



注意(ちゅうい)

※ 読者の方へ ※ 必ずお読みください。

- 小さな存在があります。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。
- 鋭利の角がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。
- プラスチック部分を誤りから破ったり、熱を当てたりしないでください。変形する恐れがあります。
- 破れぬ必要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ところに保管してください。

※ 詳しい内容は各商品の説明書(本書)をよくお読みください。また、組み立てた後は必ず保管しておいてください。カード、コマ用シートはきれいに取り扱い、破りかたまったものは捨ててください。

※ プラスチック製は極細目ですので材料等は必ずご確認ください。

※ 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。

もくじ

- ゲームの目的 2
- セット内容 3
- ゲームを始める前に 4・5
- ゲームの進め方 6
- 各マスでの行動 6~11
- ゴール・ゲームの勝敗の決め方 11

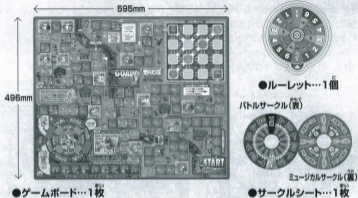
ゲームの目的

「ポケットモンスター ベストウイッシュ」のポケモン153種が登場するスコロク形式のボードゲームです。ゲットやバトルを繰り返して、ふるい城やくらい森でプラズマ団やロケット団の妨害をしのぎ、ゲットカード(スペシャルゲットカード)を集めます。けわしい山でのトレーナーバトルやジムリーダーバトルを制し、ゴールを目指します。ゴール後、ゲットカード(スペシャルゲットカード)の集計ポイントが一番高いトレーナーの優勝です。



※ このボードゲームではルール上、ゲームのプレイヤーのことをトレーナーと呼びます。

セット内容



● コマの台…4個



● コマ用シート…8枚

● 収納用チャック袋…1枚
● 取り扱い説明書(本書)…1冊

※ 各種カードやコマ用シートはシート状になっていますので、そこから取り外してください。
※ 遊んだ後は収納袋に入れ、パッケージにしまってください。

ゲームを始める前に

下の①～④を参考に、ゲームを始める前に準備をします。

- ①「ゲットカード」「スペシャルゲットカード」をそれぞれよくシャッフルしてゲームボードの横に山にして裏返して置きます。
- ②ピクティンの「スペシャルゲットカード」は、ゲームボードの指定のマスに裏返して置きます。
- ③「ルーレット」と「サークルシート」は、ゲームボードの横に置きます。
- ④各トレーナーは、好きなコマ用シートをコマの差し込み、スタートマスに置きます。

山



ゲットカード



スペシャル
ゲットカード

※横に裏したカードは、山となったカードと一緒にシャッフルしておきます。



山



ルーレット

ピクティンの
スペシャル
ゲットカード



サークルシート

ゲットカード(スペシャルゲットカード)について

ポケモンの
進化の順番

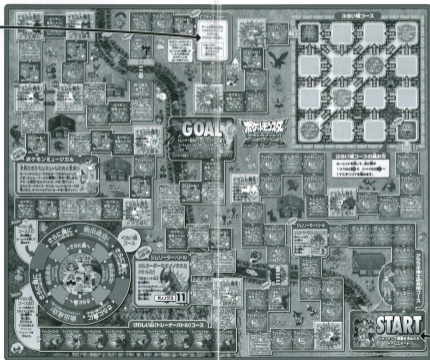


ポケモンの
名前

ゲットできる
モンスター
ボールの種類
ゲットのときに使用
します。

イメージ
ポケモン
ミュージカルの
ときに使います。

ポイント
ポケモンの強さです。
バトルのときに使用
します。



ルーレット・サークルシートについて



通常は、このルーレットを使います。ルーレットを回し、出た数だけコマを進めます。モンスターボールは「ゲットチャレンジ」「SPゲットチャレンジ」のときに使います。詳しくはP7をご覧ください。
※「ゲットチャレンジ」「SPゲットチャレンジ」以外で「ハッピー」「ミス」が出た場合は、数が出るまで、再度ルーレットを回します。



「トレーナーバトル」「トレーナー指名バトル」「ポケモン指名バトル」「かわい山コース」「ジムリーダーバトル」のときにルーレットにセットして使います。詳しくはP7～10をご覧ください。



「ポケモンミュージカル」のときに、ルーレットにセットして使います。詳しくはP9をご覧ください。



コマは
スタートマスに
置きます。

ゲームの進め方

ジャンケンをして、勝ったトレーナーから時計回りの順番でゲームを始めます。ルーレットを回し、出た数だけコマを進め、止まったマスの指示に従います。ゲットしたゲットカード(スペシャルゲットカード)は、他のトレーナーにも見えるように表向きに自分の前に並べます。



手持ちのゲットカード(スペシャルゲットカード)

各マスでの行動

必ず止まる!



