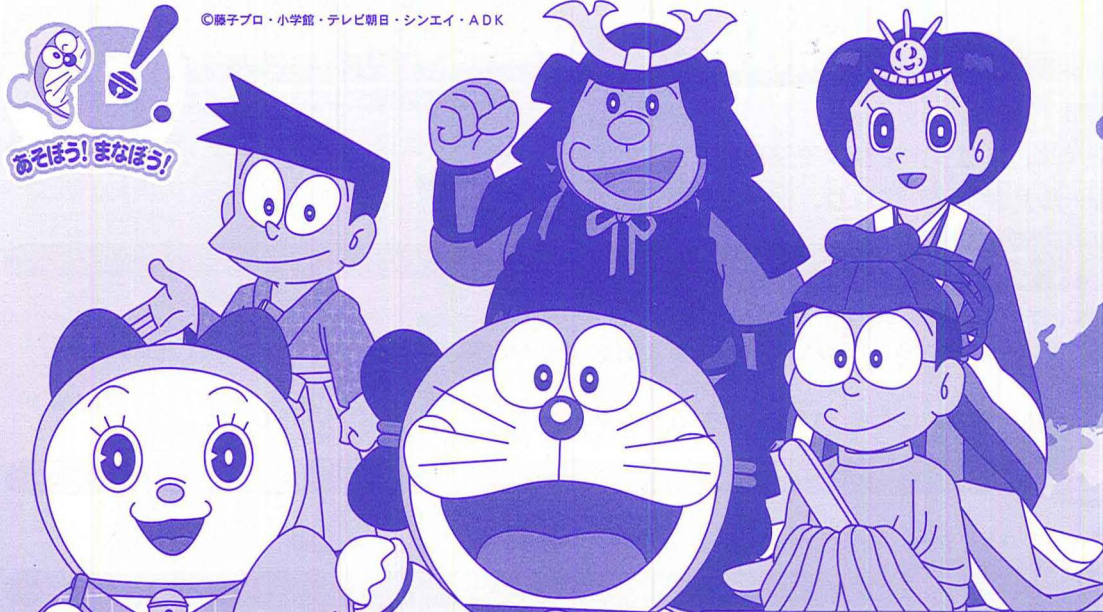




©藤子プロ・小学館・テレビ朝日・シンエイ・ADK



ドラえもん 日本歴史ゲーム

とり あつかい せつ めい しょ 取扱説明書

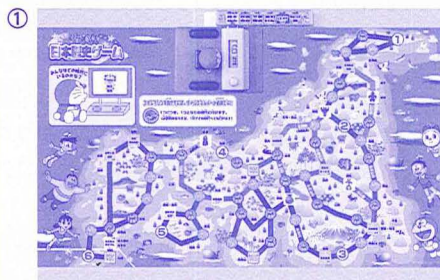
対象年齢9才以上
プレイ人数：2人～6人

発売元

EPOCH 株式会社 エポック社
東京都台東区駒形2-2-2

セット内容

- ① ゲームボード(タイムマシン付き)……1枚
 - ② コマ……6コ
 - ③ 歴史カード……42枚
 - ④ ひみつ道具カード……35枚
 - ⑤ ボーナスカード……1枚
 - ⑥ プレイヤーシート……6枚
 - ⑦ タイムエネルギーチップ……27コ
- ※取扱説明書……本紙
- ☆タイムマシンについている「スロットマシン」が回るとき、「コロコロ…」と音がしますが、故障ではありません。
スロットを止めるための「重りの球」が入っているためです。



※製品と写真は、仕様が一部異なる場合があります。

ゲームを始める前の準備

- カード類、プレイヤーシート、タイムエネルギーチップを、キレイに切り離してください。(切り離れた後の紙くずは、すててください)

にほんれきし日本歴史ゲームの遊び方

- このゲームは、歴史の出来事を知らない方でも、遊ぶことができます。
- ゲームのレベルが、初級・中級・上級の3種類ありますので、かならず初級から初めて、ゲームの基本的な遊び方を覚えてください。

