



サンダーバード・レスキューゲーム

国際救助隊 VS フッド

遊び方説明書 対象年齢 6才以上

協力型
ボードゲーム
2人~4人用

プレイヤー全員が国際救助隊の一員となり、宿敵フッドの破壊計画に立ち向かう協力型ボードゲーム!

この度は、タカラトミー「サンダーバード・レスキューゲーム」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。

このゲームに入っているもの

- ① ゲーム盤 … 1枚
- ② ルーレット … 1個
- ③ メカコマ … 5種
- ④ メカカード … 5枚
- ⑤ キャラクターコマ (各色の台) … 合計 14個 (7色×1個、予備7色×1個)
- ⑥ キャラクターカード … 7枚
- ⑦ イベントカード … 34枚
- ⑧ ミニイベントカード … 8枚
- ⑨ フッドコマ … カード1枚、台1個、予備1個
- ⑩ スピードエネルギー (青) 5個、予備2個
レスキューエネルギー (赤) 5個、予備2個
- ⑪ 部品箱 … 1個
- ⑫ 遊び方説明書 (本書) … 1冊



※この項の写真は内容上、拡大/縮小しています。

※ゲーム盤やカードを無理に曲げたり、ひっぱったりしないでください。※写真およびイラストは、実際の商品と異なる場合があります。



© ITV Studios Limited / Pukeko Pictures Ltd 2018. All copyright in the original Thunderbirds™ series is owned by ITV Entertainment Group Limited.

© TOMY

警告 (けいこく)

保護者の方へ、必ずお読みください。

● コマやキューブなど小部品があります。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の届かないところに保管してください。

使用上の注意

- 部品が入っていた袋・仕切りは包装材ですので開封後はすぐに捨ててください。
- ご使用前に、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。
- カードなどの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。

ゲームのストーリー

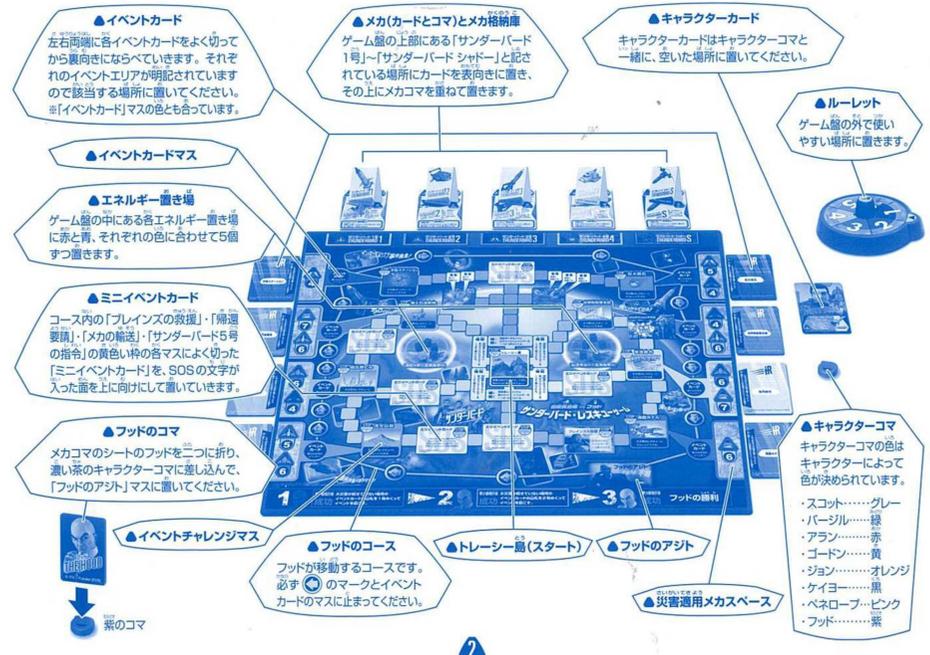
MISSION 緊急事態発生! 5・4・3・2・1・・・サンダーバード・アー・ゴー!
フッドが起こす破壊計画を食い止める!
プレイヤー全員が国際救助隊の一員となり、メカに乗って災害現場へ急行せよ!

