

対象年齢7才以上

ポケットモンスター

POCKET MONSTERS

© Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU

【ポケットモンスター ボードゲーム】

取り扱い説明書

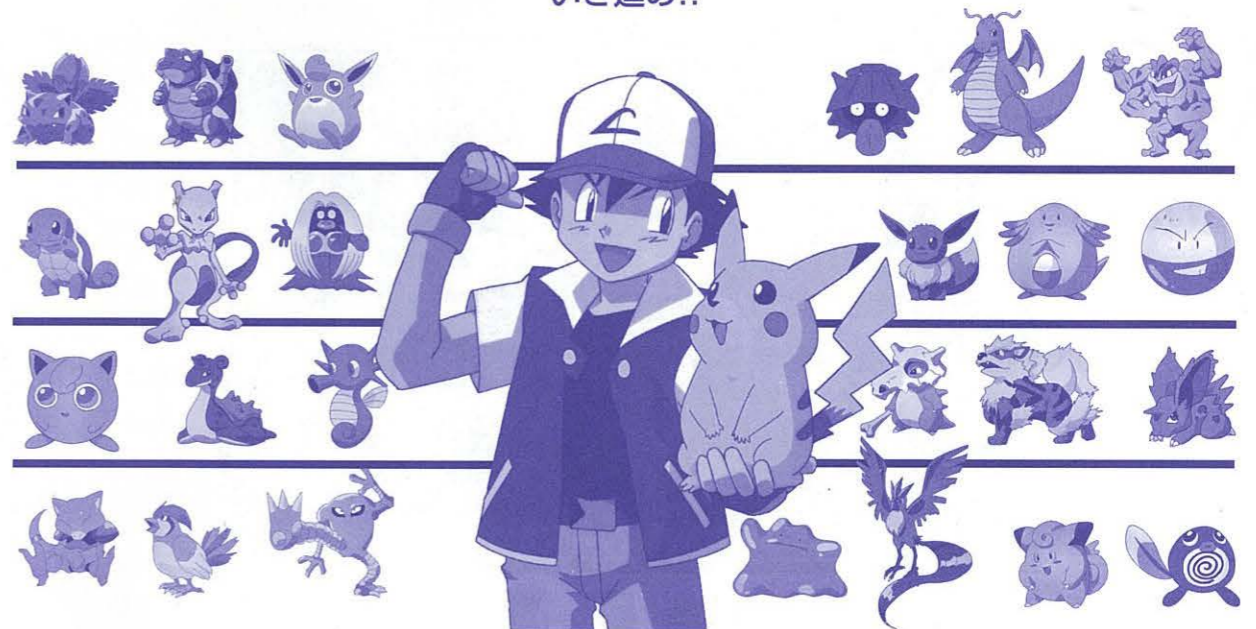
いよいよはじまる、ボードゲームの大冒険!

ポケモンワールドが広がるゲーム盤の上を右に左に進んで行くと…

ポケモンに出会う感動やバトルの興奮などなど、いろいろなイベントが君を待っている!

さあ、ポケモンの魅力満載のこのボードゲーム…ポケモントレーナーの頂点めざして、

いざ進め!!



この度は、TOMY「ポケットモンスター ボードゲーム」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。

