Hasbro Gaming / the Game of LIFE

TAKARA TOMY

# ドラゴンクエスト DRAGON QUEST 人生ゲーム TM
人生はロールプレイング

## 遊び方説明書　2人～6人用　対象年齢6才以上

この度は、タカラトミー「ドラゴンクエスト 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。ご使用の前に、この遊び方説明書（本書）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。

くちにいれない

### ⚠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。

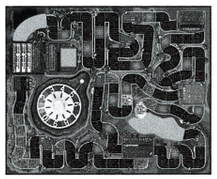
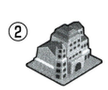
### ⚠注意（ちゅうい）

●人物ピンは絶対に耳や鼻などに入れないでください。
●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。
●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の届かない所に保管してください。

〈使用上の注意〉 ○遊ぶ前に「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。

## ● このゲームにはいっているもの ●

①ルーレット付きゲーム盤…1枚
②お城…1個　③山…1個　④橋…1個
⑤馬車コマ…6個（6色 各1個）
⑥人物ピン…70本（冒険者ピン 白色…10本 / 勇者ピン 金色…10本 / 仲間ピン 5色 各10本）
⑦冒険者カード…6枚
⑧仲間カード…34枚（戦士、僧侶、魔法使い、遊び人 各7枚 / 賢者 6枚）
⑨もちものカード…15枚（ステテコパンツ、ひのきのぼう、やくそう、おうごんのつめ、キメラのつばさ、ラーのかがみ、おなべのふた、へんげのつえ、なげきのたて、せかいじゅのは、エルフののみぐすり、ひかりのたま、やまびこのふえ、しあわせのくつ 各1枚、予備1枚）
⑩もちものカード（ちいさなメダル交換品）…10枚（けんじゃのせいすい、きんのブレスレット、せかいじゅのしずく、いのりのゆびわ、ちからのゆびわ、ほしふるうでわ、はぐれメタルのたて、ふっかつのつえ、ふしぎなぼうし、メタルキングのたて 各1枚）
⑪ちいさなメダル…54枚
⑫ゴールド（G）…1セット（1,000G・5,000G・10,000G・20,000G・50,000G・100,000G・-20,000G）
⑬ゴールド立てトレー…1個
⑭ゴールド立て用シート…3枚
●遊び方説明書（本書）…1冊

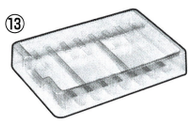
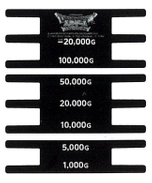











※写真やイラストはイメージです。実際の商品とは多少異なる場合があります。

© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
© 1968, 2026 Hasbro. All Rights Reserved. © TOMY



## ゲームの大まかな流れ

**1** ゴールド（G）を出し入れするG係を1人決め、全員5,000Gずつ受けとります。
全員でジャンケンをして、勝ったプレイヤーから時計まわりの順に好きな色の馬車コマと、勇者の面が同じ色をした冒険者カードをとります。馬車コマに冒険者ピン（白色）を乗せてスタートに置き、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、出た目の数だけ矢印の方向にコマを進めます。

**3** 止まったマスの指示に従います。（※ 2 3 を繰り返します。）

**仲間カードをとれるマス** P.5 5 仲間カード 参照

「『仲間カード』をとる。」と書いてあるマスに止まったら、マスの指示に従い書いてある職業の仲間カードをとることができます。

**宝箱マス（赤いマス）** P.4 2 コマを進めるときのルール ① 宝箱マス（赤いマス） 参照

マークのあるマスは止まったときだけでなく、通り過ぎたときもその指示に従います。

**ちいさなメダルマス** P.6 6 ちいさなメダル 参照

マークのあるマスに止まったら、マスの指示に従いちいさなメダルをとります。

**もちものカードマス** P.6 7 もちものカード 参照

「もちものカード『○○○』をとる。」と書いてあるマスに止まったら、マスの指示に従い書いてある名前のもちものカードをとります。

**ストップ! と書いてあるマス** P.4 2 コマを進めるときのルール 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、マスの指示に従います。

**旅の扉マス** P.4 2 コマを進めるときのルール ④ 旅の扉マス 参照

「旅の扉にはいった。」と書いてあるマスに止まったら、マスの指示に従いルートチェンジします。

**4** **ゴール** P.8 12 ゴール・勝ち負け 参照

全員が「ゴール」に着いたらゲーム終了です。もちものカードのGを、マスの指示に従い受けとり計算します。
一番Gを集めたプレイヤーの勝ちです。2位以下もGで決まります。




