



発売元：株式会社トミーダイレクト

お買上しご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。ご了承ください。製品につきましては、万全の注意を払って製造しておりますが、万一お客様ご自身の責任がございましたら下記までご連絡ください。

お客様相談室 受付時間：平日10:00～17:00

〒124-8511 東京都葛飾区立石7-9-10

TEL 03-3693-8715

\*電話受付時間 月～金曜日（祝日・祭日を除く）

10:00～12:00 13:00～17:00

ディズニー・ピクサー  
対象年齢8歳以上  
プレイヤー人数 2人～6人

ディズニー・ピクサー モノポリー

# MONOPOLY

Property Trading Game from Parker Brothers

Disney・PIXAR  
EDITION



# ディズニー・ピクサー モノポリー



## 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。
- 鋭角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。
- 目はデザイン上、突っ迫していますので危険です。取り扱いに注意してください。
- 思わぬ事象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の届かないところに保管してください。
- プラスチック袋を顔から被ったり、顔を突いたりしないでください。窒息する恐れがあります。

## お願い

- ご使用前に取扱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。
- 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。

## はじめに

はるか彼方へ。

ディズニー・ピクサーの世界は全てあなたのもので、駒を選んで冒険を始めましょう。愛すべきディズニー・ピクサーに登場するロケーションを売買したり、レンタルしたりしてゲームを楽しみましょう。セーフティコロンを置き、アルのトイ・バーンを建てましょう。最後に一番多く資産を所有しているプレイヤーの勝ちとなります。

## 目的

このゲームの目的は、モノポリー(独占)という言葉に象徴されるように、財産を独占して一番のお金持ちになることです。その手段として、運と知力を使ってディズニー・ピクサーに登場するロケーションを売買したりレンタルをうまく活用して他のプレイヤーと競います。

基本的には、各プレイヤーが1つずつディズニー・ピクサーの駒を持ち、サイコロを順番に振るといって「すごろく」のように動かしていきます。プレイヤーは、サイコロの出た目の数だけ進み、駒が止まったロケーションのマスでいろいろな取り引きを行うことができます。ロケーションの権利書やお札が、プレイヤーや銀行間で行きかうスリルを味わいながら、さまざまな作戦を練ってお金持ちをめざしましょう。



## セット内容



■ゲームボード……1枚



■キャラクターの駒……6個

(注意 このゲームの駒は全金属で曲がる可能性があります。もしも、曲がった場合、慎重に元の形に戻してください。)



■アルのトイ・バーン……12個



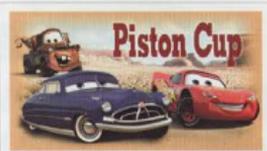
■セーフティコロン……32個



■サイコロ……2個



■ボン・アペティカード……16枚



■ピストン・カップカード……16枚



■権利書……28枚



## お札

- \$1・\$5・\$10………各40枚
- \$20………48枚
- \$50・\$100・\$500………各23枚

(合計/237枚)

※お札の枚数が多少異なる場合があります。ご了承ください。



## 準備 (銀行係り)

まずゲームボードを広げ、ボン・アベティークード、ピストン・カップカードをよく見て、裏向きにしてボードの決められた位置に置きます。このゲームは、銀行係り1名とプレイヤーで構成されていますので、銀行係りを決めます。他のプレイヤーは、自分の駒を1つずつ選びます。

お札は\$1,500ずつ次のようにプレイヤーに配られます。

\$1・\$5・\$10・・・各5枚    \$20・・・枚    \$50・\$100・\$500・・・各2枚

残りのお札とセーフティコインとアルのトイバーンとロケーション等の権利書などは、銀行係りが持つておきます。銀行係りは、競売人(下記を参照)を兼ねることになりますので、ゲームにプレイヤーとして参加してもかまいませんが、その時は銀行の資産と個人の資産を、はっきり区別して置いてください。5人以上でプレイする時は、銀行業務が忙しくなってしまうので、銀行係りを専任した方がよいでしょう。

※競売人/多くの買い手に値段をつけさせ、最高の値段をつけた人に売る方法をとりきる人。

## 基本的な駒の進め方

各プレイヤーは、まずキャラクターの駒1個を選び、ゲームボードの【GO】のマスに置きます。それから2個のサイコロを順にふり、最も大きな目を出したプレイヤーから左回りにゲームを始めます。最初のプレイヤーは2個のサイコロを振って、出た目の合計の数だけ矢印の方向に自分の駒を進め、止まったマスの指示に従います。また、サイコロを振ってソロ目(2つとも同じ目)が出た場合は、2個の目の合計数だけ駒を進めその指示に従い、さらにもう一度サイコロを振る権利があります。ただし、ソロ目が続けば3回出たときは、すぐに【刑務所】に入らなければなりません。(P.6を参照)

