

人生、夢やマ盛り!!
盛れば盛るほど夢叶う。目指すはウハウハ億万長者!

人生ゲーム DREAM

ダイナミック ドリーム
DYNAMIC DREAM

遊び方説明書 2人~6人用 対象年齢6才以上

※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。

●このゲームに入っているもの●

- ①ゲーム盤…2枚
- ②山パーツ…3個
- ③橋…1個
- ④家…5個(ゲーム盤についているもの以外)
- ⑤自動車ゴマ…6個(6色 各1個)
- ⑥旗…6本(6色 各1本)
- ⑦人物ピン…60本(水色30本・ピンク30本)
- ⑧職業カード…8枚(秘書、獣医、証券マン、塾講師、漫画家、キャスター、ビジネスマン、声優、大学教授、貿易商、クリニック院長、政治家、アイドル、発明家、作家、映画監督…計16種)
- ⑨転職カード…8枚(野球選手、パイロット、ミュージアムオーナー、ホテル王、サッカー選手、宇宙飛行士、テーマパークオーナー、石油王…計8種)
- ⑩お宝カード…40枚(リニアモーターカー、宇宙エレベーター、ダイナミックタワー、城、光速ロケット、透明スーツ、タイムマシン、フライングボード、鎧メダル、お手伝いロボ、赤いキツネ、魔法ピン、登山グッズ×3枚、サラブレッド、秘密基地、金の卵、流れ星、玄関マット、ダイヤの原石、ダイナマイト、夜景、見たい夢が見られる枕、リゾートアイランド、A5ランクステーキ、宇宙旅行、毛皮のじゅうたん、語るベットの銀メダル、緑のタメキ、妖精ギブス、宇宙ステーション、白トリュフ、惑星、魔法のじゅうたん、ユニコーン、金メダル、青い鳥、ドラゴン…計38種)
- ⑪ダイナミックカード…30枚
- ⑫生命保険…1セット
- ⑬お金(ドル紙幣)…1セット(1,000・5,000・10,000・20,000・50,000・100,000・1,000,000・約束手形)
- ⑭お札立て…1個
- 遊び方説明書(本書)…1冊

この度は、タカラトミー「人生ゲーム ダイナミックドリーム」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。



©1968,2014 Hasbro.All Rights Reserved.
©TOMY

警告(けいこく)

保護者の方へ、必ずお読みください。

●家・自動車ゴマ・旗・ピン類など小部品があります。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。
- 乗り物ではありません。思わぬ事故のもとになりますので、山部品に乗りません。

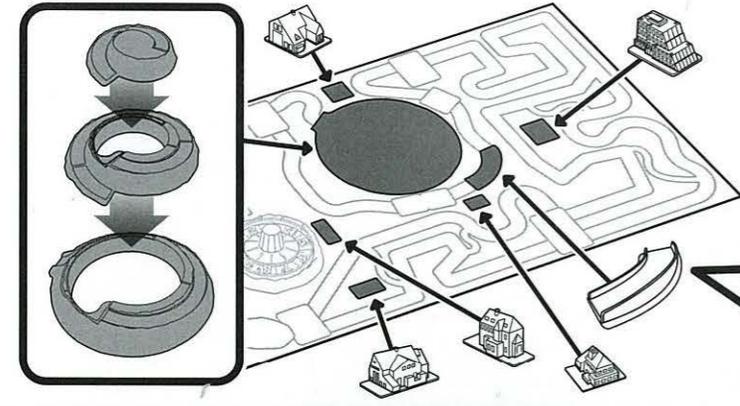
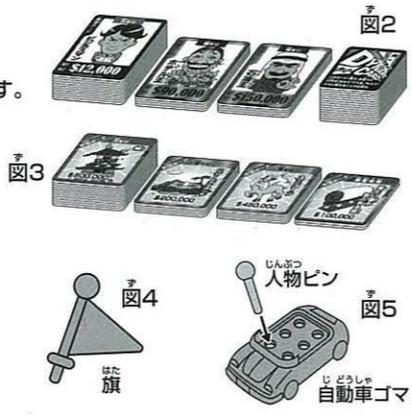
- ＜使用上の注意＞
- 遊ぶ前に「遊び方説明書(本書)」をよく読んでから使用してください。
 - 部品はきれいに切り取り、切り取ったあとのクズは捨ててください。
 - 仕切り、部品が入っていた袋は梱包材ですので開封後すぐに捨ててください。

