



MONOPOLY

The world-famous and addictive classic board game is now being played in a new format by the most popular board game company in the world. The new MONOPOLY board game is a fast-paced, exciting and fun game for all ages. It's the only board game that's been around for over 100 years. It's the only board game that's still going strong.

もっとモノポリーを楽しみたいあなたに

大賞(賞品) 賞券1枚当選100000名

モノポリー賞券を1枚購入すると自動的に当選

モノポリー賞券を1枚購入すると自動的に当選

モノポリー賞券を1枚購入すると自動的に当選

モノポリー賞券1枚当選HP <http://www.takara-tomy.com/monopoly/>

モノポリー賞券1枚当選100000名

モノポリー賞券1枚当選100000名 (1枚当選100000名)

モノポリー賞券HP <http://www.monopoly-japan.com/>

モノポリー賞券HP

<http://www.takara-tomy.co.jp/products/monopoly/>

TEL:03-5650-1031
TEL:06-6395-1031

TEL:03-5650-1031

TEL:03-5650-1031

TEL:06-6395-1031

TEL:03-5650-1031

TEL:03-5650-1031

TEL:03-5650-1031

TEL:03-5650-1031

TEL:03-5650-1031

TEL:03-5650-1031

TEL:03-5650-1031

年齢制限6歳以上
2人~4人用



TAKARA TOMY

MONOPOLY

★ The Fast-Dealing Property Trading Game ★

横浜版

YOKOHAMA EDITION



遊び方説明書

この遊ば、タカラトミー「横浜モノポリー」をお楽しみいただくために、遊び方説明書をご用意しております。ご使用前のみに、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片付けておいてください。



※イラストは実際の商品とは多少異なる場合がございます。



▲ 注意 (ちゅうい)

お客様のため、必ずお読みください。

- 本製品は玩具です。目の色に注意し、入らぬ場所に近づかないでください。
- 電池の取り扱いには注意してください。
- 電池の交換は必ず行ってください。電池の取付方法は説明書をご覧ください。
- アダプターは必ずお取付した上で、蓋を閉めたがらないでください。説明書をご覧ください。
- 本製品の電源は必ず切ってください。これはお子さま用の玩具ですので、お子さまの目に当たらないようご注意ください。

©2009 Hasbro, Inc. All rights reserved. Hasbro and the Hasbro logo are trademarks of Hasbro, Inc. in the U.S. and other countries.

モノポリーとは

- 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。100年以上で発売され、世界中で1ボードゲームといわれています。
- 純粋なモノポリーは、このモノポリーの面白さをそのままに、経済の文化・歴史・企業・経済をみんなに教へ込んだ特製版です。

ゲームの目的

- 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、誰と対戦によって土地を独占し、たゞ一人の勝者になることです。
- プレイヤーがそれぞれのようにサイコロを振ってコマを進めますが、一方で、権利金や税金をめぐって交渉することにモノポリーの特徴があります。

セット内容

■ ゲーム盤…1枚



■ サイコロ…2個



■ 進め方説明書(本編)…1冊

■ コマ(チップ)…6個



■ 私立学校 赤マイクからの借入カード
…16枚



■ 古い靴の家の手の借入カード
…16枚



■ 権利金…28枚



■ 生半間屋
(以下、右側と呼びます)…8
…32枚

■ 進め方説明書(生半間屋)
(以下、右側と呼びます)…8
…12枚



■ 紙幣…緑色「100円」は紙幣の方向から取りました
100円、150円、180円、200円、500円、1000円、5000円…1枚づつ



準備

○ゲーム盤を並べます。私立探偵 黒いマイクからの情報カード、探偵館の女の子の事件カードをよく読んで真向かに向けてゲーム盤上の決められた位置に置きます。プレイヤーはコマを一つ置きます。

○プレイヤーの平均の歩行数を決めます。プレイヤーは歩行から1,500ジャン(500ジャン×2回、1000ジャンの板、500ジャン×2回、200ジャン×1回、10、5、10ジャン(各5回))を置きます。



ここに注目! 「必ず守るべき遊び方・通常のルールと拡張ゲーム」

○最初はこの遊び方の説明書を読みながら、通常のルールで実際にゲームを遊んでみましょう。ゲームを遊んでながらわからない点があれば説明書を読みながら遊ぶことができます。1、2回遊べばゲームの遊び方がある程度わかってくるでしょう。

