

TAKARA TOMY

対象年齢 6才以上

ポケットモンスター

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。
- ぶつかけたり、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。

《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。

セット内容

※カードとチップ類はきれいに切りはなしてください。

●ポケモンチップ…200枚



●ライバルカード…6枚



●アイテムカード…50枚



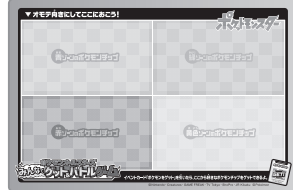
●コマ…6個



●イベントカード…55枚



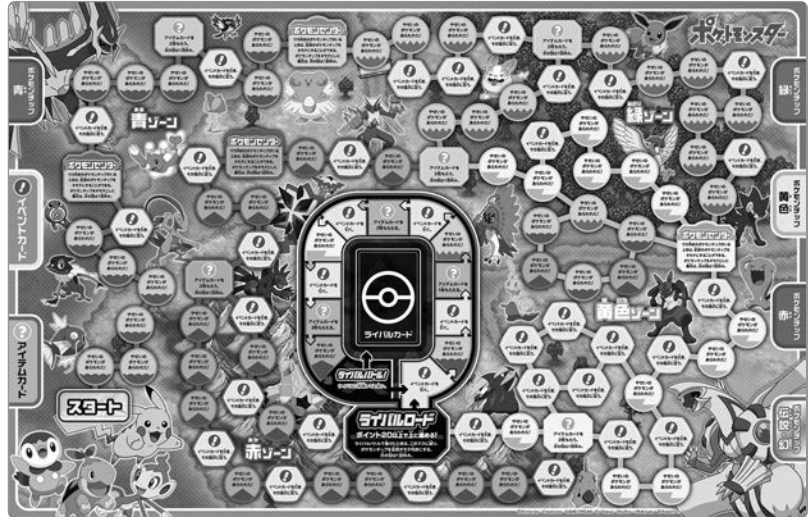
●サブボード…1枚



●サイコロ…2個 (1個は予備です。)



●フィールドボード…1枚



●遊び方説明書(本書)…1冊

ゲームの準備



■ポケモンチップの準備

青/緑/黄色/赤/伝説・幻のポケモンチップを色ごとに分け、よくきってウラ向きの山にしたたら、フィールドボードのわきにあるそれぞれのチップ置き場に置いてください。

■イベントカードとアイテムカードの準備

アイテムカードとイベントカードを、それぞれよくきってウラ向きの山にしたたら、フィールドボードのわきにあるカード置き場に置いてください。

■ライバルカードの準備

ライバルカードを、よくきってウラ向きの山にしたたら、フィールドボードの真ん中にあるライバルカード置き場に置いてください。

自分のコマを選んで、スタートに置いたら、準備完了!

おおきかなゲームの進め方

- 1 ジャンケンで順番を決めます。これから先は、ジャンケンに勝った人から時計回りの順番でゲームを進めてください。
- 2 相棒のポケモンチップから好きなものを、さっきジャンケンに勝った人から時計回りの順番で1枚ずつ選んで、自分の前にオモテにして置きます。残りのポケモンチップは場からはずします。
- 3 自分の順番がきたらサイコロをふり、出た数だけコマを進め、止まったマスの指示に従ってください。マス同士が線が繋がっている場所は、好きな方向に進めます。ただし、進んでいる途中で折り返すことはできません。



みんなでゲット&バトルゲーム Q&A

ここではこのゲームについて、Q&Aで簡単に説明します。

これがくゲームのセッティングが終わった状態>です

カードはそれぞれの種類、色に分けてよくきり、それぞれの場所にウラにして置こう。

■青のポケモンチップ

■イベントカード

■アイテムカード

■緑のポケモンチップ

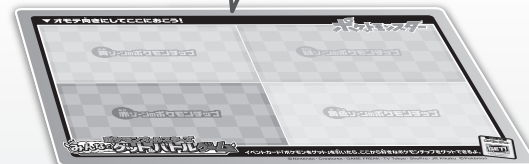
■黄色のポケモンチップ

■赤のポケモンチップ

■伝説・幻のポケモンチップ

■サブボード

ゲットできなかった伝説・幻以外のポケモンチップを置くボードです。ポケモンチップの色別にオモテ向きにして置きます。



*フィールドボードに配置したポケモンチップの山が無くなったときは、その色ゾーンのポケモンチップをよく混ぜてウラ向きにして山に戻します。



■相棒のポケモンチップ

それぞれ1枚ずつ選んで自分の前に置こう。

■コマ プレイヤー分のコマをスタートに置きます。

■ライバルカード

■フィールドボード

■サイコロ

ここがライバルロードだ!!