TOMY®



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。

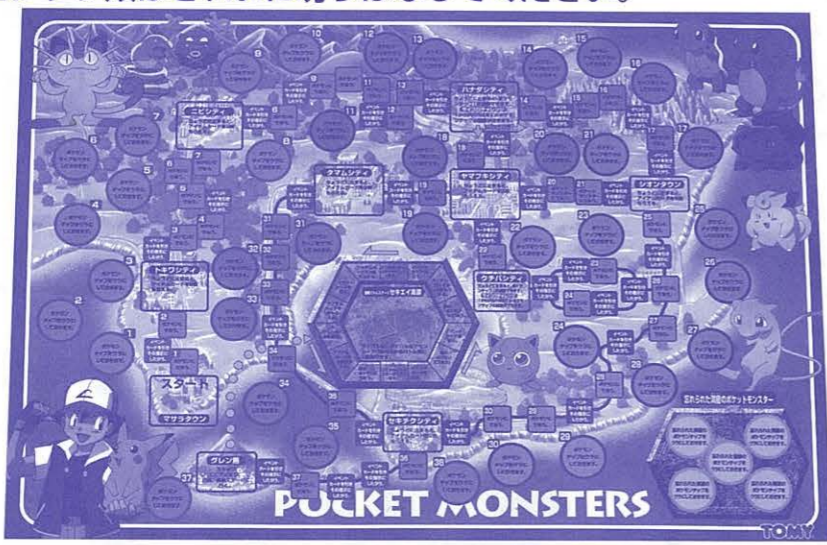
<使用上のお願い>
●ビニール袋は梱包材ですので開封後はすぐに捨ててください。

セット内容

- ゲーム盤 1枚
- コマ 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

※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



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？

これがく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. 『すどろく』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ス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』のチップをめぐりサイコロをふり、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。