○その後は、遊びたい時間に応じて、通常のルールとは違う方法で遊んでみるのもいいでしょう。同じ時間で遊びたい場合はP11の拡張ゲームの遊び方をぜひ読んでください。

基本的なコマの進め方

○プレイヤーは自分のコマを60のマスのマスに置きます。順番を決め、最初のプレイヤーから順に2枚のサイコロを振って、出た目の数だけ自分のコマを時計回り(60のマスのある矢印の向き)に進めます。止まったマスで拡張・偵探を買ったり、良い情報をもらったり、カードを引いたりします。(詳しくはP4からの「各マスの説明」を読んでください)ゴールはありませんので、何回でもゲームが終わるまで、ゲーム盤をぐるぐる回ります。*同じマスに多くのプレイヤーのコマが止まっても構いません。

○サイコロを振って2回(2つとも同じ目)が出た場合、自分のコマを進めた上で、続けてもう一度サイコロを振り、自分のコマを再度進めます。その2回目は2回目にサイコロを振り、自分のコマを進めます。ただしその3回目以降の場合は、自分のコマを進めず、すぐに探偵館に入るわけがありません。(探偵館については、P6を読んでください)

各マスの説明

60マス

プレイヤーはここからスタートします。ゲーム盤を1周し、60のマスのマスに止まるが、60のマスを通過すると、歩行から200ジャンを受け取ります。



企業・商店、公共交通機関、公共施設をたくさん訪ねることが探偵への近道!

企業・商店

○企業・商店(マスの上におしんくやレップなどの色がついています)は22か所あります。誰も止っていない企業・商店に止まった場合、そのマスに置かれている拡張や探偵が買えます。買った拡張は歩行からその拡張の歩行数がもたらすので、他のプレイヤーにその拡張の持ち手となるように、有利拡張を自分の前に置きましょう。

○一般的に企業・商店はたくさん訪ねた方がいいのですが、拡張が少ない場合などは買わなくても構いません。買わない場合、全てのプレイヤー(一度は買わないといったプレイヤーも含めて)がせり(競り)に参加して、最も高い価格をつけたプレイヤーがその企業・商店を買います。その際の拡張はいくらでも構いません。

○もし他のプレイヤーが待つ企業・商店に止まった場合、待っているプレイヤーにその企業・商店の買い価格を言います。買い価格は必ず支払ってください。ただし、その企業・商店が拡張(P9)を持っていないに入っている場合、買い価格は0円となります。

○同じ目の企業・商店を二人のプレイヤーが全て持っている(買占める)場合、そこに拡張や拡張を置くことができます。(詳しくはP9を読んでください)

企業・商店の買い価格(探偵館の買い方)

他のプレイヤーが待つ企業・商店に止まった場合、拡張や拡張を持っていない場合、買い価格と自分の拡張を言います。同じ目の企業・商店を二人のプレイヤーが全て持っている、拡張や拡張を持っていない場合、その買い価格は0円となります。なお拡張や拡張を持っている場合の買い価格はP9を読んでください。



公共交通機関と公共交通

公共交通機関は4ヶ所、公共施設（バス停、駅）は2ヶ所あります。このマスに止まった場合も、通常、駅等に止まった場合と基本的に同じですが、高い報酬が少し高いしますので、結果を良く見てください。



（公共交通機関）マス

（公共交通（バス、駅））マス

取引相手のチャンスか？ 隣接相手のヒントか？

取引相手 青マイクからの提示カードと山札の山のカードの提示カード

○取引相手 青マイクからの提示カードと山札の山のカードの提示カードのマスに止まった場合、ゲーム盤上にあるそれぞれのカードの山の一番上のカードをめくり、その報酬に換います。その山と引いたカードは裏にしてすぐに元の山の一番下に戻します。○なおお相手からの提示カードというカードだけは、すぐに元の山に戻さず、使う時まで待つ必要があります。（使い方はその提示用を見ていただく）このカードは自分で使わずに、他のプレイヤーに好きな報酬で売ることもできます。



