン出口に進んだら、「宝くじ抽選！」を行います。



13 宝くじ

- ・宝くじが買える給料日で、1~10の中で好きな番号の宝くじを\$2,000で1枚買うことができます。
- ・1回につき1枚までしか買えません。
- ※すでに誰かが持っている番号の宝くじは買えません。
- ・「宝くじ抽選!」、「宝くじ大抽選会!」は、宝くじを持っている人全員が参加できます。

1 宝くじ抽選!

- ・スパイラルゾーン出口に止まったプレイヤーはルーレットをまわします。
- ・ルーレットの数と持っている宝くじ番号が合ったプレイヤーは賞金\$20,000がもらえます。

2 宝くじ大抽選会!

- ・全員がゴールした後に行います。
- ・1着で「億万長者の土地」に着いたプレイヤーがルーレットを1回まわします。
- ・ルーレットの数と宝くじ番号が合ったプレイヤーは賞金\$100,000がもらえます。



1 決算日

決算日のマスはルーレットの数が余っても必ず止まり、書いてある順に決算を行います。

- 退職金をもらいます。(※フリーターに退職金はありません。)
- 子供1人につき、\$30,000もらいます。
- 株券を1枚につき、\$5,000で売り、銀行に戻します。
- 借金のある人は、約束手形1枚につき、\$25,000はらい銀行に返します。
- 借金を返せないときは、家を買ったときの半額、お宝カードを評価額で売ります。
- それでも返せない場合は、人生最大の賭けを行います。



2 人生最大の賭け

- 借金を返しきれない人は人生最大の賭けをします。借金がなくても逆転を狙って人生最大の賭けができます。
- 人生最大の賭けをする人は、数を1つ指定して、ギャンブルピンを立てルーレットをまわします。賭けたところと同じ数が出れば、銀行から\$500,000もらえます。このお金で借金が返せれば、次の番を待ち、「億万長者の土地」をめざします。
- 賭けたところと違う数が出たり、\$500,000もらっても借金を返せない場合、全財産(自動車ゴマ・人物ピン以外のすべて)を銀行に返し、自動車ゴマを「開拓地」に進めます。
- 約束手形は1枚につき\$25,000で返します。

15 ゴール・勝ち負け

1 ゴール

<億万長者の土地>

- 「億万長者の土地」はルーレットの数が余ってもゴールできます。
- 「億万長者の土地」にゴールした順に賞金もらえます。
- 全員がゴールするまで自分の番が来るたびに数を1つ指定してルーレットをまわし、その数が出たら\$20,000もらいます。

<開拓地>

- 「開拓地」では、自分の番が来るたびにルーレットをまわし、出た数×\$1,000の援助金をもらいます。

着順の賞金

1着	…………… \$150,000
2着	…………… \$70,000
3着	…………… \$30,000
4着以下	…………… なし

2 勝ち負け

全員が「億万長者の土地」か「開拓地」に着いたらゲーム終了です。

最後に家、ストレスカード、お宝カードを計算します。

※お宝「貧乏くじ」は、他のお宝カードを

持っていない場合はゼロで計算します。

全員のお金を計算して、金額の大きい人の勝ちです。

2位以下も金額で決まります。

- 家……………購入した金額の2倍で売ります。
- ストレスカード……………1枚につき\$10,000はらいます。
- お宝カード……………カードにかいてある評価額で売ります。

株式会社タカラトミー

タカラトミーでは、「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。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。

株式会社タカラトミー お客様相談室 人生ゲーム 担当

〒124-8511 東京都葛飾区立石7-9-10 TEL 03-5650-1031

〒532-0003 大阪府大阪市淀川区宮原3-3-31 TEL 06-6395-1031

※ 電話受付時間 月～金曜日(祝日・祭日を除く)10～17時 おかけ間違いのないようご注意ください

● たのしみタカラトミーの情報はインターネット上で <http://www.takaratomy.co.jp>