

対決のしかた

- ①対決カードの裏には、対決する相手（ピラフや鬼人参、怪物熊）と、その数字が書いてあります。
- ②怪物「悪人対決の書」をひらいて、その相手と数字の所をみると、対決相手の「パワー」と「格闘の力」があります。この「パワー」の数字を比べます。
- ③最初に自分の「対決ノート」に記入した数字を、この「パワー」の数字に比べて、「君の格闘の力」の合計数字が対決相手の「パワー」の合計数字よりも多ければ君の勝ちです。同点数でも君の勝ちです。



対決カード

※この対決のとき、「カメハメ波」を出す、パワーくらべをしなくても無条件で勝つことができます。ただし1人1回限りしか使えません。

以上のように②→③をくり返し行ない、ドラゴンボールカードを4枚そろえます。

対決のしかたの例

- ①この対決カードをひいた！
- ②怪物のピラフの①をみる。



式 (ピラフ 4 + 国) (格闘) とある！

- ③この対決ノートの「パワー」の数字にあはれよう！

式 (格闘) 4 + 国 = 10 (ピラフの) (パワー) は 4 + 国 = 10 (だ！)
 式 (格闘) 4 + 国 = 10 (格闘の) (パワー) は 10 + 国 = 10 (だ！)
 7 4

対決ノート

対決相手の パワー	自分の 格闘の力
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10

- ④次に自分の対決ノートの国と円と交叉の「パワー」を見る。

国は1だ！
 円は7だ！
 交叉は4だ！

- ⑤このとき、格闘が勝ったので対決カードの指示にしたがってドラゴンボールカードをもらい、牛魔王のマスに旗を立て、次のドラゴンボールのありかを聞きに行く。
 (もし負けたら、ドラゴンボールはもらえず、カードの指示にしたがってアールのマスに旗を立て、そこへ動きに行く)

ゲームの終了と勝敗

一番早くドラゴンボールカードを4枚集めた人が「勝ち」になり、ゲームが終了します。



(注意)

①自分がこれからドラゴンボールのありかを聞きに行くこうとしているキャラクターが欲しい好都合カードが出たときかわかりませんがあらかじめ「好都合カードを交換できる」マスについておき、指定の好都合カードをそろえておく、早くドラゴンボールが手に入ります。

②ゲームが終わったら、対決ノートの数字は消しゴムで消しておきましょう。次にプレイするのを便利ですよ。

③ゲーム中、監督カード、対決カードの数字になくなら、使用済のカードを使います。



エポック社

本社 〒111 東京都台東区板橋1-13-33ニューサービスビル TEL.03(463)881(内線)
 札幌営業所 〒060 札幌市中央区南1条西1丁目2番2号 TEL.011(241)9201-8
 仙台営業所 〒980 仙台市青葉区1番1号東宝ビル5F TEL.022(23)4150-6
 名古屋営業所 〒460 名古屋市中区3-1-9大塚生命名古屋ビル2F TEL.052(962)0096-1
 大阪営業所 〒542 大阪府南区安成町2-1-10明和ビル2F TEL.06(789)3050-9
 広島営業所 〒730 広島市中区鉄路町5-7 広島商成ビル405号 TEL.082(226)1556-1
 福岡営業所 〒812 福岡市博多区博多駅前2-4-30/ゆめビル601号 TEL.092(451)6585-6

DRAGON BALL ゲーム

ドラゴンボール 説明書



お姉さま、お父さま方へー

お子様と楽しく遊んでいただくために、この説明書をお子様と一緒に読んでおいてください。

2人〜4人用
 8歳〜大人向

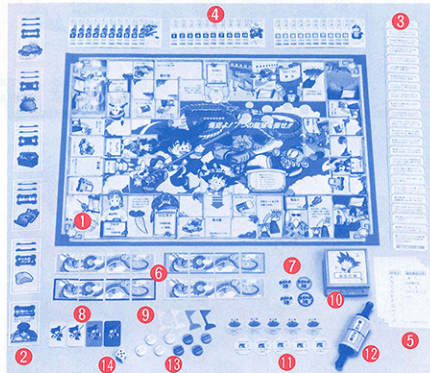
©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映動画

