

ポケモン
DIAMOND&PEARL
ダイヤモンド&パール

TAKARA
TOMY

ポケモンボードゲームDP

ジムリーダー突破編



対象年齢6才以上

ふたり 2人~6人用

とあつがせつめいしょ
取り扱い説明書

ほこしゃのかたといっしょにお読みください。

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

この度は、タカラトミー「ポケモンボードゲームDP ジムリーダー突破編」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。



このゲームは、
3才未満のお子様には
絶対に与えないでください。
誤食や窒息の恐れがあります。
また、プラスチック袋を誤って
口から吸ったり、鼻を刺したり
しないようにご注意ください。

誤食部分
コマ
袋の底は
よく手を洗ってね!



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。
- プラスチック袋を誤ら吸ったり、鼻を刺し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ところに保管してください。

お読み

- プラスチック袋は梱包材ですので開封後はすぐに捨ててください。
- ご使用前に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。
- コマには、事故防止のため思味線が塗ってあります。遊んだ後は、よく手を洗ってください。

も く じ

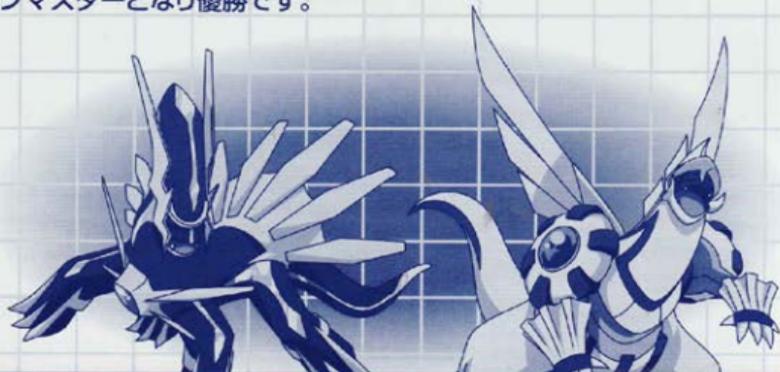
- ・ゲームの目的 2
- ・セット内容 3
- ・ゲームを始める前に 4・5
- ・ゲームの進め方 6
- ・各マスでの行動 6~11
- ・ゴール・ゲームの勝敗の決め方 11

ゲームの目的

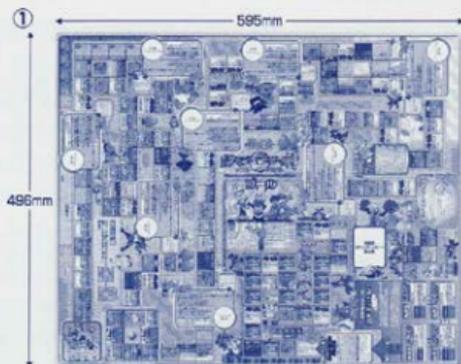
スゴロク形式のコースを進みながら、ゲットやバトルを繰り返して8人のジムリーダーを次々に倒していきます。

四天王、チャンピオンとのバトルを制することができれば、珍しいポケモンをゲットできる全国版フィールドに進むことができます。

最終的に「ポケモンキャラカード」やジムバッジ等のPt(ポイント)が1番多いプレイヤーがポケモンマスターとなり優勝です。



セット内容



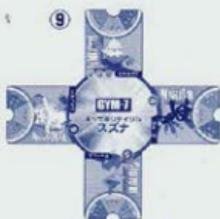
ボッチャマン・エトル・ニコザル
ピカチュウ・パチリス・ミミロル



クレシミア エムリット
ティアルガ バルキア



GYM-1~6



GYM-7,8



※点線で取り外してね!



※組み立てて
使ってね!



- ① ゲームボード 1枚
- ② バトルルールレット 1個
- ③ スタートポケモンキャラカード 6枚
- ④ ポケモンキャラカード
(ホログラムのキラ仕様カード4枚含む) ... 142枚
- ⑤ 全国版ポケモンキャラカード
(ホログラムのキラ仕様カード17枚含む) ... 64枚
- ⑥ 特別ルールポケモンキャラカード 4枚
(全てホログラムのキラ仕様カード)
- ⑦ 化石カード 6枚