ここがスタートだ!

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. 「すごろく」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か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。)

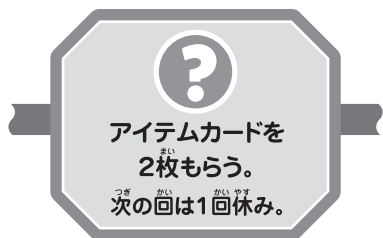
マスの種類

■ 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、
出せなかっ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えます。
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、新しい山を作ってから引きます。
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枚持っていて、新しく
カードを引くときは、いらぬアイテムカードを
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。

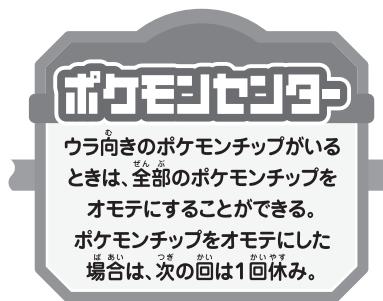
■ イベントマス



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。
使っ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
作ってから引きます。

■ 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ロマス



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。※しなくてもかまいません。
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。

チップの種類

■ ポケモンチップの種類



【相棒のチップ】
ゲームが始まったときに1枚選んで相棒にします。



【青／緑／黄色／赤の4種類のチップ】

ポケモンゲットマスに止まったとき、そのマスと同じ色のポケモンチップをゲットするチャンスがあります。



【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

ポケモンポイント

ゲットするときに
出すサイコロの数

ポケモンの名前

ポケモンの進化の順番

パワー

オモテ向き



通常または
バトルに
勝ったとき

ウラ向き



バトルに
負けたとき

(詳しくは11～12ページを見よう。)

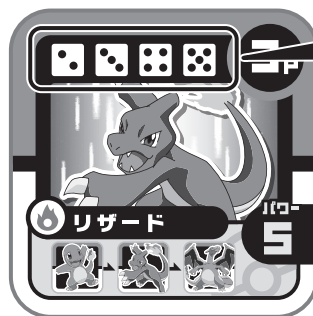
■ ポケモンポイントについて



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たすことができません。

※ライバルロードに入ってからポケモンポイントの合計が下がっても、そのまま進めます。

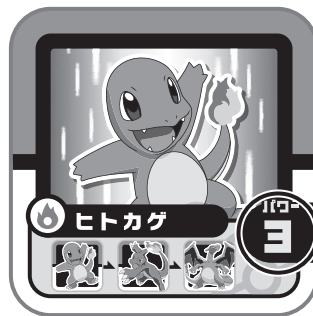
■ ゲットするときに出すサイコロの数について



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。

アイテムカードを1枚もらえます。

伝説・幻のポケモンに会う



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かせたらゲット成功です。書かれているサイコロの数をかせなかったら、ゲット失敗となり山に戻してよくきります。

伝説・幻のポケモンチップを1枚引いてポケモンゲットに挑戦します。

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ができ、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無いときも、次回1回休みとなります。

次の回、1回休みです。ウラ向きのポケモンチップを1枚オモテにできます。

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。

バトルするプレイヤーを指定してバトル開始します。

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。

他のプレイヤーと自分のポケモンチップを1枚交換します。

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。

オモテになっているポケモンチップから1枚もらえます。

※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って、山にしてゲームを続けます。

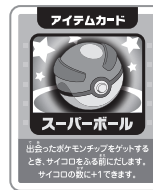


アイテムカードの種類

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。1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。)

出合ったポケモンチップをゲットするとき、サイコロをふる前に出せば、サイコロの数に+1できます。

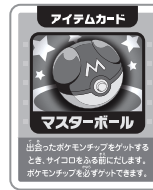
ハイパーボール



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。)