このゲームのポイント

- **まさに国際救助隊 VS フッドの闘い! プレイヤー同士の協力が勝ちにつながる!**
国際救助隊 (プレイヤー) はフッドの計画を阻止するためお互い協力し、助け合いながらレスキューしなければならない。その協力とは? ……例えば、自分以外のメカにもエネルギーを補給したり、自分の能力を駆使し適合したメカを災害現場に送り込んだりいろいろな場面で助けあってゲームが進行する。
- **どのメカも乗り換え自由**
国際救助隊のメンバーたちはどのメカにも自在に乗り換えられ大災害を制圧できる。
- **勝敗のポイント**
プレイヤーの勝利 ➡ フッドより先に6つの破壊計画を阻止できたとき。
プレイヤーの負け ➡ フッドが先に3つの破壊計画を成功させたとき。
- **フッドの暗躍ぶり**
フッドの持つ能力は計り知れない。また、非道さきまりない手口をクールにやってくる悪の権化だ!
必ずしも国際救助隊が勝利するとは限らないことを明言しておこう。・・・だから、プレイヤー全員の協力が必要なんだ!!

ゲームの準備

- (1) ゲーム盤を開きます。
- (2) カード類を丁寧に切り離します。
- (3) 図のようにゲーム盤の中やわりにそれぞれ決められた場所に決められたカードなどを置いていきます。



- (4) 全員がルーレットを回して、出た数字が一番大きい人から順番に好きなキャラクターとメカを選んで、そのキャラクターカードとメカカードを自分の前に置きます。
- (5) 自分が選んだキャラクターと同じ色のキャラクターコマに、選んだメカのコマを図のようにして、盤の中央にあるトレーシー島のマスに置きます。
- ※ キャラクターとメカの組み合わせはストーリーと違っていても大丈夫です。
 - ※ 好きなキャラクターと好きなメカでゲームを楽しんでください。
 - ※ ゲームの途中にも必要に応じて何回でも乗り換えが可能です。
- (6) 一番最初にキャラクターカードとメカカードを選んだ人が最初のプレイヤーになってゲームをスタートします。
- (7) その後、時計回りに順番に進みます。



ゲームの進行

自分のターンが来たら、必ず「1 フッドの移動」と「2 サンダーバードメカの移動」を行います。それが終わったら、次は左隣の人のターンになります。

1 フッドの移動

フッドコマを時計回りに必ず1マス動かし、そのマスに何もなければそのままです。



フッドがイベントカードマスに入った

A イベントカードが裏向きで置かれていた時

イベントカードを上から1枚めくって書いてある内容に従います。



イベントカードの種類

平和な日々	フッドの暗躍	フッドの妨害	ベネロプの活躍	大災害発生
<p>平和な日々</p> <p>フッドを1マス進めて、このカードを捨てます。</p>	<p>フッドの暗躍</p> <p>ルーレットを回し、出た数字が自分の数字と一致したら、このカードを捨てます。</p>	<p>手番あり</p> <p>フッドの妨害</p> <p>その場で手番終了。互いのプレイヤーに移ります。</p>	<p>ベネロプの活躍</p> <p>フッドコマをフッドのアジトに戻します。このイベントカードは、伏せてあるカードの横に捨て札として置きます。</p>	<p>大災害発生</p> <p>巨大隕石の衝突</p> <p>フッドを1マス進める。次にフッドが止まったマス(破壊計画成功)になる。</p>
<p>フッドを時計回りに1マス動かし、このイベントカードは、伏せてあるカードの横に捨て札として置きます。</p>	<p>●もう1度ルーレットを回して、出た数字を時計回りにフッドを移動させます。ルーレットで「0」が出た場合は移動しないので何もおきません。</p> <p>●このカードは、捨て札として伏せてあるカードの横に置きます。</p> <p>●さらに止まったマスがイベントカードマスなら、イベントカードを上から1枚めくって、読んである内容に従います。</p>	<p>即自分のターンが終了。メカの移動もできません。左隣の人のターンになります。</p>	<p>フッドコマをフッドのアジトに戻します。このイベントカードは、伏せてあるカードの横に捨て札として置きます。</p>	<p>大災害が発生してしまいました! そして、フッドを時計回りに1マス動かし、次にフッドがこのマスに止まった(破壊計画成功)になってしまうのでその前にレスキューしなければなりません。このカードはその場に表にしたまま残します。</p>

B めくるカードが無くなったイベントカードマスに止まったら

さらにフッドを次のイベントカードがあるイベントカードマスまで必ず移動させます。そして上記の【フッドがイベントカードマスに入った】を繰り返します。



4 大災害が発生しているカードが置かれたイベントマスに再びフッドが止まったとき ▶ フッドの破壊計画成功!

