

TAKARA
TOMY

対象年齢
さい い じょう
6才以上

ポケトモンスター ポケモンオールスターズ みんなでゲット&バトルゲーム

遊び方説明書



保護者の方と一緒にお読みください。

この度は、タカラトミー「ポケモンオールスターズ みんなでゲット&バトルゲーム」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。ご使用の前に、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。

©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku ©Pokémon



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)

- プラスチック袋などを頭から破ったり、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。
- 部品はきれいに切り取り、切り取った後のクズは捨ててください。
- ハサミを使うときは、必ず保護者の方がついてあげてください。
- ぶつけたり、ふりまわすなど、乱暴な遊びをしないでください。
- 思わぬ事故の恐れがあるので、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。

〈使用上の注意〉

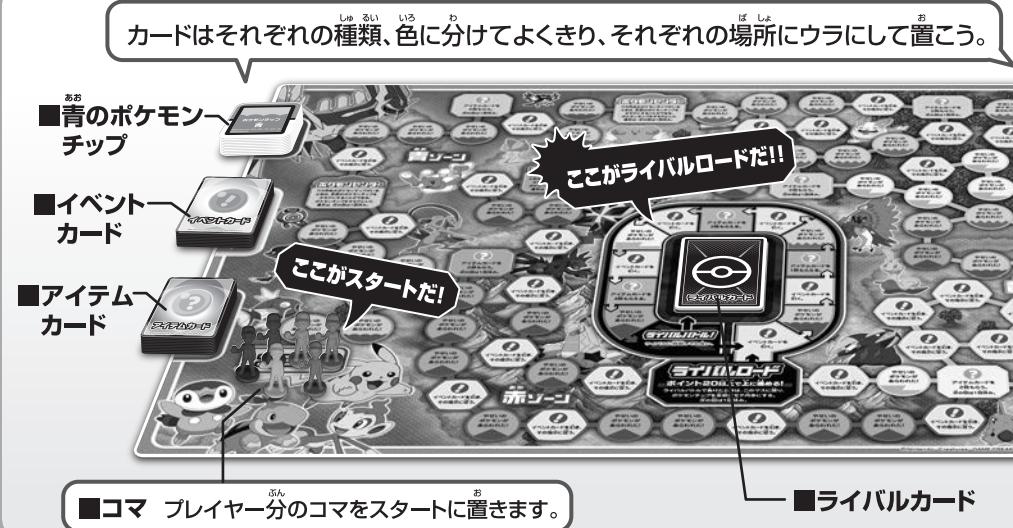
- 遊ぶ前に付属の「遊び方説明書(本書)」をよく読んでから使用してください。
- 梱包材は開封後、すぐに捨ててください。

※写真の光や効果、動きの軌跡はイメージです。

※遊び方説明書(本書)の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ございます。

ここではこのゲームについて、Q&Aで簡単に説明します。

これが「ゲームのセッティングが終わった状態」です

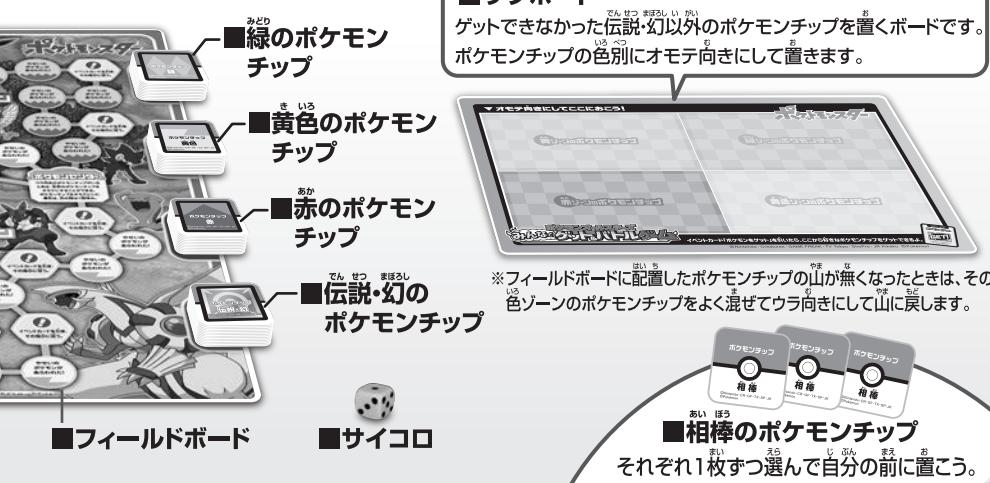


Q 「ポケモンオールスターズ みんなでゲット＆バトルゲーム」ってどんなゲーム？

A. 「すぐろく」のようにサイコロをふり、ゲームを進行させます。フィールドボードを巡ってポケモンチップをゲットしたり、プレイヤー同士でのバトルやポケモンチップの交換をしたりして、1番最初にライバル(カード)に勝利したプレイヤーが勝ちとなるゲームです。