出合ったポケモンチップをゲットするとき、サイコロをふる前に出せば、サイコロの数に+1か+2できます。

マスターボール



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

出合ったポケモンチップをゲットするとき、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。

バトルのとき、攻撃ポイントに+1できます。バトルで倒したポケモンチップを1枚にします。

ポケモンを回復



サイコロをふってコマを進める前に使います。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。

ウラ向きのポケモンチップを1枚オモテにできます。自分の順番でサイコロをふる前に出せば、オモテにしたら自分の順番は終了です。

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います。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。

自分が行ったことがあるゾーンのポケモンセンターのマスに行くことができます。自分の順番でサイコロをふる前に出せば、コマを移動したら自分の順番は終了です。

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。

「バトル」や「トレード」に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。

ふりなおし



自分のサイコロの出た数に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。

サイコロを1回ふり直せます。自分の順番でサイコロをふる前に出せば、ふりなおすことができます。

※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って、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。

プレイヤー1 vs プレイヤー2

プレイヤー1: アイテムカード「パワーアップ」(+1), ポケモンチップ (パワー6)

プレイヤー2: ポケモンチップ (パワー3), アイテムカード「パワーアップ」(+2, +4)

2 サイコロをふるう!

「バトル」を引いた人からサイコロをふるいます。

プレイヤー1 vs プレイヤー2

プレイヤー1: サイコロの数字 5

プレイヤー2: サイコロの数字 2

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 vs プレイヤー2

プレイヤー1: ふって出たサイコロの数字 5

プレイヤー2: ふって出たサイコロの数字 2

プレイヤー1: ポケモンチップの「パワー」6 + パワーアップの「数字」1 + サイコロの「数字」5 = 攻撃ポイント 12

プレイヤー2: ポケモンチップの「パワー」3 + パワーアップの「数字」2+4 + サイコロの「数字」2 = 攻撃ポイント 11

12 > 11 勝ち

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を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。

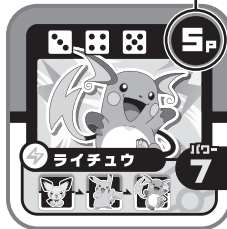


ライバルロードの進み方

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より少なくなっても、1度入ってしまえば進むことができます。

ポケモンポイント



[ライバルロード]



ライバルロードは
一方通行です。
矢印の方向にのみ
進みます。

[ライバルバトルマス]

止まってライバルとの
バトルをするか、
もう1周するか選べます。

ライバルロード

ポイント20以上で上に進める!
ライバルバトルで負けたときは、このマスに戻り、
ポケモンチップを全部オモテ向きにする。
次の回は1回休み。

[ライバルロードの入り口マス]
ポケモンポイントが20以上なら、
このマスから上へ進めます。

ライバルロードでは必ず矢印の方向に進み、止まったマスの指示に従います。
ライバルバトルマスのみ、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。
ライバルバトルを選んだら、ライバルに挑戦することができます。



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。

例えば… 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!!

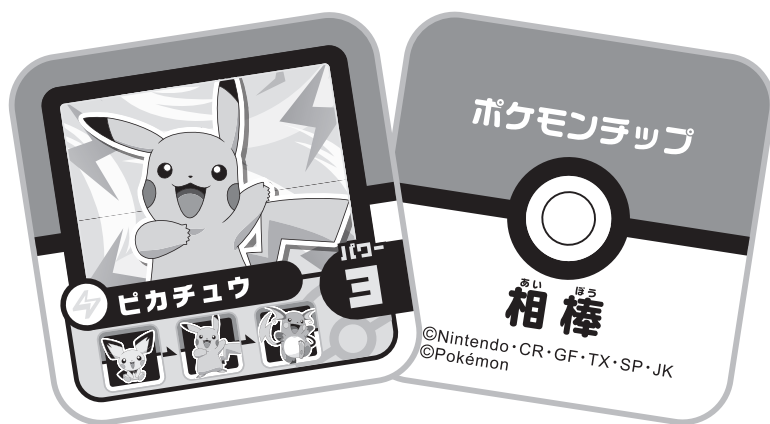
ライバルの攻撃ポイントより大きければ勝ちとなります。
※攻撃ポイントが同じだったときは、3と4をもう1度行います。

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
続きます。ライバルカードは山に戻してよくきります。



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