



© & ™ Lucasfilm Ltd.  
 The HASBRO GAMING and MONOPOLY names and logos, the distinctive design of the gameboard, the four corner squares, the MR. MONOPOLY name and character, as well as each of the distinctive elements of the board and playing pieces are trademarks of Hasbro for its property trading game and game equipment.  
 © 1935, 2015 Hasbro. All rights reserved.  
 Manufactured by: Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delémont CH.  
 Represented by: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.  
 Hasbro Australia Ltd., Level 2, 37-41 Oxford Street, Epping NSW 2121, Australia. Tel: 1300 138 697.  
 Hasbro NZ (a branch of Hasbro Australia Ltd.), 221 Albany Highway, Auckland, New Zealand. Tel. 0508 828 200.  
 Consumer Services: Hasbro UK Ltd., PO Box 43 Newport NP19 4YD, UK. Tel. 00800 22427276.  
 Consumer\_affairs@hasbro.co.uk  
 Colours and parts may vary from those pictured. Please retain this information for future reference.

www.hasbro.co.uk www.monopoly.com  
 starwars.hasbro.com starwars.com/theforceawakens

**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)**  
 ●プラスチック袋を破ったり、口を噛んだりしないでください。窒息する恐れがあります。  
 ●悪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が届かないところに保管してください。

(お願い) ○プラスチック袋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ください。

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元第一に想っております。そのため、常に製品に対し研究、改良を怠りません。お買い上げ時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、万全の注意を払って製造に当たっておりますが、万一お取付きの誤り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 0570-041031  
 〒124-8511 東京都葛飾区立石 7-9-10  
 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  
 電話受付時間 月曜日～金曜日 10時～13時  
 土日 10時～13時  
 ※電話受付時間外のお問合せは 03-5450-1031

**0570-041031** タカラトミーサポートセンター  
<http://www.takaratomy.co.jp/support/index.html>  
 ●タカラトミーの情報はインターネットで<http://www.takaratomy.co.jp>



発売元：株式会社 タカラトミー

対象年齢 8才以上  
 プレイヤー人数 2人-4人  
 B0324  
 \* Fast-Dealing Property Trading Game \*

**MONOPOLY**

**STAR WARS**

スター・ウォーズ/フォースの覚醒 モノポリ

遊び方説明書

この度は、タカラトミー「スター・ウォーズ/フォースの覚醒 モノポリ」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が、ご了承ください。





### 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)

- プラスチック袋を破ったり、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が届かないところに保管してください。

(お願い) ○プラスチック袋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ください。

## ◆モノポリーの歴史◆

モノポリーは20世紀の初めにアメリカで開発されたボードゲームです。サイコロを使いながら運だけでなく交渉などを駆使して戦略をめぐる事が圧倒的な人気を呼び、今では世界100ヶ国以上で累計2億5千万個以上が発売され、世界No.1ボードゲームといわれています。

## ◆セット内容◆



キャラクター駒4個

ゲーム盤



フォースカード赤

基地トークン青

基地トークン赤

基地トークン青

基地トークン赤

サイコロ

サイコロ

サイコロ

サイコロ

サイコロ

サイコロ

サイコロ

サイコロ

サイコロ

サイコロ

サイコロ

サイコロ

サイコロ

サイコロ

サイコロ

サイコロ

サイコロ

サイコロ

サイコロ

- ゲーム盤…1枚
- キャラクター駒…4個
- 基地トークン赤…24個
- 基地トークン青…24個
- サイコロ…2個
- フォースカード赤…18枚
- フォースカード青…18枚
- シンボルカード赤…2枚
- シンボルカード青…2枚
- 紙幣…1パック
- 遊び方説明書(日、英)…各1冊(本書)
- 部品トレイ…1個

フォースカード青

シンボルカード青・赤

## はじめに

スター・ウォーズ/フォースの覚醒 モノポリーは通常のモノポリーとはルールが違います。では、どこがちがうのでしょうか？

### ◆ゲームの目的

チームで力を合わせ、フォースカードを使い銀河に点在する惑星に基地を建設します。最後に基地の数が多き人の勝ちです。

- ・すべての惑星に基地が置かれたら、ゲーム終了です。
- ・勝利したチームの中で、最も多くの基地を持っているプレイヤーが最終的な勝者になります。
- ・もし基地の数が同じ場合は、最も価格の高い基地を持っているプレイヤーの勝ちです。