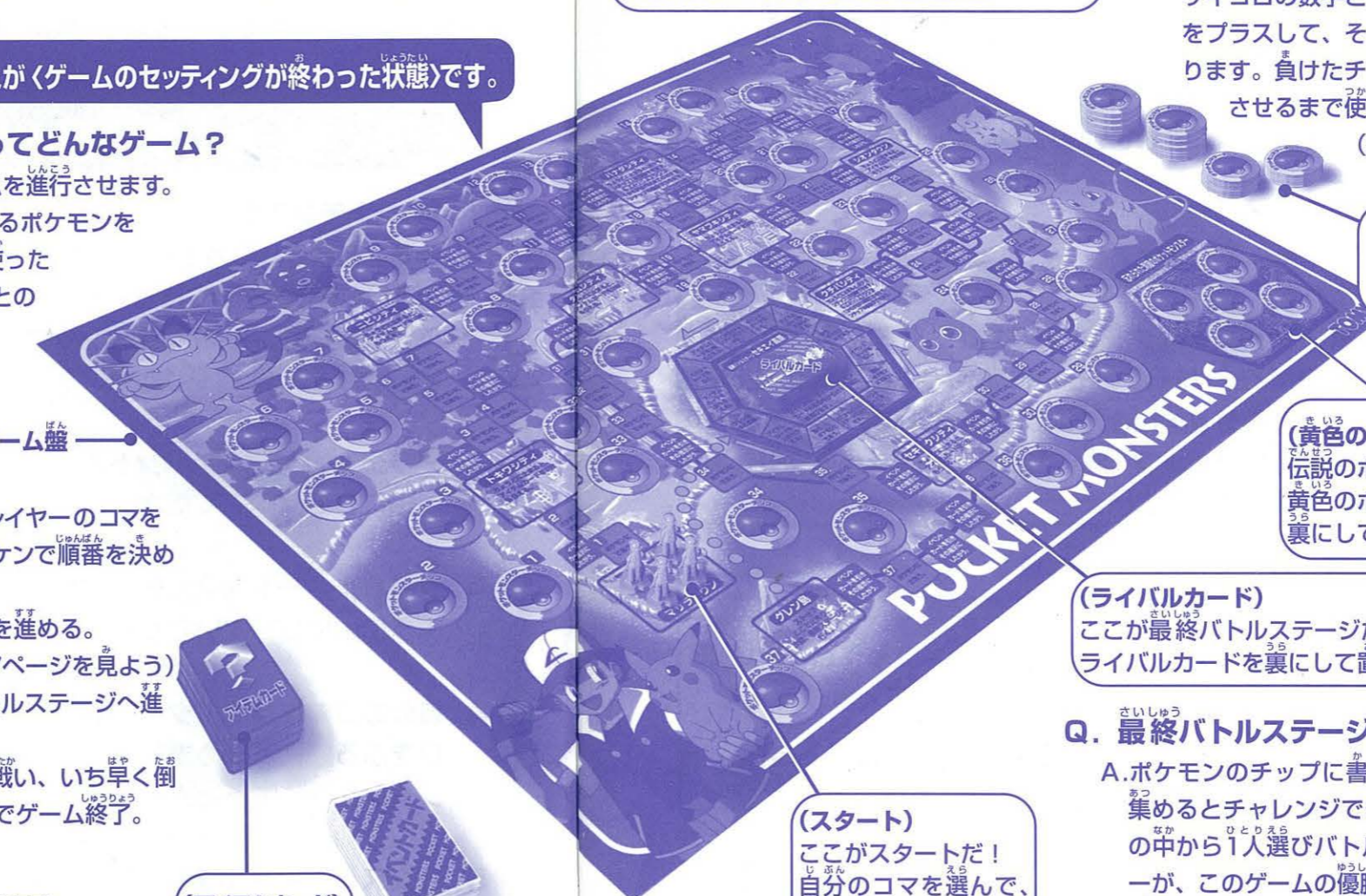


(イベントカード) よくきって裏にして置こう。

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)

(スタート) ここがスタートだ! 自分のコマを選んで、置いておこう。

※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。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。



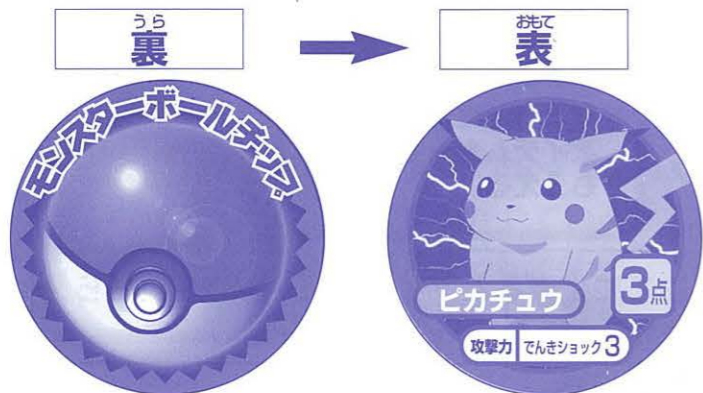
みんなをはやく元気にさせるには、
サイコロチャレンジにトライ!!



※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。

チップ

●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

の種類

●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。

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。

※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。

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。

ポケモンセンター



1回休み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。

「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。

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モンチップの中から、色別で好きなチップを1枚もらうことができます。

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、サイコロをふる前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、サイコロをふる前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回だけ振りなおすことができます。ただし、もう1枚出して、ふたたび振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…

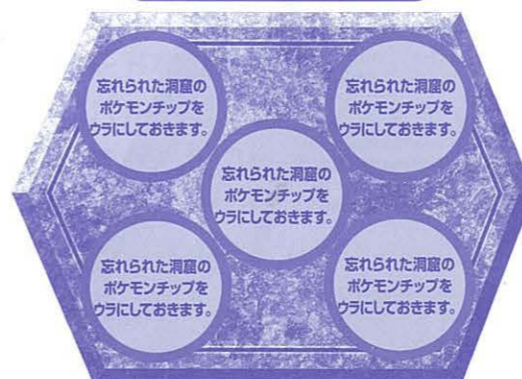
相手のプレイヤーからアイテムカードを2枚もらえます。見えないように出された相手の手持ちのカードの中から2枚を選び、引いてください。もし相手がアイテムカードを持っていなかった時は、アイテムカードの山から2枚引いてください。相手が1枚しか持っていなかった時は、その1枚をもらい、もう1枚はアイテムカードの山から引いてください。

