

対象年齢8才以上
2人～6人用

MONOPOLY

Fast-Dealing Property Trading Game

ZIPANGU
日本工芸版

Japanese Traditional Arts Crafts Edition



遊び方説明書

この度は、タカラトミー「日本工芸版モノポリー」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。



※掲載されているイラスト・写真は実際の商品と多少異なる場合があります。

■ゲーム盤・・・1枚



■権利書・・・28枚



■工芸の未来カード・・・16枚



■工芸大図カード・・・16枚



■紙幣 (単位は「R」です。「りょう」と読みます。)

1R | 5R | 10R | 20R | 50R | 100R | 500R・・・1セット



■お札立て・・・1個

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。ゲーム盤を一周し、60マスに止まるか、60マスを通ると、銀行から200Rを受け取ります。



「工芸品」・「乗り物(郷土玩具)」などの権利書をたくさん買うことが勝利への近道

工芸品マス

○工芸品マス(マスの上部に赤や黄色などの色がついているマス)は22か所あります。誰も買っていない工芸品マスに止まった場合、そのマスに書かれている価格を銀行に支払うことで買うことができます。買った場合は、銀行からその工芸品の権利書を受け取り、他のプレイヤーに持ち主とわかるように自分の前に置きます。

○一般的に工芸品はたくさん買った方が良いのですが、現金が少ない場合などは必ずしも買う必要はありません。買わない場合は、全てのプレイヤー(一度は買わないと言ったプレイヤーも含めて)がセリ(競争)に参加して、最も高い価格をつけたプレイヤーがその工芸品を買います。その価格はマスに書かれている価格より安くてもかまいません。

○もし他のプレイヤーが持つ工芸品マスに止まった場合、持っているプレイヤーにその工芸品の権利書を書かれているお代を支払います。お代は必ず支払ってください。ただし、その工芸品が該当(P9を見てください)に入っている場合、お代は無料となります。

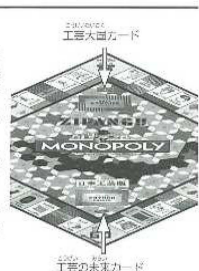
工芸品マスで支払うお代の見方(権利書の見方)

○他のプレイヤーが持つ工芸品マスに止まった場合に支払うお代は権利書に書かれています。
○その工芸品に工房や百貨店が建っていない場合は「お代」に書かれた金額を支払います。ただし、同じ色の工芸品を一人のプレイヤーが全て持っている(独占している)場合は、支払うお代は2倍になります。

工芸品	お代
西陣織	500R
京焼	200R
和紙	100R
和傘	50R
和服	20R
和菓子	10R
和雑貨	5R
和文具	2R
和玩具	1R

準備

○ゲーム盤を広げ、工芸の未来カード、工芸大図カードをよく読んで、裏向きにしてゲーム盤上の決められた位置に置きます。そして、サイコロを振る順番を決め、コマを選んで60マスに置きます。
○各プレイヤーは銀行から1,500R(500R:2枚、100R:3枚、50R:2枚、20R:1枚、10、5、1R:各5枚)ずつ受け取ります。残った紙幣と権利書、工房、百貨店はゲーム盤の外にまとめて置き、銀行として利用します。



ここに注目!「おすすめの遊び方～通常のルールと短縮ゲーム～」

○最初はこの遊び方説明書を読みながら、実際にゲームを進めてみましょう。ゲームを進めながらわからない点があれば説明書を読むという方法で十分です。1、2回遊べば、ゲームの進め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。短い時間で遊びたい場合は、P11の短縮ゲームの遊び方をぜひご覧ください。

基本的なコマの進め方

○最初のプレイヤーから順に2個のサイコロを振って、出た目の合計だけ自分のコマを時計回り(60マスにある矢印の向き)に進めます。止まったマスで工芸品を買ったり、お代を支払ったり、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」を見てください。)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。
※同じマスに複数のプレイヤーのコマが止まってもかまいません。
○サイコロを振ってゾロ目(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回目もゾロ目の場合はさらにサイコロを振り、自分のコマを進めます。ただし3回目もゾロ目の場合は、自分のコマを進めます。すぐに半屋に入らなければなりません。(半屋についてはP6を見てください。)