Q ゲームの流れは？

- A. ゲームの流れは次の通りです。
 - 1 : フィールドボードとカード類を上図のようにセッティング。各プレイヤーのコマをスタートに置いたら、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5~6ページを見よう。)
 - 3 : ポケモンポイントが20点以上集まったら、ライバルロードへ進むことができる。そこで待ちかまえるライバルの中の1人と戦い、1番最初に勝利したプレイヤーが勝ちとなり、ゲーム終了となります。



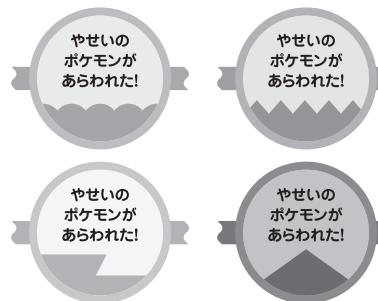
Q ポケモンをゲットするには？

A. ポケモンはそれぞれチップとして存在しています。ポケモンゲットマスに止まったらゲットチャンス！そのゾーンと同じ色のポケモンチップの山をめくり、サイコロをふりそのチップに書かれているサイコロの数を出せばゲットすることができます。(詳しくは7ページを見よう。)

Q ライバルバトルってなに？

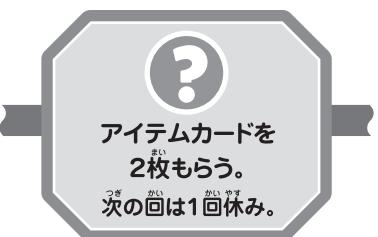
A. ポケモンチップに書かれているポケモンポイントを20点以上集めるとチャレンジできます。そこにいるライバルとのバトルでいち早く倒したプレイヤーが、このゲームの勝者です。(詳しくは13~14ページを見よう。)

■ ポケモンゲットマス



このマスに止まれば、ポケモンチップをゲットするチャンスです。マスのあるゾーンと同じ色のポケモンチップの山の1番上をめくって、サイコロをふります。ポケモンチップに書かれているサイコロの数を出せたら自分の前にオモテ向きで置き、出せなかつたらサブボードにオモテ向きにして置きます。

■ アイテムゲットマス



このマスに止まれば、アイテムカードをもらいます。アイテムカードの山の1番上から2枚を、だれにも見せないで手札にします。

アイテムカードの山が無くなったら、捨て札を混ぜてよくきり、新しい山を作つてから引きます。持てるアイテムカードは7枚までです。もし、アイテムカードを7枚持つていて、新しくカードを引くときは、いらないアイテムカードを捨ててください。

このマスに止まると次の自分の番は1回休みです。
※ライバルロードでは休みになりません。

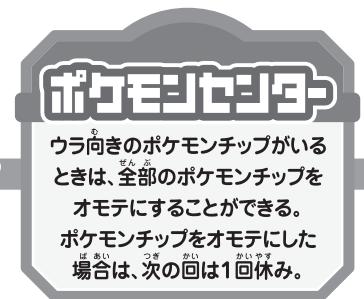
■ イベントマス



このマスに止まれば、イベントがおきます。イベントカードの山の1番上から1枚めくって、書かれた指示に従います。使つたイベントカードは捨ててください。

イベントカードの山が無くなったら、捨て札を混ぜてよくきり、新しい山を作つてから引きます。

■ ポケモンセンターマス



このマスに止まれば、ポケモンチップを回復させることができます。自分のウラ向きのポケモンチップを、全部オモテにすることができます。ただし、ポケモンチップをオモテにしたときは、次の自分の番は1回休みです。休み中でも、相手から申し込まれたバトルと交換はできます。

■ ライバルロード入り口マス



このマスに来たとき、自分のポケモンポイントが20ポイント以上なら、ライバルロードに進むことができます。20ポイントに足りないときは、ライバルロードに行かずに通り過ぎてください。