この提示カードは、取引相手の提示カードの山札の山の一番上のカードをめくり、その報酬に換います。その山と引いたカードは裏にしてすぐに元の山の一番下に戻します。



この提示カードは、取引相手の山札の山の一番上のカードをめくり、その報酬に換います。その山と引いたカードは裏にしてすぐに元の山の一番下に戻します。

報酬額と買値

通常報酬のマスに止まった場合、2000ギャンも銀行に支払います。また報酬のマスに止まった場合、1000ギャンも銀行に支払います。



通常報酬のマス 報酬のマス

銀行の提示

このマスに止まった場合も銀行に支払います。もし止まっている時も同じ銀行の提示カードや、交換カードなどは通常どおり行えます。



（銀行の提示）マス

サイコロ

○サイコロを回ってこのマスに止まった場合は、報酬額等と同じ様に何も起こりません。（コマは「報酬額提示」の位置に置きます）○しかし、次の①～③の場合、プレイヤーは報酬額に入ります。（コマはすぐに報酬額の位置に置きます）

- ① 通常報酬へ入ったマスに止まった時。
- ② 通常報酬へ行くのカードを引いた時。
- ③ 通常して3枚のカードを引いた時。

お相手側に入るときにはGGマスは通過しないので、GGマスでもらえる2000ギャンは銀行に支払いません。



（報酬額）マス



前陣に入っている場合は・・・

- ① 自分の陣営で500コインをすぐに銀行に支払うことで、前陣から出る事ができます。コマを前陣所定の位置に移動させ、通常通りのサイコロを振ってゲームを進めます。
- ② 自分の陣営で500コインを支払わない場合は、サイコロを振ります。サイコロがでない場合は、そのまま前陣所に居ます。サイコロがでた場合は、すぐにそのサイコロの目の合計だけコマを進めます(サイコロでも前陣サイコロは振るません)。
- ③ 自分の陣営が回復が終わる前にサイコロがでない場合は、500コインを銀行に支払って、さらに自分のサイコロの合計だけコマを進めます。
※1と3の場合に、銀行に500コインを支払う代わりに、「前陣所から回復」のカードを使用することもできます。使用したカードは、裏にしてカードの山の一番下に戻します。この「前陣所から回復」のカードは他のプレイヤーから買うこともできます。
※前陣に入っている場合、良い材料の受け取りや交渉・取引などは通常通り行うことができます。

前陣・直陣を建てて良い材料をたくさん受け取ることが勝利への近道
そのためには交渉が重要な鍵を握ります！

交渉の進め方

- 同じ色の企業・施設を揃えて前陣・直陣を建てるとともに、他のプレイヤーの企業・土地を建ててもらった交渉をします。これ以外でも自由な交渉が行え、交渉はモノ・カネの大きさを特長といえます。
- 企業、企業・施設、公共交通機関、公共施設、前陣所から回復カードを使って、交渉は他のプレイヤーへ入らなくても行えます。好きな価格で売ったのと同じくらい、交渉したの、様々な方法で交渉を進めましょう。
- ※前陣のPPを売ってくだいりに入った企業・施設、公共交通機関、公共施設を用いて交渉できます。
- ※前陣や直陣は交渉に使えません。もし前陣や直陣の建っている企業・施設を使って交渉を行う場合は、企業・施設を他のプレイヤーに譲る前に前陣や直陣を銀行に売って、前陣や直陣のない状態にする必要があります。(前陣や直陣の売却はPPを売ってください)

同層の建て方

同じ色の企業・施設を揃えたら、相手陣に建てられている1層の建設費×同層の建設段階を銀行に支払って、いつでも直陣を建てることができます。材料がたくさん揃っているれば、それだけたくさん良い材料をもつえます。(同じ色の土地を揃えていても前陣や直陣の良い材料は2層になります)



企業・施設の種類別建設費	
企業	1層目 1000円、2層目 1500円、3層目 2000円、4層目 2500円
施設	1層目 1000円、2層目 1500円、3層目 2000円、4層目 2500円
公共交通機関	1層目 1000円、2層目 1500円、3層目 2000円、4層目 2500円
公共施設	1層目 1000円、2層目 1500円、3層目 2000円、4層目 2500円