○工房や百貨店が建っている工芸品マスに止まった場合は、建っている状況に応じて「工房1軒のとき」・「工房4軒のとき」・「百貨店のとき」に書かれた金額を支払います。(同じ色の工芸品を独占していても2倍になりません。)工房や百貨店の建て方についてはP8を見てください。

「乗り物(郷土玩具)」マスと「材料」・「職人」マス

○「乗り物(郷土玩具)」マスは4か所(自転車、電車、馬車、鹿車)。「材料」・「職人」マスはそれぞれ1か所あります。これらのマスに止まった場合も工芸品マスに止まった場合と同じで、銀行に残っている場合は買うことができ、他のプレイヤーが持っている場合はそのプレイヤーにお代を支払います。ただし、支払うお代は工芸品の場合と少し異なりますので、権利書に書かれた説明をよく見てください。

自転車	馬車	鹿車	材料	職人
PRICE 200R	PRICE 200R	PRICE 200R	PRICE 100R	PRICE 100R

「乗り物(郷土玩具)」マス(自転車、馬車、鹿車) 「材料」・「職人」マス

起死回生のチャンスか? 絶体絶命のピンチか?

「工芸の未来」マスと「工芸大図」マス

○「工芸の未来」マスや「工芸大図」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、その指示に従います。移動の指示だけが書いてある場合は、移動先のマスの指示に従います。引いたカードは裏にしてすぐに売の山の一番下に戻します。



工芸の未来マス



工芸大図マス

○ただし、「半屋から解放」カードだけは、元の山に戻さずに使う時まで待っておきます。(使い方はP6の半屋を見てください。)このカードは自分では使わずに、他のプレイヤーに好きな価格で売ることもできます。

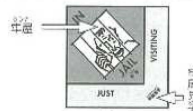


「半屋」マス

○サイコロを振ってこのマスに止まった場合は、何も起こりません。(コマは半屋見学の位置に置きます。)
○しかし、次の①～③の場合、プレイヤーは半屋に入ります。(コマはすでに半屋の位置に置きます。)

- 半屋に入れたマスに止まった時。
- 半屋に行けるカードを引いた時。
- サイコロで連続して3回ゾロ目を出した時。

※半屋に入るときは、60マスは通過しないので、60マスでもえる200Rは受け取れません。



一半屋に入っている場合は……

- 自分の順番で50Rを銀行に支払うことで、半屋から出ることができます。コマは半屋見学の位置に移動させ、通常どおりサイコロを振ってゲームを進めます。
- 自分の順番で50Rを支払わない場合も、サイコロを振ります。ゾロ目が出ない場合は、そのまま半屋に残ります。ゾロ目が出た場合は、すぐにそのサイコロの目の合計だけコマを進めます。(ゾロ目でも再度サイコロは振りません。)

○自分の順番で3回まわってくる間にゾロ目が出ない場合、50Rを銀行に支払って、さらに3回目のサイコロの目の合計だけコマを進めます。

- ②と③の場合、銀行に50Rを支払う代わりに、「半屋から解放」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「半屋から解放」カードは他のプレイヤーから買うこともできます。※半屋に入っている時も、お代をもらうことや交渉・取引などは通常どおり行うことができます。

「設備投資」マスと「商品開発」マス

- 設備投資のマスに止まった場合、200Rを銀行に支払います。
- 商品開発のマスに止まった場合、100Rを銀行に支払います。



「無料家屋」マス

○このマスに止まっても何も起こりません。※止まっている時も、お代をもらうことや交渉・取引などは通常どおり行うことができます。



工房・百貨店を建ててお代をたくさんもらうことが勝利への近道 そのためには交渉が勝負の鍵を握ります!

交渉の進め方

○同じ色の工芸品を独占して工房・百貨店を建てるために、他のプレイヤーの工芸品を譲ってもらう交渉をします。これ以外でも自由な交渉が行え、交渉はモノポリーの大きな特徴といえます。
○交渉は、現金、権利書(工芸品、乗り物(郷土玩具)、材料・職人)、「半屋から解放」カードを使って、他のプレイヤーといつでも行うことができます。好きな価格で売ったり買ったり、交換したり、さまざまな方法で交渉を行います。
※権利書は裏面に入っている場合でも交渉に使うことができます。
※工房・百貨店は交渉に使うことができません。もし工房や百貨店の建っている工芸品を使って交渉を行う場合は、工芸品を他のプレイヤーに渡す前に工房