### ◆チームを決めよう

反乱軍(青)または帝国軍(赤)のどちらに参加するかを決めます。チームで協力して敵と戦いましょう。ただし、最終的な勝者はひとりだけです。それを忘れないように！

### ◆キャラクター駒とシンボルカードを決めよう

キャラクター駒を1個選んだら、同じ色のシンボルカード(デザインは2種あります)を1枚選び、自分の前におきます。ゲーム中、自分の色の基地トークンを惑星に置く場合は、同じマークが印刷されている面を上します。

反乱軍のプレイヤーは



または



のうち1枚を選びます。

帝国軍のプレイヤーは



または



のうち1枚を選びます。

キャラクター駒



ルーク・スカイウォーカー



フィン



ダース・ベイダー



カイロ・レン



## 準備

- 各チームとも同じ人数になるようにしてください。3人でプレイする場合は、右のページ下の説明を読んでください。
- キャラクター駒を、GOマスに置きます。シンボルカードをほかのプレイヤーにも見えるように、自分の前に置いたのを確認してください。
- 反乱軍フォースカード（青）をよくきって、裏向きにしてゲーム盤上の決められたカード置き場に置きます。:
- 帝国軍フォースカード（赤）をよくきって、裏向きにしてゲーム盤上の決められたカード置き場に置きます。:
- 反乱軍プレイヤーは3枚ずつ反乱軍フォースカードを取ります。同様に、帝国軍プレイヤーも3枚ずつ帝国軍フォースカードを取ります。
  - カードの内容を確認しましょう。ただし、ほかのプレイヤーに知られてはいけません。
  - カードは必要になったらいつでも使うことができます。
- 銀行係を決めます。銀行係は以下の管理をします。
  - 銀行のお金 →
  - 反乱軍と帝国軍の各基地トークン →
  - セリ（競売）
 銀行係もゲームに参加できますが、自分のお金と銀行のお金を混ぜないように注意してください。
- 各プレイヤーは以下の紙幣を受け取ります。: 合計=1500クレジット
 

2x	4x	2x	3x	2x

 残った紙幣は銀行のお金としてプラスチックのトレイに入れておきます。
- 一番年下の反乱軍プレイヤーからゲームを始めます。順番が終わったら、次はその左隣にいるプレイヤーの順番になります。



## プレイ開始!

- サイコロを2個振ります。
- 出た目の合計だけ自分の駒を進め、できるだけ多くの基地を占めるようチームで戦います。
- 各マスに関する説明は、本書6ページの「ゲーム盤のマス」の項で確かめてください。
- サイコロを振ってソロ自（2つとも同じ目）が出た場合は、自分の駒を進め盤の指示に従った後、続けてもう一度サイコロを振り、自分の駒を進めます。
  - 注意! ただし、3回連続でソロ自が出た場合は、刑務所に入らなければなりません。
- フォースカードはゲーム中積極的に使用し、ゲームを有利に進めてください。
- あなたの順番が終わったら、次は左隣のプレイヤーの番になります。

### 3人で遊ぶ場合

- 1人のチームになったプレイヤーからゲームを始めます。また、そのプレイヤーは6枚のフォースカードを受け取ります。



# ばん ゲーム盤のマスについて

## 誰も買っていない惑星マス

誰も買っていない惑星マスに止まったら、その惑星を買うか、セリ（競売）にかけなければなりません。

・惑星を買う場合は、ゲーム盤の外側のマスに印刷された価格を銀行に支払い、そのマスとつながっている惑星上の六角形のマスに自分の基地を置きます（自分のシンボルが刻印されている面が見えるように）。

・惑星を買いたくない場合は、銀行係がその惑星をセリ（競売）にかけます。入札の開始価格は10クレジットです。（最初に関わなかったプレイヤーも含め）最も高い価格をつけたプレイヤーがその惑星を買います。落札代金は銀行に支払います。

・誰も買いたくない場合は、それがかまいません。その惑星には何も置かれません。

## ほかのプレイヤーが持っている惑星マス

ほかのプレイヤーが持っている惑星マスに止まったら、そのプレイヤーに対してレンタル料を支払わなければなりません。レンタル料は惑星上にある六角形の基地マスの隣に書かれています。支払わなければならない額は、あなたがどちらのチームに所属しているかによって変わります。

