



Property Trading Game from Parker Brothers

モノポリーキャッシュカードエディション

モノポリーキャッシュカードエディション

注意 (ちゅうい)

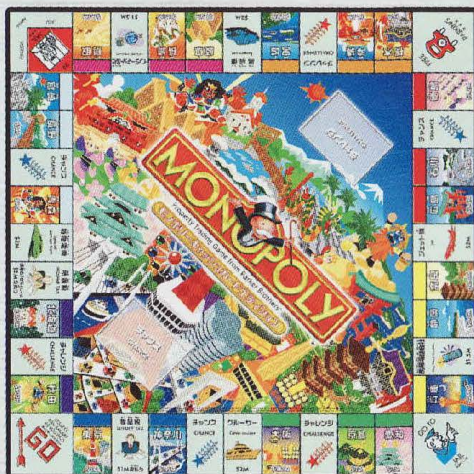
保護者の方へ 必ずお読みください。

- 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。
- 頭はデザイン上、尖っていますので危険です。使用目的以外には、絶対に遊ばないでください。
- 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。
- 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。(電池を誤使用すると発熱・破裂・液漏れの恐れがあります。下記に注意してください。)
- 充電式(ニカドなど)電池、ニッケル水素電池(オキシライド電池など)は、絶対に使用しないでください。
- 古い電池と新しい電池、いろいろな種類の電池を混ぜて使わないでください。
- +-(プラスマイナス)を正しくセットしてください。
- 遊んだ後は必ず電池をはずしてください。
- ショートさせたり充電、分解、加熱、火の中に入れてたりしないでください。
- 万一、電池からもれた液が目に入ったときはすぐに大量の水で洗い、医師に相談してください。ひふや服に着いたときは水で洗ってください。



- (お願い) ○ ご使用前に取り扱い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。
○ プラスチック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



■ ゲームボード……………1枚

(おもて)



■ 権利書……………28枚

(うら)



■ チャレンジカード……………16枚



■ チャンスカード……………16枚



Property Trading Game from Parker Brothers

モノポリーキャッシュカードエディション



■ 金属製のコマ……………6個



■ アパート(緑)……………32個



■ マンション(赤)……………12個



■ サイコロ……………2個



■ メモリーバンク……………1個

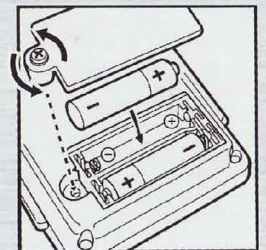


■ キャッシュカード……………6枚

◆ 電池の入れ方

本体裏側の電池ボックスのネジをプラスドライバーを使って開けます。⊕⊖の向きに注意して、単4乾電池2本をセットしプラスドライバーでフタのネジをしっかりと締めてください。

※ 単4乾電池2本使用 (アルカリ乾電池推奨・別売り)
REQUIRES 2 LR03 ("AAA" SIZE) BATTERIES (NOT INCLUDED)





\$1M	1ミリオンドル (\$100000)
\$1K	1サウザンドドル (\$1000)



\$1000K = \$1M

例: \$1Mを受け取る場合は **1** **M** を押します。

- M** \$1000000 (単位)
- ←** プレーヤーが「GO」のマスを通過したら、プレーヤーはキャッシュカードを本体の左側に差し込み、**←** ボタンを押します。\$2Mが口座に入金されます。
- K** \$1000 (単位)
- C** 新しいゲームを始めるときに、ピーッという音が鳴るまでこのボタンを押し続けます。全てのキャッシュカードの口座に入っているお金はリセットされ、\$15Mからゲームをスタートすることができます。
- .** 小数点/音量調節 キッシュカードを抜いた状態で、ボタンを押し続けることにより4段階の音量調節が可能です。
- ▲** お金をもらう(入金) 本体左側差し込み口
- ▼** お金を支払う(出金) 本体右側差し込み口