- ⑧ ジムリーダーカード (T字形) 6枚
- ⑨ ジムリーダーカード (十字形) 2枚
- ⑩ チャンピオンカード (十字形) 1枚
- ⑪ ジムバッジ 48枚
※ 各8ヶ所のジムには7Pt, 6Pt, 5Pt, 4Pt, 3Pt, 2Ptの
ジムバッジが1枚ずつ入っています。

- ⑫ コマ 6個
- ⑬ コマ用キャラクターシート 6枚
- ⑭ モンスターボールサイコロ 1個
- ⑮ 予備カード 3枚
 - ・ 収納用チャック袋 1枚
 - ・ 取り扱い説明書(本書) 1冊

※各種カードやコマ用キャラクターシートはシート状になっていますので、そこからカードを取り外してください。



ゲームを始める前に



下の絵を参考にしてスタート前に①～⑦の準備をします。

- ①「ポケモンキャラカード」「化石カード」「スタートポケモンキャラカード」をそれぞれよくシャッフルして、ゲームボードの横に裏返して置きます。
- ②「全国版ポケモンキャラカード」をよくシャッフルしてゲームボードの所定の位置に裏返して置きます。 **図A**
- ③「特別ルールポケモンキャラカード」は種類が分かるように重ねずに表のままゲームボードの横に置きます。
- ④ジムバッジは各ジム別に分けて、ポイントが高い順になるように（一番上が7Pt→6Pt→5Pt→4Pt→3Pt→2Pt）して重ね、ゲームボード上の各ジムの所定の位置に置きます。 **図B**

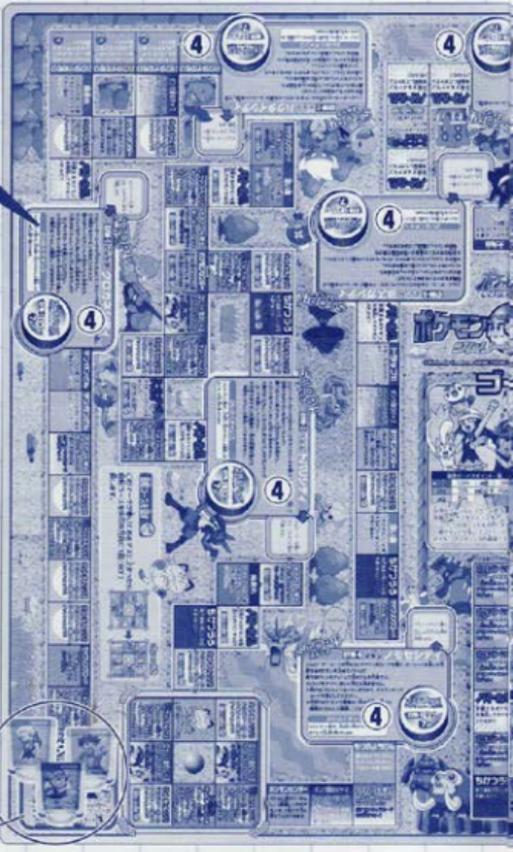


バトルルーレット



コマ

スタートマス



- ⑤ 「ジムリーダーカード」は **GYM-1** ~ **GYM-6** までのT字形を順番に表にして重ねます。同様に **GYM-7**・**GYM-8** の十字形のカードも表にして順番に重ね、ゲームボードの横に置きます。「チャンピオンカード」もゲームボードの横に表にして置きます。
- ⑥ ジャンケンで親を決めます。親から時計回りに好きなコマ用キャラクターシートを選んでコマに差し込みスタートマスに置きます。
- ⑦ 親から順番に「スタートポケモンキャラカード」の中から1枚と「ポケモンキャラカード」の山から2枚ずつ引き、合計3枚のカードを表にして自分の手前に置きます。
- ⑧ 親になったプレイヤーから時計回りの順番でゲームスタートです!



特別ルールポケモンキャラカード

チャンピオンカード



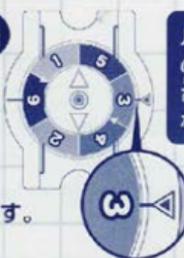


ゲームの進め方



最初に決めた順番でルーレットを回し、出た数だけ自分のコマを進め、止まったマスの指示に従います。

例



ルーレットを回し、例のように止まった場合は「3」進むこととなります。

※ **STOP!!** と書いてあるマスには必ず止まります。

※ マスの指示でコースを進んだり戻ったりした場合は、移動したマスの指示には従いません。

※ ゴールはびつたりの数で止まらなくてもゴールできます。

※ コースを進める時のルーレットは◀が指している数字に従います。



各マスでの行動



ゲットチャレンジ

ポケモンゲットチャレンジができます。



- 裏になっている「ポケモンキャラカード」の山から1番上の1枚を表にしてゲットチャレンジするポケモンを決めます。
- モンスターボールサイコロを振って「ポケモンキャラカード」に書いてあるどちらかのボールと同じボールが出たらゲットできます。