・惑星を持っているプレイヤーが敵だった場合、レンタル料の全額を支払わなければなりません。

・惑星を持っているプレイヤーが味方だった場合、レンタル料の半額だけ支払います。

・レンタル料を支払うだけのお金を持っていない場合は、8ページの指示に従ってください。

■注意！惑星を持っているプレイヤーは、次のプレイヤーがサイコロを振る前にレンタル料を要求しなければなりません。要求し忘れた場合、後から要求することはできません。

1人のプレイヤーが惑星の基地を全て所有すると、レンタル料が2倍になります。

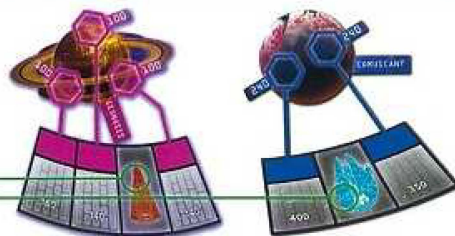
破産はありません。支払えない場合は、所有する一番価格の高い基地を没収されます。

## GO マス

このマスに止まるか、このマスを通過すると、銀行から200クレジットを受け取れます（ハイバードライブでの移動中はもらえません）。

## フォースカードマス

反乱軍または帝国軍のフォースカード・マスに止まったら、フォースカードをそれぞれの山札から引きます。



### 自分のチームカラーの指示に従おう

カードの上半分が自分と同じ色だった場合、このカードはフォースカードとして使用できます。

手元に残しておいて、好きな枚数をいつでも好きなときに使いましょう。フォースカードはゲームの流れを変える強力なカードです。



カードの下半分が自分の色と同じだった場合、このカードはチャンスカードです。

プレイヤーはすぐこのカードの指示に従わなければなりません。

### 注意！

- ・ゲーム開始時に受け取ったフォースカードもプレイ中いつでも使えます。忘れないように！
- ・自分の順番が来てすぐにフォースカードを使った場合は、その後にサイコロを振るのを忘れないようにしましょう！



「お断りだ！」カードを使うと、自分以外のプレイヤーがあなたに対して起こすアクションをいつでもキャンセルできます。そのプレイヤーも「お断りだ！」カードを持っていた場合は、それを使ってあなたの「お断りだ！」カードをキャンセルできます。

使用したフォースカードとチャンスカードは表向きにして捨てます。山札がなくなったら、捨て札をよくきってから新しい反乱軍／帝国軍の山札を作ります。





### HYPERDRIVE/ハイパードライブ

このマスに止まったら、自分のいるマスから次のハイパードライブのマスまでの間にある、誰も持っていない惑星マスのいずれかに進むことができます。その区間の惑星マスがすべて誰かの持っているものだった場合、さらにハイパードライブして、次の区間の誰も持っていない惑星マスのいずれかまで移動します（この区間の惑星マスもすべて誰かが持っていた場合は、次の区間に進みます）。ハイパードライブ中に GO マスを通じた場合、200 クレジットは受け取りません。



### BOUNTY HUNTER/賞金稼ぎ

このマスに止まったら、どの惑星マスでも自分のものにできます！  
銀行から自分の基地を1個受け取り、以下のアクションのうちひとつを選びます。  
・誰も買っていない惑星マスに基地を置く。  
・ゲーム盤に置かれている基地を取り除き、代わりに自分の基地を置く。取り除いたプレイヤーの基地は銀行に戻す。



### JUST VISITING/刑務所見学

このマスにただ止まっただけの場合は、何も起こりません。「刑務所見学」と印刷されている場所に自分の駒を置きましょう。



### FREE PARKING/無料駐車場

このマスに止まっても何も起こりません。肩の力を抜いてリラックスしましょう。



### TRADE FEDERATION TAX/通商連合税

銀行に200 クレジットを支払います。



### 刑務所へ入れ

このマスに止まったら、自分の駒をただちに刑務所マスに移動させます。GO マスを通った際に受け取れる200 クレジットは受け取れません。これであなたの順番は終わりです。刑務所にいる間はレンタル料を受け取ることも、セリ（競売）に参加することもできません。



### 刑務所から出る3つの方法！

1. 次の順番になってすぐ銀行に100 クレジットを支払うことで、刑務所から釈放されます。サイコロを振り、その後はこれまで通りゲームを進めます。
2. 次の順番でサイコロを振り、ソロ目が出た場合には釈放されます。そのサイコロの目の合計の数だけ進みます。刑務所に入ってから自分の順番が3回まわってくる間にソロ目が出なかった場合、100 クレジットを支払って3回目のサイコロの目の合計の数だけ駒を進めます。
3. 「刑務所から釈放」のカードを使用する。



### お金を支払えなくなった場合…

- ・銀行への支払いができなくなった場合、持っているクレジットはそのまま手元に残し、自分が所有する一番価格の高い基地を銀行に没収されます。
- ・ほかのプレイヤーへの支払いができなくなった場合、持っているクレジットはそのまま手元に残し、自分が持っている最も価格の高い基地を1個、ゲーム盤から取り除き銀行へ戻します。支払い先のプレイヤーはそこに自分の基地を置きます。
- ・クレジットも基地も持っていない場合、とくに罰はありません。そのままゲームを続けてください。