マスのフチにあるレベル表示はイメージです。ゲームのルールには関係ありません。

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

# ゲームの準備

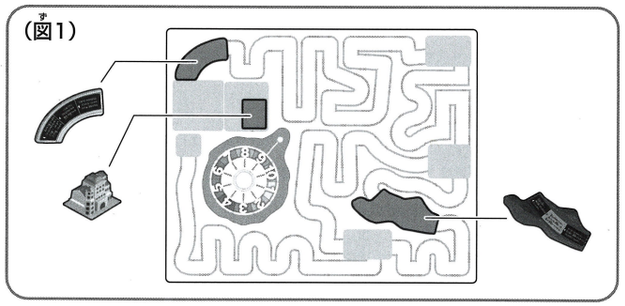
ゲームを始める前に部品を組み立てるなどの準備が必要となります。小さなお子様のいるご家庭ではお家の方が手伝ってあげてください。

(1) ルーレット付きゲーム盤を広げ、お城1個、山1個、橋1個をゲーム盤に置きます。(図1)

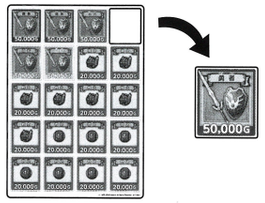
(2) カード類をシートから丁寧に切り離します。(図2)
※冒険者カードは勇者の面を、仲間カードともちものカードはカラーの面を上にして場に並べて置きます。

(3) ゴールド立てトレーにゴールド立て用シートを敷いて、ゴールド(G)を種類別に並べます。(図3)

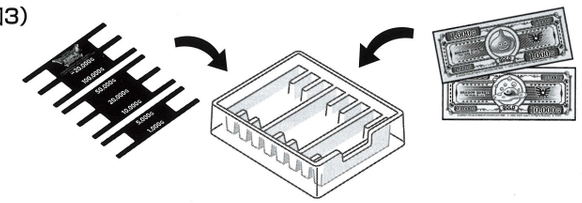
(図1)



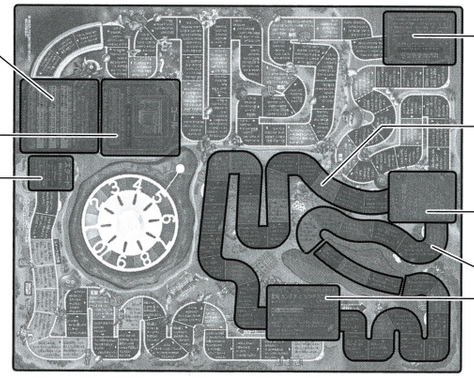
(図2)




(図3)



# ゲーム盤の各名称




# ゲームの進め方

## 1 ゲームのスタート

・ゴールド(G)を出し入れするG係を1人決めます。
・G係は全員に5,000Gずつ配ります。G係もゲームに参加できます。
・全員でジャンケンをして、勝ったプレイヤーから時計まわりの順に好きな色の馬車コマをとり、勇者の面が同じ色をした冒険者カードをとったら冒険者(1色)の面を上にして手元に置きます。
・馬車コマに冒険者ピン(白色)を1本図のように乗せ、「スタート」に置きます。この馬車コマが、自分がゲームで進めるコマです。
・ジャンケンで勝ったプレイヤーから時計まわりの順にスタートします。
自分の番になったらルーレットをまわし、出た数だけ矢印の方向にコマを進めます。