ゲームストーリー

君が孫悟空になってドラゴンボールを探し出すゲームだ。ブルマや亀仙人などがドラゴンボールのありそうな場所を教えてくれるけれど、そこにはピラフや怪物熊といった悪人がいて、君にドラゴンボールを渡すまいと邪魔をするんだ。君の体力とちでこの悪人たちをやっつけて、ドラゴンボールをだれよりも早く手に入れてくれたまえ。



セット内容



1. ゲーム盤……………1枚
2. 好物カード……………16枚
3. 証言カード……………24枚
4. 対決カード……………30枚
5. 対決ノート……………20枚
6. ドラゴンボールカード……………16枚
(4色×4枚ずつ)
7. カメハメ波チップ……………4枚
8. 駒(4色×1枚ずつ)……………4枚
9. 旗(4色×1コずつ)……………4コ
10. 悟空の箱……………1コ
11. 筋斗雲・ホイホイカブセルチップ……………10枚
12. 悪人対決の巻(巻物)……………1巻
13. 駒台(4色×2コずつ)……………8コ
14. サイコロ……………1コ
15. 説明書……………1本

ゲームの準備

1. カード、チップなどをハサミできれいにきりとり、それぞれよく見てとめます。
2. ゲーム盤をプレイヤーの中央に広げます。
3. 好物カード
プレイヤー1人につき4枚ずつ裏にして配ります。2、3人でプレイする場合、好物カードはあまりますから、ゲーム盤の中央に山にしてふせて置きます。
4. 証言カード
ゲーム盤の中央に山にしてふせて置きます。
5. 対決カード
ゲーム盤の中央に山にしてふせて置きます。
6. 対決ノート
プレイヤーに1枚ずつ配り、ノートの空欄にそれぞれ鉛筆で数字を記入します。
●「対決力」のAからJまでの欄に0から9のうち各自、好きな数字を、重複しないようにあてはめます。
(たとえば、A-3、B-4、C-9、D-8、E-7、F-2、G-1、H-5、I-6、J-0のように同じ数字を2度使わない)
●「巻の悟空の力」の3つの欄には合計が10になるように各自、好きな数字をあてはめます。
(たとえば、体力-4、如意棒の技-2、ちえ-4のように好きな組合せを考えてください)

0から9までの数字を入れる。
(前向きに並べなくてもいい)

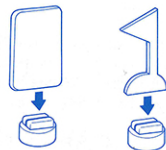
対決ノート		
対決力	巻の悟空の力	
A 3	体力 4	
B 5	如意棒の技 2	
C 9	ちえ 4	
D 8		
E 7		
F 2		
G 1		
H 5		
I 6		
J 0		

合計が10になるように好きな数字を入れる。

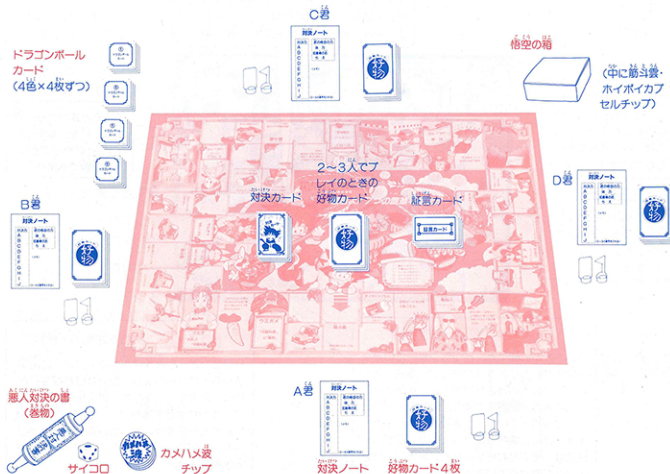
7. カメハメ波チップ
ゲーム盤の横に山にして置きます。
8. 悪人対決の巻(巻物)
ゲーム盤の横に置きます。



9. 悟空の箱
悟空の箱の中に「筋斗雲・ホイホイカブセルチップ」を入れます。
10. プレイヤー駒と旗に、同じ色の駒台をとりつけ、自分がどの色の駒と旗を使うかを決めます。