◆メモリーバンク本体の使い方

1. 本体にキャッシュカードを挿入するときは、必ずカードの矢印の方向に沿って挿入してください。
2. カードを本体に挿入しても“ピッ”という音がならない場合は、カードが正しい方向で挿入されているかどうか確認してください。
3. 間違った金額を入力してしまった場合は、「C」ボタンを押して、正しい金額を入力し直してください。
4. 1回で入力できる金額は最大で\$20Mで、最小で\$10Kです。
5. 音量の調整方法は、全てのキャッシュカードを本体からはずし、小数点のボタンを押し続けてください。(お好みの音量の表示のときにボタンをはなしてください。)

◆スタート

どれかのボタンを押すか、キャッシュカードを挿入してください。全プレーヤーの持ち金は\$15Mから始まります。キャッシュカードを本体に挿入すると、そのキャッシュカードの番号が表示され、その後そのプレーヤーの現在の持ち金が表示されます。

【入金、お金を受け取る場合】

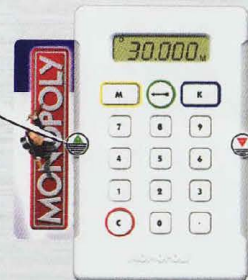
- 「GO」のマスを通過 ●通行・利用料 ●チャンスカード、チャレンジカード
- アパートやマンションを売る ●抵当 ●破産したプレーヤー



【メモリーバンクから入金、お金を受け取る方法】

- チャンスカード、チャレンジカード ●「GO」を通過
- アパートやマンションを売る ●抵当 ●抵当権付ローン

プレーヤーのキャッシュカードをメモリーバンクの左側に差し込みます。そのキャッシュカードの口座金額が表示されます。プレーヤーが受け取る金額をメモリーバンクに入力します。口座金額に入金があったのを確認したら、カードをはずします。



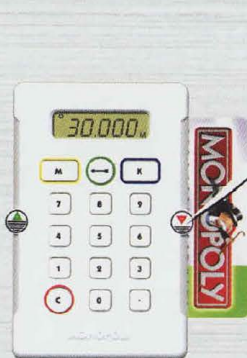
【出金、お金を支払う場合】

- 通行・利用料 ●土地代 ●税金 ●チャンスカード、チャレンジカード ●アパートやマンションの購入 ●抵当からはずれる ●刑務所から出る ●他のプレーヤーに負債を返す

【メモリーバンクに出金、お金を支払う方法】

- チャンスカード、チャレンジカード ●土地、アパートやマンションの購入 ●税金を支払う ●抵当料金を支払う ●刑務所から出る。

プレーヤーのキャッシュカードをメモリーバンクの右側に差し込み、支払い金額をメモリーバンクに入力します。口座金額から出金があったのを確認したら、カードをはずします。



【他のプレーヤーにお金を支払ったり、他のプレーヤーからお金を受け取る方法】

- 通行・利用料 ●破産 ●土地の販売 ●他のプレーヤーに負債を返す

支払う側のプレーヤーのキャッシュカードを右側に差し込み、受け取る側のプレーヤーのキャッシュカードを左側に差し込みます。それぞれのプレーヤーの口座金額が表示されます。支払う金額を入力します。支払った側のプレーヤーの口座金額が減り、受け取る側のプレーヤーの口座金額が増えます。両プレーヤーのキャッシュカードをはずします。

◆終了

本体を約1分間放置した場合、自動的に電源がOFFになります。どのボタンでもいいので、ボタンを押すと再起動します。全ての口座の金額が本体にセーブされています。つまり、ゲームを途中で中断し、前回の持ち金そのままですばらくたってからゲームを再開することができます。

〈受け取るプレーヤー〉 〈支払うプレーヤー〉





◆目的

このゲームの目的は、モノポリー（独占）という言葉の意味から、財産を独占して他のプレイヤーを破産に追い込むことです。その手段として、土地・建物・会社の売買や通行・利用料をうまく活用して、運と知力で戦います。