ゲームの流れ

- 1 ジャンケンで銀行家を1人決めます。銀行家は各プレイヤーに\$5,000ずつ配ります。銀行家になったプレイヤーから時計まわりの順番で、自分の自動車ゴマを決め、ゲームを進めます。
 - 2 自分の番になったら、ルーレットをまわします。
 - 3 出た数だけ自動車ゴマを進めます。
 - 4 止まったマスの指示に従います。(※2 3 4を繰り返します。)
- 就職・ランクアップ・転職のマス** P.4 3 職業<就職・職業のランクアップ・転職>参照
- 止まったマスの職業に就くか決めます。気に入れば、その職業カードを取り、青い面を上にして手元に置き、次の給料日マスに自動車ゴマを進めてカードに書いてある金額の給料をもらいます。ランクアップが出来るマスに止まった場合、そのマスに従い、職業に就いているプレイヤーは職業のランクアップ、フリーターは就職が出来ます。転職が出来るマスに止まった場合、そのマスに従い、職業に就いているプレイヤーは転職、フリーターは就職が出来ます。
- 赤いマス** P.4 4 給料と借金・約束手形 1 給料 参照
- 止まったときだけでなく、通りすぎたときもその指示に従います。
- ダイナミックカード** P.5 6 ダイナミックカード 参照
- 場にあるダイナミックカードを1枚もらいます。※ダイナミックカードを持つことが出来るのは5枚までです。
- ストップ!!と書いてあるマス** P.3 2 自動車ゴマを進めるときのルール 2 ストップマス 参照
- このマスはルーレットの数か余っても必ず止まり、指示に従います。
- ギャンブルマス** P.8 13 ギャンブルマス 参照
- このマスに止まったら、じゃんけん、ルーレットに挑戦します。
- 5 「決算 登山道入り口」で、それぞれの精算をします。 P.8 14 決算 登山道入り口・開拓地 参照
- 6 「ゴール」か「開拓地」に着いたらゴールです。「ゴール」では着順で場に余っているお宝がもらえます。「ゴール」に着いたプレイヤーは、全員がゴールするまで自分の番が来るたびに数を1つ指定してルーレットをまわし、その数が出たら\$20,000もらいます。 P.8 15 ゴール・勝ち負け 1 ゴール 参照
- 7 全員がゴールしたらゲーム終了です。持っているお宝カード、家を精算します。プレイヤー毎にお金を計算して、一番金額が多い人の優勝です。2位以下も金額で決まります。 P.8 15 ゴール・勝ち負け 2 勝ち負け 参照

ゲームの準備

- ゴールの山を組み立て、ゲーム盤に取り付けます。
- 橋1個、家5個をゲーム盤に取り付けます。
橋はスライドさせて、その端の羽根をゲーム盤の穴の隙間に差し込みます。(図1)
家は下図の各位置の穴の凹みに置きます。
- カード類を丁寧に切り離し、職業カード、ダイナミックカード、お宝カードを場に並べます。
- お札立てにお金、約束手形、生命保険を並べます。
- プレイヤーは、好きな色の自動車ゴマ1個と、同じ色の旗を1本選んで持ちます。(図4)
- 人物ピンは、図のように自動車ゴマにさします。
水色は男性、ピンクは女性です。スタートではピンを1本さして出発します。(図5)



ゲームの遊び方

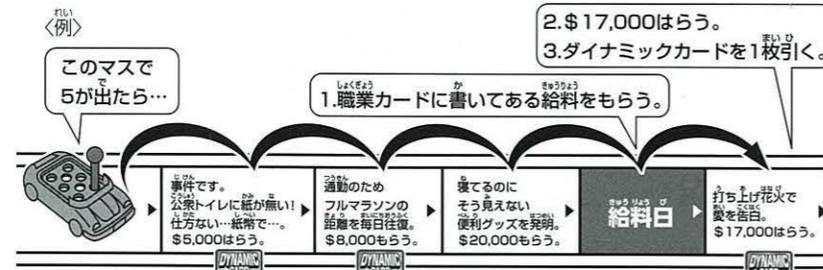
1 ゲームのスタート

- 各プレイヤーは、自分の自動車ゴマをスタートに置いて銀行から\$5,000をもらいます。
- 自分の番になったら、ルーレットをまわし、出た数だけ自動車ゴマを進めます。

