



**注意 (ちゅうい)**

保護者の方へ 必ずお読みください。

- 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。
- 誤飲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。
- ビニール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。

<使用上のお願い>

- ビニール袋は梱包材ですので開封後はすぐに捨ててください。

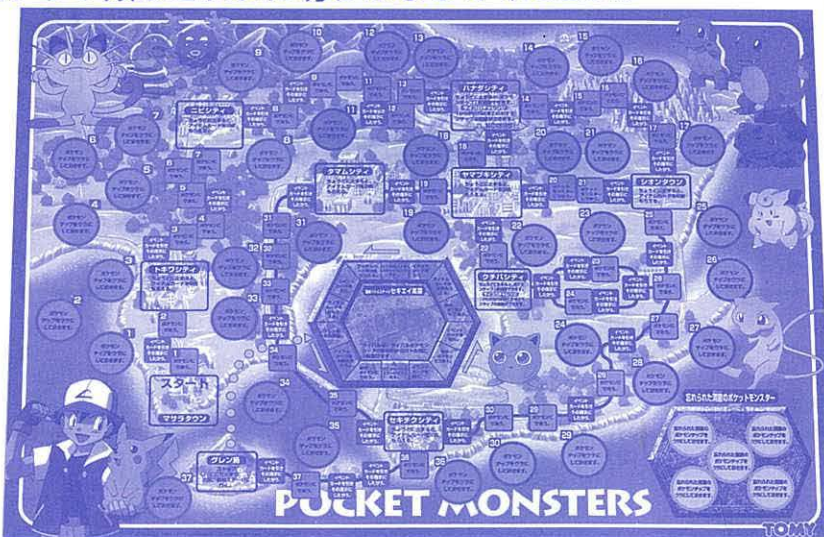
**セット内容**

- ゲーム盤 ..... 1枚
- コマ → 色(赤青緑紫黄) ..... 6個
- サイコロ ..... 1個
- イベントカード ..... 55枚
- ライバルカード ..... 5枚
- アイテムカード ..... 50枚
- ポケットモンスターチップ ..... 145枚  
(ピンク35枚、緑41枚、青38枚、赤26枚、黄色5枚)
- モンスターボールチップ ..... 6枚

151枚

※カードとチップ類はきれいに切りはなしてください。

ゲーム盤



イベントカード



アイテムカード



ポケットモンスターチップ



ライバルカード



モンスターボールチップ



コマ



サイコロ

**ゲームの目的**

プレイヤーは、マサラタウンからゲームをスタート。『すごろく』のように順番にサイコロをふり、止まったマスやイベントカードの指示に従いながら進んでいきます。また、バトルやピンチの時にはアイテムカードが使えます。より多くのポケモンをゲット(獲得)して20点以上のポイントを集め、最終バトルステージへ。そこで待ちかまえるライバルと戦い、いち早く倒したプレイヤーが優勝。優勝者が決まった時点でゲーム終了となります。

**ゲームの準備とおおまかな進め方**

1. ポケットモンスターチップをカラー別(ピンク、緑、青、赤、黄色)に分けて、よくきります。それぞれのカラーのポケットモンスターマスへ裏にして1枚ずつ置いてください。残ったチップはボードのわきに山にして置きます。この時、見えないように裏にして置いてください。(ポケットモンスターマスの番号で各カラーが区切られています。ピンク/1~10、緑/11~20、青/21~30、赤/31~37、黄色/忘れられた洞窟5枚)
2. アイテムカードとイベントカードもよくきり、見えないようにボードのわきへ山にして置いてください。
3. ライバルカードをよくきり、最終バトルステージ「セキエイ高原」に見えないように山にして置いてください。
4. 自分のコマを選びスタート(マサラタウン)に置いたら、ジャンケンでサイコロをふる順番を決めます。ジャンケンに勝った人から時計回りの順番でゲームを進めてください。
5. モンスターボールチップを裏にして広げ、1人1枚ずつ選んだら、自分の前に表にして置きます。
6. 自分の順番がきたらサイコロをふります。出た数字の数だけコマを進めて、止まったマスの指示に従いゲームを進めてください。(なお、ハナダシティから先はフリーコースなのでいったん『シティ/タウン』まで行けば、来たコースを戻ることもできます。)



先日の調査・研究の結果、なんとポケモンたちがボードゲームにも生息していることが判明しました。今回はその『ポケットモンスターボードゲーム』の冒険について講義します。なにか質問はありますか？