例



ハイパーボールとプレミアムボールが書かれている場合…

ロスレイドの場合、モンスターボールサイコロを振って、ハイパーボールかプレミアムボールのどちらかが書かれている面を出せばゲット成功だ!

※ 出目がマスターボール (M) なら無条件でゲットできます。

※ Wゲットチャレンジとトリプルゲットチャレンジの場合は1回目にモンスターボールサイコロを振って失敗しても続けて振ることができます。

● ゲットチャレンジに失敗した「ポケモンキャラカード」は表にしたまま1番上に置いておきます。次のプレイヤーがゲットチャレンジする時に、表にしたままの「ポケモンキャラカード」にゲットチャレンジするか、または次に裏返しになっている山から新しい「ポケモンキャラカード」を表にしてゲットチャレンジするかを選ぶことができます。

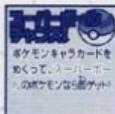
表にしたままの「ポケモンキャラカード」にゲットチャレンジせずに新しい「ポケモンキャラカード」を表にする場合は、最初の「ポケモンキャラカード」を表のまま山から外して横に置きます。

※ 一度、山から外して横に置いた「ポケモンキャラカード」に対してゲットチャレンジすることはできません。



次のプレイヤーは裏になっているカードを返し、次のカードをめくってゲットチャレンジすることもできます!

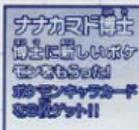
特殊なゲット方法



「ポケモンキャラカード」をめくります。マスに指定されているボールと同じボールが書いてあるカードだった場合は、その時点で「ポケモンキャラカード」をゲットすることができます。

※このマスに止まった時に、表になっている「ポケモンキャラカード」があり、その1番上の「ポケモンキャラカード」がマスに指定されているボールと同じボールが書いてある「ポケモンキャラカード」だった場合は、そのカードをゲットできます。

例



ゲットチャレンジせずに無条件で3枚の「ポケモンキャラカード」をゲットできます。

スーパーボールチャンス!のマスに止まった時、表にした(または表になっている)「ポケモンキャラカード」にスーパーボールが書いてあればゲットチャレンジをせずにゲットできるぞ!



全国版フィールドではゲット方法が変わります。ルーレットを回し、出た数によってゲットできるカードの枚数が決まります。

ポケモンルーレット					
1	2	3	4	5	6
X	1枚ゲット	2枚ゲット	3枚	4枚	5枚

ルーレットを回し、ボードにも書かれている左の数をみて「ポケモンキャラカード」をゲットしよう! 大きい数を出せばたくさんゲットできるぞ!

特別ルールポケモンキャラカード

バトル方法は8ページを見てね!



- ディアルガかバルキアのどちらかのカードを選んでポケモンバトル! 勝てばその「特別ルールポケモンキャラカード」をゲットできます。
- 負けた場合、自分はひんし(裏返し)になってしまい、選んだ「特別ルールポケモンキャラカード」を元に戻し、次の回から先に進みます。(再チャレンジはありません)

※ディアルガとバルキアのカードがすでにゲットされている(場にカードが無い)場合、このマスは1マスとカウントして先に進みます。



- エムリットかクレセリアのどちらかのカードを選んでモンスターボールサイコロを振ります。
- マスターボール()が出たらその「特別ルールポケモンキャラカード」をゲットできます。
- マスターボールが出なかった場合はゲット失敗。選んだ「特別ルールポケモンキャラカード」を元に戻し、次の回から先に進みます。(再チャレンジはありません)