※ 同じマスに何人もの駒が止まってもかまいません。

## 各マスの説明

### GO (ゴー)

まず全プレイヤーは、ここからスタートします。ボードを一周し【GO】のマスに止まったり、通過するごとに銀行から\$200のサラリーを受け取ることが出来ます。また、サイコロを振って【GO】を通り過ぎ、ボン・アベティークード、もしくはピストン・カップカードのマスにとまり、「【GO】へ進む」のカードを引いた場合は、最初に【GO】のマスへ通過した\$200を受け取り、そのカードの指示により【GO】のマスに進み、さらに\$200を受け取ることが出来ます。



## ロケーション

ロケーションは22タイトルあります。このマスに駒が止まり、まだ所有者がいない場合は、ボードに印刷されている価格で銀行からそのロケーションの権利を購入できます。購入したプレイヤーは、所有権を示す権利書を受け取り、表を向けて自分の前に置きます。もし、そのプレイヤーがそのロケーションの権利を買いたくないと宣言した場合は、銀行によって競売にかけられ、もっとも高い金額を提示したプレイヤーに販売されます。ボードに印刷されている価格で購入を拒否したプレイヤーも競売に参加できます。入札価格(売りに出される時の最初の価格)は、いくらからスタートしてもかまいませんが、通常は印刷されている額の半分からはじめます。また、駒の止まったマスにすでに所有者がいた場合は、そのロケーションの権利のレンタル料を所有者に支払わなければなりません。

### ロケーションに関する権利書の見方

あるプレイヤーが、他のプレイヤーの所有しているロケーションのマスに止まったら、所有者に権利書にあるレンタル料を支払います。同色のロケーションを同じプレイヤーが独占して保有している場合は、止まったロケーションの他のレンタル料を支払わなければなりません。

ただし、そのロケーションが表紙(P.8「裏面」の項目を参照)に入っている場合は、レンタル料は徴収できません。もし、所有者がレンタル料の請求を拒否しても、次のプレイヤーがサイコロを振る前に請求されれば、レンタル料は受け取れます。誤ってしまってもレンタル料は請求できません。



### パワーと乗り物

パワーは2種類(笑いパワー、悲観パワー)あり、乗り物は4種類(インクレティモビル、ダイナコ・ハリコクター、メーター、R.C.)あります。このマスに止まった時も、ロケーションの場合とまったく同じですが、権利書の内容が多少異なりますのでよく読んでプレイしてください。



### ボン・アベティークードとピストン・カップ

【ボン・アベティークード】のマスに止まったプレイヤーは、ボン・アベティークードの山の一番上のカードを、【ピストン・カップ】のマスに止まったプレイヤーは、ピストン・カップ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。そのあとそのカードは裏にして元の山の一番下に戻しておきます。それぞれカードの中に「刑務所から」というカードがありますが、このカードは使う時までもっておくことが出来ます(使い方はP.6の項目にあります)。使ったら元の山の一番下に戻します。もしこのカードを引いても、引かないと思ったり、いつでも他のプレイヤーに好きな価格で売ることが出来ます。



## スピード違反の罰金と保険料



【スピード違反の罰金】のマスを止まったら、\$75を銀行に支払います。  
 【保険料】のマスを止まった場合は、\$200を銀行に支払うかまたは、そのプレイヤーの全財産の評価額の10%を支払うかを選択します。全財産の評価額とは、手持ちの現金、権利書の価格、所有するすべての建物の価格を合計したものです。プレイヤーは、自分の全財産の評価額を計算する前に、どちらを選択するかを決めなければなりません。ということは、いつも自分の額の中をコンピュータのように作動させて、現状を把握しておかなければならないということです。即座に判断できない、思わぬ損をしてしまうこともあります。

## 駐車場

このマスは、ただ止まるだけで何もありません。  
 ※止まっている時もレンタル料の徴収や所有物の売買は、通常どおり行えます。



## 刑務所

本来のコースを通過してここに止まった場合は、「見学中」ということで何の罰もありません。次に順番が回ってきたら普通にサイコロを振ってゲームができます。しかし次のような場合、プレイヤーは「刑務所」に入らなければなりません。



- ①【刑務所へ入れ】のマスを止まった時。
- ②【刑務所へ行く】のカードを引いた時。
- ③連続して3度ノロ目を出した時。【刑務所】へ送られる時は、どの位置からでも直接【刑務所】へ入り、\$200のサラリーを受け取る事はできません。