初級

- 北海道にある①からスタートして、沖縄の⑥(=ゴール)をめざす、練習用ゲームです。
 - 1つの時代だけで遊びます。(ゲームボードは、スライドさせません)
- ※ひみつ道具カードは使いません。

中級

- 縄文時代～昭和時代までの6つの時代を回って、歴史カードを集めるゲームです。
- 最後に、持っている歴史カードの点数が一番多かった人が勝ちです。
- ゲームボードをスライド(=時代を変化)させると、マス目の表示が変わるので、今までに無い面白さがあります。
- スタート位置は、①～⑥の中から、スロットマシンで決めます。
- ひみつ道具カードによって、ゲームを有利に進めたり、ラッキー・アクシデントが起きることがあります。
- ふっとばしルール(弱)が追加されます。

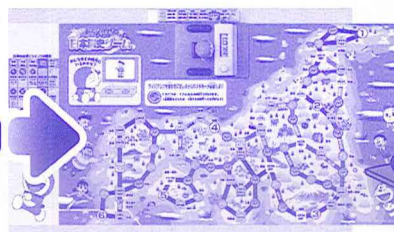
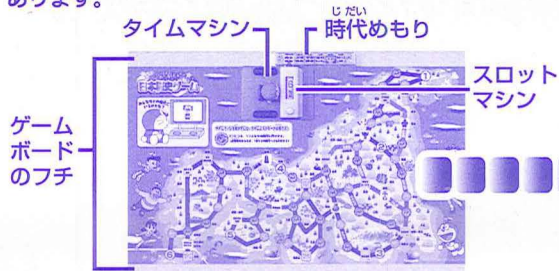
上級

- スタートする時代は、スロットマシンで決めます。
- ふっとばしルール(強)に、パワーアップします。

- ☆「歴史カード係」と、「タイムエネルギー係」を決めておくと、ゲームがスムーズに進みます。
 - 「歴史カード係」は、場(ゲームボードの外)においてある「歴史カード」の中から欲しいカードを探したり、誰かがGETして、無くなっていることを教えてあげたりします。
 - 「タイムエネルギー係」は、場にあるタイムエネルギーを管理して、誰かがタイムエネルギーをもらうときや、はらうときなどに、受け渡しなどをします。
- ※ゲームの途中で、タイムエネルギーが無くなったときは、どんな指示があっても、場からタイムエネルギーをもらうことはできません。そのままゲームを進めてください。
- ☆ゲームボードの外の事を、「場」といいます。

ゲームボードについて

- ☆このゲームは、タイムマシンを動かすとゲームボードの上面がスライドして、マス目の表示が変化するようにになっています。このため、スライドさせるときは、次のことにご注意ください。
- ゲームボードをスライドさせるときは、かならずタイムマシンをもち、反対の手で”時代めもり”部分を押さえて、ゆっくりとタイムマシンを動かしてください。
- ゲームボードのフチ(黄色い帯の部分)を手などで押さえると、ゲームボードがスライドしない場合があります。
- タイムマシンを右へ動かすと、ゲームボードの上面が右側へとび出るので、ゲームボードの右側の約10cm以内には、なにもおかさないでください。
- ゲームボードの上面が、下のボードより出ている部分を手で押したり、乗ったりしないでください。ゲームボードが折れ曲がる恐れがあります。



初級ルール (練習用ゲーム)

