

# ちいかわ ポケット人生ゲーム

遊び方説明書 2人~4人用 対家年齢6才以上

この度は、タカラトミー「ちいかわ ポケット人生ゲーム」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。

※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。

## 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「遊び方説明書」(本紙)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。○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。

## このゲームにはいているもの

- ① ゲーム盤…1枚
- ② ルーレット…1個
- ③ キャラクターコマ台紙…6枚(ちいかわ、うさぎ、ハチワレ、くりまんじゅう、モモンガ、予備 各1枚)
- ④ コマ用台座…4個
- ⑤ キャラクターカード…6枚(ちいかわ、うさぎ、ハチワレ、くりまんじゅう、モモンガ、予備 各1枚)
- ⑥ 思い出カード…10枚(焼きマシュマロ、さすまた、ポシェット、ヨーグルトシュークリーム、草むしり検定、シークレット、いいカンジのだんご、花のかんむり、代理メンバー、大事なりボン 各1枚)
- ⑦ ポイント(P.T)…1セット  
(1,000PT・5,000PT・10,000PT・20,000PT・50,000PT・100,000PT・-20,000PT)
- ⑧ ポイント立て…1個
- 遊び方説明書(本紙)…1枚

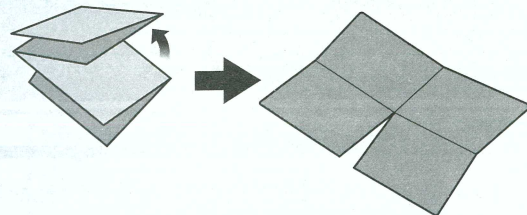
## ゲームの準備

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。小さい部品の準備など、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。

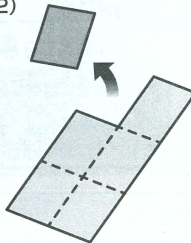
## 1.ゲーム部品の用意

- ① ゲーム盤を開きます。(図1)
- ② カード類を丁寧に切り離します。(図2) キャラクターカードは青い面を、思い出カードはイラストの面を表にして場に並べて置きます。
- ③ ポイント(P.T)を丁寧に切り離し、ポイント立てを組み立てそこに並べます。
- ④ キャラクターコマ台紙をシートから丁寧に切り離し、点線部分を図のように山折りにしてコマ用台座に差し込みます。(図3)

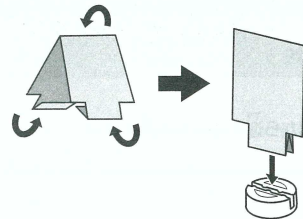
(図1)



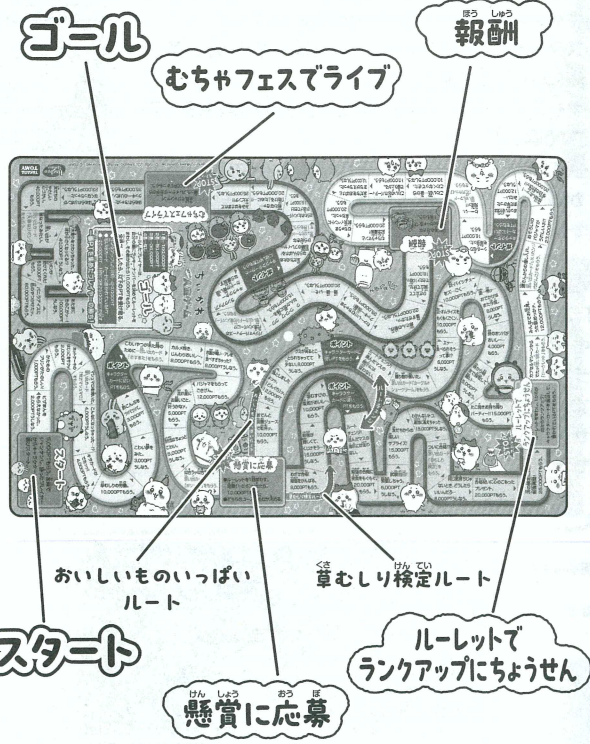
(図2)



(図3)



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



**ゲームの目的**

**ポイントを集めてゴールをめざそう!**

このゲームでプレイヤーは様々な経験をしながらポイント(P.T)を集めます。全員がゴールした時に、一番P.Tの多いプレイヤーが勝ちとなります。

**ゲームの大まかな流れ**

- 1 ポイント(P.T)を出し入れするPT係を1人決め、全員5,000PTずつ受け取ります。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キャラクターを選び、ゲームを始めます。
- 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。)