建て方のルール

1つの企業・施設に最大3層まで前陣を建てることができますが、同じ色の企業・施設で2層以上の層がないように、できるだけ均等に建ててください。1つの企業・施設に集中して建ててはなりません。(以下の例を見てください)

0	0	X		⇒	0	0	0	
0	0	0	0	X	⇒	0	0	0
0	0	X	0	0	0	0	0	0

直陣の建て方

同じ色の企業・施設を全てに4層まで前陣が建てられている場合は、相手陣に建てられている1層の建設費×直陣の建設段階を銀行に支払って、いつでも直陣を建てることができます。その際、4層の前陣を銀行に戻します。1つの企業・施設に1つの直陣しか建てられません。
※直陣の場合、前陣4層の場合より良い材料がたくさんもらえます。



企業・施設の種類別建設費	
企業	1層目 1000円、2層目 1500円、3層目 2000円、4層目 2500円
施設	1層目 1000円、2層目 1500円、3層目 2000円、4層目 2500円
公共交通機関	1層目 1000円、2層目 1500円、3層目 2000円、4層目 2500円
公共施設	1層目 1000円、2層目 1500円、3層目 2000円、4層目 2500円

問題・直線の不足

○問題は32問、直線は12問しかないので、旅行に問題や直線がない場合、問題や直線を通じてることができます。

○また、もし1人以上のプレイヤーが旅行に特定の以上の問題や直線を出した場合は、セリ(販売)になり、その購入価格を払ったプレイヤーが問題や直線を通じてます。

手持ちの現金を減らさ、たくさんのお金いばつらい
しかし直線を通じてできる喜びがらびましょう

問題・直線の売却

問題や直線は特定の金額でいつでも旅行に売ることができます。その際、問題や直線は特定の額と同じように平均値に売れます。しかし、問題や直線を出してしまえば、他のプレイヤーからもらえる良い材料が少なくなることに注意してください。

振替

○振替とは、企業・施設、公共交通機関、公共会社を利用して、旅行から現金を得ることです。いつでも振替ることができます。旅行からの振替額(返済額)は権利書の振替に書かれています。返済が入ったら、他のプレイヤーにわかるように、その権利書を裏にして自分の額に書きます。

○問題や直線の出ている企業・施設を返済に入れて旅行から現金を得る場合は、その企業・施設だけでなく、同じ色の企業・施設全ての問題や直線を旅行に売却します。

1111 問題の返済額(返済額)	
問題	1000円
直線	500円
その他	100円
合計	1600円

問題

2222 直線の返済額(返済額)	
直線	300円
その他	100円
合計	400円

直線(返済)

○現金に入っている企業・施設、公共交通機関、公共会社は良い材料を受け取れません。ただし、同じ色の企業・施設を返済したり、公共交通機関を返済していたり、公共会社を返済している場合、一部が返済に入っても、現金に入っていないところの良い材料は通常どおりです。(例:公共会社を返済している場合、ガスが現金に入っているとしてもガス直線の良い材料はサイコロの目の色の合計の10倍です)

○旅行からの現金を返済するには、プレイヤーは旅行に問題直線に利息10%を加えて返済します。例えば、同じ色の企業・施設や3つ売以上の公共交通機関、公共会社などが現金に入っている場合、その一部だけ現金を返済してもかまいません。現金返済後は権利書を裏にして、自分の額に書きます。

問題はチャンスにも利用しましょう

手持ちの現金が足りない時でも、購入したい企業・施設があったり、問題や直線を出したい場合、問題を利用して旅行から現金を得たり、支払いにあてることもできます。



ゲームも最終局面に、速攻せずに全ての現金を
モノポリー(株)としたあなたはあなたのモノポリーチャンピオン

返済

○企業・施設などを他のプレイヤーに売ったり、問題や直線を旅行に売却したり、返済に入れて返済することでも、他のプレイヤーや旅行への支払いがでなくなった場合、返済となります。

○返済の場合、全ての問題や直線は特定の金額で旅行に売って返済にします。そして全ての問題と何箇所から返済カードはそのまま(返済に入っている場合も同じ)支払いのプレイヤーや旅行に渡します。

○旅行への支払いで返済になった場合、旅行は受け取った権利書から返済カードを裏にしてカードの山の一番下に渡します。さらに受け取った企業・施設、公共交通機関、公共会社をセリ(販売)にかけて、他のプレイヤーに販売します。