その時点でフッドが仕掛けた計画が実行されてしまったこととなります。その大災害発生カードをゲーム盤下部のフッドの大災害計画成功の「第1破壊計画成功」の場所に置き、指示に従います。(図1) その後フッドが大災害発生カードがあるマスに止まったら、フッドの計画が実行され「第2破壊計画成功」の場所に置き、ゲーム盤の指示に従います。(図2) そして、3度目にフッドが大災害発生カードがあるマスに止まったら、フッドの計画が実行され「第3破壊計画成功」の場所に置きます。(図3) そのようにしてフッドが3回の破壊計画が実行されるとフッドの勝利となり国際救助隊の負け、すなわちプレイヤーの負けになってしまいます。

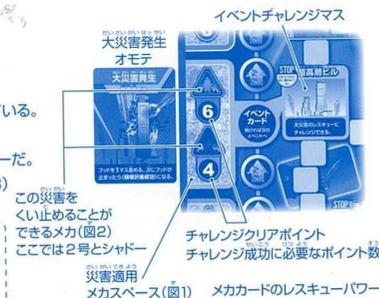


フッドの破壊計画を成功前に阻止しよう!!

イベントカードのあるマスで大災害のカードがめくられてしまったら、フッドが1周して、もう一度このマスに到着して計画が実行されてしまう前に、プレイヤーたちは協力して阻止しなければなりません。

例 超高層ビルで大災害が発生!!

- イベントカードで超高層ビルの大災害発生カードがめくられたら... イベントマスのここを見よう! (図1) 災害適用メカスペースには大災害発生を食い止められるメカが指定されている。それ以外のメカでは太刀打ちできない。(図2) この場合、それに該当するのがサンダーバード2号とサンダーバードシャドーだ。そのメカに乗っているプレイヤーは、いち早く発生現場に乗り込もう。(図3) また、だれも該当するメカに乗っていなかったら、トレーシー島で乗り換えて現場へ急ごう。



イベントチャレンジマスに該当メカが到着したら、その場でチャレンジ!

この数字がチャレンジクリアポイントだ。



例) ルーレットの数 3 + メカカードのレスキューパワー 3 = 6
レスキューチャレンジ成功!!

- 該当のメカが一機でも到着したら「チャレンジ!」と宣言し、ルーレットを回して、図4のように出た目と自分のメカのレスキューポイントを足した数がチャレンジクリアポイントと同じ点数かそれ以上だったらレスキューチャレンジ成功!

- 点数がそれ未満だったらレスキュー失敗、そこにとどまり次のターンで再びチャレンジしよう!
- もしチャレンジに失敗しても、レスキューエネルギーを搭載していたら1個につきその場で再チャレンジが出来る!

※レスキューエネルギー 1個で再チャレンジ! 使い終わったらエネルギー置き場に戻す。

(詳しくは次の項「スピード/レスキューエネルギー! 有効に使いこなすことがレスキュー成功のポイント! 参照!)

例: サンダーバードシャドーはレスキューポイントが「0」なのであらかじめレスキューエネルギーを搭載することをお勧めする。

- このようにして6ヶ所の大災害発生を食い止めたらプレイヤーの勝ち!
- 食い止められた大災害カードはそのプレイヤーの前に置きます。

- ▲プレイヤーあるいはフッドによって大災害カードが無くなり、まだ裏向きのイベントカードが残っていれば、災害適用メカスペースを伏せてあるカードで隠します。これは、伏せてあるカードの中に大災害のカードが無いと言う意味です。



スピード/レスキューエネルギー! 有効に使いこなすことがレスキュー成功のポイント!

これらのエネルギーを持っているとプレイヤーが有利になりフッドに勝てる確率が高くなります。盤上の中央付近に「スピードエネルギー(青)」と「レスキューエネルギー(赤)」置き場があります。ここに色別に5個ずつエネルギーが置かれていますが、補給マスやブレインズの救援マスに止まったり(ミニイベントカードが無くなった後のマス)、ミニイベントのレスキューカードをクリアすると各エネルギーがゲットできます。また、自分以外の仲間にもエネルギーを載せられ、プレイヤー同士で協力ができます。そのエネルギーを効果的に使って国際救助隊(プレイヤー)の勝利に導きましょう。自分が乗っているメカカードにもエネルギーを使えるチャンスがありますのでよく読んで、必要な場面で使しましょう。ゲットしたエネルギーは自分が乗っているメカカードの上に乗せておきましょう。(図1) エネルギーを使い終わったら、必ずそれぞれのエネルギー置き場に戻してください。エネルギーの数に限りがありますので、有効に使しましょう。



