



ゲームの大まかな流れ



- 1 経験値ポイント (KP) を出し入れするKP係を1人決め、全員5,000KP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。)
 - ひみつ道具カードマス** <P5 3-1.ひみつ道具カードマス 参照>
「ひみつ道具カードを引く。」と書かれたマスに止まったら、指定された枚数のひみつ道具カードを引きます。
 - 成長の証(赤いマス)** <P5 3-2.成長の証(赤いマス) 参照>
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。ひみつ道具をもらったり、ランクアップするマスがあります。
 - チャレンジボードマス** <P5 3-3.チャレンジボードマス 参照>
「○○ボード」に進む。」と書かれたマスに止まったら、指定されたチャレンジボードにコマを移動し、指示に従います。
 - 「ストップ!」と書かれているマス** <P5 3-4.ストップマス 参照>
このマスはルーレットの数が増えても必ず止まり、指示に従います。
 - ランクアップマス** <P5 3-5.ランクアップマス 参照>
「ランクアップする。」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。
 - ルートチェンジマス** <P5 3-6.ルートチェンジマス 参照>
ルートチェンジのがあるマスに止まったら、マスの指示に従いルートチェンジします。
- 4 **ゴール!** <P8 12.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。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。ランクアップ、ひみつ道具カード、ひみつ道具などはマスの指示に従いKPを受け取り計算します。一番KPを集めたプレイヤーが勝利! 2位以下もKPで決まります。



ゲームの進め方



1ゲームのスタート

- 経験値ポイント (KP) を出し入れするKP係を1人決めます。KP係は全員に5,000KPずつ配ります。KP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を1枚選び、青1色の面を表にして手元に置きます。
- 選んだキャラクターカードと同じキャラクターコマ台紙のささったコマが、自分がゲームで進めるコマです。
- 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スタートします。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.経験値ポイント(KP)のルール

- マスの指示に従う時に特別な指示がない限り、KPのやり取りはKP係で行います。
- 途中でKPが足りなくなったら、KP係から借りることができます。20,000KP借りるにつき、-20,000KP1枚を借りた印としてKP係から受け取ります。
- 例) 60,000KP借りる時には、60,000KPと-20,000KP3枚を受け取ります。
- 借りたKPは自分の番にいつでも返すことができます。返す場合は20,000KPにつき、-20,000KP1枚をKP係に返します。
- 例) 40,000KP返す時には、40,000KPと-20,000KP2枚をKP係に返します。

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



ドラえもん 人生ゲーム

ひみつ道具で大冒険!



遊び方説明書 2人~5人用

この度は、タカラトミー「ドラえもん 人生ゲーム ひみつ道具で大冒険!」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(本書)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。



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が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」(本書)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。
○仕切り、部品が入っていた袋は包装材ですので廃棄後すぐに捨ててください。

●このゲームにはいるもの●

- ①メインボード(ルーレット付き)…1枚
- ②チャレンジボード…3枚(海底ボード/海底ボード、城ボード/白壘記ボード、夢ボード/宇宙ボード 各1枚)
- ③キャラクターコマ台紙…5枚(ドラえもん、のび太、しずか、ジャイアン、スネ夫 各1枚)
- ④コマ用台座…5個
- ⑤キャラクターカード…5枚(ドラえもん、のび太、しずか、ジャイアン、スネ夫 各1枚)
- ⑥ひみつ道具…3種(どこでもドア、タイムマシン、もしもボックス 各1個)
- ⑦土管…1個
- ⑧ドラえもん…1個
- ⑨ひみつ道具カード…100枚(青29枚、赤26枚、緑24枚、紫21枚)
- ⑩経験値ポイント(KP)…1セット(1,000KP・5,000KP・10,000KP・20,000KP・50,000KP・100,000KP・200,000KP)
- ⑪経験値ポイント立てトレイ…1個
- ⑫ひみつ道具用シール…1枚
- ⑬遊び方説明書(本書)…1冊



※どこでもドア・もしもボックス・タイムマシン・土管はシールを貼った状態です。

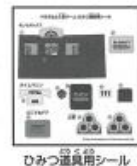
※写真やイラストはイメージです。実際の商品とは多少異なる場合があります。
© Fujiko-Pro, Shogakukan, TV-Asahi, Shin-ei, and ADK
© 1968, 2023 Hasbro. All Rights Reserved. © TOMY



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

- ひみつ道具と土管にひみつ道具用シールを下図のように貼ります。
ひみつ道具のシール(②・⑤・⑥)はゲーム進行上必要となりますので、必ず貼ってください。それ以外のシールは装飾用です。
シールの紛失や破損にご注意ください。
ひみつ道具は場に置きます。