ゲームに使うもの

ゲームボード、コマ、歴史カード、ボーナスカード、プレイヤーシート、タイムエネルギーチップ

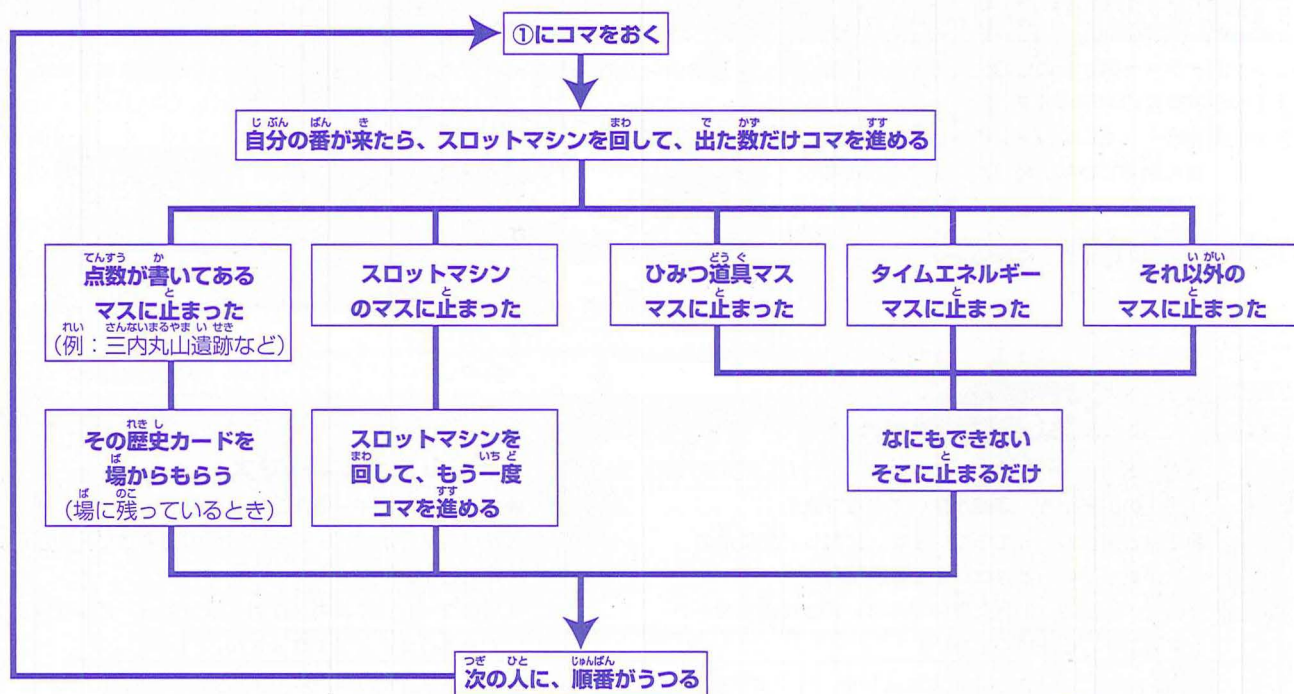
※ひみつ道具カードは使いません。

ゲームの準備

1. 全員に、プレイヤーシートを1枚ずつくばり、初級ルール用の面を上にして、自分の手元におきます。
2. みんなで、どの時代で遊ぶかを決めます。
(または、スロットマシンのボタンを押して、表示された時代に決めます)
3. タイムマシンを動かして、タイムマシンの矢印を時代メモリのその時代に合わせます。
4. その時代の歴史カード7枚を場にならべておきます。
5. ジャンケンなどで、1番の人を決めます。2番より後の人は、時計回りに順番を進めます。
6. 1番の人から自分のコマを決めて、全員、北海道にある①のマスに、コマをおきます。