これが〈ゲームのセッティングが終わった状態〉です。

Q. 『ポケットモンスター ボードゲーム』ってどんなゲーム？

A. 『すごろく』のようにサイコロをふり、ゲームを進行させます。ビッグタウンマップ(ゲーム盤)の上に生息するポケモンを捕まえたり、プレイヤー同士でポケモンを使ったバトルがあったり、はたまたライバルたちとの最終バトルがあったり…と、さまざまな出来事がみんなを待ちかまえています。

Q. ゲームの流れは？

A. ゲームの流れは次の通りです。  
 1: ゲーム盤とアイテムをセッティング。各プレイヤーのコマをスタートのマサラタウンに置いたら、ジャンケンで順番を決めてゲームスタート。  
 2: 自分の順番がきたらサイコロをふってコマを進める。止まったマスの指示に従う。(詳しくは6~7ページを見よう)  
 3: 獲得点数が20点以上集まったら、最終バトルステージへ進めることができる。  
 そこで待ちかまえるライバルの中の1人と戦い、いち早く倒したプレイヤーの優勝。優勝者が出た時点でゲーム終了。

Q. ポケモンをゲットするには？

A. ポケモンはそれぞれチップとして存在しています。『ポケモンにであう』のマスに止まったらゲットチャンス！そのマスの番号と同じ『ポケットモンスターマス』のチップをめくりサイコロをふり、そのチップに書かれている『ゲットする時の条件(サイコロの数字)』を出せばゲットすることができます。(詳しくは8ページを見よう)

ゲーム盤



(アイテムカード) よくきって裏にして置こう。



(イベントカード) よくきって裏にして置こう。

サイコロ



モンスターボールチップ

(ピンク、緑、青、赤のポケットモンスターチップ)  
 ピンクは1~10、緑は11~20、青は21~30、赤は31~37のそれぞれの番号のポケットモンスターマスに裏にして置こう。

Q. バトルの方法は？

A. バトルは1対1のサイコロバトルです。それぞれ自分の手持ちのチップの中から1枚を表にしたまま出し、サイコロをふります。そのサイコロの数字とチップに書かれている攻撃力をプラスして、その数字が大きい方の勝ちとなります。負けたチップは裏がえしにして、回復させるまで使うことができなくなります。(詳しくは12ページを見よう)

あまったポケットモンスターチップは各色別に山にして、裏向きに置いておこう。

(黄色のポケットモンスターチップ)  
 伝説のポケモンたちだ!!  
 黄色のポケットモンスターチップを裏にして置いておこう。

(ライバルカード)  
 ここが最終バトルステージだ!  
 ライバルカードを裏にして置いておこう。

Q. 最終バトルステージってなに？

A. ポケモンのチップに書かれている点数を20点以上集めるとチャレンジできます。そこにいるライバルの中から1人を選びバトルでいち早く倒したプレイヤーが、このゲームの優勝者です。(詳しくは14~15ページを見よう)

※まだまだ、いろいろなお楽しみがみんなを待ちかまえていますが、今日の講義はここまで。そのお楽しみは、実際にゲームを行ない体験してください。それでは、よい冒険を…。

●コースマス (ポケモン)

1  
ポケモンに  
であう。

ここに止まるとポケモンをゲット(獲得)するチャンスです。マスにある番号と同じ番号のポケットモンスターマスのチップをめくり、サイコロをふります。チップに書かれているサイコロの数字を出したら、そのチップをゲット。ゲットできなかった時は、そのチップは表のままにして置き、次のプレイヤーの順番となります。

●ポケットモンスターマス

1  
ポケモン  
チップをウラに  
しておきます。

ポケットモンスターチップを置くマスです。プレイヤーのだれかが『ポケモンにであう』のマスに止まり、チップをゲットした時は、そのマスにあきができるので、新しいチップ(同じカラー)を山から1枚引き裏にして置いてください。

●コースマス (イベント)

イベント  
カードを引き  
その指示に  
したがう。

ここに止まるとイベントカードの山から1枚引き、書かれている指示に従います。

●コースマス (シティ/タウン)