**勝利！** すべての惑星マスに帝国軍か反乱軍いずれかの基地が置かれた時点でゲームは終了です。

- ・基地トークンは盤上に残したまま数えます。盤上により多くの基地を置いているチームの勝ちです！
- ・勝ったチームのうち、より多くの基地を持っているプレイヤーが最終的な勝者になります。
- ・それでも引き分けの場合、最も価格の高い基地を持っているプレイヤーの勝利になります。



わくせい  
惑星について

KASHYYYK  
キャツシーク



豊かな緑に覆われた、ウーキーたちの故郷。ウーキー族は森の中に家を建てて住んでいるが、原始的な種族ではなく、建造物には高度なテクノロジーが使われている。クローン大戦末期、この惑星でも戦いがあった。ヨーダ率いるウーキー族とクローンの軍隊が分離主義勢力のドロイド軍と戦ったのだ。この戦争は銀河皇帝がオーダー 66 を発令し、全ジェダイの抹殺を命じるまで続いた。

HOTH  
ホス



境界のホス星系にある6番目の惑星。ここに反乱同盟のエコー基地が存在していた。雪と氷に覆われた惑星で、複数の月がその周囲を回っている。ワンパのような危険な生き物も生息している。

TATOOINE  
タトゥイーナ



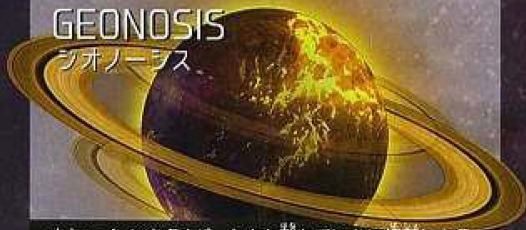
銀河のアクター・リムに位置し、双子の太陽の周りを公転する惑星。地表には適度な砂漠が広がっており、熱名高いハット族が支配している。入植者の大半は砂漠でモイスチャー・ファームを営んでいるが、モス・エスバやモス・アイズリーのような都市には様々な犯罪者やならず者が住み着いている。突然発生する砂嵐、徘徊するタスケン・レイターの一族、肉食のクレイト・ドラゴンなど、危険に満ちている。命がけのポッドレース、ギャンブル、合法的な奴隷売買などでも有名。

KAMINO  
カミーノ



アクター・リムの彼方にぼつんと存在する惑星。釜土を海と嵐に覆われている。この星が共和国衰退期に大きな政治的変革をもたらすことになるとは、ほとんど誰も予想していなかった。地表には、原住民のカミーノアンたちが暮らす高床式の都市のほか、とくに自をひくものはない。首相のラマ・スーはティボカ・シティでこの星の最も重要な輸出品であるクローンの製造を監督している。

GEONOSIS  
ジオノーシス



タトゥイーナから1パーセントも離れていない場所にある、岩だらけの過酷な惑星。銀河共和国の境界の外側にあり、筒曲をリングに囲まれている。地表はこつこつとした岩だらけの砂漠で、ここに住む最も高度な生命体はジオノーシアンである。昆虫型知覚種族である彼らは、塔のような巣に住んでいる。クローン大戦時、ジオノーシアンは分離主義勢力のために巨大工場でドロイドや兵器を製造していた。

DAGOBAH  
ダゴバ



沼地に覆われた原始的な惑星。ジェダイ・マスターのヨーダは帝国軍の追跡から逃れるためにこの星を訪れ、晩年を過ごした。悪臭を放つ汚い湿地とめがるみだらけの惑星で、テクノロジーらしきものはどこにも見当たらない。文明こそないものの、豊かなジャングルの植物やそこに暮らす多様な生物など、さまざまな生命にあふれている。

ENDOR  
エンドア



銀河の片隅にひっそりと佇む森林衛星であり、イウォーク族が暮らす緑豊かな星。この地で繰り広げられた大規模な戦闘がきっかけで歴史にその名を刻んだ。ここで反乱同盟が銀河帝国に対して決定的な勝利をおさめ、ダース・ベイダーと帝国の終焉の地となったのだ。

CORUSCANT  
コルサント



一面を都市に覆われた華やかな惑星。銀河の中心であり、さまざまな種族や文化が根づいている。そびえたつ高層ビル、宙を行き交うスピーダー、地下深くまで広がる多層都市が特徴。銀河共和国の、のちには銀河帝国の政治の中心でもあり、クローン大戦期には多くの歴史的事件が起きた。