## ●【刑務所】から出るには●

- ①順番が回ってきたらサイコロを振る前に\$50を支払えば、無条件に出る事が出来ます。
  - ②順番が3回まわってくる間にノロ目を出した時、もし、ノロ目を出すごとに成功した時は、ただちにそのサイコロの目の数だけ集めます(ただし、通常のノロ目を出した時の、もう一度乗れる権利はありません)。3回共、ノロ目が出なかった時は、\$50支払って出なければなりません。
  - ③【刑務所から出る】のカードを持っていれば、次の順番になった時このカードを提出し、サイコロを振り出した目の数にだけ進み、出ることが出来ます。カードは裏がえしてカードの山の一番下に置しておきます。
  - ④他のプレイヤーから【刑務所から出る】のカードを買って③と同様に行います。
- ※【刑務所】に入っている時もレンタル料の徴収や所有物の売買は、いつでも行えます。



権利書を購入したら、次はセーフティーコーン、アルのトイ・バーンを建てて資産を増やし、金持ちへの道を歩みましょう。

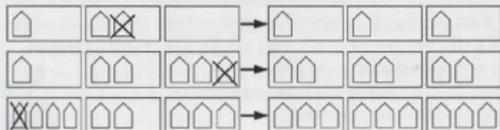
## 「セーフティーコーン」の建て方

同色のロケーションを独占しなくても(自分の番でなくても)銀行からセーフティーコーンを買うことができ、それらのロケーションに建てることができます。セーフティーコーンがたくさん建てば、家賃収入が得られるので、まずセーフティーコーンを建てる事に専念しましょう。ただし、セーフティーコーンを建てるにはルールがあります。



## 建て方のルール

1つのロケーションに4軒までセーフティーコーンを建てることができますが、同色のロケーションに平等して建てていくなくてはなりません。まず1つだけ建てるとは別のロケーションに建ててもかまいませんが、2つ目からは、セーフティーコーンの建てていない所に建てなければなりません。



- ※この原則は、セーフティーコーンを売る時や抵当に入れていける場合にも適用されます。
- ※一軒ずつ建てていくこともできますが、上記のルールに従い、1つに1つ4軒まで建てても構いません。
- ※銀行に支払わなければならないセーフティーコーンの価格は、そのセーフティーコーンを建てる予定のロケーションの権利書に印刷されています。
- ※所有者はセーフティーコーンを建てても、セーフティーコーンを建てていない同じ色のグループのロケーションは、通常通りに他のレンタル料を請求することができます。

## 「アルのトイ・バーン」の建て方

プレイヤーが同色のロケーションすべてに4つずつセーフティーコーンを建てている場合、銀行に建設費を支払ってアルのトイ・バーンを建てることが出来ます。その際4つ目のセーフティーコーンは銀行にかえます。1つのロケーションには1つのアルのトイ・バーンしか建てられません。  
 ※アルのトイ・バーンにするごとに収入が増えます。



## 「セーフティコーン」や「アルのトイ・バーン」の不足

セーフティコーンの数は32軒、アルのトイ・バーンは12軒しかないので銀行にセーフティコーンやアルのトイ・バーンが全くない時、セーフティコーンやアルのトイ・バーンを建てようと思っているプレイヤーは、他のプレイヤーが建物を銀行に買すまで待たなければなりません。

もし2人以上のプレイヤーが持っている数以上の建物をほしがった場合は、競売となり、より高い建設費を提示したプレイヤーが、建物を建てることができます。

## 資産を売る

ロケーションやパワーや乗り物は、個人的に適当な価格で他のプレイヤーに売ったり、所有地どうしの交換ができます。しかし、セーフティコーンやアルのトイ・バーンはプレイヤー同士の間では売られていませんので、セーフティコーンやアルのトイ・バーンが建っているロケーションは売ることができません。売るときは同色のロケーションのすべての建物を銀行に売却してからします。たとえ売りたいロケーションに建物がなくても、同色の他のロケーションに建物がある場合は、売ることができません。

セーフティコーンやアルのトイ・バーンを売るときも、買った時と同様に平均的に売っています。同じ色のグループのロケーションに建っているアルのトイ・バーンはすべて、一度に売ることができません。

もしくは、同時にセーフティコーンを1つずつ均等に建てるすることができます(アルのトイ・バーンはセーフティコーン5軒分と同じです)。セーフティコーンを建てる時と同じ方法で売らなければなりません(セーフティコーンの「建て方のルール」参照)。