遊び方は、各プレイヤーが1個ずつコマを持ち、サイコロを順番に振り、「すごろく」のような動き方をしますが、コマが止まったマス（場所）でいろいろな不動産取引引きが行われます。

権利書がプレイヤー間で行きかい、だれもが金持ちをめざし戦略を練るところに、このゲームのおもしろさがあります。

◆準備

まずゲームボードを広げ、チャンス(CHANCE)カード、チャレンジ(CHALLENGE)カードをよくきって、裏向きにしてボードの決められた位置に置きます。プレイヤーは自分のコマを1個選び、キャッシュカードを1枚選びます。アパート・マンション・権利書などは、まとめて置いておきます。



◆基本的なコマの進め方

各プレイヤーは、まず金属製のコマ1個を選び、ゲームボードの「GO」のマスに置きます。それから2個のサイコロを順にふり、最も大きな目を出したプレイヤーから左回りにゲームを始めます。最初のプレイヤーは2個のサイコロを振って、出た目の合計の数だけ矢印の方向に自分のコマを進め、止まったマスの指示に従います。

また、サイコロを振ってゾロ目（2個とも同じ目）が出た場合は、2個の目の合計数だけコマを進めその指示に従い、更にもう一度サイコロを振る権利があります。但し、ゾロ目が続けて3回出たときは、すぐに「刑務所」に入らなければなりません。

※同じマスに何人ものコマが止まってもかまいません。

■GO（ゴー）

ゲームボードを一周し、コマが「GO」のマスに止まったり、通りすぎた時は、\$2Mの給料を受け取ることができます。\$2Mはゲームボードを一周する度に受け取れます。カードで指示された場合も受け取ることができます。

■土地

購入

土地は22ヶ所あります。ここにコマが止まり、まだ所有者がない場合はボードに印刷されている価格でその土地を購入できます。購入したプレイヤーは、所有権を示す権利書を受けとり表を向けて自分の前に置きます。

競売

プレイヤーがその土地を買いたくないと宣言した場合は、競売にかけられ、もっとも高い金額を提示したプレイヤーに販売されます。ボードに印刷されている価格で購入を拒否したプレイヤーも競売に参加できます。入札価格（売りに出される時の最初の価格）は、いくらからスタートしてもかまいませんが、通常は印刷されている額の半分からはじめます。



土地

GO

通行料の支払い

他のプレイヤーの所有している土地に止まったら、所有者に権利書に記された通行料を支払います。土地が抵当に入っている場合は、通行料を徴収することはできません。同色の土地を同じプレイヤーが独占して所有している場合は、止まった土地の2倍の通行料を支払わなければなりません。もし所有者が通行料の請求を忘れても、次のプレイヤーがサイコロを振る前までに請求すれば、通行料は受け取れます。振ってしまうと通行料は請求できません。

会社と乗物

会社はインターネット会社と携帯電話会社の2ヶ所があり、乗物は4ヶ所あります。このマスに止まった時も、土地の場合と全く同じですが、権利書の内容が多少異なりますのでよく読んでプレイしてください。(会社を1つ所有している場合はサイコロの目に\$40Kを掛けた額、両方とも所有している場合はサイコロの目に\$100Kを掛けた額を支払います。)



\$2500K = \$2.5M

チャンス (CHANCE) とチャレンジ (CHALLENGE)

チャンスのマスに止まったプレイヤーは、チャンスカードの山の一番上を、チャレンジのマスに止まったプレイヤーは、チャレンジカードの山の一番上のカードをめくり、その指示に従います。そのあとそのカードは裏にして元の山の一番下に戻しておきます。



アパートを4軒持っていた場合
\$250K×4=\$1000Kになるので

\$1000K = \$1M

それぞれのカードの中に「刑務所から釈放」というカードがありますが、このカードは使う時まで持っておくことが出来ます。(使い方は「刑務所」の項目にあります。) 使ったら元の山の一番下に戻します。もしこのカードを引いても、いらなと思ったら、いつでも他のプレイヤーに好きな価格で売ることができます。

