

ヒーロー達の「力」と君の「運」で目指せ!WINNER!!

週刊少年ジャンプ 人生ゲーム

遊び方説明書 2人~8人用 対象年齢6才以上

この度は、タカラトミー「週刊少年ジャンプ 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。

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。

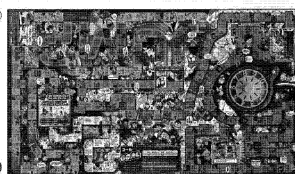
注意(ちゅうい)

- 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) ○遊ぶ前に付属の「遊び方説明書」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、切り取ったあとのくずは捨ててください。
○仕切り、部品が入っていた袋は包装材ですので廃棄してください。

このゲームにはいるもの

- ①ルーレット付きゲーム盤...1枚
- ②主人公コマ...8個(孫悟空、両津 勘吉、龍門 政治郎、アスタ、日向 翔陽、モンキー・D・ルフィ、緑谷 出久、エマ)
- ③主人公カード...8枚(孫悟空、両津 勘吉、龍門 政治郎、アスタ、日向 翔陽、モンキー・D・ルフィ、緑谷 出久、エマ)
- ④仲間カード...53枚(バトル17枚・ラブコム&ギャグ12枚・青春15枚・冒険9枚)
- ⑤アイテムカード...53枚(道楽カード43枚・ジョーカー10枚)
- ⑥Jメダル...188枚(1メダル108枚・10メダル60枚・50メダル20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。
© 1998, 2018 Hasbro. All Rights Reserved.
© JUMP 50th Anniversary © TOMY

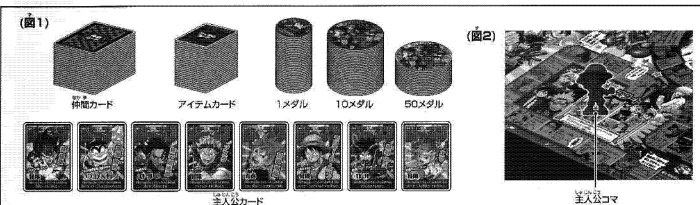
ゲームの目的

総勢53作品の主人公達が
ここに集う!
より多くの信頼の証「Jメダル」を集めて
目指せ!ジャンプ王!!

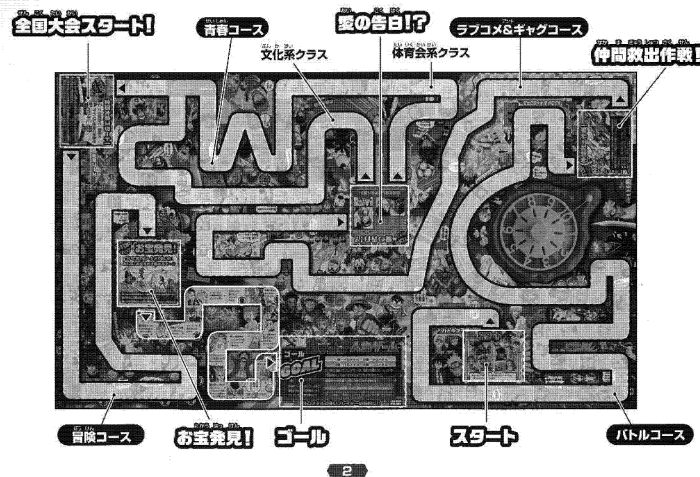


1.ゲームの準備

- (1)カード類をシートから丁寧に切り取ります。仲間カードとアイテムカードを、それぞれ裏向きにしてよく混ぜ、山にして置きます。(図1) 主人公カードを、カラー一面を上にして場に並べます。
- (2)Jメダルを丁寧に切り取ります。1メダルと10メダル、50メダルを分けて場に置きます。
- (3)プレイヤー全員でルーレットをまわして、最も大きな数を出した人から順に時計まわりで、好きな主人公のコマとカードを選びます。主人公コマはスタート地点に、主人公カードは手元に置きます。(図2)