11. ドラゴンボールカード
それぞれの色ごとに4枚、山にしてゲーム盤の横に置きます。
(⑨を一番上にして⑩⑪と重ねて山にする)



ゲームのあらましと勝敗

〈ゲームの目的〉

このゲームは7色のドラゴンボールを、他のプレイヤーより早くあつた人が「勝ち」になるゲームです。

1. ドラゴンボールのありかを簡さす！

若は、ドラゴンボールのありかを教えてくれる人(ブルマや亀仙人などゲーム盤上に10人のキャラクターがいます)の所に行き、その人の**好物(好物カード)**をさしだして、ドラゴンボールのありか書いてある**証言カード**をもらいます。(証言カードの中には、道難くドラゴンボールのありかがわからないものもある)

2. ドラゴンボールのありかを発見！

証言カードに書いてあるドラゴンボールのある場所(フライパン山やピラフの城など、ゲーム盤上に5カ所あります)に行くと、**悪人たち(ピラフなど)**が若を持ち受けています。

3. 対決だ！

悪人たちはドラゴンボールを若に渡すまいとしますから、対決してください(対決カードをひく)。悪人に勝てば、ドラゴンボールカードが1枚手にはいり、また、同じように次のドラゴンボールを探し求めてプレイを続けます。悪人に負ければ、ドラゴンボールはもらえません。再び、他の人の所に聞きに行き、ドラゴンボールのありか書いている証言カードを覚えてもらい、悪人と対決して勝てばドラゴンボールカードがもらえます。これを何回かくり返しプレイします。

4. 勝った！負けた！

このようにして**悪人に4回勝つとドラゴンボールカードが4枚集まり**(4枚で7色のドラゴンボールがそろいます)、これをだれよりも早く集めたプレイヤーが「勝ち」となります。



ゲーム盤の説明

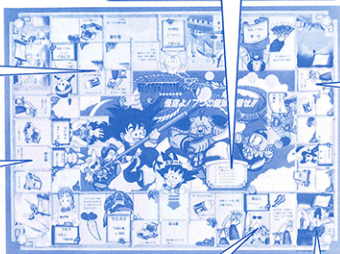
サイコロをふって出た数で、自分にドラゴンボールのありかを最初に教えてくれる人が決まります。その人のマスにのって進みます。

ホイボイカプセルのマス

ここにまったら「悟空の箱」からチップを1枚ひき、その指示にしがいます。

筋斗雲のマス

ここにまたら「悟空の箱」からチップを1枚ひき、その指示にしがいます。



好物カード交換のマス

ここにまったら、好物カードを、他のプレイヤー(だれでも)と2枚交換できます。

キャラクターのマス(10カ所)

この人たちに会くと、ドラゴンボールのかくし場所がわかります。(わからない場合もあります) この人の好きな好物カードをそろえろと、証言カードがひけます。証言カードにはドラゴンボールのかくし場所が書かれてあり、かくし場所が書かれていない証言カードには、そのかわり次のだれに聞きにいけばよいかが書かれています。

ドラゴンボールのある場所(5カ所)

ドラゴンボールを手に入れるにはここに出現する悪人たちと対決して勝たなければなりません。対決カードをひき、若の悟空の「ワゴン」上まわれば若の勝て、ドラゴンボールカードがもらえます。負ければ再び別のキャラクターのマスへ行ってドラゴンボールのありかを探します。

カードの説明

①好物カード

各プレイヤーが4枚ずつ持ってプレイします。ドラゴンボールのありかを教えてくれる人のマス(キャラクターのマス)に着いても、その人の好きな好物カードがないとありかを教えてくれません。(たとえば、亀仙人だと「パンティ」と「お宝」という2つの好物カードがないと教えてくれません) 指定の好物カードがそろくと証言カードがもらえます。

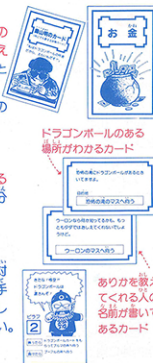
※「筋斗雲のカード」はトランプのジョーカーと同じでオールマイティ。どんな好物カードの代わりにもなります。