勝負の決め方

- 勝利したプレイヤーは、ゲーム盤からコマを取り除いて、ゲームを合えます。
- ただ一人を除くまでのプレイヤーが継続するまでゲームを続けます。勝利せずに全ての両面をモノポリー（独占）したプレイヤーが勝ちです。

その他

- プレイヤー同士の間合の話し合いはできません。
- 交渉や同盟・譲渡の売買がなれば、他のプレイヤーはゲームを一時的にストップし、交渉や同盟が終わってからゲームを再開します。

拡張ゲームの遊び方

勝利数を競うゲーム

最初に勝利数をよくから、全プレイヤーが進行から2～4枚ずつ、勝利で受け取ります。つまり全プレイヤーが最初から2～4枚の両面をもつこととなり、通常のゲームより大幅な両面差額となります。拡張・譲渡を持ってないプレイヤーはなくなります。

勝利ゲーム

最初にゲーム終了時刻を決めておき、終了時に最も両面なプレイヤーを勝ちとします。手駒に取らねば、60～70分程度で終了するのがおもしろいでしょう。両面の合計数で勝利を判断するのがおもしろいでしょう。譲渡に際しては、公共交通機関、公共会社はゲーム盤に記されている状態で、両面に入っているものはその半額で、両面と譲渡は譲渡倍倍で、それぞれ計算し、その合計を競います。

実際に遊んでみてわからないことがある場合は…

この遊び方の判例はモノポリーの通常のルールに沿っていますが、実際に遊んでみると、この遊び方の判例に沿っていないことにお気づきかもしれません。その際は以下の日本語モノポリー判例のルールなどを参考してください。判例の強いプレイヤーからベテランプレイヤーまで、誰でもスムーズに遊べるように、この遊び方の判例に、判例ルールを記述しています。判例合わせの判例ものについてはこちら&A形式で説明しています。

<http://www.1101.com/monopolyrule.html>

<http://monopoly-championship.jp/rule.html>

拡張モノポリーに登場する企業・施設紹介

第一の拡張判例

1101.comの拡張モノポリー判例

勝利数を競うゲーム
勝利数を競うゲームは、通常のモノポリーゲームとは異なる拡張判例です。まず勝利数をよくから、勝利で受け取り、つまり全プレイヤーが最初から2～4枚の両面をもつこととなり、通常のゲームより大幅な両面差額となります。拡張・譲渡を持ってないプレイヤーはなくなります。

勝利ゲーム
最初にゲーム終了時刻を決めておき、終了時に最も両面なプレイヤーを勝ちとします。手駒に取らねば、60～70分程度で終了するのがおもしろいでしょう。両面の合計数で勝利を判断するのがおもしろいでしょう。譲渡に際しては、公共交通機関、公共会社はゲーム盤に記されている状態で、両面に入っているものはその半額で、両面と譲渡は譲渡倍倍で、それぞれ計算し、その合計を競います。

実際に遊んでみてわからないことがある場合は…
この遊び方の判例はモノポリーの通常のルールに沿っていますが、実際に遊んでみると、この遊び方の判例に沿っていないことにお気づきかもしれません。その際は以下の日本語モノポリー判例のルールなどを参考してください。判例の強いプレイヤーからベテランプレイヤーまで、誰でもスムーズに遊べるように、この遊び方の判例に、判例ルールを記述しています。判例合わせの判例ものについてはこちら&A形式で説明しています。

実際に遊んでみてわからないことがある場合は…
この遊び方の判例はモノポリーの通常のルールに沿っていますが、実際に遊んでみると、この遊び方の判例に沿っていないことにお気づきかもしれません。その際は以下の日本語モノポリー判例のルールなどを参考してください。判例の強いプレイヤーからベテランプレイヤーまで、誰でもスムーズに遊べるように、この遊び方の判例に、判例ルールを記述しています。判例合わせの判例ものについてはこちら&A形式で説明しています。

実際に遊んでみてわからないことがある場合は…
この遊び方の判例はモノポリーの通常のルールに沿っていますが、実際に遊んでみると、この遊び方の判例に沿っていないことにお気づきかもしれません。その際は以下の日本語モノポリー判例のルールなどを参考してください。判例の強いプレイヤーからベテランプレイヤーまで、誰でもスムーズに遊べるように、この遊び方の判例に、判例ルールを記述しています。判例合わせの判例ものについてはこちら&A形式で説明しています。