トキワシティ

ちょうどに止まると、  
アイテムカードを2枚  
もらえる。

シオンタウン

ちょうどに止まると、  
アイテムカードを2枚  
もらえる。



ここに止まるとアイテムカードを2枚もらえます。

クチバシティ

ちょうどに止まると、ポケモン  
チップ1枚回復できます。  
サイコロチャレンジ  
1か6が出れば全てのポケモン  
チップの回復ができます。



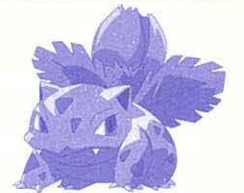
ポケモンを回復できるシティ/タウンで止まった時は、次のうちのどちらかを選択できます。

A. 戦闘不能となったチップを1枚だけ回復、ゲームへ復活させることができます。

B. 『サイコロチャレンジ』はサイコロをふり、1か6が出たら、戦闘不能となったチップをすべて回復。表にしてゲームへ復活させることができます。戦闘不能のチップが多い時に役立ちます。ただし、1か6が出なかった時は、1枚も回復させることができません。

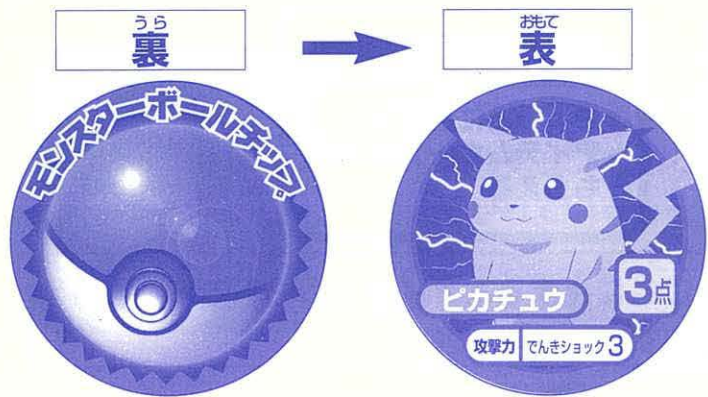


みんなをはやく元気にさせるには、  
サイコロチャレンジにトライ!!



※シティ/タウンはサイコロの数字がピッタリの時にしか止まれません。もしピッタリの数字が出なかった時は、そのまま通過してください。

●モンスターボールチップ



ゲームを始める前にプレイヤーが手持ちとして1枚選ぶチップです。使い方はポケットモンスターチップと同じで、イベントカードの『トレード』でプレイヤー同士で交換することもできます。

●ポケットモンスターチップ



ゲーム中にプレイヤーがゲットしていくチップです。5色(ピンク、緑、青、赤、黄色)にカラー分けされていて、同じ色のポケットモンスターマスに1枚ずつ置きます。



ポケットモンスターチップの見方



●点数について



手持ちのチップの点数の合計が20点以上になると、グレン島から最終バトルステージへと進むことができます。ただし、戦闘不能のチップの点数は合計されません。

※ピンクのチップは5枚集めるとボーナスポイントとして点数の合計に関係なく、5枚全部で15点となります。(10枚集めると30点、15枚集めると45点)

●ゲットする時の条件(サイコロの数字)について



サイコロをふり、書かれている数字を出すことで、そのチップをゲットします。

※アイテムカードの「スーパーボール」、「ハイパーボール」、「マスターボール」があるとゲットできる確率が高くなります。(詳しくは11ページを見よう。)

●攻撃力について



この攻撃力とサイコロの数字、アイテムカードの『プラスパワー』の合計が、バトルの時の攻撃ポイントになります。進化ポケモンをセットで集めると(ゼニガメ&カメール&カメックスなど)、3段階進化3枚の時は5ポイント、2段階進化2枚の時は3ポイントがそれぞれの最終形態のポケモンにプラスされます。(進化については、18~19ページに表があります。)

たとえ進化型のヒトカゲ、リザード、リザードンでそろえると、リザードンの攻撃力8に5ポイントがプラスされ13となり、攻撃力がアップ。バトルは攻撃力がアップしたリザードン1枚で戦います。もし負けてしまったら、リザードンのみを裏がえしにしてください。

## イベントカードの種類

イベントカードには6種類あります。(引いたカードは指示に従った後、ボードのわきへすてます。)

### アイテムカードをもらう



アイテムカードをもらう。書かれている枚数だけ、アイテムカードを山から取ることができます。アイテムカードを取ったら、相手に見せないようにして持っておきます。

### プレイヤーを指名してバトル開始



他のプレイヤーと「バトル」になります。戦闘不能ではない、戦えるチップを持つプレイヤーを1人選んでバトルをします。自分が戦えるチップを持っていない時はバトルできませんが、それ以外の時は必ずバトルしなければいけません。