■ ライバルバトルマス



このマスでライバルとのバトルに挑戦することができます。※しなくともかまいません。

このマスのみ、ピッタリ止まらなくてもここでライバルバトルをするか、右に進むかを選ぶことができます。

ライバルバトルの仕方は14ページを読んでください。

5

チップの種類

■ ポケモンチップの種類



あい ぼう
【相棒のチップ】

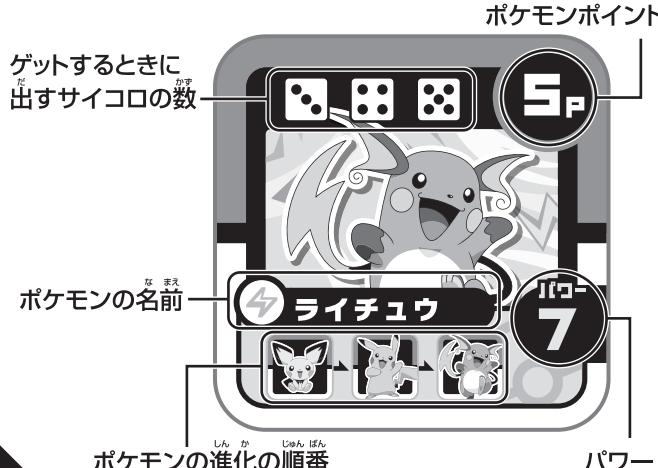
はじ
まい えら
あい ほう
ゲームが始まったときに1枚選んで相棒にします。



【伝説・幻のチップ】

特別なポケモンで、イベントカードでしかゲットする
チャンスがありません。

■ ポケモンチップの見方



オモテ向き

通常または
バトルに
勝ったとき



む
ウラ向き

バトルに 負けたとき



じ ほん
自分のポケモンチップのポケモン
ポイントの合計が20点以上なら、
ライバルバトルに挑戦できます。
ただし、ウラ向きのポケモンチップは
足すことができません。

※ライバルロードに入^{はい}ってから
ポケモンポイントの合^{こう}計^{けい}が下^さがっても、
そのまま進めます。

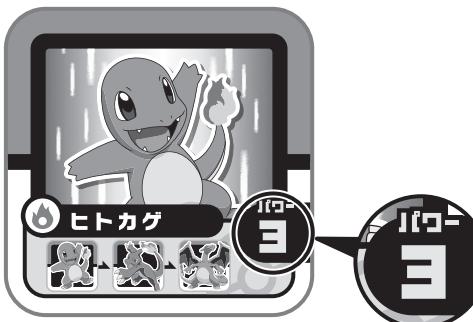
■ ゲットするときに出すサイコロの数について



サイコロをふり、書かれている数を出すことで、
そのチップをゲットできます。

※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10ページを見よう。)

■ パワーについて



バトルで使うポケモンのパワーです。
バトルに拿出すポケモンのパワーと、
ふったサイコロの数、使った
アイテムカードの「パワーアップ」の
合計が、バトルのときの
攻撃ポイントになります。
(詳しくは11~12ページを見よう。)

イベントカードの種類

引いたカードは指示に従った後、ボードのわきに捨ててください。



アイテムカードをもらう



書かれている枚数だけ、アイテムカードの山から他のプレイヤーに見えないようにカードを引きます。

伝説・幻のポケモンに出会う



伝説・幻のポケモンチップの山の1番上をめくって、サイコロをふります。ポケモンチップに書かれているサイコロの数を出せたらゲット成功です。書かれているサイコロの数を出せなかったら、ゲット失敗となり山に戻してよくきます。

1回休み



自分のウラ向きのポケモンチップを、1枚オモテ向きにすることでき、次の自分の番は1回休みになります。ウラ向きのポケモンチップがないときも、次回1回休みとなります。

※イベントカードの山が無くなったら、使い終わって捨てられているイベントカードをよくきて、山にしてゲームを続けます。

バトル



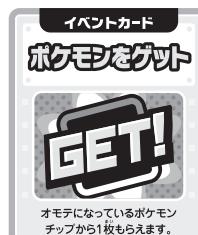
誰か1人を選んでバトルをします。自分も選ぶ相手も、オモテ向きのポケモンチップを持っていないときはバトルできません。

こうかん



他のプレイヤーが持っているポケモンチップ1枚と、自分のポケモンチップ1枚を選び交換することができます。交換するポケモンチップは、オモテ向きでなければいけません。

ポケモンゲット



ゲットされずにオモテ向きでサブボードに置かれている好きなポケモンチップを自分のものにできます。サブボードにオモテ向きのポケモンチップが無い場合は何も起きません。

アイテムカードの種類

1人につき最大7枚まで持つことができます。

アイテムカードを引くときは、他のプレイヤーから見えないように引きます。7枚持っていて、新しくアイテムカードを引くときは、7枚になるように持っているアイテムカードを捨ててからカードを引きます。