所得税 (INCOME TAX) と物品税 (LUXURY TAX)

このマスに止まった時は、メモリーバンクに\$2M支払うか、全資産価格の10%をメモリーバンクに支払うかを選択します。全資産価格とは手持ちの金額と、抵当権の付いた資産及び抵当に入っていない資産の表示価格、および私有しているすべての建物の価格を指します。全資産価格の合計を出す前にどちらか1つを選ばなければなりませんので、常に資産を把握しておかないと思わぬ損をしてしまうこともあります。

\$ 1 M の10% は \$100K (例) \$10.950Mの10%は\$1.095M
\$100Kの10%は \$ 10K (※0.000M以下は切り捨ててください)



駐車場 (FREE PARKING)

このマスは、ただ止まるだけでなにもありません。
※止まっている時も通行・利用料の徴収や所有物の売買は、通常どおり行えます。



刑務所 (JAIL)

本来のコースを通過してここに止まった場合は、「見学中」ということで何の罰もありませんし、次に順番が回ってきたら普通にサイコロを振ってゲームができます。しかし、次のような場合プレイヤーは「刑務所」に入らなければなりません。



- ① 「刑務所へ入れ (GO TO JAIL)」のマスに止まった時。
- ② 「刑務所へ行く」のカードを引いた時。
- ③ 連続して3度ソコ目を出した時。

① 刑務所へ送られる時は、どの位置からでも直接刑務所へ入り、\$2Mの給料は受け取ることはできません。

「刑務所」から出るには…

1. 順番が回ってきたらサイコロを振る前に\$500Kを支払えば、無条件に出られます。
 2. 順番が3回まわってくる間にゾロ目を出した時。もし、ゾロ目を出すことに成功した時は、ただちにそのサイコロの目の数だけ進みます。(ただし、通常のゾロ目を出した時の、もう一度振る権利はありません。) 3回とも、ゾロ目が出なかった時は、\$500K支払って出なければなりません。
 3. 「刑務所から釈放」のカードを持っていれば、次の順番になった時このカードを提出して、出ることができます。カードは裏がえしてカードの山の一番下に戻しておきます。
 4. 他のプレイヤーから「刑務所から釈放」のカードを買うこともできます。
- ※刑務所に入っている時も通行・利用料の徴収や所有物の売買は、いつでも行えます。



土地を購入したら、次はアパート・マンションを建てて資産を増やし、金持ちへの道を歩みましょう。

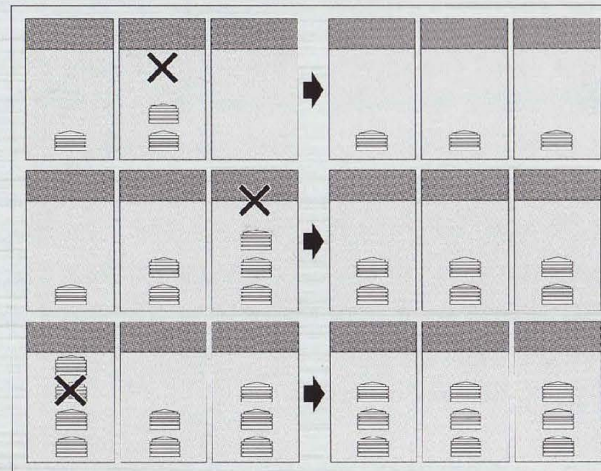
◆アパートの建て方

同色の土地を全て所有したら、メモリーバンクに建設費を支払ってアパートを建てることができます。



アパートがたくさん建てば、通行料が得られるので、まずアパートを建てることに専念しましょう。ただし、アパートを建てるにはルールがあります。

権利書 東京	
●土地価格	\$4M
●土地通行料	
●土地のみ	\$500K
(同色グループを所有している32土地通行料は2倍)	
●アパート1軒建てていると	\$2M
●アパート2軒建てていると	\$5M
●アパート3軒建てていると	\$14M
●アパート4軒建てていると	\$17M
●マンションが建てていると	\$20M
●建設費	
●アパート1軒の建設費	\$2M
●マンションの建設費	
●建てているアパート4軒と\$2M	
©2008 Hasbro.	