**思い出カードマス**

<P7 3-1.思い出カードマス 参照>  
マスに書かれた名前の思い出カードをもらいます。

**ポイントマス**

<P7 3-2.ポイントマス 参照>  
キャラクターカードに従ってPTをもらいます。  
止まった時だけでなく、通り過ぎた時もその指示に従います。

**「ストップ」と書かれたマス**

<P8 3-3.ストップマス 参照>  
このマスはルーレットの数が残っていても必ず止まり、指示に従います。

**「ルートチェンジ!」と書かれたマス**

<P8 3-4.ルートチェンジ!マス 参照>  
「ルートチェンジ!」と書かれたマスに止まったら、指示に従い指定されたマスに移動します。

**「ランクアップ!」と書かれたマス**

<P9 4.キャラクターカード・ランクアップ! 参照>  
「ランクアップ!」と書かれたマスに止まったら、キャラクターカードを裏返しランクアップします。

4 **ゴール** <P12 10.ゴール 参照>  
「ゴール」に着いたプレイヤーは、着順ボーナスをもらいます。

5 **ゲームの勝敗** <P12 ゲームの勝敗 参照>  
最後のプレイヤーが「ゴール」に着いた段階でゲーム終了です。持っている思い出カードをPTに変えます。各自でPTを計算して、一番多く集めたプレイヤーが勝ち!2位以下もPTで決まります。

**ゲームの進め方**

**1.ゲームのスタート**

ポイント(P.T)を出し入れするPT係を1人決めます。PT係は全員に5,000PTずつ配ります。PT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キャラクターカードとキャラクターコマを選んでゲームスタート。キャラクターカードは青い面を表にして手元に置き、キャラクターコマは「スタート」に置きます。  
<P9 4.キャラクターカード 参照>  
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。



## 2.ポイント(PT)のルール

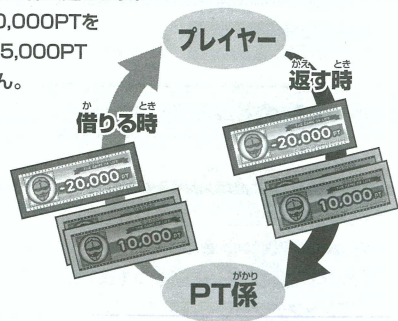
- ・マスの指示に従う時に特別な指示がない限り、PTのやり取りはPT係が行います。
- ・途中でPTが足りなくなったら、PT係から借りることができます。20,000PT借りるにつき-20,000PTを1枚、借りた印としてPT係から受け取ります。

例)60,000PT借りる時には、60,000PTと  
-20,000PTを3枚受け取ります。

- ・借りたPTは自分の番にいつでも返すことができます。返す時には20,000PTにつき、-20,000PTを1枚PT係に返します。

例)40,000PT返す時は、40,000PTと  
-20,000PTを2枚PT係に返します。

- ・ただし、「ゴール」まで-20,000PTを持っていると、1枚につき25,000PTを返さなければいけません。



## 3.コマを進める時のルール

### 1.思い出カードマス

「思い出カード『○○○』をもらおう。」と書かれたマスに止まったら、マスに書かれた名前の思い出カードをもらいます。

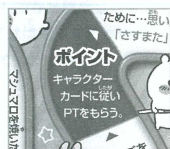
<P10 5.思い出カード 参照 >



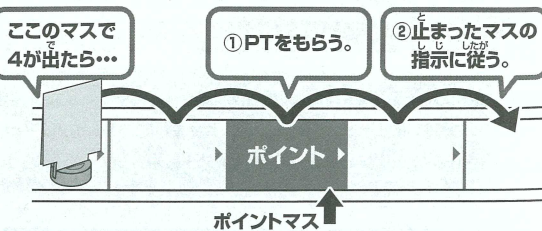
### 2.ポイントマス

「ポイント」と書かれたマスは、止まった時だけでなく通り過ぎた時にもその指示に従います。

ポイントマスを通り過ぎた時は、止まったマスの指示よりも先にポイントマスの指示に従います。



### 例



### 3.ストップマス

「ストップ」と書かれた「懸賞に応募」や「ルーレットでランクアップにちょうせん」、「報酬」、「むちゃフェスでライブ」のマスはルーレットの数が余っても必ず止まり、その指示に従います。