一度使ったカードは捨ててください。

スーパーボール



ポケモンをゲットするとき、サイコロをふる前に出せば、出た数に+1することができます。
(+しなくてもかまいません。)

ハイパーボール



ポケモンをゲットするとき、サイコロをふる前に出せば、出た数に+1か+2することができます。
(+しなくてもかまいません。)

マスター球



ポケモンをゲットするとき、サイコロをふる前に出せば、ポケモンチップを必ずゲットすることができます。

パワーアップ



バトルのとき、書かれた数字の分攻撃ポイントを上げられます。

ポケモンを回復



サイコロをふってコマを進める前に使う。自分のウラ向きのポケモンチップを、1枚オモテにすることができます。このカードを使ったら自分の番は終わり、コマを進めることはできません。

ポケモンセンターに移動



サイコロをふってコマを進める前に使う。自分が行ったことがある色ゾーンのポケモンセンターに移動して、マスの指示に従います。このカードを使ったら自分の番は終わり、コマを進めることはできません。

取り消し



イベントカードの「バトル」「トレード」の相手に選ばれたときに使えば、それを断ることができます。
※断られた人は、自分の番が終了となります。

ふりなおし



自分のサイコロの出た数が気に入らなかったとき、ふり直すことができます。マス移動、バトル、ゲットで使えます。
※このとき、他に「ふりなおし」のカードがあれば連続して使うこともできます。

※アイテムカードの山が無くなったら、使い終わって捨てられているアイテムカードをよくきて、山にしてゲームを続けます。

バトルの方法

イベントカードの「バトル」を引いたとき、誰か1人を選んでバトルをします。自分も選ぶ相手も、オモテ向きのポケモンチップを持っている必要があります。

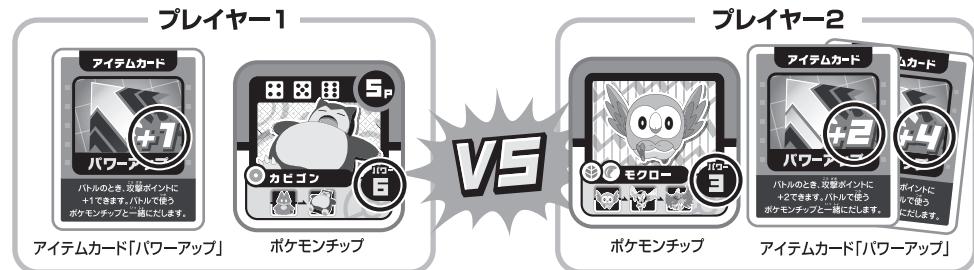


1 バトルするチップ&アイテムカードを出そう!

イベントカードの「バトル」を引いた人→その人が選んだ相手の順番で、戦わせるポケモンチップを選びます。

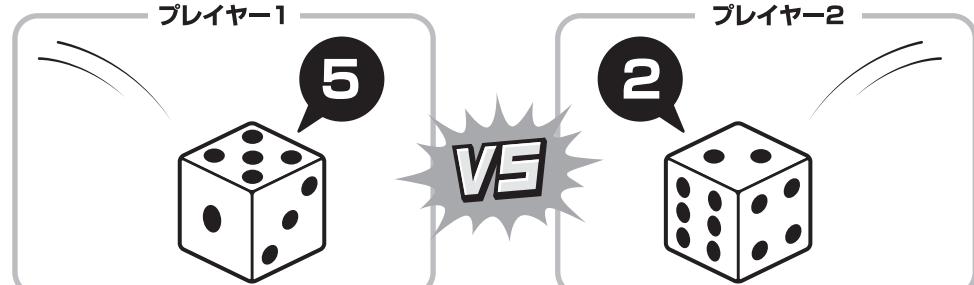
その後、同時にアイテムカードの「パワーアップ」を、互いに2枚まで出すことができます。

例えば… ポケモンチップのパワーは「6」対「3」でプレイヤー1の方が大きいのですが、アイテムカード「パワーアップ」の効果で「6+1」対「3+2+4」で、プレイヤー2の方が有利です。



2 サイコロをふろう!

「バトル」を引いた人からサイコロをふります。



3 勝敗決定!!