1つの土地に4個までアパートを建てることができますが、同色の土地に平均して建てていかなくてもなりません。まず1個だけ建てる時はどの土地に建ててもかまいませんが、2個目からは、アパートの建てていない所に建てなければなりません。

- ※この原則は、アパートを売る時や抵当に入れていく場合にも適用されます。
- ※1個ずつ建てていくこともできますが、上記のルールに従いっぺんに3個でも4個でも建てることもできます。

◆マンションの建て方



プレイヤーが同色の土地すべてに4個ずつアパートを建てている場合、メモリーバンクに建設費を支払ってマンションを建てることができます。その際4個のアパートは場に戻ります。1個の土地には1個のマンションしか建てられません。

※マンションにするとさらに収入が増します。

権利書 東京	
●土地価格	\$4M
●土地通行料	
●土地のみ	\$500K
(同色グループを所有している土地通行料は2倍)	
●アパート1軒建てていると	\$2M
●アパート2軒建てていると	\$6M
●アパート3軒建てていると	\$14M
●アパート4軒建てていると	\$17M
●マンションが建てていると	\$20M
●建設費	
●アパート1軒の建設費	\$2M
●マンションの建設費	
●建てているアパート4軒と\$2M	
©2008 Hasbro.	

◆アパート・マンションの不足

アパートの数は32個・マンションは12個しかないので場にアパートやマンションが全くない時、アパートやマンションを建てようと思っているプレイヤーは、他のプレイヤーが場に戻すまで待たなければなりません。

もし2人以上のプレイヤーが場に有る数以上の建物を欲しがった場合は、競売となり、より高い建設費を提示したプレイヤーが、建物を建てることができます。



◆土地の売却

アパート・マンション以外の資産(土地・乗物・会社)は、自由にプレイヤー同士で競売したり、交換することができます。ただし、アパート・マンションは購入時の半額で、いつでもメモリーバンクに売却することができます。アパート・マンションが建っているマスを売却する時はアパート・マンションをメモリーバンクに売却してからにします。アパートを売却する時は、購入した時と同様に平均的に売却していきます(アパートの建て方のルール参照)。マンションの売却はアパートの建っていない状態にまで売却をする場合を除き、そのプレイヤーが手持ちの金額で支払えない負債を負った時のみ可能とします。(マンション1個はアパート5個分の金額に相当します。)※アパートやマンションをメモリーバンクに売却する時は、建設費の半分の価格になります。

◆抵当

抵当とは、土地・乗物・会社などをもとにして、メモリーバンクからお金を借りることです。建物のない土地は、いつでも抵当に入れてお金を借りることができます。抵当価格は、それぞれの権利書の裏に印刷されています。土地が抵当に入ったら、権利書は裏がえしにして、自分の前に置きます。

権利書 東京 抵当価格 \$2M <small>(\$2Mで抵当に入っている)</small> 利息価格... \$200K <small>(抵当価格の10%)</small> 抵当に入っている場合は この面を表にする	権利書 特急列車 抵当価格 \$1M <small>(\$1Mで抵当に入っている)</small> 利息価格... \$100K <small>(抵当価格の10%)</small> 抵当に入っている場合は この面を表にする	権利書 インターネット会社 抵当価格 \$750K <small>(\$750Kで抵当に入っている)</small> 利息価格... \$75K <small>(抵当価格の10%)</small> 抵当に入っている場合は この面を表にする
--	--	--

アパートやマンションの建っている土地を抵当に入れるには、その前に同色の土地に建っている全ての建物をメモリーバンクに売却します。土地が抵当に入るとその土地の通行料は受け取れませんが、同色で抵当に入っていない土地は通行料を徴収できます。