### 「忘れられた洞窟」のポケモンにあう



「忘れられた洞窟」のポケットモンスターマスのチップ(黄色)を1枚選んでめくりまわします。サイコロをふり、ゲットする時の条件の数字を出したら獲得。獲得できなかった時は、裏に戻して残っている「忘れられた洞窟」のチップとよくまぜて、並べなおしてください。

### ポケモンを交換(トレード)する



他のプレイヤーが持っているチップの中から1枚を選び、自分のチップと1枚交換することができます。ただし、交換できるのは戦闘不能ではない、戦えるチップだけです。

### ポケモンセンター



1回休んで戦闘不能のチップを1枚だけ回復、ゲームに復活させることができます。戦闘不能のチップがない時も1回休みとなります。

### ラッキーカードでポケモンをゲット



ゲーム盤上の表になっているポケットモンスターチップの中から、色別で好きなチップを1枚もらうことができます。

※イベントカードの山がなくなったら、使い終わってすてられているイベントカードをよくきって、山にしてゲームを続けます。

## アイテムカードの種類

アイテムカードは8種類あり、1人につき最高7枚まで持つことができます。それ以上は持てません。7枚持っていて、新しくアイテムカードを引く時は、手持ちの中からいらぬアイテムカードをすてなくてはなりません。

また、バトルの時に使えるアイテムカードは2枚までで、1度出したカードはすてなくてはなりません。



●スーパーボール  
ポケモンをゲットする時、サイコロをふる前に出せば、出た数字に+1することができます。



●ハイパーボール  
ポケモンをゲットする時、サイコロをふる前に出せば、出た数字に+1か+2することができます。



●マスターボール  
ポケモンをゲットする時、サイコロをふる前に出せば、出た数字に+1か+2、+3、+4することができます。



●プラスパワー  
バトルの時、戦うチップにつけて使います。そのチップの攻撃力とサイコロの数字の合計に、さらに書かれている数字をプラスすることができます。

※スーパーボール、ハイパーボール、マスターボールはポケモンをゲットする確率を高めます。

※プラスパワーはポケモンの攻撃力を高めます。



●回復の薬  
自分の順番がきたら、サイコロをふらずにこのカードを出せば、戦闘不能となったチップを1枚だけ回復、復活させることができます。回復させたら、その時の順番は終了。サイコロをふり、コマを進めることはできません。



●空を飛ぶ  
自分の順番がきたら、サイコロをふらずにこのカードを出せば、行きたいシティ/タウンに瞬間移動することができます。ただし、このカードを使ったら、その時の順番は終了。サイコロをふり、コマを進めることはできません。



●ピッピ人形  
バトルやトレードから逃げるすることができます。相手がこのカードを出し、逃げてしまった場合、その時に出したカードは手持ちに戻すことができます。



●タイムマシン  
サイコロをふりなおしたい時、このカードを出せば1回だけふりなおすことができます。ただし、もう1枚出して、ふたたびふりなおすことはできません。

※アイテムカードの山がなくなったら、使い終わってすてられているアイテムカードをよくきって、山にしてゲームを続けます。

## バトルの方法

自分が戦えるポケモンのチップを持っている時、イベントカードの『バトル』が出た場合、プレイヤーをひとり指名して、バトルを行ないます。

(戦う相手は戦えるポケモンのチップを持っているプレイヤーに限ります。)

- 1.それぞれ1枚ずつ、戦わせるチップを出します。この時、『プラスパワー』を2枚まで出すことができます。
- 2.バトルをしかけたプレイヤーからサイコロをふり、そのチップの攻撃力とサイコロの数字、『プラスパワー』の数字を合計して攻撃ポイントを出します。
- 3.指名されたプレイヤーもバトルをしかけたプレイヤーと同じようにサイコロをふり、攻撃ポイントを出します。
- 4.攻撃ポイントの大きいプレイヤーの勝ちとなります。

※攻撃ポイント同点の時は、サイコロ勝負となります。もう一度サイコロをふって大きい数字を出したプレイヤーの勝ちです。

### ●バトルに勝ったプレイヤーは…

相手のプレイヤーからアイテムカードを2枚もらえます。見えないように出された相手の手持ちのカードの中から2枚を選び、引いてください。もし相手がアイテムカードを持っていなかった時は、アイテムカードの山から2枚引いてください。相手が1枚しか持っていなかった時は、その1枚をもらい、もう1枚はアイテムカードの山から引いてください。