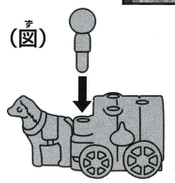

1色の面




カラーの面




(図)



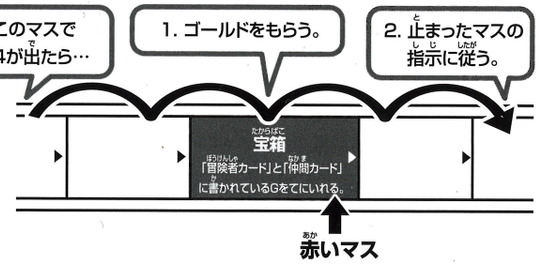


# 2コマを進めるときのルール

## 1 宝箱マス(赤いマス)

・マークのある赤いマスは、止まったときだけでなく、通り過ぎたときもその指示に従います。
・宝箱マスを通り過ぎたときは、止まったマスの指示よりも先に宝箱マスの指示に従います。
(P.5 4 冒険者カード 2 ゴールド 参照)

〈例〉







### ゴールドのもらい方

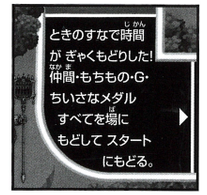
宝箱マスに止まるか通過したとき手元の
・冒険者カードの冒険者か勇者いずれか上になっている面
・持っている仲間カード
に書いてあるGを合計してもらいます。

〈例〉




## 2 スタートに戻るマス

「すべてを場にもどして スタートにもどる。」と書いてあるマスに止まったら、持っている仲間カードと仲間ピン・もちものカード・G・ちいさなメダルをすべて場に戻してスタートに戻ります。
馬車コマ、冒険者カードは変えずに、次の番からルーレットをまわしゲームを進めます。




## 3 ストップ!マス

「ストップ!」と書いてある「戦闘 カンダタとカンダタこぶん があらわれた!」「ダーマ神殿」「せいなるほこら」「最後の戦い 大魔王ゾーマ」のマスは、ルーレットの数が余っていても必ず止まります。




## 4 旅の扉マス

「旅の扉にはいった。」と書いてあるマスに止まったら、マスの指示に従いルートチェンジします。
馬車コマを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。
次の番からルーレットをまわし進みます。

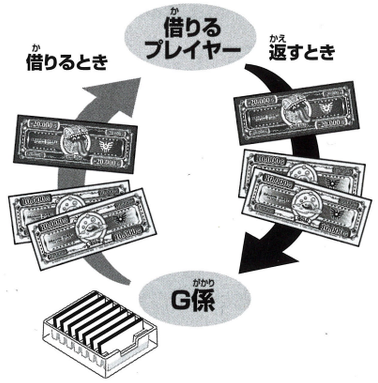



# 3 ゴールド(G)のルール

・マスの指示に従うとき、Gのやりとりはすべて G係と行います。
・途中でGが足りなくなったら、G係から借りることができます。
・20,000G借りるにつき、-20,000G 1枚を借りた印として、G係から受けとります。
**例) 60,000G借りるときは、60,000Gと-20,000G 3枚を受けとります。**

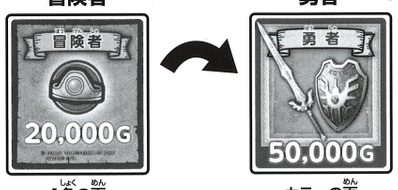
・借りたGは自分の番にいつでも返すことができます。返すときは20,000Gにつき、-20,000G 1枚をG係に返します。
**例) 40,000G返すときは、40,000Gと-20,000G 2枚をG係に返します。**

※ただし、「ゴール」まで-20,000Gを持っていると、1枚につき25,000Gを返さなければいけません。「ゴール」までにできるだけ返しておくとよいでしょう。



# 4 冒険者カード

## 1 冒険者カード



1色の面　　カラーの面

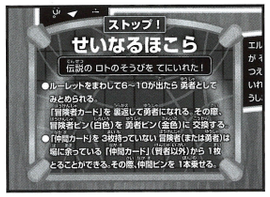
・ゲームスタート前に選ぶカードです。プレイヤーは冒険者になってゲームを進めます。
・冒険者カードの冒険者の面と勇者の面では、もらえるGが異なります。
・1色の面が冒険者、カラーの面が勇者になった面です。
・スタートで選んだ馬車コマと勇者の面が同じ色をした冒険者カードをとったら、冒険者の面を上にして手元に置いてください。