●どこでもドアの組み立て方

右図のように、プレート用のくぼみがある面を上にして、ドアを上からさしててください。



●ドアとドアフレームが外れた場合

ドアフレームの上下の、さし込み穴がある面を上にして、ドアから出ているピンを右図のように穴にさします。

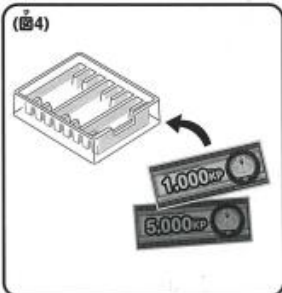
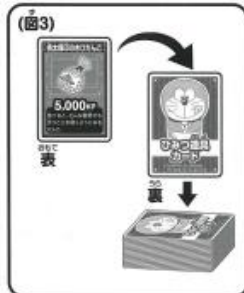


●土管

※②は反対側にも貼ってください。
※貼る面の形に合わせて貼ってください。



- 土管にドラえもんをさします。
メインボード(ルーレット付き)を広げ、ストップ!「空き地でツチノコをつかまよう!」のくぼみに配置します。
(P3 2. ゲーム盤の各名称 参照)
- キャラクターコマ台紙をシートから丁寧に切り離し、コマ台座にさし込みます。(図1)
- カード類をシートから丁寧に切り離します。(図2)
・ひみつ道具カードはよく混ぜ、山にして伏せて場に置きます。(図3)
・キャラクターカードを場に並べます。
- 経験値ポイント立てトレーに経験値ポイント(KP)を種類別に並べます。(図4)
- チャレンジボードをメインボード(ルーレット付き)の横に並べて置きます。<P3 2. ゲーム盤の各名称 参照>



※説明書中での「場」とは、「ゲーム盤の横にある共有の場所」を指します。



「ひみつ道具」を集めて人生の大冒険に出発!!

いろんな体験をして一番多く経験値ポイント(KP)を集めたプレイヤーが勝利!

<キャラクター紹介>

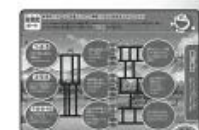


2. ゲーム盤の各名称

チャレンジボード



城ボード



白亜紀ボード



もしもルート



夢ボード



タイムスリップルート



メインボード(ルーレット付き)



スタート



ゴール



宇宙ボード



ストップ! 宝探し
我が家にも秘密が?!

チャレンジボード



ストップ! 空き地でツチノコをつかまよう!

ストップ! 22世紀のドロボウに組まれた!

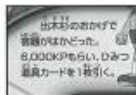
スタート!



3. コマを進める時のルール

1. ひみつ道具カードマス

「ひみつ道具カードを引く。」と書かれたマスに止まったら、場にある山から指定された枚数のひみつ道具カードを引きます。
 <P6 5. ひみつ道具カード 参照>



2. 成長の証 (赤いマス)

「成長の証」の赤いマスは、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。赤いマスを通り過ぎた時には、止まったマスの指示よりも先に赤いマスの指示に従います。



ぴったり止まったら 「成長の証」の赤いマスにぴったり止まったら、ひみつ道具をもらったり、ランクアップするマスがあります。
 <P6 6. ひみつ道具 参照>

3. チャレンジボードマス

「[○○ボード]に進む。」と書かれたマスに止まったら、指定されたチャレンジボードにコマを移動し、指示に従います。
 <P6 7. チャレンジボードマス 参照>



4. ストップマス

「ストップ」と書かれた「空き地でツチノコをつかまえよう!」や「宝探し 我が家にも秘宝が?!」、「タイムマシンが壊れちゃった!」、「22世紀のドロボウに狙われた!」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。
 <P7 8. 空き地でツチノコをつかまえよう! (ストップマス) 参照>
 P8 11. 22世紀のドロボウに狙われた! (ストップマス) 参照>



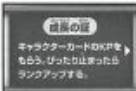
別れ道

「タイムマシンが壊れちゃった!」のマスでは、次回から進むルートが決まります。
 <P8 10. タイムマシンが壊れちゃった! (ストップマス) 参照>



5. ランクアップマス

「ランクアップする。」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。
 <P5 4. キャラクターカード ランクアップ 参照>



6. ルートチェンジマス

ルートチェンジのあるマスに止まったら、マスの指示に従いルートチェンジします。コマを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。