ゲームの流れ

- 北海道にある①からスタートして、沖縄の⑥(=ゴール)を目指してコマを進めます。
- ⑥に着くまでに、②～⑤のマスに順番にかならず止まってください。



☆⑥に一番最初に着いた人は、ボーナスカードがもらえます。
そのとき、ゲーム終了です。



ゲームのスタート

①自分の番の人は、スロットマシンのボタンを押して、出た数だけ、コマを進めます。

※1回でマスをもどる（ルートを往復する）ように動かしてはいけません。

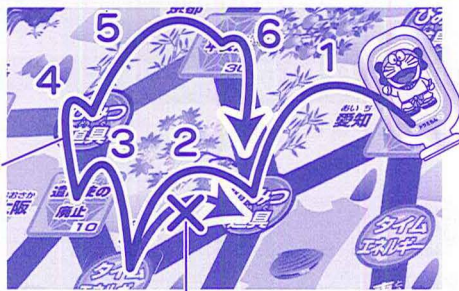
ただし、図のように、ルートをぐるっと回るのはOKです。

それで同じマスにもどって止まってもOKです。

※他の人と同じマスになっても、止まります。

※スロットマシンに書いてある時代は、ひみつ道具カードの指示や
上級ルールでのスタートのときに使います。

※ぐるっとルートを
回るのはOKです。



②止まったマスによって、次のようにします。

「歴史カードマス」

（歴史の出来事と、点数が書いてあるマス）

●それと同じカードをもらいます。ただし、先に他の人が取っているときは、
もらえません。

※縄文・弥生時代の屋久島のマスは、10pの歴史カードマスです。ご注意ください。

※1回でマスをもどるように動かしてはいけません！



「②～⑥マス」

●このマスには、ちょうどどの数でなくても、止まることができます。
（初級ルールだけです）

●このマスに止まったら、証拠として自分のプレイヤーシートの同じ
数字の場所に、タイムエネルギーを1コずつおきます。

（①のマスには、おきません）



「スロットマシンマス」

●もう1回、スロットマシンを回して、
コマを進めます。

※次のマスに止まったときは、なにもありません。次の人に順番がうつります。

●「歴史マス」（歴史の出来事が書いてあるが、点数が無いマス）

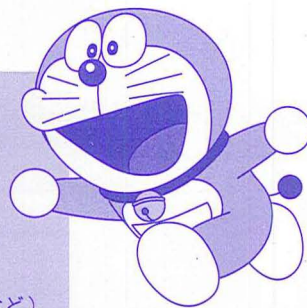
●「ひみつ道具マス」と、「タイムエネルギーマス」

●「イラストが描いてあるマス」

※②～⑥以外のマスは、ちょうどどの数でないと、止まることはできません。

※ゲームボードに、四角い穴があいていても、そこがマスとはかぎりません。

マスの表示が、ルートになっているところは、止まることはできません。（例：縄文・弥生時代の熊本など）



③マスの指示にしたがったら、次の人に順番がうつります。

※このようにして、誰かがゴールするまで続けます。

ゴール（ゲーム終了）と順位

1.誰かが⑥のマスに着いたら、そこでゲーム終了です。（歴史カードを取っていないくても、ゴールできます。）

2.⑥のマスに着いた人は、ごほうびとして、ボーナスカードをもらいます。

3.全員、自分の得点を次のように計算して、合計点を出します。

●集めた歴史カードの点数の合計

●行くことができた②～⑥のマスの数字×10p

●ボーナスカード（50p）

例1：歴史カード20pと10pの2枚と、⑥のマスに着いて、ボーナスカードをもらったとき。
 $(20p + 10p) + ⑥ \times 10p + \text{ボーナス} 50p = \text{合計} 140p$

例2：歴史カード30p2枚と、⑤のマスまで行くことができたとき。
 $(30p + 30p) + ⑤ \times 10p = \text{合計} 110p$

4.合計点がいちばん多い人が1位です。2位以下も点数で順位を決めます。

※同点のときは、お互いにスロットマシンを回して、出た数の大きさに決めます。

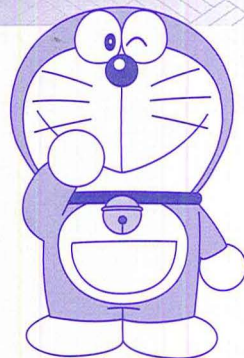
中級ルール

ゲームに使うもの

- 初級ルールで使ったものに、「ひみつ道具カード」を追加します。

初級ルールとの違い

- 6つの時代に行って、歴史カードを集めます。（縄文・弥生時代からスタートします）
- 時代を移動するので、タイムマシンを動かして、ゲームボードをスライドさせることがあります。
- 「ひみつ道具カード」を使うので、ゲームが少し難しくなり、他の人との「かけ引き」が要求されます。
- コマのスタート位置は、①～⑥の中からスロットマシンで決め、全員、違うマスになります。
- 「ふっとばしルール（弱）」が追加されます。
- ゲーム終了は、誰かが6つの時代の歴史カードをそろえたときです。