### ●バトルに負けたプレイヤーは…

相手のプレイヤーにアイテムカードを2枚とられます。その時、手持ちのアイテムカードを見えないように裏にして、相手のプレイヤーに2枚引かせます。バトルに使ったチップは戦闘不能になり、裏がえしにしておきます。回復できるシティ/タウンに行くか、アイテムカードの『回復の薬』を使うまで回復、復活させることができません。

## 忘れられた洞窟のポケモンたち

### 忘れられた洞窟のポケットモンスター



黄色のポケットモンスターチップのポケモンたちは、忘れられた洞窟に住む「伝説のポケモン」です。ゲットするのはむづかしいですが、点数や攻撃力が高いポケモンたちがそろっています。



●ミュウ



●フリーザー



●ミュウツー

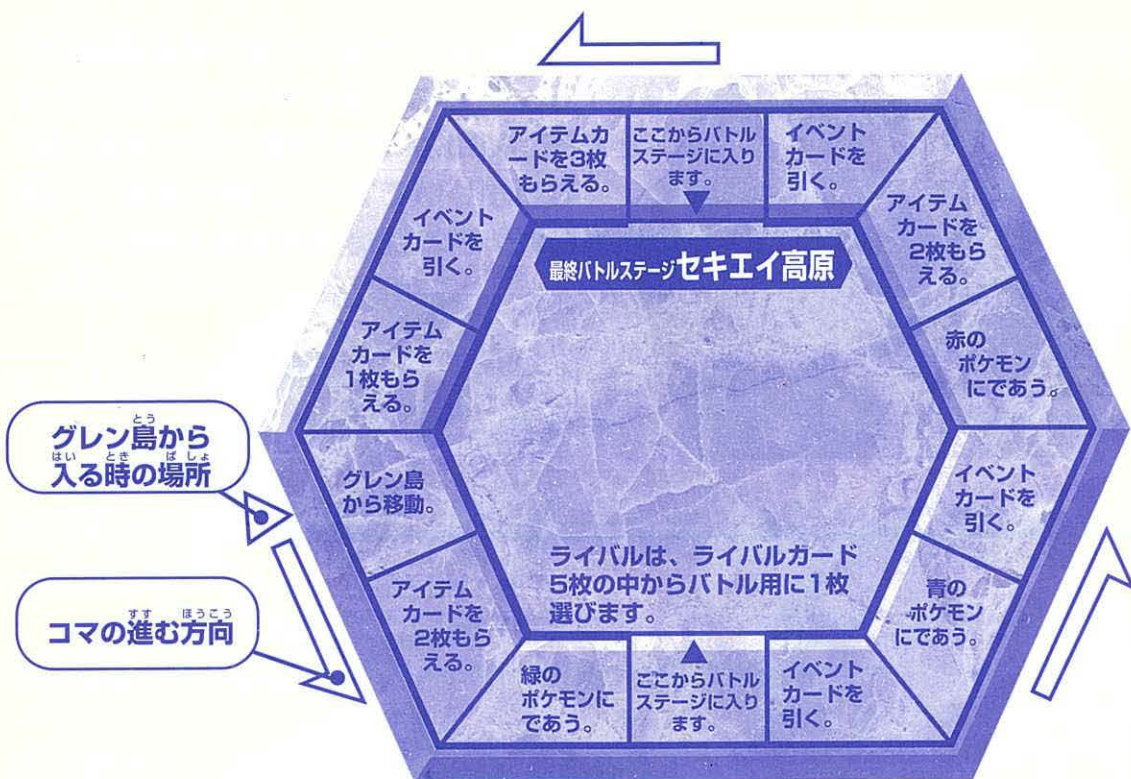


●サンダー



●ファイヤー

## さいしゅう 最終バトルステージの進み方



かくとくてんすう 獲得点数が20点以上でグレン島につくと、そのまま最終バトルステージへと移動します。

※最終バトルステージを進んでいる途中で点数が20点より少なくなってしまう場合は、ただちに最終バトルステージから出て、グレン島まで戻らなくてはなりません。

- 『ここからバトルステージに入ります。』のマスから、バトルステージへ。このマスにぴったり止まらなくても、バトルステージにコマを進めることができます。入らなくてもかまいません。
- 入らない時は、最終バトルステージの外側のマスを進めます。出た数字の数だけコマを進め、止まったマスの指示に従ってください。
- 『赤(または青・緑)のポケモンにあう』のマスでは、その色のまだめくられていないチップの中から1枚選んでめくり、ポケモンゲットにチャレンジしてください。