ポケモンチップのパワーと「パワーアップ」の数字とサイコロの数字を足して、攻撃ポイントとします。

プレイヤー1



ふって出たサイコロの数字

ポケモンチップのパワー + パワーアップの数字 + サイコロの数字
6 + 1 + 5

II
攻撃ポイント 12 勝ち

プレイヤー2



ふって出たサイコロの数字

ポケモンチップのパワー + パワーアップの数字 + サイコロの数字
3 + 2+4 + 2

II
攻撃ポイント 11

攻撃ポイントの大きい方が勝ちとなります。

※攻撃ポイントが同じだったときは、③と④をもう1度行います。

バトルに勝った方は…

負けた方のアイテムカードの手札を見ないで2枚引き、自分の手札に加えます。
もし相手がアイテムカードを持っていないときは、山から2枚引いてください。
相手が1枚しか持っていないときは、その1枚をもらい、山から1枚引いてください。
このとき、アイテムカードを6枚以上持っている場合、合計7枚以内になるようにアイテムカードを捨ててから引いてください。

バトルに負けた方は…

バトルに使ったポケモンチップをウラ向きにします。
手札のアイテムカード見えないようにウラにして、相手のプレイヤーに2枚引かせます。



ライバルロードの進み方

自分の持っているオモテ向きのポケモンチップのポケモンポイントの合計が20以上なら、ライバルロードの入り口マスからライバルロードに進むことができます。
※ライバルロードを進んでいる途中でポケモンポイントが20より少なくなっていても、1度入ってしまえば進むことができます。



ライバルバトルの方法

1 ライバルカードを引こう!!

ライバルバトルに挑戦する人が、ライバルカードの山の1番上を引いてオモテにします。そのカードが、今回バトルするライバルです。

2 ポケモンチップを選ぼう!!

バトルするポケモンチップを1枚選びます。アイテムカードの「パワーアップ」を使いたいときは、2枚まで出すことができます。

3 ライバル役に、サイコロをふってもらおう!!

ライバルに挑戦するプレイヤーの左隣の人がライバル役となりサイコロをふります。ライバルカードに書いてある、サイコロの数字の下に書かれている数字が、ライバルの攻撃ポイントです。

例え… ライバルが「サトシ&ピカチュウ」のとき、サイコロの数字が□か□なら攻撃ポイントは17、□か□なら19、□か□なら22になります。



4 サイコロをふってバトル!!

ライバルバトルに挑戦する人がサイコロをふり、ポケモンチップのパワーと「パワーアップ」の数字とサイコロの数字を足して、攻撃ポイントとします。

5 勝敗決定!!

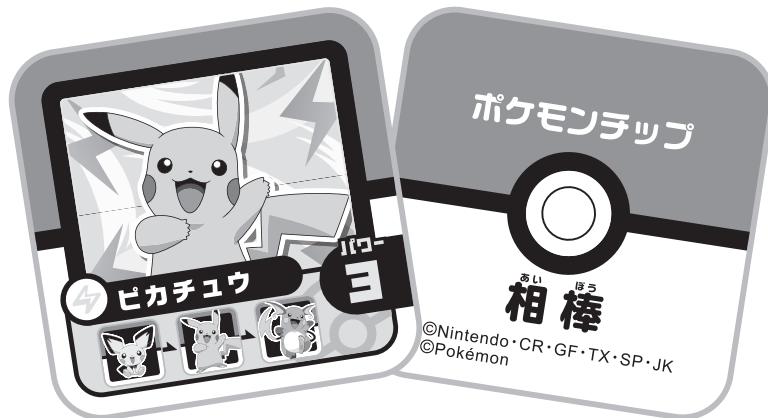
ライバルの攻撃ポイントより大きければ勝ちとなります。
※攻撃ポイントが同じだったときは、③と④をもう1度行います。

ライバルに勝ったら…

ライバルに勝てば、その人がこのゲームの勝者となり、ゲーム終了です。

ライバルに負けたら…

バトルに使ったポケモンチップをウラにして、ライバルロードの入り口マスに行き、そのマスの指示に従います。ゲームは終わらず、誰かがライバルに勝つまで続けます。ライバルカードは山に戻してよくります。



タカラトミーグループお客様相談室

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.)

製品の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、
万一お気付きの点などがございましたら、左記までご連絡ください。

発売元：株式会社 タカラトミー

〒124-8511 東京都葛飾区立石 7-9-10

●たのしいタカラトミーの情報はインターネットで www.takaratomy.co.jp

© TOMY