※エムリットとクレセリアのカードがすでにゲットされている(場にカードが無い)場合、このマスは1マスとカウントして先に進みます。

バトル



対戦する「ポケモンキャラカード」を指名してバトル。
勝てば相手の「ポケモンキャラカード」をゲットできます。

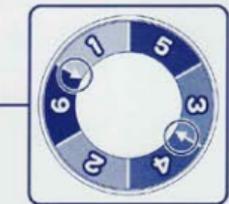
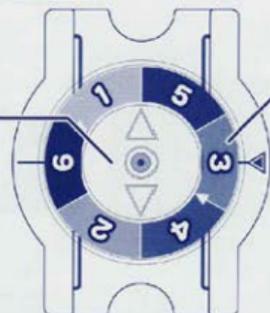
- バトルをしかけたプレイヤーが戦う「ポケモンキャラカード」を場に出し、対戦する「ポケモンキャラカード」を指名します。
- お互いに「ポケモンキャラカード」をバトルルーレットに差し込み、バトルをしかけたプレイヤーがルーレットを回します。

- ルーレットを回し出したプラスBP(バトルポイント)の数と技BP(バトルポイント)の星の数を足した合計で勝敗を決めます。勝ったプレイヤーは負けたプレイヤーの「ポケモンキャラカード」をゲットします。
※合計が同じだった場合は再度ルーレットを回して勝敗を決めます。
※負けたプレイヤーが「ポケモンキャラカード」を1枚しか持っていなかった場合、勝ったプレイヤーは「ポケモンキャラカード」の山(1番上)から1枚引くことができます。

バトルのポイント(ルーレットの見方)



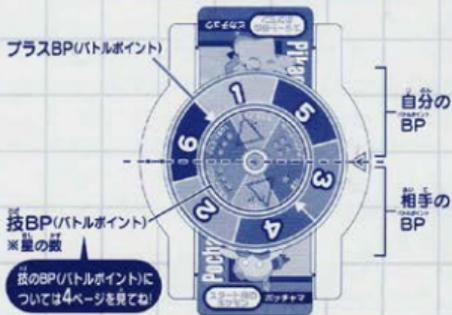
内側の小ルーレットの矢印はお互いのBP(バトルポイント)に**プラス**する数を決定します。



外側の大ルーレットの○で囲んだ矢印の部分でお互いの**技**のBP(バトルポイント)を決定します。

例

バトルをしかけたプレイヤー



「ポケモンキャラカード」を指名されたプレイヤー



技BP (10まんボルト)	★3	+	合計	4
プラスBP	1		負け	
技BP (あわ)	★1	+		合計
プラスBP	4		勝ち!	

ちがつろ

ちがつろ

地下通路で隠し基地を盗み去る!

トラップ!!

トラップに引っかかる

「化石カード」を盗み去る!

「化石カード」がゲットできます。
「化石カード」の山から1枚引いてゲットします。
ただし**トラップ!!**マスに止まってしまうと、ゲットした「化石カード」1枚を他のプレイヤーに渡さなければなりません。



ジャマ系マス

ロケット団やギンガ団が様々なジャマをしをかけてきます。

ロケット団のジャマ

ポケモンキャラカードを盗み去る!



ロケット団のジャマ

「ポケモンキャラカード」の中から自分で1枚選び、場に戻さなければなりません。

ギンガ団のジャマ

ひんしポケモンカードを盗み去る!
盗まれたポケモンキャラカードを場に戻す。

ギンガ団のジャマ

ジムリーダー戦に負けてひんし(裏返し)になっている「ポケモンキャラカード」がある場合、全てのプレイヤーはその「ポケモンキャラカード」を場(カードの山とは別の場所)に戻さなければなりません。

※場に戻した「ポケモンキャラカード」はゲットチャレンジできません。
(「ポケモンキャラカード」の山とは別の場所に置いてください)

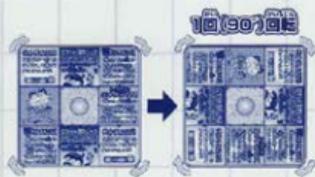


回転コース

回転コースの指示が書いてあるマスに誰かが止まるたびに回転コースを矢印で指示のある方向に回します。ただし、1回の回転は90°(度)でストップします。

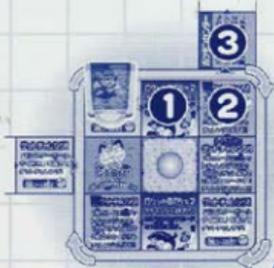


回転コース内のチャースのマスでは必ず止まり、次の回から先に進むことができます。



例

右の例で回転コースを脱出するにはルーレットで3を出す必要があります。2を出した場合は回転コースを脱出できず、他のプレイヤーが回転コースの指示で回転コースを回した場合、さらに1周しないと脱出できません。回転コースをいかに素早く脱出できるかがポイントです。