ゲームの準備

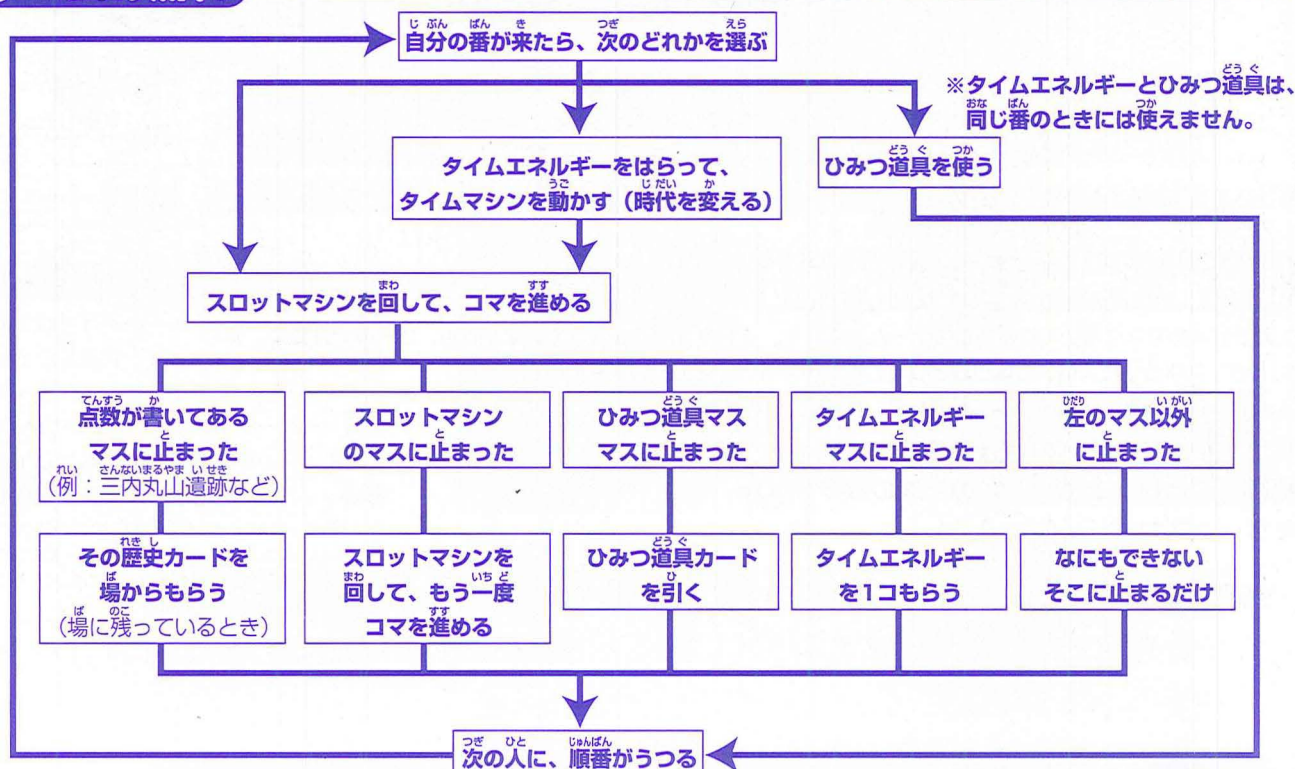
1. 全員に、プレイヤーシートを1枚ずつ配り、中級・上級ルール用の面を上にして、自分の手元におきます。
2. 歴史カードを時代ごとにわけて、場にならべておきます。
3. タイムエネルギーと、ボーナスカードを、場（ゲームボードの外）におきます。
4. ひみつ道具カードをウラ向きにして、よく混ぜて、場にウラ向きのまま、山にしておきます。
5. タイムマシンを動かして、時代メモリの「縄文・弥生時代」にタイムマシンの矢印を合わせます。
6. ジャンケンなどで、1番の人を決めます。2番より後の人は、時計回りに順番を進めます。
7. 1番の人から自分のコマを選びます。さらにスロットマシンを回して、出た数と同じ①～⑥のマスにコマをおきます。