## 2 ゴールド




・「宝箱」の赤いマスに止まるか通り過ぎたら、そのたびに冒険者カードの冒険者か勇者いずれか上にした面に書いてあるGをもらいます。

## 3 勇者になるには




・「ストップ! せいなるほこら」のマスでは、ルーレットの結果によって勇者になることができます。
勇者になれたら自分の冒険者カードを裏返し、勇者の面を上にします。
さらに冒険者ピン(白色)を勇者ピン(金色)と交換します。

# 5 仲間カード

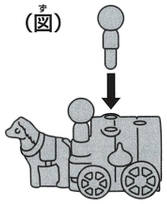
## 1 マス上でとれる仲間カード




・「『仲間カード』をとる。」と書いてあるマスに止まったら指示に従い、マスに書いてある仲間カードをとることができます。
・仲間カードは最大3枚まで持つことができ、手元にある仲間カードと同じ職業の仲間カードもとることができます。
・すでに3枚持っている状態でこのマスに止まっても、仲間カードはとれません。
・とった仲間カードと同じ色の仲間ピンを図のように馬車コマに乗せます。

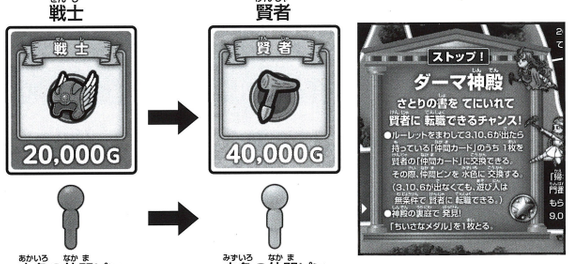



(図)



・「場に余っている『仲間カード』(賢者以外)から1枚とることができる。」と書いてある場合は、マスの指示に従い場に余っている中から好きな仲間カード(賢者以外)を1枚だけとることができます。このとき、とった仲間カードと同じ色の仲間ピンを図のように馬車コマに乗せます。
・宝箱マスで冒険者カードの冒険者か勇者いずれか上になっている面と、持っている仲間カードに書いてあるGの合計をもらいます。
(P.4 2 コマを進めるときのルール 1 宝箱マス(赤いマス) 参照)

## 2 賢者に転職



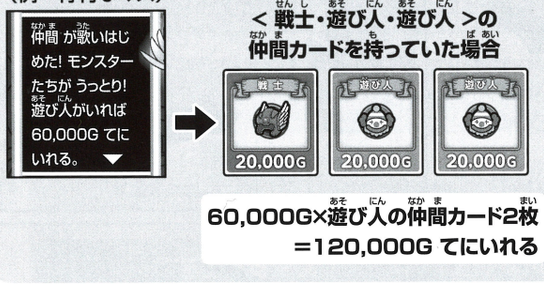

・「ストップ! ダーマ神殿」のマスでは、ルーレットをまわして3、10、6が出たら仲間カードを1枚だけ賢者の仲間カードに交換できます。
※3、10、6が出なくても、遊び人の仲間カードは無条件で賢者の仲間カードにすることができます。
(遊び人の仲間カードを2枚持っている場合でも、賢者の仲間カードと交換できるのは1枚だけです。)
持っている仲間カードのうち1枚を場に戻し、賢者の仲間カードを1枚とります。
馬車コマに乗せている仲間ピンも水色の仲間ピンと交換します。
(P.7 9 ダーマ神殿(ストップ!マス) 参照)