2 自動車ゴマを進めるときのルール

1 赤いマス

- 「給料日」、「生命保険満期」などの赤いマスは、止まったときだけでなく、通ったときもその指示に従います。
- 赤いマスを通ったときは、止まったマスの指示よりも先に指示に従います。



2 ストップマス

- 「結婚」、「ドリームエリア入り口」、「ダイナミックロード入り口」、「決算日 登山道入り口」などの「ストップ!!」と書いてあるマスはルーレットの数が余っても必ず止まり、マスの指示に従います。



3 職業(就職・職業のランクアップ・転職)

- 就職** ※フリーターの職業カードはありません。
職業のマスに止まって、その職業が気に入ればその職業カードを取り、青い面を上にして手元に置いてからマスの指示に従い、「給料日」マスでカードに書いてある金額の給料をもらいます。
その職業が気に入らないときや、すでに誰かがその職業カードを持っているときは、そのまま次の番を待ちます。
スタートしてから職業が決まらないうちに最初の「給料日」マスを通り過ぎると自動的にフリーターになります。



2 職業のランクアップ・転職

- 職業のランクアップ**
ドリームエリア「大モリ」バージョンの「ランクアップ」マスか、「ダイナミックロード入り口」マスに止まったら、職業をランクアップするチャンスです。
ダイナミックカードを1枚使う事が出来たら、職業カードを裏返します。
フリーターは、ダイナミックカードを1枚使って「ランクアップ前の好きな職業」に就き、その職業の給料をもらいます。
ダイナミックカードが無い場合は、そのままフリーターとして進みます。
(P5 ⑥ダイナミックカード P6 ⑦ドリームエリア入り口・ドリームエリア ⑧ドリームエリア ⑨ダイナミックロード入り口 参照)



- 転職**
ドリームエリア「超モリ」と「神モリ」バージョンの「転職」マスか、「ダイナミックロード入り口」マスに止まったら、転職するチャンスです。
ドリームエリアの「超モリ」と「神モリ」バージョンの「転職」マスに止まって、ダイナミックカードを1枚使う事が出来たら、「場に余っている好きな転職カード」を1枚もらいます。
選べる転職カードが場に無い場合は、残っているランクアップ前の職業カードに転職する事ができます。フリーターの場合も同様に転職できますが、ダイナミックカードが無い場合は、そのままフリーターとして進みます。
(P5 ⑥ダイナミックカード P6 ⑦ドリームエリア入り口・ドリームエリア ⑧ドリームエリア ⑨ダイナミックロード入り口 参照)



職業・転職カードは「その時点でドリームエリアがどのバージョンになっているか」で、選べる種類が変わります。

- (例) ・「大モリ」バージョンの場合: 「大モリ」の職業カードだけが選べます。
- ・「超モリ」バージョンの場合: 「大モリ」の職業カードと「超モリ」の転職カードが選べます。
- ・「神モリ」バージョンの場合: 「大モリ」の職業カードと全ての転職カードが選べます。



- 超モリバージョンの職業: 野球選手、ミュージアムオーナー、ホテル王、パイロット
- 神モリバージョンの職業: サッカー選手、テーマパークオーナー、石油王、宇宙飛行士

4 給料と借金・約束手形

- 給料**
「給料日」の赤いマスに止まるか通ったら、そのたびに職業カードに書いてある給料をもらいます。
フリーターの給料はルーレットをまわして出た数×\$1,000です。
- 借金・約束手形**
途中で足りなくなったら、銀行から借金ができます。
借金\$20,000につき、約束手形1枚を借金の印として受け取ります。
例) \$60,000借りるときは、お金を\$60,000と約束手形3枚を受け取ります。
借金は自分の番にいつでも返すことができます。返すお金\$20,000につき、約束手形1枚を銀行に返します。
例) \$40,000返すときは、お金を\$40,000と約束手形2枚を銀行に返します。
※「決算日 登山道入り口」まで約束手形を持っていると、利息がついて1枚につき\$25,000をはらわなければいけません。
※「決算日」を過ぎて「ゴール」に着くまでに借金をした場合、精算時に1枚につき\$20,000をはらってください。



5 お宝《お宝の種類・ダイナマイト》

1 お宝の種類

お宝カードの種類は合計38種類。ドリームエリアがどのバージョンになっているか
取れるお宝の他に、「超モリ」バージョンのお宝8種類、「神モリ」バージョンのお宝8種類、
「開拓地のお宝」1種類があります。