※他の人と同じマスはスタートにできませんので、同じ数字が出たら、スロットマシンを直し直してください。

※5番目の人は、スロットマシンを使わずに、残りの2つのマスから好きな方をスタートに選べます。

6番目の人は、最後に残ったマスにコマをおいてください。

ゲームの流れ



☆全部の時代の歴史カードを集めた人は、ボーナスカードがもらえます。

そのとき、ゲーム終了です。

ゲームのスタート

- ①全員違うマスにコマをおいたら、ゲームスタートです。1番の人はスロットマシンを回して、出た数だけコマを進めて、止まったマスの指示にしたがいます。(このページの下に、マスの説明があります)
- ②自分の番が終わったら、次の人に順番がうつります。
- ③次に自分の番になったとき、「ひみつ道具カード」か「タイムエネルギー」をもっていれば、使うことができます。ただし、使うときには次の条件があります。(使わないときは、スロットマシンを回して、コマを進めます)

- 「ひみつ道具カード」を使うと、その番にはスロットマシンを回して進むことができません。
- 「タイムエネルギー」を使うときは、先にタイムマシンを動かして時代を変えてから、その後でスロットマシンを回してコマを進めてください。コマを進めた後で、時代を変えてはいけません

※「ひみつ道具カード」「タイムエネルギー」の詳しい使い方は、次のページを読んでください。

ゴールと順位

1. 誰かの「歴史カード」が6時代分集まったら、その時点でゴール(ゲーム終了)になります。各時代の歴史カードの枚数は、1枚以上あれば何枚でもかまいません。つまり、誰か1人のプレイヤーシートの各時代の部分が、全て埋まればゲーム終了です。
 2. その6時代のカードを集めた人は、ボーナスカードをもらえます。
 3. 全員、自分が集めた歴史カードの点数を合計します。ボーナスカードをもらった人は、50pを足します。
 4. 合計点がいちばん多い人が1位です。2位以下も点数で順位を決めます。
- ※同点のときは、お互いにスロットマシンを回して、出た数の大ききで決めます。
- ☆場にある歴史カードが、すべて無くなったときもゲーム終了ですが、誰もボーナスカードはもらえません。

プレイヤーシートについて

- プレイヤーシートは、集めた歴史カードの時代をチェックするためのものです。集めた歴史カードをこのシートの同じ時代の上におくと、まだ集めていない時代が、すぐにわかるようになります。



マスの種類と指示

- 「歴史カードマス」**
(歴史の出来事と、点数が書いてあるマス)

 - それと同じカードをもらいます。ただし、先に他の人が取っているときは、もらえません。

※縄文・弥生時代の屋久島のマスは、10pの歴史カードマスです。ご注意ください。

「歴史マス」
(歴史の出来事が書いてあるが、点数が無いマス)

「①～⑥マス」
「イラストが描いてあるマス」

 - なにもありません。次の人に順番がうつります。

「スロットマシンマス」

 - もう1回、スロットマシンを回して、コマを進めます。

「タイムエネルギーマス」

 - タイムエネルギーを1コもらいます。

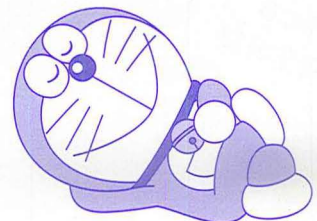
※使い方は、次のページの「時代の変えかた」を読んでください。

※場のタイムエネルギーが無くなったら、どんな指示でももらうことはできません。そのままゲームを進めてください。

「ひみつ道具マス」

 - このマスに止まったら、「ひみつ道具カード」の山の一番上から1枚引いて、みんなに見せます。(かならず、1枚引かなければなりません)