●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



●ミュウツー



●フリーザー

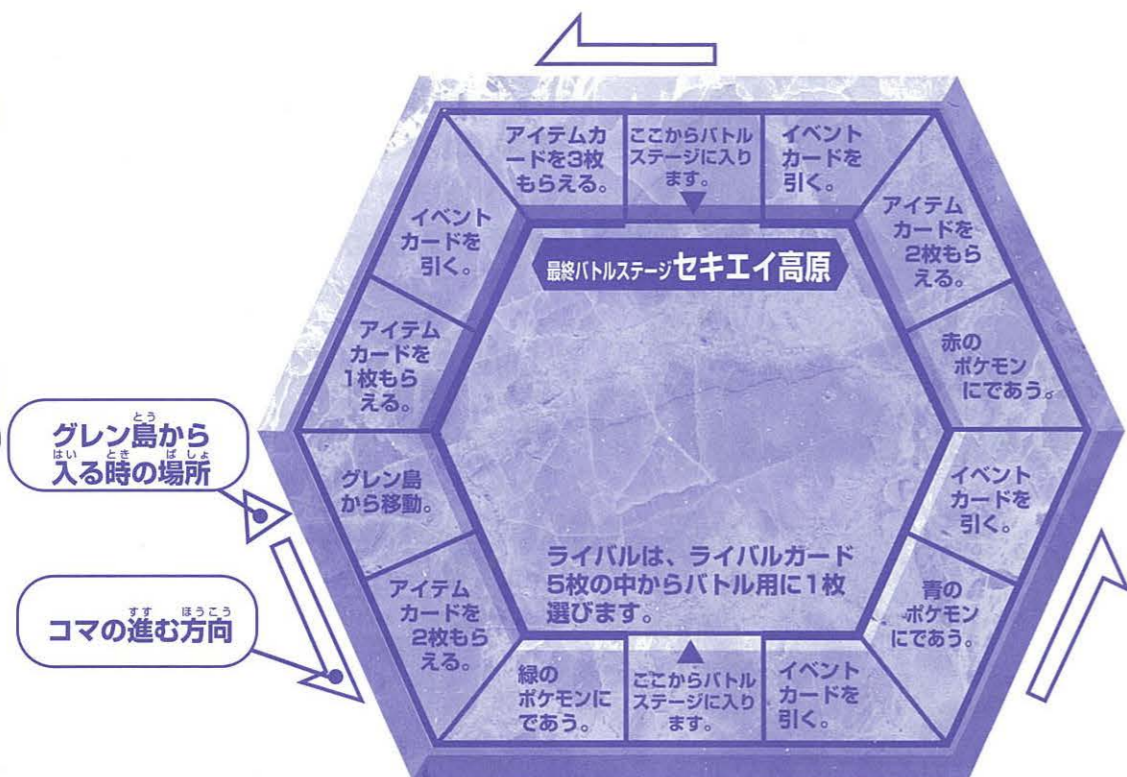


●サンダー



●ファイヤー

最終バトルステージの進み方



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に点数が20点より少なくなってしまった場合は、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。

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

攻撃力 10

プラスパワー

+6 +7 +8

カンナ/ラプラス

シバ/カイリキー

攻撃力 11

プラスパワー

+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

攻撃力 15

プラスパワー

+6 +7 +8

シゲル/ウインディ

キクコ/ゲンガー

攻撃力 12

プラスパワー

+6 +7 +8

キクコ/ゲンガー

ワタル/カイリユウ

攻撃力 14

プラスパワー

+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/ウッドン/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/ベロリンガ/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/ゴーリキー/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