お宝のマスに止まって、そのマスの指示に従う事ができたら、
早い者勝ちで場からお宝カードをもらうことができます。
※開拓地のお宝は、開拓地に行ったプレイヤーだけがもらえます。

(P6 7 ドリームエリア入り口・ドリームエリア E ドリームエリア 参照)

登山道の1マスと「ゴール」で「場に余っている好きなお宝」をもらう事ができますが、
“その時点でドリームエリアがどのバージョンになっているか”で、選べる種類が変わります。

- (例) ・「大モリ」バージョンの場合: “大モリ”のお宝だけが選べます。
・「超モリ」バージョンの場合: “大モリ”と“超モリ”のお宝だけが選べます。
・「神モリ」バージョンの場合: 開拓地のお宝以外の全てのお宝が選べます。



- ・「超モリ」バージョンのお宝: リゾートアイランド、A5ランクステーキ、宇宙旅行、毛皮のじゅうたん、話せるペット、銀メダル、緑のタヌキ、妖精ギブス
- ・「神モリ」バージョンのお宝: 宇宙ステーション、白トリュフ、惑星、魔法のじゅうたん、ユニコーン、金メダル、青い鳥、ドラゴン
- ・開拓地のお宝: 見たい夢が見られる枕

2 ダイナマイト

- ・お宝「ダイナマイト」を持ったまま「ゴール」に着くと、他に持っているお宝の価値が全て
“\$0”になってしまいます。その前に、お宝「ダイヤモンドの原石」を取るマスに止まれば、
引き換えにダイナマイトは場に返す事ができます。
- ※他のプレイヤーが「畑で黒いスイカを発見！」マスに止まったら、
そのプレイヤーにお宝「ダイナマイト」を渡すことができます。
- ※自分が「決算 登山道入り口」マスの1つ前の、「多額の資産を持つのが急に怖くなった。」
マスに止まったら、マスの指示に従い、右隣のプレイヤーに渡すこともできます。
- ※「嗚呼...お宝が欲しい。」マスに止まり、右隣の人が「ダイナマイト」しか
持っていない場合はそれを受け取ります。お金をはらう必要はありません。



6 ダイナミックカード

- ・DYNAMIC CARDのマークがあるマスに止まったらもらえます。
※子供を乗せていない状態で、このマークがある“子供にまつわるマス”
に止まった場合はもらえません。
- ・職業のランクアップやお宝ゲット、ドリームエリアのバージョンアップに役立ちます。
各マスの指示に従って使しましょう。使ったカードは場に返します。
※このカードの価値は\$0です。「決算 登山道入り口」マスや「ゴール」で持っていたても、
精算する事はできません。
- ・1人のプレイヤーが持てる枚数は、最大5枚までです。
手持ちがそれより多くなった時は場に返します。
- ・「全て返す」「2枚場に返す」「2枚場に捨てる」「1枚あげてみる」などの、ダイナミックカード
を手放すマスがありますが、カードを持っていないければ、マスの指示に従う必要はありません。
※マスの指示にある枚数を持っていないくても、1枚でもカードを持っている場合は、
マスの指示に従い、それを場に戻したり、相手にあげてください。



※この様な“はらう”マスでは、
ダイナミックカードを受け取
らない代わりに、お金をもら
うことができます。

・ダイナミックカード1枚で「はらう」と書いてある出費マスを「もらう」ことのできる収入マスに変えることもできます。
どうしても借金したくない時や、はらうはずだった大金を逆にもらえる様にしたい時に使うと有効的です。

※「あげる」「くばる」「買い取る」「借金をかかえる」などの、「はらう」と書いていない出費マスは、
収入マスに変えることができません。



7 ドリームエリア入り口・ドリームエリア

1 ドリームエリア入り口

- ・このマスには必ず止まり、次の番から進むドリームエリアのバージョンと、
どちらの分かれ道に進むかを決めましょう。
- ・ドリームエリアのバージョンはダイナミックカードの使う枚数、
分かれ道はルーレットをまわして出た数で決まります。(P5 6 ダイナミックカード 参照)
- ※ドリームエリアの変更とコース選びは、他のマスと同様、
このマスに止まったら必ず行きます。

2 ドリームエリア

- ・このエリアは職業のランクアップや転職ができたり、
お金とお宝が大量ゲットできる、夢が盛り沢山なエリアです。
- ・「大モリ」→「超モリ」→「神モリ」の3段階でバージョンアップし、
ドリームエリアから出た後も“なれる職業”や“もらえるお宝”の種類に影響します。
- ・転職とフリーターの就職で選べる職業やお宝は、“ドリームエリアがどの
バージョンになっているか”で、選べる種類が変わります。