※使い方は、次のページの「ひみつ道具カード」を読んでください。



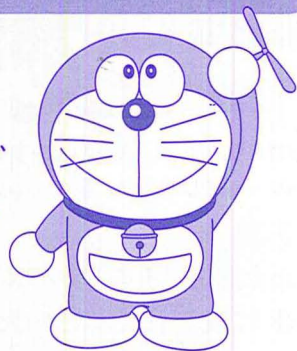
ひみつ道具カード

☆「ひみつ道具カード」には2種類あります。

＜カードの色が、黄色か赤色、または歴史上の出来事＞



- イベントカードと言って、ラッキーなことや、アクシデント、歴史上の出来事が起こります。
- このカードを引いたときは、かならずその場で、書いてある指示にしたがってください。拒否することはできません。
- 指示のとおりにしたら、ボードの外にすてます。



＜青色で、ひみつ道具が書いてある＞



- 次の順番以降で使える、便利なカードです。タダでもらえます。（もらってすぐは、使えません）
 - もらった「ひみつ道具カード」は、オモテにして、みんなに見えるように手元においておきます。（かくしてはいけません）
 - 2枚までもつことができます。すでに2枚もっているときは、1枚ずつてから、もらってください。
- ※「どこでもドア」などのカードを使って、歴史カードを取り、6つの時代のカードがそろった（＝ゲーム終了）になっても、かまいません。

※山にしている「ひみつ道具カード」が無くなったときは、ボードの外にすてたカード全部をよくまぜてから、またウラ向きに山にして、場においてください。

青色の「ひみつ道具」カードの使いかた

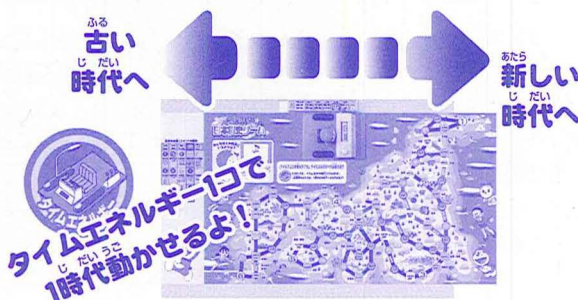
- この「ひみつ道具カード」を使うのは、次の自分の順番のときです。（カードを引いたときには使えません）
 - 次の自分の順番がきて、「ひみつ道具カード」を使うなら、みんなの前に出します。そして、カードに書いてあるとおりに、おこないます。
- ※誰かの、ひみつ道具の命令を受けた人は、拒否をすることはできません。その命令にしたがいます。

時代の変え方（タイムエネルギーの使いかた）

- 自分の番のときにタイムエネルギーをはらう（場にすてる）と、タイムマシンを動かして、時代を変えることができます。過去・未来のどちらの方向にも行けます。
 - タイムエネルギー1コにつき、1時代動かせるので、必要数をはらえば、1度に好きなだけ時代を変えられます。
- 例：「縄文・弥生時代」から、「明治・大正・昭和時代」に行くときは、タイムエネルギーを5コはらいます。

※スロットマシンの表示に書いてある時代は、ひみつ道具カードの指示や上級ルールのスタートのときに使います。

タイムエネルギーを使わずに、スロットマシンを回して出た時代に変えるということではできません。



時代が変わったときのマスの表示について

- 時代が変わると、コマが止まっているマスの表示が変わるときがありますが、そのマスの内容は関係ありません。
- 例：自分のコマがいるマスが、歴史カードマスに変化しても、そのカードはもらえません。
- （次の自分の番のときにコマを動かして、そこに戻ってくれば、そのマスにしたがいます）
- ※注意：自分のコマがいるマスが、ルートに変化しても、その場所にコマを止めたままにします。
- 他の人が、そこを通るときは、1マスとしては数えません。止まることができないので、「ふっとばし」もできません。

ふっとばしルール（弱）

- 他の人のコマと同じマスに止まると、「ふっとばし」になり、先にそのマスにいたコマは後から来たコマに、別のマスに飛ばされてしまいます。
 - そのマスに後から止まった人がスロットマシンを回して、出た数字と同じ①～⑥のマスに、先にいたコマを移動させます。
- ※「ふっとばし」した先のマスに、他のコマがいたときは、さらにそのコマを「ふっとばし」します。
- 例：①のマスで、先にいたコマを「ふっとばし」するとき、スロットマシンで「1」が出たら、今度は自分がそのコマに「ふっとばし」されることになります。
- ※ひみつ道具カードで移動したときでも、そこに他のコマがあれば、「ふっとばし」になります。
- 「桃太郎印のきび団子カード」で移動させられたときも、そこに他のコマがあれば「ふっとばし」をします。
- ☆つまり、1つのマスに、2コ以上のコマが止まっていることはありません。