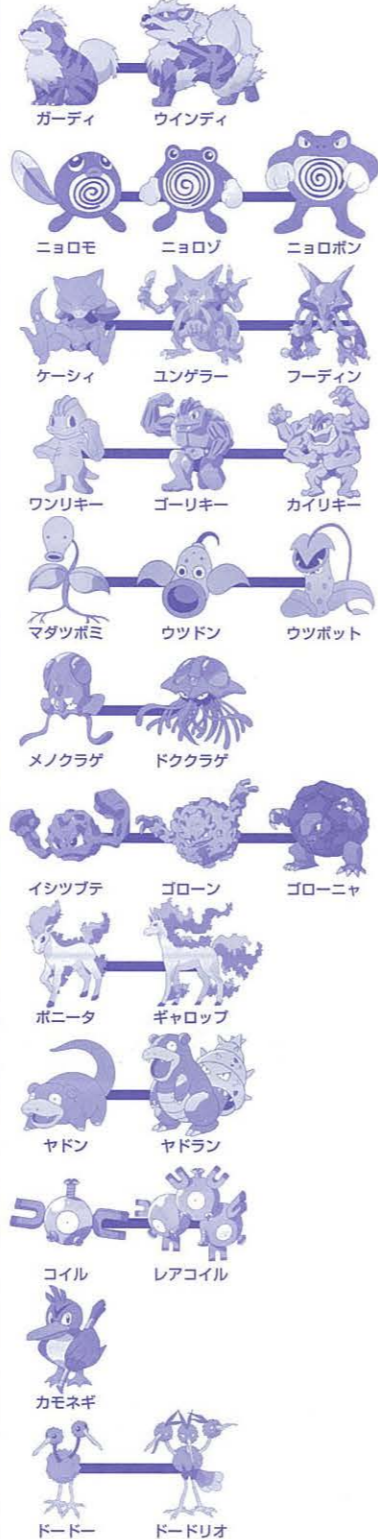
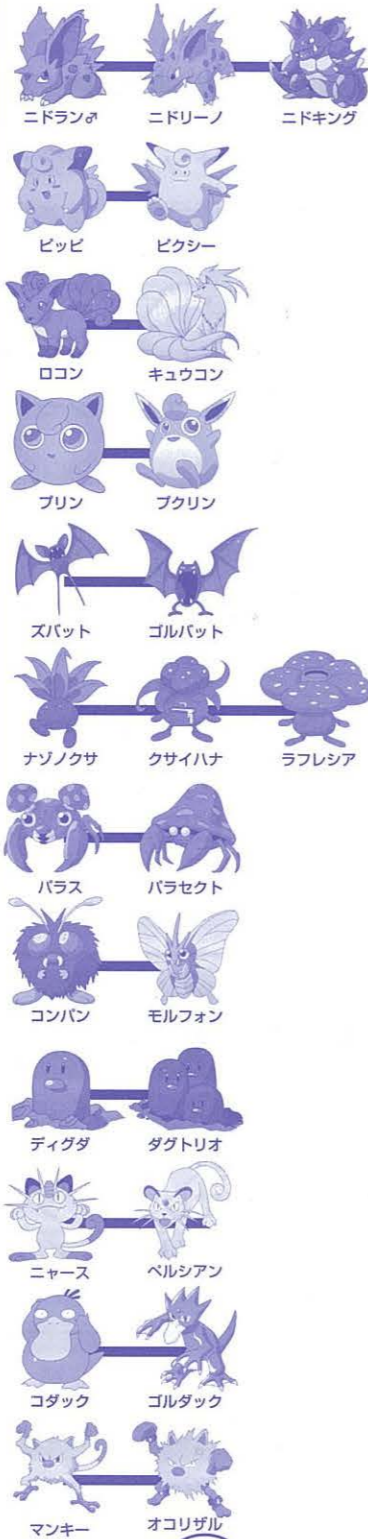
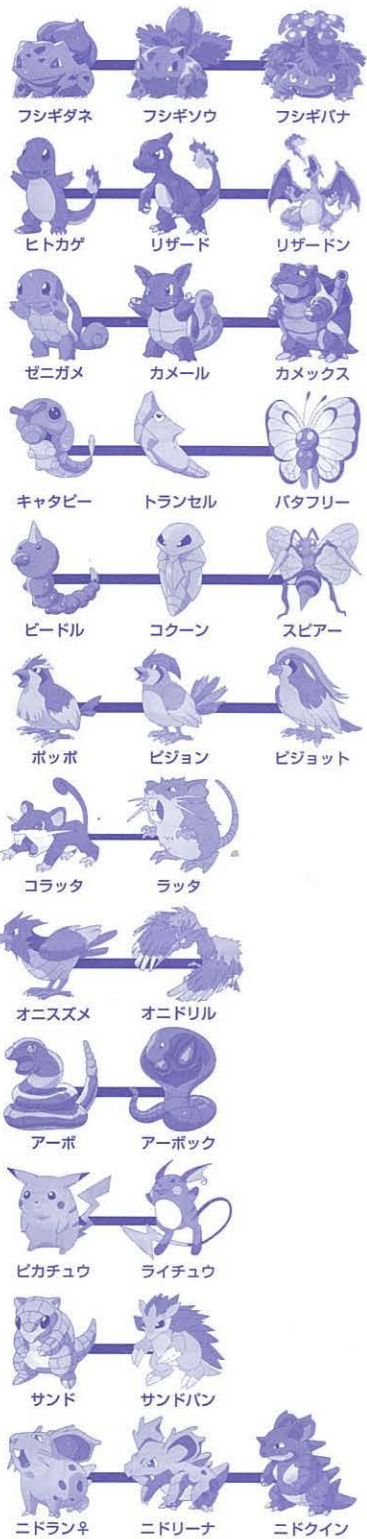
ポケットモンスターチップ (赤)