図1 メカカード



スピード/レスキューエネルギー置き場

2 サンダーバードメカの移動

ルーレットを回します。

A 1~5の目で止まった時

出た目と自分のメカのスピードパワーを定めて、そのマス数だけ自分のメカを移動させます。

- ▲コースはどの方向にも進めますが、一定方向のみで途中から戻せません。(図1) ゲーム中スピードエネルギーをゲットした場合、自分のメカカードに乗っているスピードのエネルギーを1つ使うごとに、1マス余分に移動する事ができます。

※スピードエネルギー1個で1マス進める。使い終わったらエネルギー置き場に戻す。

ストップマークのあるマスには自由に止まる事ができます。

あらかじめストップマークにいる場合は、ルーレットを回しても戦略上全く移動しなくても構いません。



ストップマーク

例) ルーレット 2 + メカカードのスピードパワー 3 = 5 マス進む



メカカードのスピードパワー

乗り換えの方法

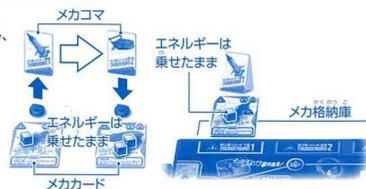
- ▲トレーシー島に戻れば、メカ格納庫にある誰も乗っていないメカと自分のメカを交換する事ができます。ゲームの状況に応じ、どのメカに乗り換えた方が勝利につながるのかよく考えましょう。

乗り換えるときは自分のキャラクターコマから、今まで乗っていたメカコマを外し、ゲーム盤の上方のメカ格納庫に戻します。

エネルギーが乗っていたらそれも一緒にカードに載せたまま戻します。そして、新しく乗り換えるメカコマを自分のキャラクターコマに差し込み、同じメカカードを自分の前に置きます。

エネルギーが乗っていたらそれもカードに乗せておきます。

※常にメカコマとメカカードはセットです。



A

B フッドの目(O)で止まった時

- ▲フッドを時計回りに1マス移動します。メカの移動は出来ません。
- ▲更にもう1回ルーレットを回し1~5が出たらメカを移動させます。(A 1~5の目で止まった時 参照)
- ▲ふたたびフッドの目(O)で止まったらフッドを1マス移動させ▲をおこないます。
- ▲フッドが移動した先がイベントカードマスなら【フッドがイベントカードマスに入ったら】に従います。



メカの特殊能力を使おう!

自分のターンのとき、自分が乗っているメカの特殊能力を使うことができます。状況を良く見て効果的に使しましょう。内容は、メカカードの下部に記載されています。

サンダーバード1号	サンダーバード2号	サンダーバード3号	サンダーバード4号	サンダーバード シャド
大災害発生時のカードのレスキューに失敗した後にレスキューの(エネルギー)を2つ使えば成功になります。	メカの移動の前に、レスキューの(エネルギー)を1つ使えば、誰も乗っていないメカにどこでもすぐ乗り換えられます。	大災害発生時のカードのレスキューに成功した後、スピードの(エネルギー)を1つ使えば、トレーシー島にワープできます。	メカの移動の前に、スピードの(エネルギー)を1つ使えば、サンダーバード2号の居るマスにワープできます。	メカの移動の前に、スピードの(エネルギー)を1つ使えば、好きなマスにワープできます。

メカがミニイベントカードの置かれたマスに止まった時

このカードは、小規模の災害が発生し、どこからSOSが発せられているというカードです。

- ▲ルーレットの数が余ってもここでストップできます。また、通り過ぎてかまいません。
- ▲チャレンジしたいときは、そのイベントカードが裏向き(SOSの文字面)なら表に返します。同じターン内でミニイベントにチャレンジする事ができます。
- ▲ミニイベントカードは3種類ありますが、はじめは伏せられているので、何が出てくるかめくってみなければわかりません。
- ▲これはどのメカでもチャレンジできます。チャレンジをするしは自由です。それぞれクリアできればメリットが与えられます。



1. 追跡/スピードのミニイベントにチャレンジ!

- ▲チャレンジしたいプレイヤーは「チャレンジ!」と宣言します。
- ▲ルーレットを回して出た目と自分のメカのスピードパワーを定め、その数が5以上なら成功!
- ▲フッドをどちら回りでも1~5マスだけ自由に移動させる事ができます。このミニイベントカードは捨て札にしてください。
- ▲4以下なら失敗で、ミニイベントカードは表向きのままその場に残ります。以降、そのマスで止まった誰もチャレンジできます。
- ▲失敗しても、自分のメカカードにレスキューエネルギーが載っていたら、1個使って同じターン内でふたたびチャレンジができます。使ったら、ゲーム盤のスピードエネルギー置き場に戻します。



ルーレットの出た数と自分のメカのスピードパワーを定めて5以上だったらチャレンジ成功!