抵当を解除するためには、プレイヤーはメモリーバンクに抵当価格と10%の利息を加えて支払います。同色の土地が全て解除できたら、権利書を表にし、改めてアパートをメモリーバンクから表示価格で買うことができます。



抵当に入っている土地でも双方の合意のもとで売り渡すことはできます。(価格は相談の上、決定します。)新しい所有者は、売り渡された時点でメモリーバンクに利息10%を支払わなければなりません。※売り渡された時に一緒に抵当を解除する場合は、抵当価格+利息10%をメモリーバンクに支払います。※後で解除する場合は、売り渡された時に10%の利息を支払い、解除時に抵当価格+利息10%をメモリーバンクに支払うので2度利息を支払うことになります。

・抵当はこんな時に利用しよう・

- ◆残金不足でどうしても購入したい土地があるのに買えない。または、他の支払い等ができないという時に利用しよう。
- ◆作戦上、他のプレイヤーに資産の総額を知られないようにしたり、金額が不足しているように見せかける手にも使える。

◆破産

- 所有の土地やアパートなどを売却したり、抵当に入れて手持ちの金額を作っても他のプレイヤーやメモリーバンクへの支払いができなくなった時は、破産となります。
- 他のプレイヤーへの通行・利用料などが払えなくなった時は、全てのアパートやマンションは購入時の半額でメモリーバンクに返却し手持ちの金額にします。それら手持ちの金額+権利書(抵当に入れずにそのまま)を通行・利用料のかわりに渡します。請求しているプレイヤーは全額払ってもらえませんが、あきらめてください。※抵当に入っている土地を渡された時に、新しい所有者はすぐに抵当を解除してしまう場合、抵当価格+利息10%をメモリーバンクに支払います。後で解除する場合は、売り渡された時に10%の利息を支払い、解除時に抵当価格+利息10%をメモリーバンクに支払うので2度利息を支払うことになります。
- 税金などをメモリーバンクへ支払うときに、資産を処分しても払えそうにない時も破産となり、すべての資産をメモリーバンクへ引き渡します。この場合は、ただちに土地・会社(建物は除く)を競売にかけます。

◆勝負の決め方

破産したプレイヤーはゲームからぬけます。最後まで残ったプレイヤーの勝ちとなります。

◆その他

- ・プレイヤー同士でお金の貸し借りをすることはできません。
- ・プレイヤー同士の交渉時やアパート・マンションの売買時は、他のプレイヤーはゲームを一時ストップし、交渉が成立したのを確認してゲームを再開します。

たんしゅく
短縮ゲームのルール

- 最初に権利書をよく切り、各プレイヤーに2枚ずつ配ってしまいます。プレイヤーはもらった権利書の代金をメモリーバンクに支払います。
- アパートを3軒建てたら、マンションを建てることができます。
- ゲームの終了は1人目(2人でゲームをする時はどちらか1人)の破産者が出た時です。破産者はすべての資産を支払わなければならない相手に渡します。残ったプレイヤーは手持ちの資産を計算し、順位を決定します。

じかん
時間ゲームのルール

あらかじめゲーム終了時間を合意の上で決めておき、その時点でもっとも金持ちのプレイヤーを勝ちとします。通常90分を1ゲームとして行います。

- 資産の計算方法は、手持ちの金額と権利書(土地価格はそのまま計算)を合計します。アパート、マンションも購入価格で計算します。抵当になっている土地は、半額で計算します。



おおがねもち うん
**大金持ちになるには運もいるけど
マネーテクニックも必要なんだ。
ヒントをおしえておこう!**

こうにゅう
■購入のテクニック

●まず、土地を手に入れることから…

運良く止まったところの土地が空いていたら、まずはできるだけ買うようにしましょう。資産が増えるので他のプレイヤーと交渉ができたり、いろいろな作戦を立てることができるからだ。買い方もなるべく同色の土地をそろえるようにしていくと有利に展開するよ。