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。
 <P4 1. ゲームのスタート 参照>
 ・スタートでキャラクターカードを選んだら、青1色の面を表にして手元に置きます。
 ・キャラクターカードの青1色の面とカラー面では、もらえるKPが異なります。
 ・表にした面に書かれているKPは、「成長の証」の赤いマスに止まった時だけでなく通り過ぎた時にももらいます。



キャラクターカードの種類

- ドラえもん
- のび太
- しずか
- ジャイアン
- スネ夫

ランクアップ

「ランクアップする。」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済み (カラー面が表) なら何もありません。
 次回の「成長の証」の赤いマスからカラー面に書かれたKPをもらいます。

5. ひみつ道具カード

- ・「ひみつ道具カードを引く。」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うことができます。
- ・特別な指示がない時には、場にある山から指定された枚数のひみつ道具カードを引き、表を上にして手元に置きます。(場になくったらもらえませんが)
- ・「右隣のプレイヤーから」など、もらう相手の指示があった時には、そのプレイヤーからももらいます。
- ・「ゴール」まで持っていたら、ひみつ道具カードに書かれているKPをもらいます。



ひみつ道具カードを使うマス

特定の色のひみつ道具カードがあれば、いいことがおきたり、イヤなことを回避できるマスがあります。
 <P8 11. 22世紀のドロボウに狙われた! (ストップマス) 参照>



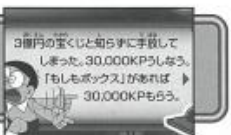
6. ひみつ道具

- 「どこでもドア」「タイムマシン」「もしもボックス」は、指示があった時に手に入れることができます。
- ・宝探し 我が家にも秘宝が?! マスに止まった時、場にあるひみつ道具を書かれているKPをはらって1つ手に入れることができます。(場になくったら手に入れることはできません)
 <P7 9. 宝探し 我が家にも秘宝が?! (ストップマス) 参照>
- ・「○○をもらう。」と書かれたマスに止まった時には、指示があったひみつ道具をもらいます。他のプレイヤーが持っていたら、そのプレイヤーからももらいます。
- ・「ゴール」まで持っていたら、ひみつ道具に書かれている2倍のKPをもらいます。



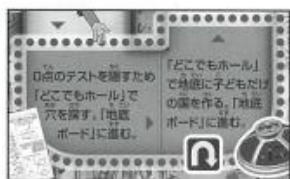
ひみつ道具を使うマス

特定のひみつ道具があれば、いいことがおきたり、イヤなことを回避できるマスがあります。



7. チャレンジボードマス

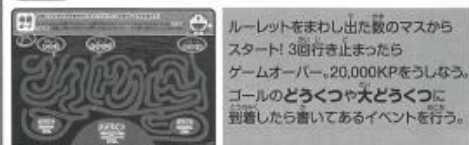
チャレンジボードマスは、特別なルールのあるチャレンジボードに移動してミニゲームを行うマスです。チャレンジボードはメインボードに戻るまで同じプレイヤーが続けてプレイします。チャレンジボードに移動したプレイヤーがメインボードに戻って来たら次のプレイヤーの番になります。



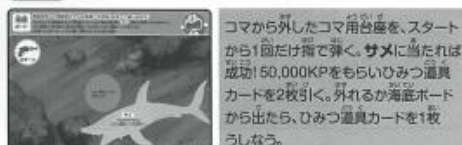
- ・「[○○ボード]に進む。」と書かれたマスに止まったら、指定されたチャレンジボードにコマを移動し、指示に従います。
- ・チャレンジボードには、それぞれ特別なルールがあります。指示に従ってミニゲームを進めてください。
- ・チャレンジボードのミニゲームが終わったら、メインボードの指定されたマスに戻り、次回からルーレットをまわし進みます。
 ※チャレンジボードから戻る時には、どのマスから移動した場合でもQのあるマスに戻ってください。

チャレンジボードの説明

地底ボード 地底に子どもだけの面を作りたい! どうくつを自指して穴を掘ろう!



海底ボード 海底を歩いて横断中にサメに遭遇! 「水圧銃」を当てて逃いはらえ!



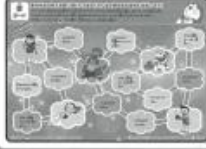
コマを外したコマ用台座を、スタートから1回だけ指で弾く。サメに当たれば成功! 50,000KPをもらひみつ道具カードを2枚引く。外れるか海底ボードから出たら、ひみつ道具カードを1枚うしなう。

8. 農
農民がおとのさまにつかまるところを「タイムテレビ」で
自撮。あんまりだ!「タイムマシン」で助けに行こう!