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/ガルーラ/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/カブトプス/プテラ/カビゴン/ハクリュー/カイリユウ

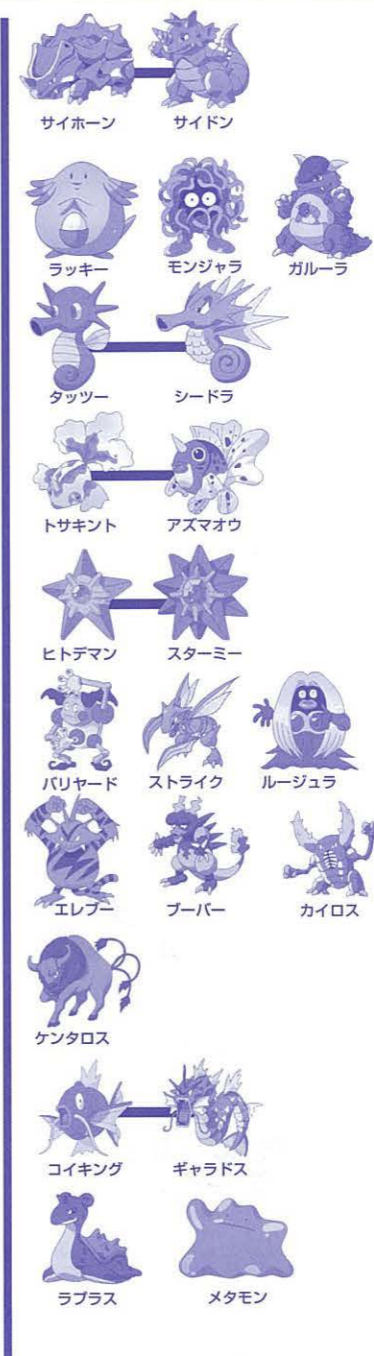
ポケットモンスターチップ (黄色)

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。



TOMY

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、万一お気づきの点がございましたら、下記へご連絡ください。

宛 先：株式会社トミー お客様相談室 ポケットモンスターボードゲーム 担当

〒124-8511 東京都葛飾区立石 7-9-10

TEL 03(3693)1031

〒567-0891 大阪府茨木市水尾 1-1-13

TEL 0726(38)1811

* 電話受付時間 月～金曜日(祝日・祭日を除く) 10～17時