上級ルール

☆中級ルールとの違い

- スタートする時代は、スロットマシンで決めます。
- 「ふっとばしルール」が”強”になり、ゲームが難しくなります。

ゲームの準備、スタート

1. 中級ルールと同じように、ゲームを準備します。
2. 全員のコマと、スタートマスが決まったら、1番の人はスタートする時代を決めるために、スロットマシンを回して、出た時代にタイムマシンを動かします。
3. スタートする時代にゲームボードが変化したら、1番の人からスロットマシンを回して、ゲームをスタートします。

ゴールと順位

- 中級ルールと同じです。

ふっとばしルール (強)

「ふっとばし」になったとき、先にいたコマの人が持っている歴史カードをもらうことができます。

ただし、もらうには次の条件があります。

- ☆先にいたコマの人の歴史カードの枚数が「自分より多いか、同じとき」は、相手の歴史カードを自由に選んで、もらいます。
 - ☆逆に、自分より少ないときは、歴史カードはもらえません。「ふっとばし」だけ行います。
- ※「ふっとばし」が連続したときは、歴史カードのやりとりは、最初の「ふっとばし」から順番に処理してください。
- ※「ふっとばし」でもらった歴史カードで、6つの時代のカードがそろった(=ゲーム終了)になっても、かまいません。

お知らせ
コーナー

エポック社のHPで、色々なドラえもん商品を探してみてね!
<http://www.epoch.gr.jp/>

大好評のボードゲーム!
どこでもドラえもん
日本旅行ゲーム+2

どこでも遊べるミニサイズ!
どこでもドラえもん
日本旅行ゲーム+ミニ

簡単にできる実験セット!
ふしぎ道具
電磁カセット/光の反射セット

カケコブターで飛んでいこう!
体感タケコブター
〜空飛ぶ大冒険〜

驚きの仕掛けが隠れている!
のび太の家と
4つの大冒険

本当に空気の玉を撃って遊べる!
くうき砲



** 歴史の内容について **

- この商品に書かれている歴史の内容・表現などは、2006年度の小学校6年生の社会科の教科書(上巻)に沿うようにしています。
このため、他の書物・資料、その後の発見などによっては異なる場合があります。
 - 時代めもりに書いてある、時代の開始年数と、カードなどに書いてある時代・年数が合わないことがあります。これは、その内容が一般的に呼ばれている時代にあわせているためです。
例:1603年の江戸幕府成立からが江戸時代と呼ばれていますが、関ヶ原の戦い後の1601年からの出来事も、江戸時代と呼ばれる事が多いようです。
 - 室町時代の開始年は、1334年~1338年まで諸説ありますが、この商品では、鎌倉幕府滅亡後の年を使用しています。
- ※使用している歴史上の出来事や場所、マスの位置は、ゲーム作成の都合によるためです。
- また、上記のような歴史の解釈の違いなどによる、ゲーム上の有利・不利はありませんので、ゲームをお楽しみください。
- このゲームをきっかけに、お子さまたちや皆様の、歴史に対する関心・興味が深まれば幸いです。

— お客様へ —

この度は、弊社製品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。弊社では、より良い製品をお届けするために、常に研究・改良をおこなっております。そのため、生産ロットにより多少仕様が異なる製品がございますが、ご了承ください。品質には万全を期しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、下記までご連絡ください。

〒300-4193 茨城県土浦市藤沢3647-5
(株)エポック社 お客様サービスセンター
TEL 029-862-5789

(電話番号は間違いないよう、よく確かめてからおかけください。)
[電話受付時間] 月~金曜日(祝・祭日及び弊社特休日を除く) 10時~12時、13時~17時