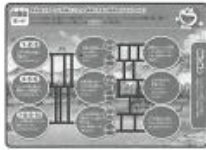
ルーレットを1回まわし、出た数の
マスの指示に従う。
10が出たら救出失敗。持っている
ひみつ道具カードを1枚うしなう。

9. 夢
夢の中なら何でも思い通りにできる!
みんなの夢を巡る冒険に出発しよう!



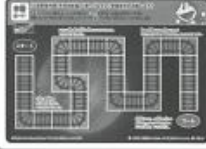
ルーレットを1回まわし出した数だけ、
自分のキャラクターのマスから好きな
方向に進み、止まったマスの指示に従う。
キャラクターのマスに止まったら、自分と
そのキャラクターのプレイヤーも一緒に
10,000KPずつもらう。

10. 白
未来のスポーツ「総電ハント」に挑戦!
大きい総電をゲットしよう!



ルーレットをまわし出した数のマスの
指示に従い、あみだくじのルールで
スタート。マスに止まったら指示に
従い、続けてルーレットをまわし出た
数のルートに進む。これを現代に戻る
まで一度に行う。

11. 宇
SL型宇宙列車「天の川鉄道」に乗ってみたい!
宇宙旅行に出発しよう!



スタートにコマを置き、ルーレットを
3回まわしゴールを目指す。
出た数の合計がマスを進み、到達した
エリアの指示に従う。

8. 空き地でツチノコをつかまえよう! (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。
プレイヤーは全員参加し、1人1回ずつルーレットをまわし、ツチノコ発見を自指します。

1人1回ずつルーレットをまわし、一番大きい数を出した全てのプレイヤーが
ツチノコを発見!.....20,000KPもらう

※一番大きい数を出したプレイヤーが2人以上いた時は、そのプレイヤー全員が
20,000KPずつもらいます。



9. 宝探し 我が家にも秘宝が!? (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、秘宝を見つけるためご先祖さまを訪ねて過去へ出発します。

ルーレットを1回まわす。
ルーレットの数 従う指示の内容
1・2・3・4 お宝発見! ランクアップし50,000KPもらう
5・6・7・8 ひみつ道具がこんなところ!? ひみつ道具カードを2枚引く
9・10 0点のテストが見つかった... 20,000KPうしなう



ひみつ道具を手に入れる
場にあるひみつ道具を書かれているKPをはらって1つ手に入れることができます。
(場になくなったら手に入れることはできません)

どこでもア 50,000
タイムマシン 80,000
もしもボックス 100,000

10. タイムマシンが壊れちゃった!? (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、タイムマシンを修理します。

ルーレットを1回まわす。
ルーレットの数 従う指示の内容
奇数 (1・3・5・7・9) 修理失敗 30,000KPうしなう
次回から「タイムスリップルート」に進む
偶数 (2・4・6・8・10) 修理成功 ひみつ道具カードを2枚引く
次回から「もしもルート」に進む

ルートが決まったら次回からルーレットをまわし進みます。

11. 22世紀のドロボウに阻まれた! (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、出た数に書かれているひみつ道具を使ってドロボウから逃げ切ります。

ルーレットを1回まわし、出た数に
書かれているひみつ道具カードを
持っていたら100,000KPもらう。
なければ50,000KPうしなう。

ルーレットの数 ひみつ道具カードの色
1・2・3 赤のひみつ道具カード
4・5・6 青のひみつ道具カード
7・8 緑のひみつ道具カード
9・10 紫のひみつ道具カード



12. 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」のマスに書かれているKPをもらいます。
※4着以下はもらえません。
ゴールしたプレイヤーは、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、5か10が出たら10,000KP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、右記の計算をします。
全員のKPを計算して、KPが一番多いプレイヤーが勝ちです。
2位以下もKPで決まります。

一番KPを集めたプレイヤーが勝利!



●ランクアップした状態 ... 20,000KPもらいます。
●ひみつ道具カード ... カードに書かれているKPをもらいます。
●ひみつ道具 ... 書かれている2倍のKPをもらいます。
●-20,000KP ... 1枚につき25,000KPで返します。

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
ケースの写真やイラストなどと異なる場合がございます。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、万一お受け付けない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 おかけ間違いのないようご注意ください
製品の故障などについては下記お客様相談室までお問い合わせください
0570-041031 電話受付時間 10~17時
月曜日~金曜日 (土日・祝日を除く) タカラトミーサポート 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ます。
(Customer service is only available in case this product purchased in Japan and inquired from Japan domestic.)