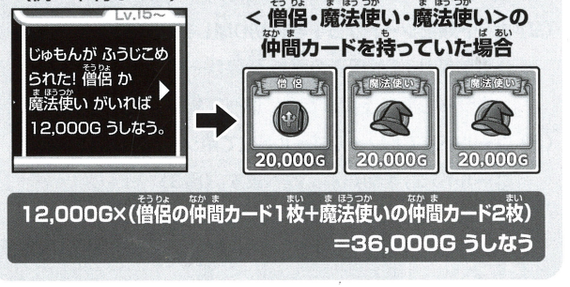
## 3 職業ごとの有利なマス、不利なマス

・特定の職業の仲間カードを持っていると有利になったり、不利になったりするマスがあります。
・「○○がいれば」「○○がいなければ」など職業が指定されているマスに止まったら仲間カードを確認し、マスの指示に従います。
・指定されている職業の仲間カードを複数持っている場合は、持っている枚数分だけ指示に従います。

(例：有利なマス)




(例：不利なマス)

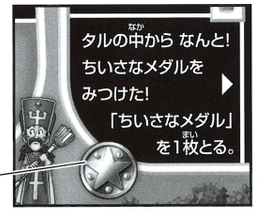



# 6 ちいさなメダル

・マークのあるちいさなメダルマスに止まったら、マスの指示に従いちいさなメダルをもらいます。
・自分の番にもちものカード(ちいさなメダル交換品)と交換することができます。
(P.6 7 もちものカード 2 もちものカード(ちいさなメダル交換品) 参照)

ちいさなメダル






ちいさなメダルマーク

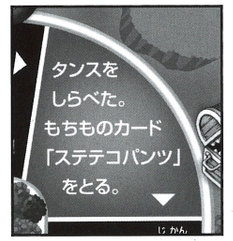
# 7 もちものカード

## 1 もちものカード

・「もちものカード『○○○』をとる。」と書いてあるマスに止まったら指示に従い、マスに書いてあるもちものカードをとります。
ただし早い者勝ちで、場に残っていない場合はとれません。
・「ゴール」でもちものカードに書いてあるGをもらいます。
(P.8 12 ゴール・勝ち負け 参照)

もちものカード




## 2 もちものカード(ちいさなメダル交換品)

・ちいさなメダルと交換することでもらえるもちものカードです。
・ちいさなメダルを持っていれば、自分の番に場に残っているもちものカード(ちいさなメダル交換品)と交換することができます。
カードに書かれている枚数のちいさなメダルを場に戻し、カードをとります。
※ちいさなメダルを持ったままゴールしてもGにはならないので、ゴールする前になるべく交換しましょう。

もちものカード
(ちいさなメダル交換品)






## 3 特殊な効果のあるもちものカード

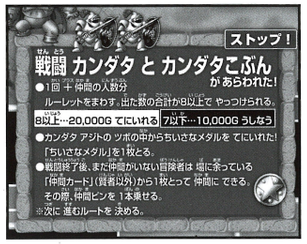
・「せかいじゅのは」「ひかりのたま」「せかいじゅのしずく」「ふっかつのつえ」を持っていると、「ストップ! 最後の戦い 大魔王ゾーマ」のマスで有利になります。
・「ストップ! 最後の戦い 大魔王ゾーマ」のマスでルーレットをまわすとき、もちものカードに書かれている効果を使うことができます。
・戦いが終わったら「ゴール」へ進み、もちものカードに書いてあるGをもらいます。
(P.7 11 最後の戦い 大魔王ゾーマ(ストップ!マス) 参照)




「ストップ! 最後の戦い 大魔王ゾーマ」で使うことができる。

## 8 戦闘 カンダタとカンダタこぶん があらわれた!(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。




**1回 + 仲間の人数分ルーレットをまわす。出た数の合計が8以上でやっつけられる。**

| 合計8以上 | 20,000G てにいれる |
|---|---|
| 合計7以下 | 10,000G うしなう |

・ちいさなメダルを1枚とります。
・戦闘終了後、仲間カードを持っていないプレイヤーは、場に余っている仲間カード(賢者以外)から1枚とることができます。その際は、とった仲間カードと同じ色の仲間ピンを1本馬車コマに乗せます。
・次の番に進むルートを決めます。ルートが決まったら次の番からルーレットをまわし進みます。