※セーフティコーンやアルのトイ・バーンは買ったときの半分の価格で、いつでも銀行に売ることができます。



## 抵当

抵当とは、ロケーションやパワーや乗り物などをもって、銀行からお金を借りることです。建物のないロケーションは、いつでも抵当に入れてお金を借りることができます。抵当価格は、それぞれの権利書に印刷されています。ロケーションが抵当に入ったら、権利書は裏がえしにして、自分の前に置きます。



セーフティコーンやアルのトイ・バーンの建っているロケーションを抵当に入れるには、その前に同色のロケーションに建っているすべての建物を銀行に売却します。ロケーションが抵当に入るとそのロケーションのレンタル料は受け取れませんが、同色で抵当に入っていないロケーションはレンタル料を徴収できます。

## ● 抵当はこんな時に利用しよう ●

- ◆ 資金不足でどうしても購入したいロケーションがあるのに買えない。または、他の支払い等ができないという時に利用しよう。
- ◆ 作戦上、他のプレイヤーに資産の総額を知られないようにしたり、現金が不足しているように見せかける手にも使える。

抵当をぬくためには、プレイヤーは銀行に抵当価格と10%の利息を加えて支払います。同色のロケーションがすべて抵当からぬけたら、権利書を表にし、改めてセーフティコーンを銀行から表示価格で買うことができます。抵当に入っているロケーションでも双方の合意のもとで売り渡すことはできます(価格は相談の上、決定した価格です)。新しい所有者が売り渡した時点で抵当をぬく時は、銀行に抵当価格プラス利息10%を払えばOKです。しかし、もしその時点で資金が足りない場合でも利息10%だけは銀行に支払わなくてはなりません。そしてその後に抵当をぬく時は、抵当価格とさらに利息10%を銀行に支払わなければなりません。つまり利息10%を2度払うことになります。

## 破産

- 所有のロケーションやセーフティコーンなどを売却したり、抵当に入れて現金を作っても他のプレイヤーや銀行への支払いができなくなった時は、破産となります。
- もし他のプレイヤーへのレンタル料等が払えずに破産となった場合は、すべての建物は購入時の半額で銀行に返却し現金にしてから負債しているプレイヤーに渡しますが、権利書は抵当に入れずにそのまま渡します。すべての価値のある財産をそのプレイヤーに譲って、ゲームからはずれます。負債しているプレイヤーは全額支払ってもらえませんがあらかじめご了承ください。すでに抵当に入っているロケーションを渡す時は、新しい所有者はすでに10%の利息だけは銀行に支払います。新しい所有者は、すぐにそのロケーションを抵当からぬいてもいいですし、そのまましておいてもかまいません。その後に抵当からぬく時は、利息10%はもう一度銀行に支払わなければなりません。
- 罰金や税金などを銀行へ支払う時に、資産を処分しても払えそうない時も破産となり、すべての資産を銀行へ引き渡します。この場合、銀行はただちにロケーションやパワーや乗り物を競売にかけます(建物は除きます)。

## 勝負の決め方

破産したプレイヤーはゲームからぬけます。最後まで残ったプレイヤーの勝ちとなります。

## ● 銀行係の仕事を整理してみましょう ●

- ※おれ、プレイヤーが購入する前の資産の権利書、セーフティコーン、アルのトイ・バーンを預かります。
- ※\$200のサラリーとボーナスカード、ビジネスカードで発生したボーナスをプレイヤーに支払います。
- 権利書、セーフティコーン、アルのトイ・バーンをプレイヤーに販売したり、抵当をとって現金を貸し出したりします。
- ※すべての税金、罰金、ローンや利息、プレイヤーが売ったり、競売にかけたりしたすべての資産を徴収します。
- 決して破産しません。もし銀行にお金がなくれば、普通の紙に金額を記入して、復のお金として必要だけ発行してください。

## その他

- プレイヤーどうしのお金の貸し借りはできません。
- プレイヤーどうしの交渉時やセーフティコイン、アルのトイ・バーンの売買時は、他のプレイヤーはゲームを一時ストップ、交渉が成立したのを確認してゲームは再開します。

## 短縮ゲームのやり方

- 1.最初に権利書をよきり、銀行係が各自2枚ずつ配ってしまいます。プレイヤーはもらった権利書の代金をすぐに銀行に支払います。つまり、最初から各プレイヤーは、2ヶ所の資産を持ってプレイを始めるわけです。
- 2.通常は4つのセーフティコインを建ててからアルのトイ・バーンを購入することができますが、ここでは3つのセーフティコインを建てたら、次のアルのトイ・バーンを建てることができます。
- 3.ゲームの終了は、2人目の破産者が出た時です。破産者はすべての資産を、支払わなければならない相手に渡します。そして残ったプレイヤーは、手持ちの資産を計算し、順位を決定します。