<P10 6.懸賞に応募(ストップマス)~  
P11 9.むちゃフェスでライブ(ストップマス) 参照 >

### 分かれ道

「ストップ 懸賞に応募」マスでは、次回から進むルートを選びます。  
<P10 6.懸賞に応募(ストップマス) 参照 >

### 4.ルートチェンジ!マス

「ルートチェンジ!」と書かれたマスに止まったら、ルートを変更し、コマを矢印で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。次回からルーレットをまわし進みます。



### 5.ランクアップ!マス

「ランクアップ!」と書かれたマスに止まったら、キャラクターカードを裏返しランクアップします。  
<P9 4.キャラクターカード-ランクアップ! 参照 >



## 4.キャラクターカード

- ・ゲームスタート前に選ぶカードです。カードに描かれたキャラクターになりきりゲームを進めます。
- ・スタートでキャラクターカードを選んだら、青い面を表にして手元に置きます。
- ・キャラクターカードの青い面とカラー面では、もらえるPTが異なります。
- ・表にした面に書かれているPTは、ポイントマスに止まるか通り過ぎた時にももらいます。



青い面

### ランクアップ



カラー面

### ランクアップ!

「ランクアップ!」と書かれたマスに止まったら、キャラクターカードを裏返し、カラー面を表にしてランクアップします。すでにランクアップしている(カラー面が表)なら何もありません。次回のポイントマスからカラー面に書かれたPTをもらいます。

### キャラクターカードの種類

- ちいかわ
- うさぎ
- ハチワレ
- くりまんじゅう
- モモンガ
- 予備

## 5. 思い出カード

- ・「ゴール」でPTをもらえるカードです。
- ・「思い出カード[○○○]をもらおう。」と書かれたマスに止まった時や、指示があった時にももらいます。
- ・思い出カードの名前が書かれている時は、マスに書かれた名前前の思い出カードをもらいます。場にはない時は、もらえません。
- ・「右隣のプレイヤーから」と指示があった時には、指定されたプレイヤーからももらいます。
- ・「ゴール」まで持っていたら、思い出カードに書かれているPTをもらいます。



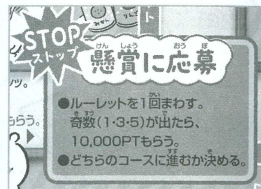
### 思い出カードの種類

- 焼きマシュマロ
- シークレット
- さすまた
- いいカンジのだんご
- ポシェット
- 花のかんむり
- ヨーグルトシュークリーム
- 代理メンバー
- 草むしり検定
- 大事なりボン

## 6. 懸賞に応募 (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1回まわし、奇数(1・3・5)が出たら10,000PTもらおう。



・次回から進むルートを選びます。

## 7. ルーレットでランクアップにちようせん (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1回まわし、1か6が出たらランクアップします。キャラクターカードを裏返し、カラー面を表にして次回のポイントマスから書かれているPTをもらいます。



## 8. 報酬 (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。

場にある好きな思い出カードを1枚もらいます。  
※場になくならもらえません。



## 9. びゅちゃフェスでライブ (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。

プレイヤー全員でじゃんけんをして、勝ったプレイヤーは全員から10,000PTずつもらいます。



## 10. ゴール

- ・「ゴール」はルーレットの数が余っていてもゴールできます。
- ・ゴールした順に、「ゴール」に書かれたPTをもらいます。  
※4着はもらえません。
- ・ゴールしたプレイヤーは、ラッキーナンバーを1つ決めます。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、最初に決めたラッキーナンバーが出たら10,000PTもらいます。



### ゲームの勝敗

全員がゴールしたらゲーム終了です。最後に「ゴール」のマスに書かれている通り、下記の計算をします。

全員のPTを計算して、PTが一番多いプレイヤーの勝ちです。2位以下もPTで決まります。

- ランクアップした状態…20,000PTもらいます。
- 思い出カード…カードに書かれているPTをもらいます。
- -20,000PT…1枚につき25,000PTで返します。

### 一番PTを集めたプレイヤーの勝ち!

## 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

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です。  
(Customer service is only available in case this product purchased in Japan and inquired from Japan domestic.)

● たい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](http://www.takaratomy.co.jp)

ちいかわ  
ポケット  
人生ゲーム