(例:ルーレットをまわす回数)




## 9 ダーマ神殿(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3、10、6が出たら、持っている仲間カードのうち1枚を賢者の仲間カードに交換します。その際、仲間ピンも水色に交換します。
※3、10、6が出なくても、遊び人の仲間カードは無条件で賢者の仲間カードにすることができます。
(遊び人の仲間カードを2枚持っている場合でも、賢者の仲間カードと交換できるのは1枚だけです。)
・ちいさなメダルを1枚とります。

賢者

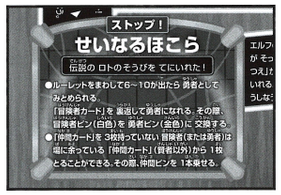






## 10 せいなるほこら(ストップ!マス)

・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6~10が出たら、勇者としてみとめられます。冒険者カードを裏返して勇者の面を上にすることができます。その際、冒険者ピン(白色)を勇者ピン(金色)に交換します。
・仲間カードを3枚持っていないプレイヤーは、場に余っている仲間カード(賢者以外)から1枚とることができます。その際は、とった仲間カードと同じ色の仲間ピンを1本馬車コマに乗せます。




## 11 最後の戦い 大魔王ゾーマ(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。
・先に到着したプレイヤーは、全員がこのマスにそろうまで待ちます。
・全員がそろったら持っているGを計算します。このとき持っているお札のGだけを計算します。
(もちものカードに書かれているGは計算しません。)
Gをより多く持っているプレイヤーから順にルーレットを1回まわします。




**1番目にGが多い冒険者(勇者):仲間全員に最高のそうびをそろえた**

| 3~10が出た | 勝ち:100,000G てにいれる | 1、2が出た | 負け:200,000G うしなう |
|---|---|---|---|

**2番目にGが多い冒険者(勇者):そこそこのそうびをそろえた**

| 5~10が出た | 勝ち:100,000G てにいれる | 1~4が出た | 負け:100,000G うしなう |
|---|---|---|---|

**それ以外の冒険者(勇者):それなりのそうびをそろえた**

| 7~10が出た | 勝ち:100,000G てにいれる | 1~6が出た | 負け:20,000G うしなう |
|---|---|---|---|



### ゾーマとの戦いが有利になるもちものカード

ルーレットをまわすとき、もちものカードに書かれている効果を使うことができます。
戦いが終わったあとも、場に戻さず手元に置いておきます。




**せかいじゅのは**
負けてももう一度だけルーレットをまわせる。




**ひかりのたま**
勝利ナンバーに1、2を追加できる。負けてももう一度だけルーレットをまわせる。




**せかいじゅのしずく**
勝利ナンバーに1を追加できる。




**ふっかつのつえ**
負けてももう一度だけルーレットをまわせる。

※勝利ナンバーとは、ゾーマに勝つために出す必要があるルーレットの数字です。(例)1番目にGが多い冒険者(勇者)…3~10(勝利ナンバー)

・戦いが終わったプレイヤーから「ゴール」へ進みます。

## 12 ゴール・勝ち負け

**そして 世界に 平和が おとずれた**

・全員がゴールしたらゲーム終了です。
・最後に「ゴール」に書いてある通り、右記の計算をします。
・全員のGを計算して、一番Gの多いプレイヤーの勝ちです。
2位以下もGで決まります。

○ もちものカード(ちいさなメダル交換品も含む)
…カードに書かれているGをもらいます。
(「最後の戦い 大魔王ゾーマ」で使用したもちものカードもカードに書かれているGをもらえます。)
○ -20,000G…1枚につき25,000Gで返します。

# 一番 Gを 集めた人の勝ち! 真の勇者だ!


**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 おかけ間違え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
本製品のお客様サポートは日本国内でのご購入かつ日本国内からのお問い合わせに限ります。
(Customer service is only available in case this product purchased in Japan and inquired from Japan domestic.)


●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

ドラゴンクエスト人生ゲーム