②証言カード

証言カードには、ドラゴンボールのある場所が書いてあるカードと、ありかを教えてくれる人の名前が書いてあるカードの2種類があります。自分のひいたカードの指定のマスに自分の旗を立てて、こんどはそこに向って勝を進めることになります。

③対決カード

ドラゴンボールのある場所に着くと、ドラゴンボールカードを若に渡すまいとする悪人と対決することになります。このとき対決カードを1枚ひき、カードの裏に書いてある対決相手と「ワゴン」を競うことになります。勝ち負けは悪人対決の書(秘術)の表にあてはめて決定します。勝った場合も負けした場合も対決カードの指示にしたがって次の行動に移ってください。



いろいろなマスの説明

「筋斗雲」や「ホイボイカプセル」のマス

このマスにとまったら、悟空の箱からチップをひきます(自をつぶつて中のチップをひく)。筋斗雲のマスにとまったらチップの表、ホイボイカプセルのマスならチップの裏の指示にしたがいます。

●「筋斗雲」ならサイコロをふって出た数で目的地の一気に飛びここともできます。指定の数が出ないときはそのままのマスにとまります。

●「ホイボイカプセル」ならバイクやヘリコプターで先に進める場合もあり、「1回休み」もあります。

※ひいたチップは悟空の箱の外に出しておきます。チップがなくなったら、その使用済のチップを戻して使います。

「好物カードを2枚交換できる」マス

このマスにとまったら、自分の好きな人を指名して、その人と好物カードを2枚交換できます。(交換方法はP5の方法の参照)

「自分の欲しい好物カードをだれかに言って相手持っていたら1枚交換できる」マス

このマスにとまったら、好きな人を指名して、自分の欲しい好物カードを1枚言います。もしその相手の人が持っていたら、自分のいらないカードと交換します。(その人がもっていない場合は交換できません。だれがどのカードをもっているか、いつも注意してプレイしましょう)

(交換方法はP5の方法の参照)

「クルマのマス」

このマスにとまると、先に進めたり、「バック/バック」で後戻りしたりします。

「悪人参化のマス」

このマスに若がまると、若の左隣りの人が1回休みになります。



ゲームの遊び方

① スタートから目的地へ

- 各自、スタートのマスに駒を置き、ジャンケンで一勝った人からサイコロを振ります。サイコロを振る順番(プレイする順番)は右まわり(時計の針の進む方向)です。
- サイコロの出た数を、スタートの横にある表でみます。プレイヤーごとに、自分にドラゴンボールのありかを最初に教えてくれる人(キャラクター)が決まります。(たとえば□なら竜仙人、△ならブルマです)
- プレイヤーごとに自分がこれから向うキャラクターのマスに旗を立て(旗は、次に自分ごとこに進めばよいから忘れないための目印になります)順番に1回ずつサイコロを振り、出た数だけ自分の駒を進めそのキャラクターのマスに向います。



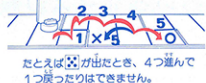
最初はこのキャラクターたちの所に駒を置いていく。

② 駒の動かし方

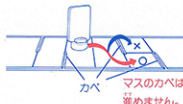
- 駒の動かし方
目的地に向うとき、右から行っても左から行っても自由ですが1回振ったサイコロの数の中行ったり来たりはできません。



どちらから行ってもいいよ。



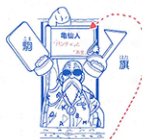
たとえば、旗が出たとき、4つ進んで1つ戻ったりはできません。



マスのかべは進めません。

③ 好物カードから証言カードへ

- 自分の旗の立っているキャラクターのマスに到着し(このマスはだたサイコロの目の数があっても止まれない)、そのキャラクターの欲しい2つの好物カードをそれぞれ1枚ずつ、合計2枚自分が持っているとき、そのカードを他のプレイヤーにみせて(すてなくてよい)、山から1枚、証言カードをひきます。(たとえば、ブルマだと「お金」と「中国料理」の好物カード、竜仙人だと「パンティ」と「お金」というように)
- もし不幸にして、キャラクターの欲しい好物カードがない場合、証言カードをひくことはできません。つまり、そのキャラクターはドラゴンボールのありかを教えてくれないのです。この場合、すぐその場で次の3つの方法から1つを選んで、指定の好物カードをそろえるようにします。



竜仙人の好物はこの2つだ!