ルーレットの出た数に関係なく、必ず止まります。次の順番で、マスの指示に従います。

(例)

ペンドラーが暴走して通れない!

2回ルーレットを回して、数の合計が5以上なら橋を渡ることができます。

ラッキー!・SPゲット!



無条件に、ゲットカードを1枚ゲットできます。ゲットカードの山(一番上)から1枚引くことができます。



無条件に、スペシャルゲットカードを1枚ゲットできます。スペシャルゲットカードの山(一番上)から1枚引くことができます。



●ゲットチャレンジ!・SPゲットチャレンジ!



ゲットカード(スペシャルゲットカード)の山(一番上)から1枚カードをめくりまわす。ルーレットを回し、カードに記載されている「モンスターボール」と同じモンスターボールが出ると、ゲットカード(スペシャルゲットカード)をゲットすることができます。「ハッピー」が出たら、無条件にゲットできます。「ミス」が出たらゲット失敗になります。



★ポケモンを進化で集めるとゴール後、ポイントが加算されます。詳しくは、P11をご覧ください。
※ゲットに失敗したら、カードは場に返します。



●イベント発生!



「ポケットモンスター ベストウイッシュ」のポケモンにちなんだイベントが occurs。マスを進めた(戻った)場合は、進めた(戻った)マスの指示に従います。

(例)

右をとられて困っているイシズマイを助けた。

2マス進むことができます。
※リグレー、デスマスのマスでは進めた(戻った)マスの指示には従いません。

●トレーナーバトル!



トレーナーとバトルします。手持ちのゲットカード(スペシャルゲットカード)から1枚選び、バトルします。ルーレットにバトルサークルをセットしてルーレットを回します。出た数をゲットカード(スペシャルゲットカード)のポイントからプラスマイナスします。合計が5ポイント以上なら勝ちで、スペシャルゲットカードを1枚ゲットできます。負けたらバトルしたカードを手元に戻し、次の順番で先に進みます。
※けわしい山でのトレーナーバトルはP10をご覧ください。



各マスでの行動

●トレーナー指名バトル!



トレーナーを指名し、お互いに手持ちのゲットカード(スペシャルゲットカード)から1枚選び、バトルします。ルーレットにバトルサークルをセットし、それぞれルーレットを回します。出た数を自分のゲットカード(スペシャルゲットカード)のポイントからプラスマイナスします。合計したポイントの高い方が勝ちです。負けたトレーナーからバトルに使用したゲットカード(スペシャルゲットカード)をゲットできます。



8ポイント-3ポイント=5ポイント

6ポイント+2ポイント=8ポイント

- 同点の場合は、勝敗がつくまで、バトルを繰り返します。
- 「ハッピー」が出たら、相手も「ハッピー」を出さない限り、無条件に勝ちとなります。「ミス」が出たら、相手も「ミス」を出さない限り、負けになります。
- 手持ちのゲットカード(スペシャルゲットカード)を1枚しか持っていないトレーナーに勝った場合は、負けたトレーナーからではなく、ゲットカードの山から1枚ゲットします。



●ポケモン指名バトル!

他のトレーナーの手持ちのゲットカード(スペシャルゲットカード)を指名します。自分も手持ちから1枚選び、バトルします。

- バトル方法は、「トレーナー指名バトル」と同じです。

●トレード!

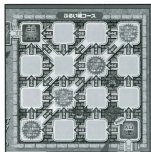


他のトレーナーのゲットカード(スペシャルゲットカード)が欲しいとき同じポイントなら交換することができます。

- ★カードの色はポイントごとに違うので、カードの色を目安にするとトレードがスムーズに行えます。



●ふるい城コース



入口で必ず止まり、次の順番でコマを進めます。ルーレットを回し、1-3-5(奇数:赤の矢印)、2-4-6(偶数:青の矢印)が出たら、矢印の方向に1マス進めます。

- 「プラスマ団にポケモン奪われる!!」のマスに止まると、手持ちのゲットカードを1枚、場に戻します。

- 「プラスマ団とバトル!!」のマスに止まり、バトルに勝つと出口のマスに進めます。

●バトル方法は、「トレーナーバトル」と同じです。

出口のマスまで進められたら、ゲットカードを2枚もらい、次の順番で先に進みます。

- 手持ちのゲットカード(スペシャルゲットカード)を1枚しか持っていない場合は、「プラスマ団にポケモン奪われる!!」のマスに止まっても場に戻さず、そのまま進めます。



●ビクティニゲット!