実際に遊んでみてわからないことがある場合は…
この遊び方の判例はモノポリーの通常のルールに沿っていますが、実際に遊んでみると、この遊び方の判例に沿っていないことにお気づきかもしれません。その際は以下の日本語モノポリー判例のルールなどを参考してください。判例の強いプレイヤーからベテランプレイヤーまで、誰でもスムーズに遊べるように、この遊び方の判例に、判例ルールを記述しています。判例合わせの判例ものについてはこちら&A形式で説明しています。

実際に遊んでみてわからないことがある場合は…
この遊び方の判例はモノポリーの通常のルールに沿っていますが、実際に遊んでみると、この遊び方の判例に沿っていないことにお気づきかもしれません。その際は以下の日本語モノポリー判例のルールなどを参考してください。判例の強いプレイヤーからベテランプレイヤーまで、誰でもスムーズに遊べるように、この遊び方の判例に、判例ルールを記述しています。判例合わせの判例ものについてはこちら&A形式で説明しています。

実際に遊んでみてわからないことがある場合は…
この遊び方の判例はモノポリーの通常のルールに沿っていますが、実際に遊んでみると、この遊び方の判例に沿っていないことにお気づきかもしれません。その際は以下の日本語モノポリー判例のルールなどを参考してください。判例の強いプレイヤーからベテランプレイヤーまで、誰でもスムーズに遊べるように、この遊び方の判例に、判例ルールを記述しています。判例合わせの判例ものについてはこちら&A形式で説明しています。

実際に遊んでみてわからないことがある場合は…
この遊び方の判例はモノポリーの通常のルールに沿っていますが、実際に遊んでみると、この遊び方の判例に沿っていないことにお気づきかもしれません。その際は以下の日本語モノポリー判例のルールなどを参考してください。判例の強いプレイヤーからベテランプレイヤーまで、誰でもスムーズに遊べるように、この遊び方の判例に、判例ルールを記述しています。判例合わせの判例ものについてはこちら&A形式で説明しています。

実際に遊んでみてわからないことがある場合は…
この遊び方の判例はモノポリーの通常のルールに沿っていますが、実際に遊んでみると、この遊び方の判例に沿っていないことにお気づきかもしれません。その際は以下の日本語モノポリー判例のルールなどを参考してください。判例の強いプレイヤーからベテランプレイヤーまで、誰でもスムーズに遊べるように、この遊び方の判例に、判例ルールを記述しています。判例合わせの判例ものについてはこちら&A形式で説明しています。

実際に遊んでみてわからないことがある場合は…
この遊び方の判例はモノポリーの通常のルールに沿っていますが、実際に遊んでみると、この遊び方の判例に沿っていないことにお気づきかもしれません。その際は以下の日本語モノポリー判例のルールなどを参考してください。判例の強いプレイヤーからベテランプレイヤーまで、誰でもスムーズに遊べるように、この遊び方の判例に、判例ルールを記述しています。判例合わせの判例ものについてはこちら&A形式で説明しています。

実際に遊んでみてわからないことがある場合は…
この遊び方の判例はモノポリーの通常のルールに沿っていますが、実際に遊んでみると、この遊び方の判例に沿っていないことにお気づきかもしれません。その際は以下の日本語モノポリー判例のルールなどを参考してください。判例の強いプレイヤーからベテランプレイヤーまで、誰でもスムーズに遊べるように、この遊び方の判例に、判例ルールを記述しています。判例合わせの判例ものについてはこちら&A形式で説明しています。

実際に遊んでみてわからないことがある場合は…
この遊び方の判例はモノポリーの通常のルールに沿っていますが、実際に遊んでみると、この遊び方の判例に沿っていないことにお気づきかもしれません。その際は以下の日本語モノポリー判例のルールなどを参考してください。判例の強いプレイヤーからベテランプレイヤーまで、誰でもスムーズに遊べるように、この遊び方の判例に、判例ルールを記述しています。判例合わせの判例ものについてはこちら&A形式で説明しています。