●かけひきに用いる「抵当物件購入で一発逆転」…

モノポリーキャッシュカードエディションではお札を使わないので、一人一人の正確な金額を常につかんでいるとは限らない。「抵当買い(土地を抵当に入れ、別のものを買うこと)」で購入し、手持ちの金額が少ないように見せかけて一気にしかける手もある。



こうしやう
■交渉のテクニック

モノポリーのおもしろさは、サイコロの目だけで勝負が決まる「運」だけのゲームではなく、他のプレイヤーの持っている土地と交換して有利に展開を計る「技」のゲームだということにある。

●資産活用して積極的な交渉

「同色の土地を独占していると、通常の2倍の通行・利用料が受け取れる」というルールから、同色の土地が3ヶ所あるところで、自分が2ヶ所所有し、他のプレイヤーが1ヶ所所有していたら、その土地を売ってもらおう。しかし、相手もミスミス自分が損をするような取り引きには、簡単には応じてはくれない。そんな時は相手の欲しがっている自分の土地との交換や、どうしても手に入れたければ相手の土地1ヶ所に対して、自分の土地2ヶ所あるいはプラス金額を上乗せして譲ってもらうなどの、交渉を行ってもかまいません。

●競売のテクニック

モノポリーの目的は「他のプレイヤーを破産に追い込み、自分が最も金持ちになること」だ。これを絶対忘れてはいけない。

あるプレイヤーのコマが誰も所有していない土地に止まり、その土地を「買わない」と宣言すると、ただちに競売にかけられることになる。自分が欲しい土地でなければ競売に参加しなくてもよい。でも、競売に参加する者が少ないと、比較的安い価格で誰かに手にいれられてしまう。欲しい土地でなくても、さも欲しそうな素振りで見せかけて競売に参加して、どんどん価格をつりあげ、タイミングを見計らってサッと引き下がる。他のプレイヤーに正規の価格よりずいぶん高い値で買わせることになり、展開は自分に有利に運ぶことになる。



Property Trading Game from Parker Brothers

モノポリーキャッシュカードエディション



●アパートの建て方のテクニック

・入る確率を見逃すな

通行料は必ずしも同じではないことに気付く。だから通行料の高い土地へアパートを建てることは有利に違いない。でも他のプレイヤーが入らなければ通行料は徴収できない。とすると、入る確率の高い土地を知っておくことは有利だ。

- <ヒント> (1) チャンスカードの中に「東京へ進む」「広島へ進む…」「鳥取へ進む…」の3枚がある。ということは、そこへ入る確率が高いということだ。
- (2) その日のサイコロの目の出かたに注意を払おう。多少通行料の低い土地でも、他のプレイヤーがよく入るところなら、それだけ通行料を徴収できるということだ。
- (3) 「GO」からスタートして、土地の価格はだんだん高くなっているのに気がついたかな？

もっとモノポリーを楽しみたいあなたに

大会（日本一、世界一決定戦もあります!）、サークル情報、遊び方などモノポリーのことはこちら

■日本モノポリー協会 <http://www.1101.com/monopoly/>

発売元：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、改良を行なっており、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 お客様相談室 おかけ間違いのないようご注意ください

〒124-8511 東京都葛飾区立石7-9-10

TEL 03-5650-1031

〒532-0003 大阪府大阪市淀川区宮原4-3-7

TEL 06-6395-1031

*電話受付時間 月～金曜日(祝日・祭日を除く) 10～17時

●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>



© 2008 Hasbro. All rights reserved.

Distributed in the United Kingdom by Hasbro UK Ltd., Caswell Way, Newport NP19 4YH.

Distributed in Australia by Hasbro Australia Ltd., 570 Blaxland Road, Eastwood, NSW 2122, Australia. Tel: (02) 9874-0999.

Distributed in New Zealand by Hasbro Australia Ltd., PO Box 100-940, North Shore Mail Centre, Auckland, New Zealand.