このマスには必ず止まり、次の順番で「ビクティニゲット!」にチャレンジします。1-3-5が出たらビクティニの「スペシャルゲットカード」をゲットできます。ゲットできなかったら次の順番で先に進みます。

- ★カードが無くなった後は、1マスとして数えます。



●ポケモンミュージカル

このマスには必ず止まります。誰かが止まったら次の順番で全員で参加します。全員、自分の手持ちの

ゲットカード(スペシャルゲットカード)を1枚選びゲームボード上に出します。ルーレットにミュージカルサークルをセットして止まったトレーナーから順番にルーレットを回します。アビール成功!ならゲットカードを1枚ゲット!さらに出したカードのイメージと同じなら、スペシャルゲットカードを1枚ゲット!!



同じイメージで
スペシャル
ゲットカード1枚!

アビール成功!
スペシャルで
ゲットカード1枚!

各マスでの行動

●くらい森コース



入口で必ず止まり、次の順番でコマを進めます。ルーレットを回し、外側のマスから矢印の方向に戻ります。「さらに奥に」のマスに止まると次から内側のマスに進みます。「脱出成功!」のマスに止まると出口のマスに進みます。スペシャルゲットカードを1枚ゲットし、次の順番で先に進みます。内側のマスの「さらに奥へ」のマスに止まると中央の「ロケット団に遭遇!」のマスに止まります。このマスに止まると手持ちのゲットカードを2枚、場に戻し出口のマスに進みます。

※「ロケット団に遭遇!」のマスに止まっても手持ちのゲットカードが、1枚もしくは2枚しかない場合は、手元に1枚は残るように場に返し、出口のマスに進みます。

●けわしい山コース

このコースのマスに止まると、手持ちのゲットカード(スペシャルゲットカード)から1枚選び、バトルします。勝つとスペシャルゲットカードの山から1枚ゲットできます。負けたらバトルしたカードは手元に戻します。

※バトル方法は、「トレーナーバトル」と同じです。



●ジムリーダーバトル(ヤナップ)



このマスには必ず止まり、次の順番でジムリーダーとバトルします。手持ちのゲットカード(スペシャルゲットカード)から1枚選び、バトルします。6ポイント以上なら勝ちで、スペシャルゲットカードを1枚ゲットし、次の順番で、先に進みます。4ポイント以下なら負けで、バトルしたカードを手元に返し次の順番で、先に進みます。5ポイントで引き分けの場合は、再チャレンジ。勝敗がつくまで、バトルします。

※バトル方法は、「トレーナーバトル」と同じです。



●ジムリーダーバトル(オノノクス)

12ポイント以上なら勝ちで、スペシャルゲットカードを2枚ゲットし、次の順番で、先に進みます。

※バトル方法は、「ジムリーダーバトル(ヤナップ)」と同じです。

ゴール・ゲームの勝敗の決め方

ゴールしたトレーナーは、全員がゴールするまで、自分の順番で「ゲットカード」のゲットチャレンジに挑戦できます。ゴールしたトレーナーは、他のトレーナーからのバトル、トレードを受けることはできません。ミュージカルには、参加できます。ゴールしたら、順番に応じたスペシャルゲットカードをもらいます。(1位は3枚、2位は2枚、3位は1枚ゲット!)手持ちのゲットカード(スペシャルゲットカード)のポイントと進んで集めたポイント合計します。集計したポイントが一番高いトレーナーの優勝です。



●ポイントの集計の仕方

<ポイント集計の例>

 エモンゴ 4 4ポイント	 テンバウ 6 6ポイント
 ポニクス 8 8ポイント	 レイシム 10 10ポイント

+

★ポケモンを進化で集めるとポイントを加算できます。
進化好き2枚で5ポイント、進化好き3枚で10ポイントがもらえます。
ゲームボードの裏面が進化の一面になっているので参考にしてください。

進化好き2枚 5ポイント	+	進化好き3枚 5ポイント	=	10ポイント
-----------------	---	-----------------	---	--------

=

合計
56
ポイント

 ポニクス 4 4ポイント	 テンバウ 6 6ポイント	 ガラコ 8 8ポイント
---------------------	---------------------	--------------------

※加算できないポイントの組み合わせ

 レイシム 4	×	 テンバウ 8
------------	---	------------

色が合わないため、ポイントになりません。