手持ちの4枚の中で、この好物カードを持っていたら証言カードがひける。



相手から1枚/1回/1回だけ、自分のいないカードを1枚返す。

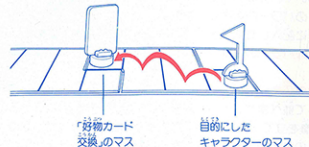
欲しいカード

方法①

- 他のプレイヤー(だれでもよい)から、トランプの「V(逆)キ」の裏で相手の好物カードを1枚ひきます。これで指定された好物カードが2枚そろったら、他のプレイヤーにみせて証言カードをひきます。(ひいたら、自分のいない好物カードを1枚、すぐその場でみんなにみせ、カードをひかせてもらったプレイヤーに渡します。手持ちの好物カードはいつも4枚もってプレイすること。)

方法②

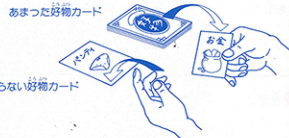
- 「好物カードの交換できる」マスまでサイコロで進み、そこで他のプレイヤーと好物カードを交換します。(交換のし方は、方法①のように「V(逆)キ」の裏で)そこで欲しい好物カードが2枚そろえば、再びサイコロで目的地のキャラクターのマスまで戻り、みんなにその2枚のカードをみせて、証言カードをひきます。(この場合、プレイヤーの駒が「好物カードの交換できる」マスにきつちりとまらないと交換できません)



「好物カード交換のマス」
目的地にた
キャラクターのマス

方法③

- もし2〜3人でプレイしている場合は、方法②の「V(逆)キ」をしなくても、あまった好物カードの山の一番上から1枚ひきます。ひいたら自分のいない好物カード1枚をその山の横に表に立てて送ります。これで欲しい好物カード2枚がそろったら、みんなにみせて証言カードをひきます。



あまった好物カード

いない好物カード

- ※①②③のいずれの方法でも好物カード2枚が集まらなければ、次の順番がまわってきたとき、もう1度、どれか1つの方法にトライし、指定の好物カードが2枚そろうまで繰り返します。

④ 証言カードから対決カードへ

- 証言カードには、ドラゴンボールのある場所が書いてあるカードと、ドラゴンボールのありかを教えてくれる人(キャラクター)の名前が書いてあるカードの2種類があります。
- たとえば「ブルマなら知っているよ」という証言カードをひいたら、自分の旗をブルマのマスに移して、こんどはそのマスに向ってサイコロを振り、再び進みます。そこに到着したら、こんどはブルマの欲しい好物カードをみせて、再び山から証言カードをもらいます。好物カードがない時は前のカード交換の方法でとれます。このように、せっかく好物カードをそろえて証言カードをもっても、ドラゴンボールのありかがわからず、他の人に聞いてください、ということもあるのです。
- 「どここの場所にドラゴンボールがある...」という証言カードの場合は、自分の旗を指定の場所(「悲痛の滝」や「ピラフの城」、「フライパン山」など)に立て、そのマスに向って進んでいきます。そのマスについてた(このマスは、サイコロの目の数があってもとれます)、その場で対決カードの山から1枚カードをひいて、君にドラゴンボールを渡そうとしない悪人と対決してください。



(証言カード)
このカードはドラゴンボールのありかはわかりません。ブルマに渡さなく。



ブルマのマス



(証言カード)
このカードはドラゴンボールのありか「フライパン山」にあるということですよ。



フライパン山のマス

- ※証言カードの中には「カメハメ波チップをもらえる」というカードがあり、それをひいたら「カメハメ波チップ」の山から1枚ももらえます。このチップは悪人と「対決」のときにとても役立つので大事にとっておきます。(ただしこのチップは1ゲームの最初に、プレイヤー1人に1枚しかもらえません。ですから、1度このチップを使ったら、次にこの証言カードが出ててもチップはもらえないのです)



カメハメ波チップ