(P4 8 職業(就職)・職業のランクアップ(転職) E 職業のランクアップ・転職
P5 6 お宝の種類・ダイナマイト 1 お宝の種類 参照)

- ※ドリームエリアのバージョンを「超モリ」や「神モリ」にする時は、
マンションの穴の位置に合わせて盤面を被せましょう。
- ※ドリームエリアのコースには“10”“20”“30”“40”と、
10マス毎に数字が書いてあります。(図1)
エリア内を進行中にバージョンが変わったら、
コースの数字を参考に、自動車ゴマが同じ位置の
マスに来る様に置きかえ、次に別の人がバージョン
を変えるまで、その面を進みます。
置きかえた後のマスの指示には従いません。



図1

8 ダイナミックロード入り口

- ・このマスでダイナミックカードが使えれば、職業のランクアップ、
転職、フリーターの就職ができます。
- ※転職、フリーターの就職で選べる職業は“そのマスに止まった時点で
ドリームエリアがどのバージョンになっているか”で、種類が変わります。

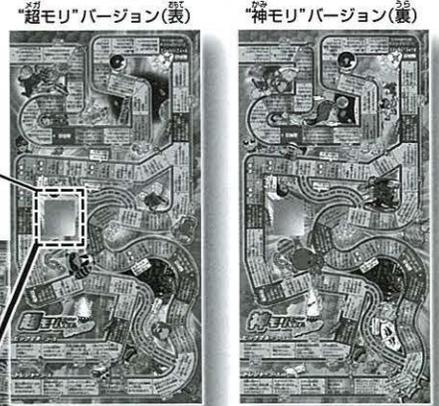
(P4 8 職業(就職)・職業のランクアップ(転職) E 職業のランクアップ・転職
P6 7 ドリームエリア入り口・ドリームエリア E ドリームエリア 参照)

1 結婚

- ・「結婚」マスはルーレットの数が余っても必ず止まり、
パートナーの人物ピンを自動車ゴマに乗っている自分のピンの隣に寄せます。
- ・ルーレットを1回まわし、出た数でみんなからもらうお祝いの金額と進むコースを決めます。



●ドリームエリアゲーム盤



●ゲーム盤



2 ピンクのマス

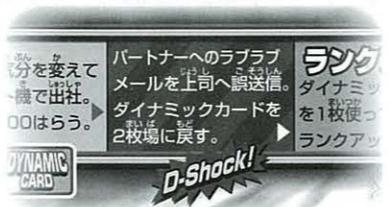
- ・子供が生まれるマスに止まったらそのマスの指示に従い、人物ピンを自動車ゴマに乗せてから、お祝いをみんなからもらうか、みんなに配ってください。
- ・このゲームで自動車ゴマに乗せられる人物ピンの数は、自分とパートナーを含め最大6本です。ゲーム中、全部の人物ピンを自動車ゴマに乗せきれなくなることがありますが、人物ピン用の穴が埋まる数だけを自動車ゴマに乗せ、乗せきれなかった分は自分の場に置いてください。(図1)
- ・人物ピンの色は、水色が男性、ピンクが女性です。自動車ゴマに乗せる色はどちらを選んでもかまいません。
- ・子供の人物ピンを乗せている場合、その数に合ったお金が「決算 登山道入り口」でもらえます。



【ご注意】貫通した2つの穴は事故防止のためのものです。自動車ゴマ中央の2つの穴を、人物ピンでふさがないでください。

10 ダイナミックショック

- ・職業やお金、保険など、このゲームに必要なものを突然手に入れたり、手放すことになってしまう、良くも悪くもショッキングな出来事が起こるマスです。



11 分かれ道

1 ローカルコース・グローバルコース

- ・求めるのは、国内でお宝と子宝？ それとも、海外で大金？
- ・ストップマス「結婚」からの分かれ道です。
- ・結婚したら、ルーレットで行き先を決めてください。