2.ゲーム盤の全体図



3.ゲームの流れ

- 1 主人公コマはスタート地点に、主人公カードは手元に置き、仲間カードを1枚引きます。場から5メダルずつもらい、ルーレットをまわして最も大きな数を出したプレイヤーから順に時計まわりでゲームをスタートします。
- 2 自分の番でルーレットをまわし、出た数だけ矢印の方向に主人公コマを進めます。
- 3 止まったマスの指示に従います。(※D・Eを繰り返します)
 - 新たな出会い(赤いマス) <E2>** 6.主人公コマを進めるときルール-新たな出会い(赤いマス) 参照
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。
 - ストップと書かれているマス <F5>~<F7>** 10.ストップマス 参照
このマスはルーレットの数があっても必ず止まり、マスの指示に従います。
 - その他のマス**
 - 仲間カードマス <E3> 8.仲間カード 参照
仲間カードがもらえます。
 - アイテムカードマス <E5> 9.アイテムカード 参照
アイテムカードがもらえます。
 - 主人公マークのあるマス <E2> 6.主人公コマを進めるときルール-主人公マークのあるマス 参照
自分の主人公コマと同じマークのあるマスに止まったときには、スペシャル効果が発揮することができます。
- 4 「ゴール」に着いたら、順番によってJメダルがもらえます。「ゴール」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来るたびにルーレットを1回まわし、5か10が出たら5メダルももらいます。
- 5 全員が「ゴール」に着いたらゲーム終了です。プレイヤーごとにJメダルを計算して、一番Jメダルが多い人が優勝です。2位以下もJメダルで決まります。

6.主人公コマを進めるときルール

- 新たな出会い(赤いマス)**
 - ・コース上にある赤いマス(新たな出会い)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、Jメダルをもらいます。マスによってもらえるJメダルの数が変わります。「新たな出会い」を通り過ぎたときには、止まったマスの指示よりも先に「新たな出会い」の指示に従います。
 - ・「新たな出会い」にピッタリ止まったときには、主人公の能力を発揮することができます。
- ストップマス**
 - ストップと書かれている「仲間救出作戦」や「愛の告白!」、「全国大会スタート」、「お宝発見!」のマスはルーレットの数があっても必ず止まり、マスの指示に従います。
- 進むマス**
 - 「○○マス進む」の指示があるマスに止まったときにはその指示に従います。
 - ※特別な指示のない限り、進んだ先のマスの指示には従いません。
- 主人公マークのあるマス**
 - 自分の主人公コマと同じマークのあるマスに止まったときには、主人公のスペシャル効果が発揮することができます。
- 青春コースでのクラス移動**
 - ・「○○クラスへ移動する」の指示があるマスに止まったときには、指定されたクラスのマスへ移動します。
 - ・主人公コマを新しい矢印の上へ移動し、次の自分の番にルーレットをまわして、指定されたクラスのマスへ進みます。

7.主人公カード

主人公には「バトル」「ラブコム&ギャグ」「青春」「冒険」のいずれかの属性があります。主人公カードのカラー一面には「新たな出会い」マスで発揮することができる能力が、青い面には主人公マークのあるマスで発揮することができるスペシャル効果が書かれています。スタートでカードをもらったら、カラー一面を上にして手元に置きます。

カラー一面

青い面

1.主人公の能力

「新たな出会い」マスにピッタリ止まったときには、主人公の能力を発揮することができます。マスに書かれている指示に加え、さらに自分の主人公カードのカラー一面に書かれている指示に従います。

4.Jメダル

Jメダルは主人公達の信頼を証し、「1メダル」と「10メダル」、「50メダル」の3種類があります。マスの指示に従うときに特別な指示がない限り、Jメダルは場からもらい、場に置きます。「メダルを笑う」マスの指示に対してJメダルが足りない場合は、持っているJメダルを全て来します。



5.ゲームのスタート

プレイヤー全員でルーレットをまわして、最も大きな数を出した人から順に時計まわりで好きな主人公のコマとカードを選びます。主人公コマはスタート地点に、主人公カードはカラー一面を上にして手元に置きます。仲間カードを1枚ずつ引いたら、キャラクター盤を上にして手元に置きます。場から5メダルずつもらい、最も大きな数を出したプレイヤーから順に時計まわりでスタートします。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主人公コマを進めます。