## さいしゅう 最終バトルの方法

バトルステージでライバルたちとの最終バトルを行いません。

- バトルステージに入ったら、通常のバトルと同じように、戦うチップとアイテムカードをつける時は2枚まで出します。次に他のプレイヤーの中から、戦うライバルの攻撃ポイントをサイコロをふって決める「ライバル役」をひとり選んでください。
- ライバル役プレイヤーは最終ステージ「セキエイ高原」の山になっている5枚のライバルカードをよくきります。最終バトルに挑んだプレイヤーは、その中から1枚を選び、その引いたカードとバトルします。
- ライバル役プレイヤーはサイコロをふり、その出た数字によって決まるプラスパワーと攻撃力を合計したものが攻撃ポイントとなります。



たとえば、このカードの場合、サイコロで3を出すとプラスパワー8が攻撃力15に加えられ、23が攻撃ポイントとなります。

- 最終バトルに挑んだプレイヤーは、通常のバトルと同じようにサイコロをふり、チップの攻撃力とサイコロの数字、プラスパワーの数字を合計して攻撃ポイントを出します。
- 攻撃ポイントがライバルよりも大きければ勝ちとなります。
- ※攻撃ポイント同点の時は、サイコロ勝負となります。大きい数字を出したプレイヤーの勝ちです。

- ライバルに勝った時  
このゲームの優勝者です。優勝者が出たら、ゲーム終了となります。

- ライバルに負けた時  
グレン島に戻され、1回休みとなります。通常のバトルと同じように、バトルに使ったチップは戦闘不能となります。アイテムカードを新たに引いたり、ポケモンを回復したりなど、準備を整えてふたたびチャレンジしましょう。  
※この時使った、ライバルカードは山にもどします。

さいしゅう たたか  
最終バトルで戦うライバルたち

カンナ/ラプラス



プラス  
パワー 攻撃力 10  
+6 +7 +8

カンナ/ラプラス

シバ/カイリキー



プラス  
パワー 攻撃力 11  
+6 +7 +8

シバ/カイリキー

さいしゅう たたか  
最終バトルで戦うライバルたち



シゲル/ウインディ

キクコ/ゲンガー



プラス  
パワー 攻撃力 12  
+6 +7 +8

キクコ/ゲンガー

ワタル/カイリユウ



プラス  
パワー 攻撃力 14  
+6 +7 +8

ワタル/カイリユウ

かく  
各チップのキャラリスト

モンスターボールチップ

フシギダネ/ヒトカゲ/ゼニガメ/ピカチュウ/ピッピ/ニャース

ポケットモンスターチップ (ピンク)

キャタピー/ビードル/ポッポ/コラッタ/オニスズメ/アーボ/サンド/ニドラン♂/ニドラン♀/ロコン/プリン/ズバット/ナゾノクサ/パラス/コンパン/ディグダ/コダック/ニョロモ/ケーシィ/マダツボミ/メノクラゲ

イシツブテ/ヤドン/コイル/ドードー/ベトベター/シェルダー/ゴース/クラブ/ビリリダマ/タマタマ/タツター/トサキント/ヒトデマン/コイキング

ポケットモンスターチップ (緑)

トランセル/コクーン/ピジョン/サンドパン/ニドリーナ/ニドリーノ/ピクシー/ゴルバット/クサイハナ/パラセクト/ダグトリオ/マンキー/ガーディ/ニョロゾ/プクリン/ユンゲラー/ワンリキー/ウツドン/ドククラゲ/ゴローン/ポニータ/ヤドラン/レアコイル/ドードリオ/パウワウ/ベトベトン/パルシェン/ゴースト/スリープ/キングラー/マルマイン/カラカラ/ベロリंगा/ドガース/モンジャラ/シードラ/アズマオウ/スターミー/メタモン/イーブイ/ポリゴン

ポケットモンスターチップ (青)

フシギソウ/リザード/カメール/バタフリー/スピアー/ピジョット/ラッタ/オニドリル/アーボック/ライチュウ/ニドクイン/ニドキング/キュウコン/ラフレシア/モルフォン/ペルシアン/ゴルダック/オコリザル/ニョロボン/ゴリキー/ウツボット/ゴローニャ/カモネギ/スリーパー/ガラガラ/サウムラー/エビワラー/マタドガス/サイホーン/バリヤード/ルージュラ/カイロス/シャワーズ/サンダース/ブースター/オムナイト/カブト/ミニリュウ