どのメカでもチャレンジできる!

A

▲ 2. 救助/レスキューのミニイベントカードにチャレンジ!

▲ チャレンジしたいプレイヤーは「チャレンジ!」と宣言します。

▲ 追跡/スピードのミニイベントのチャレンジと同じようにルーレットを回して出た目と自分のメカのレスキューパワーを定めます。その数から以上ならチャレンジ成功です!

▲ ここで協力精神発揮!

その際、自分以外のメカに有利なエネルギーを1つ載せることができます。誰も乗っていないメカも含めよく見た上で、スピードが足りないメカにはスピードエネルギーを載せたり、レスキューが足りないメカにはレスキューエネルギーを載せたり、いろいろと工夫してみましょう。プレイヤー同士で話し合っても良いです。このミニイベントカードは捨て札にしてください。

▲ 4以下なら失敗で、ミニイベントカードは表向きのままその場に残ります。以降、そのマスで止まって誰でもチャレンジできます。

▲ また、その場を動かずに次のターンで再チャレンジすることができます。あるいは、チャレンジしないでルーレットで移動してもかまいません。

▲ 失敗しても、自分のメカカードにレスキューエネルギーが載っていたら、1個使って同じターン内でふたたびチャレンジができます。使ったら、ボード内のレスキューエネルギー置き場に戻します。

▲ おばあちゃんの手料理のミニイベントカード(ハズレカード)

その瞬間、それ以上プレーはできません。スグに左隣の人の番になります。このカードは捨て札にしてください。

以降、ミニイベントカードが無くなったマスは、盤のマスの内容に従います。



ルーレットの出た数と自分のメカのレスキューパワーを定めて5以上だったらチャレンジ成功!
どのメカでもチャレンジできる!

メカについて指示のあるマスに止まった時

そのマスに書いてある内容に従います。「墜落マス」以外は、お互い協力し合えるマスです。有効に使ってください。

▲ 補給マス	▲ プレインの救援マス	▲ メカの輸送マス	▲ 帰還要請マス
<p>自分のメカと、メカ格納庫にあるメカ1機に効果的なエネルギーを1個ずつ集めることができます。みんなで協力できるマスです。トレーシー島のまわりをこまめに回ってエネルギーを集めることも作戦の一つです。</p>	<p>自分のメカカードに好きなエネルギーを1個乗せることができます。</p>	<p>メカ格納庫にある誰も乗っていないメカと自分のメカを交換する事ができます。</p>	<p>誰か1人をトレーシー島に帰す事ができます。</p>

▲ トレーシー島	▲ サンダーバード5からの指令	▲ 墜落マス
<p>メカ格納庫にある誰も乗っていないメカに乗り換えることができます。</p>	<p>全てのメカ上に乗っているエネルギーを集めて、再度メカ上に配分しなおせます。元々エネルギーが乗っていなかったメカの上にもエネルギーを置けます。</p>	<p>左の墜落マスに止まったら海上マスへ、右側の墜落マスに止まったら雪原マスへ移動させられます。海上マスと雪原マスはそれ以外の方法では入れません。それぞれ次のターンまで動けません。</p>

ゲームの勝敗

プレイヤーが6枚の大災害カードを取った時点でプレイヤー側の勝利。それより早くフッドに3枚の大災害カードを取られた時点でフッドの勝ち、すなわちプレイヤー側の負けということになります。

何度もフッドに勝利したプレイヤーへ

もっとドキドキして遊びたい方へ…

HARD&SUPER HARD MODE

ハードモード! …… H のマークが入った「平和な日々」のカード2枚を抜いて遊んでください。

スーパーハードモード! …… H と S のマークが入った「平和な日々」のカード計4枚を抜いて遊んでください。

これでフッドに勝利したら本物の国際救助隊のメンバーから正式にオファーがあるかも!? 成功を祈る!! 5・4・3・2・1・サンダーバード・ア・ゴー!

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が、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。

タカラトミー お客様相談室 おかけ間違いのないようご注意ください

製品や修理については下記お客様相談室までお問合せください

〒124-8511 東京都葛飾区立石 7-9-10

タカラトミーサポート 検索

0570-041031

電話番号時間 月曜日~金曜日(祝日・祭日を除く)10~17時

FHS、IP電話等からのお問合せは03-5650-1031

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

●たのしいタカラトミーの情報はインターネットでhttp://www.takaratomy.co.jp