ジムリーダーバトル



8人全てのジムリーダーを倒さないと四天王バトルに進めません。

●「ジムリーダーカード」の中から戦うジムリーダーのカードを選びます。(クロガネシティならば、ジムリーダーは「ヒョウウタ」になります)

ルーレットを回して対戦するポケモンを決めてバトルします。

※バトル方法は通常のバトルと同じです。

●ジムリーダーに勝てばジムバッジをゲットして次のジムを自指することができます。

※ジムバッジが無いと先には進めません。

※早くジムを勝ち抜けた順にPt(ポイント)の高いジムバッジをゲットできます。

●負けた場合はひんし(裏返し)になってしまいます。

かいふくチャンス

1度ジムリーダーバトルで負けてひんし(裏返し)になっている「ポケモンキャラカード」を次の回に1匹だけ回復(元に戻す)することができます。

※通常コース上でひんし(裏返し)を回復(元に戻す)するにはポケモンセンターに止まれば1匹だけ回復(元に戻す)することができます。

※ひんし(裏返し)の「ポケモンキャラカード」が何枚がある場合は、自分で回復(元に戻す)する「ポケモンキャラカード」を選ぶことができます。

四天王バトル



ルーレットの出た数で戦う特別コースです。

●4・5・6が出れば勝ちで次の四天王マスに進んで1回戦終了となります。

●次の順番が来たら2回戦目のバトルをします。

●負けた場合(1・2・3が出たら負け)はそのマスでストップ、次の順番が来たら再び負けた四天王マスからバトルをします。

バトルアシスト

各四天王マスで指定された色の「ポケモンキャラカード」を持っていれば2・3・4・5・6で勝ちになります。

バトルチャンス

6で勝った場合は次の四天王マスに進み、続けて四天王とバトルすることができます。

※ずっと6で勝った場合は、連続で進み続けることも可能です。

チャンピオンバトル

勝つたり進む

チャンピオンバトル

ルーレットを回して対戦するポケモンを決めてバトル!

※バトルに勝つことができれば「ポケモンキャラカード」5枚と「全国版ポケモンキャラカード」3枚をもらえ、「全国版フィールド」に進むことができます。

※負けただけの自分の順番にもらい直挑戦します。

かいふくチャレンジ

チャンピオンに挑戦する前にルーレットを回して「2・4・6」が出たら「ひんし(裏返し)」のポケモンを1匹だけ先に戻すことができます。

最後の難関。勝てば全国版フィールドに進めます。

●ルーレットを回して対戦するポケモンを決めてバトルします。

※バトル方法は通常のバトルと同じです。

●勝てば「ポケモンキャラカード」5枚と「全国版ポケモンキャラカード」3枚をもらえ、全国版フィールドに進むことができます。

●負けた場合はひんし(裏返し)になってしまい、カードを裏にしておきます。

かいふくチャレンジ

チャンピオンに挑戦する前にルーレットを回して2・4・6が出たらひんし(裏返し)のポケモンを1匹だけ回復(元に戻す)することができます。

ゴール・ゲームの勝敗の決め方

全員がゴールしたらゲーム終了。各自Pt(ポイント)を①→②→③の手順で精算します。

①「着順ボーナスポイント一覧」(ゴールマスにも書いてあります)を見ながら着順ボーナスPt(ポイント)をもらいます。

1位	10Pt
2位	7Pt
3位	5Pt
4位	3Pt
5位以下	Pt無し

2つの表を見ながらPt(ポイント)の精算をして順位を決めよう!



②「各カードやジムバッジのポイント一覧」(ゴールマスにも書いてあります)を見ながら、各カードやジムバッジのPt(ポイント)をもらいます。

③着順ボーナスポイント(①でもらったポイント)と各カードやジムバッジのポイント(②でもらったポイント)を合計します。

合計したPt(ポイント)の1番多いプレイヤーがポケモンマスターとなり優勝です。

特別ルールポケモンキャラカード	10Pt
ホログラムのキラ仕様ポケモンキャラカード	6Pt
赤のポケモンキャラカード	4Pt
青のポケモンキャラカード	3Pt
緑のポケモンキャラカード	2Pt
ピンクのポケモンキャラカード	1Pt
化石カード	5Pt
ジムバッジ	7~2Pt