ポケットモンスターチップ (赤)

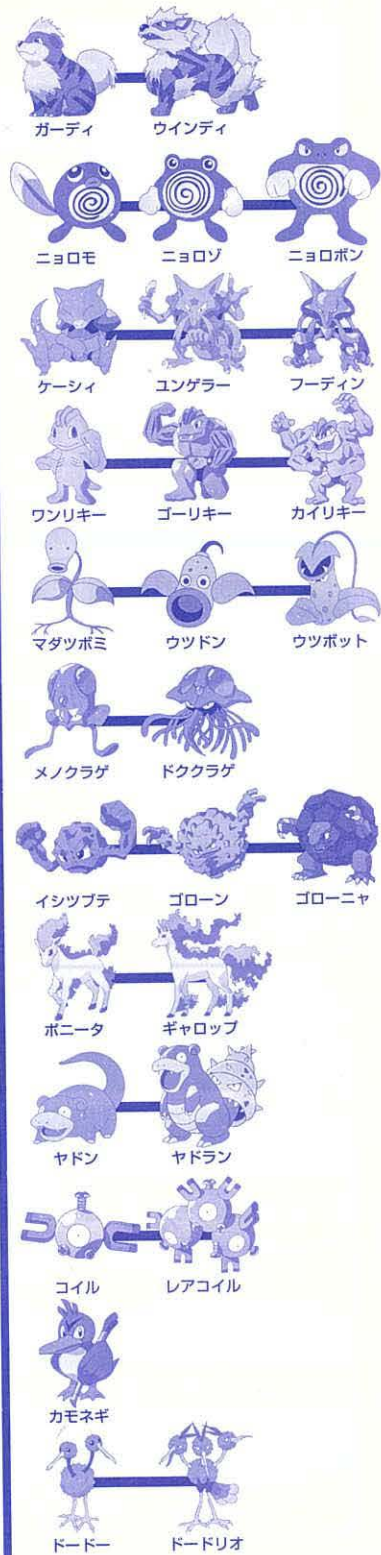
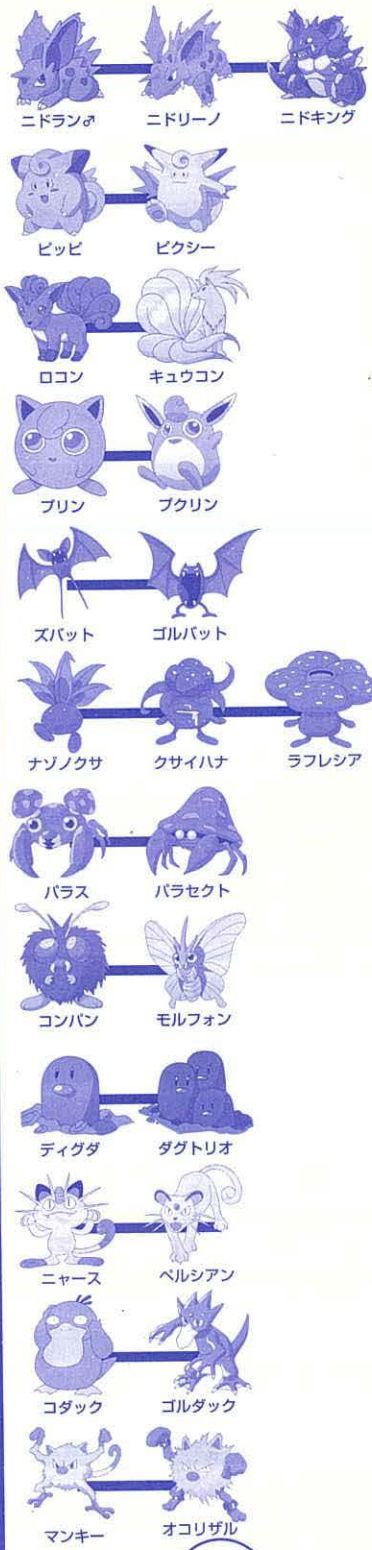
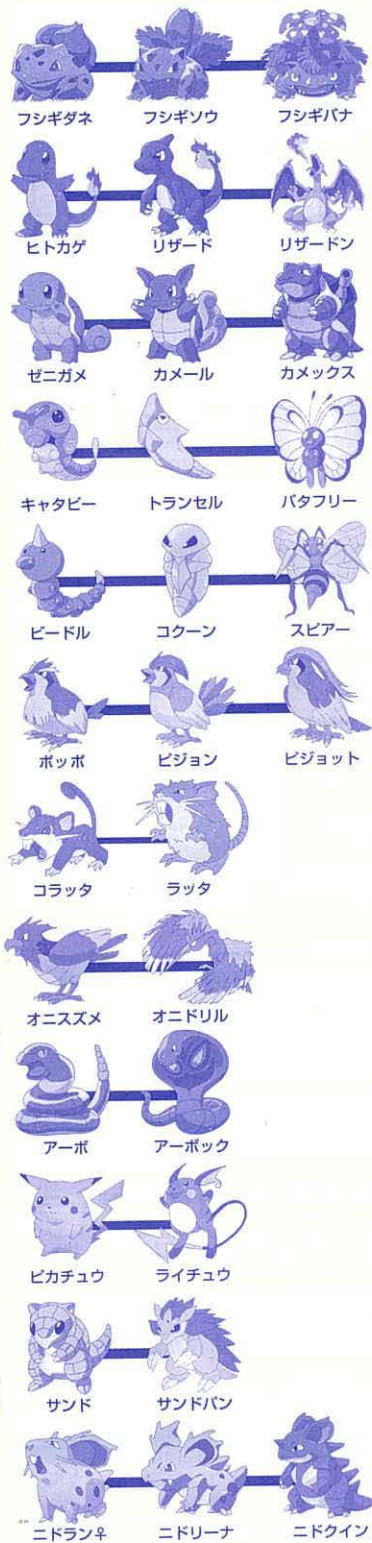
フシギバナ/リザードン/カメックス/ウインディ/フーディン/カイリキー/ギャロップ/ジュゴン/ゲンガー/イワーク/ナッシー/サイドン/ラッキー/ガルラ/ストライク/エレブー/ブーバー/ケンタロス/ギャラドス/ラプラス/オムスター/カブトブス/プテラ/カビゴン/ハクリュー/カイリユウ