## 時間ゲーム

あらかじめゲーム終了時間を含意の上で決めておき、その時点でもっとも金持ちのプレイヤーを勝ちとします。準備として、銀行係は権利書をシャッフルして各プレイヤーに2枚ずつ渡します。プレイヤーはすぐに渡された権利書の金額を銀行に支払います。通常90分を1ゲームとします。

★資産の計算方法は、手持ちのお金を計算し、権利書を、ロケーション価格そのままで計算します。セーフティコイン、アルのトイ・バーンも購入価格で計算します。抵当になっているロケーションは、半額で計算します。



大金持ちになるには運もいいけど  
マネーテクニックも必要なんだ。ヒントをおしえておこう!!

## 購入のテクニック

- まずは、ロケーションを手に入れることから…  
運よく止まったところのロケーションが空いていたら、まずは出来るだけ買うようにしよう。資産が増えるので他のプレイヤーと交渉ができたし、いろいろな作戦を立てることができるからだ。  
買い方もなるべく同色のロケーションをそろえるようにしていくと有利に展開する。
- かけひきに用いる「抵当物件購入で一括送付」  
現金はかならず自分の前に置いておかなければならないが、2人一人の正確な金額を常につかんでいるとは限らない。「一括支払い(ロケーションを抵当に入れ、別のものを買うこと)」で購入し、現金が少ないように見せかけて一気にしかける手もある。

## 交渉のテクニック

デズニービーカー モノポリーのおもしろさは、サイコロの目だけで勝負が決まる「運」だけのゲームではなく、他のプレイヤーの持っているロケーションと交渉して有利に展開する「技」のゲームだというところにある。

- 資産活用して積極的な交渉  
「同色のロケーションを全部売却していると、通常の2倍のレンタル料が受け取れる」というルールから、同色のロケーションが3ヶ所あるところで、自分が2ヶ所を、他のプレイヤーが1ヶ所所有していたら、そのロケーションを売ってもらう。しかし、相手もみすみずみ自分が損をするような取り引きには、簡単には応じてはくれない。そんな時は相手のほしがっている自分のロケーションとの交換や、どしても手に入れたければ相手のロケーション1ヶ所に対して、自分のロケーション2ヶ所あるいはプラス現金を渡して譲ってもらうなどの、交渉を試してもがまわない。

## 販売のテクニック

デズニービーカー モノポリーの目的は「他のプレイヤーを破産に追い込み、自分が最も金持ちになること」だ。これを絶対に忘れてはいけない。

あるプレイヤーの駒が、誰も所有していないロケーションに止まり、そのロケーションを「買わない」と宣言すると、ただちに「販売」に参加することになる。自分がほしいロケーションでなければ販売に参加しなくてもよい。でも、販売に参加する者が少ないと、比較的高い価格で手に入られてしまう。ほしいロケーションではなくても、さほほそうな準備で販売に参加して、とんとん価格をつりあげ、タイミングを見計らってサッと引き下がる。他のプレイヤーに正解の価格より少しふん蓄い値で買わせることになり、展開は自分に有利に運ぶことになる。

## 「セーフティコイン」の建て方のテクニック

### ● 入る確率を見逃すな!! ●

レンタル料はかならずしも同じではないことに気付く。だからレンタル料の高いロケーションへセーフティコインを建てるとは別にいい。でも他のプレイヤーが入らなければレンタル料は徴収できない。とすると、入る確率の高いロケーションを知っておくことは有利だ。

### ● ヒント ●

- (1) ボン・アベティカードの中に「[アンティの部屋]のマスに進む」「[ゾルのパイレーツ・スカル]のマスへ進め」の2枚がある。ということは、そこへ入る確率が高いということだ。
- (2) その目のサイコロの出かたに注意を払おう。多少レンタル料の低いロケーションでも、他のプレイヤーがよく入るところなら、それだけレンタル料を徴収できるといえることだ。
- (3) [GO]からスタートして、ロケーションの価格は逆のようにだんだん高くなっていくのに気がついたか? ● 矢印の方向にしたがって、ロケーションの価格は高くなっていく。▶



## もっとモノポリーを楽しみたいあなたに

大会(日本一、世界一決定戦もあります)、サークル情報、遊の友などモノポリーのことについてはこちら

■日本モノポリー協会 <http://www.1101.com/monopoly/>