2 ビッグマネーコース・トレジャーコース

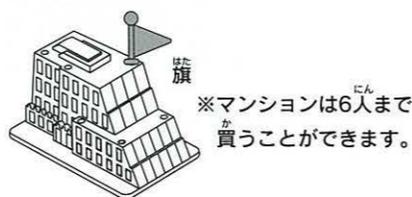
- ・狙うのは、大金と稼げる職業？それとも、お宝で一発逆転？
- ・ストップマス「ドリームエリア入り口」からの分かれ道です。
- ・ドリームエリアのバージョンを決めたら、ルーレットで行き先を決めてください。



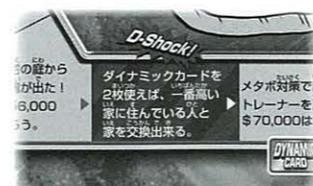
12 家〈家を買う・家を交換〉

1 家を買う

- ・家を買う「給料日」に止まるか通ったら、ゲーム盤上の家から1つ選んで、代金を銀行にはらい、自分の旗を立てます。早い者勝ちです。
- ・借金をして買うこともできます。
- ・マンションは6人まで買えますが、その他の家はすでに誰かの旗が立っている場合は買えません。
- ※金額の書かれていない、「開拓地」の家は買えません。



- ・「一番高い家に住んでいる人と家を交換出来る。」マスに止まったとき、自分の家より高い家に住んでいるプレイヤーがいたら、家をその人とタダで交換できます。



13 ギャンブルマス

- ・「ダイナミックジャンボくじ」「お宝争奪!」「賞金ゲット?!」に止まったらギャンブルに挑戦します。
- ※他のマスと同様、このマスに止まったら必ず行きます。
- ※「お宝争奪!」で誰もお宝を持っていない、もしくはお宝を持っている相手がいらない場合は、好きな人を指名して、勝った方が「場に余っている好きなお宝」をもらって下さい。



14 決算 登山道入り口・開拓地

- ・「決算 登山道入り口」マスはルーレットの数が余っても必ず止まり、書いてある順に決算を行います。
- ・子供の人物ピン1本につき、\$50,000もらいます。
- ・このマスで借金がある場合だけ、約束手形1枚につき、\$25,000で返します。
- ・借金を返せないときは、家を買ったときの2倍の金額、お宝をカードの金額で売ります。
- ・それでも返せない場合は、持っているものを全て場に返して自動車ゴマを開拓地へ進めます。
- ＜開拓地＞
- ・「開拓地」では全員がゴールするまで、自分の番が来るたびルーレットをまわし、7が出たら、お宝「見たい夢が見られる枕」をもらいます。
- ※他の人が持っている場合、その人からもらいます。
- ※開拓地に1人きりで、すでにお宝「見たい夢が見られる枕」をもらっていても、まだゴールしていない人がいる場合は、自分の番が来るたびルーレットをまわし、7が出たら\$10,000をもらいます。



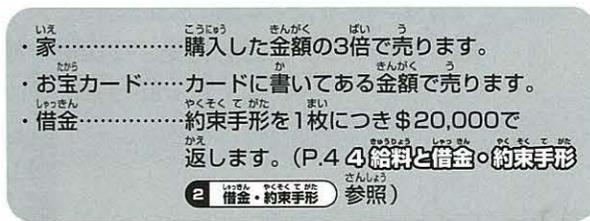
15 ゴール・勝ち負け

1 ゴール

- ・「ゴール」はルーレットの数が余っても止まることができ、ゴールした順に「場に余っている好きなお宝」がもらえます。
- (P5 68頁 《お宝の種類・ダイナミックカード》 1 お宝の種類 参照)
- ・全員がゴールするまで自分の番が来るたびに数を1つ指定してルーレットをまわし、その数が出たら\$20,000もらいます。

2 勝ち負け

- ・全員が「ゴール」か「開拓地」に着いたらゲーム終了です。最後に家、お宝カードを精算します。
- ※ダイナミックカードは精算できません。
- (P5 6 《ダイナミックカード》 参照)
- ・プレイヤー毎にお金を計算して、1番金額が多い人の優勝です。2位以下も金額で決まります。



株式会社 タカラトミー

タカラトミーでは、「子供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、パッケージの写真やイラストなど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 お客様相談室 おかけ間違いのないようご注意ください
製品や修理については下記お客様相談室までお問合せください

〒124-8511 東京都葛飾区立石 7-9-10 タカラトミーサポート 検索
0570-041031 電話受付時間 月曜日～金曜日(祝日・祭日を除く)10～17時
PHS、IP電話等からのお問合せは03-5650-1031
<http://www.takaratomy.co.jp/support/index.html>

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