ポケットモンスターチップ (黄色)

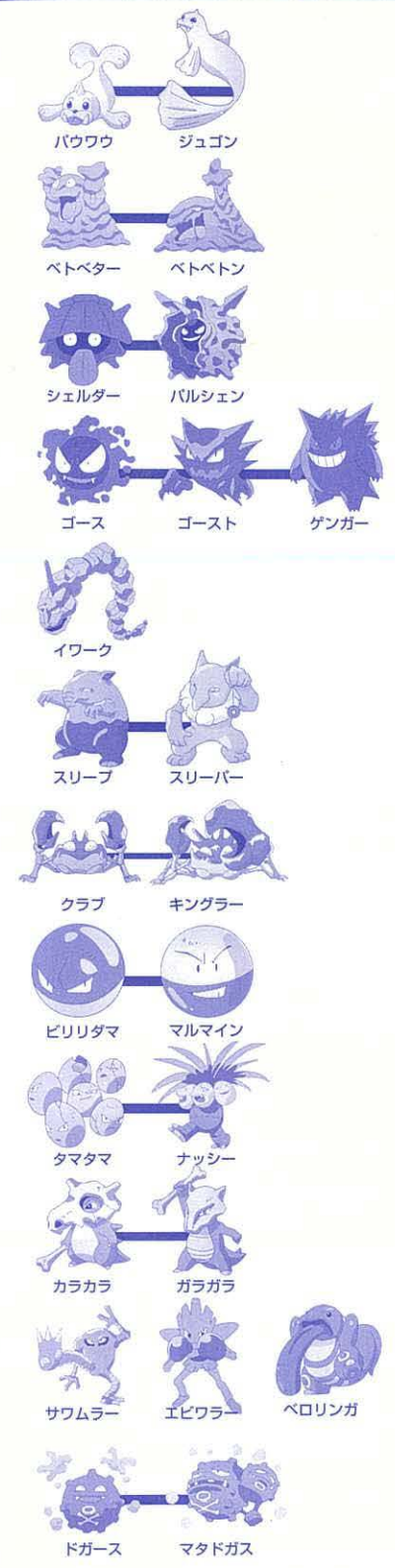
フリーザー/サンダー/ファイヤー/ミュウ/ミュウツー



# ポケッ トモンス ター



# 進 化 表



※ — でつながるポケモンは進化します。  
 — がないのは進化しません。