

ゲーム 6 車両連結ゲーム

プレイ人数／3人～4人
難易度／★

ゲームの内容

いらないパイを右隣のプレイヤーに渡し、自分は左隣のプレイヤーが捨てたパイをもらい、全て同じ車種の新幹線になるように9個集めます。

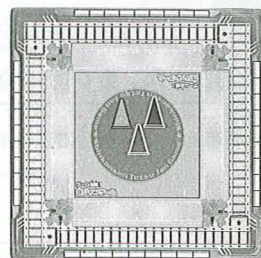
誰か1人でも9個のパイをそろえると中央の三角コマを早い者勝ちで取り合います。三角コマを取れた人が勝ちで、取れなかった1人が負けになります。

用意するもの

- ゲーム台 ●ゲーム台紙1 ●サイコロ2個 ●鉄ジャンパイを人数分の車種各9個
- 人数より1個少ない数の三角コマ

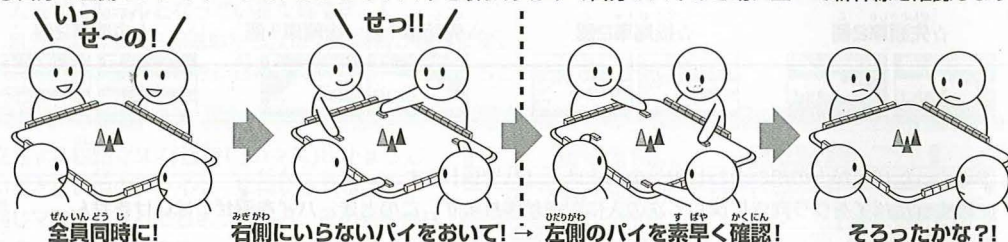
ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上に「ゲーム台紙1」をおきます。
- ②パイを①の上において、全てウラ向きにしておく混ぜます。
- ③全員、ゲーム台の上からパイを9個ずつ取り、手元のジャンパイ置き場に絵柄が自分だけに見えるようにおきます。
- ④三角コマを中央におきます。



ゲームスタート

- ①掛け声とともに全員同時に、自分の右隣の人の左側にいらないパイをウラに向けて、おきます。
- ②自分の左側のプレイヤーがおきたいパイを取り、すばやく自分のパイ置き場に並べて新幹線を確認します。



- ③自分のパイ9個が同じ新幹線になるように①②をくりかえしプレイします。

ゲームの終了と勝敗

手持ちのパイが全て同じ車種の新幹線になったら、「そろった!」または「出発!」のかけ声と同時に、素早くゲーム台紙中央の三角コマを1個取ります。かけ声を聞いたら、他のプレイヤーは自分のパイがそろってなくても、三角コマを取ります。取る三角コマは必ず1人1個だけです。三角コマを取れなかった人が負けになります。



—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、右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

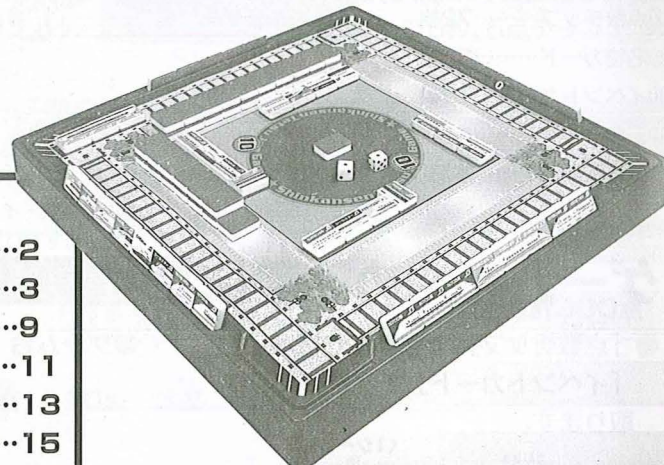
(電話番号は間違いないよう、よく確かめてからおかけください。)
(電話受付時間)月～金曜日(祝・祭日及び弊社特休日を除く)10時～12時、13時～17時

車両をつなごう! 新幹線鉄ジャンゲーム

取扱説明書

プレイ人数：2人～4人
対象年齢4才以上

えあ れんけつ
総合わせ連結ゲーム



〈もくじ〉

- ゲームを始める前に……………2
- 鉄ジャンゲーム……………3
- 日本縦断鉄道ゲーム……………9
- ドクターイエロー出動ゲーム…11
- 新幹線車両基地ゲーム…………13
- 新幹線神経衰弱……………15
- 車両連結ゲーム……………16

※製品と写真・イラストは一部異なる場合があります。

EPOCH 株式会社 エポック社
東京都台東区駒形2-2-2



くちにいけない

⚠ 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。
- 誤飲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。
- ゲーム台などを、踏んだり、強く押したり、たたくなど乱暴な扱いをしないでください。
- 遊んだ後は床などに放置せず、3才未満のお子様の手の届かない所に保管してください。

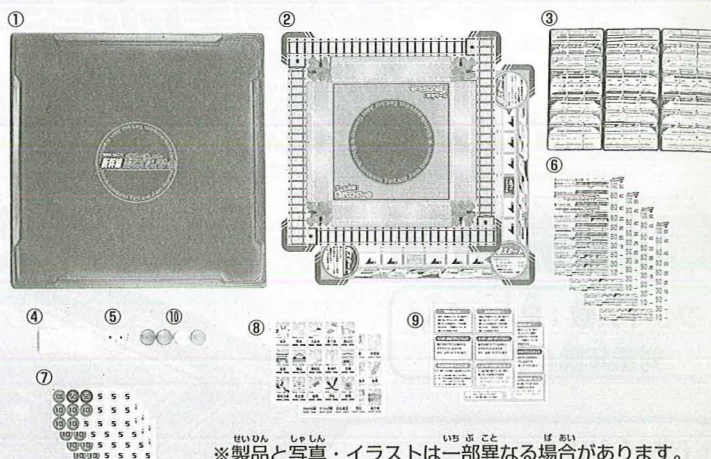
しやうじょう ちゅうい 〈使用上の注意〉

- 必ず取扱説明書をよく読んでから遊んでください。
- 破損、変形などの原因になりますのでゲーム台や鉄ジャンパイなどに無理な力を加えないでください。
- 鉄ジャンパイをならべた時に、絵柄のずれがでる場合があります。
- 落とすなど強い衝撃を与えたり、無理な力を加えたりしないでください。
- 高温・多湿の場所や直射日光が当たる場所での使用や保管は行わないでください。
- ゲーム台紙に反りなどがある場合は、軽く手で曲げるなどしてから遊んでください。

JR東日本商品化許諾済 JR東海承認済 JR西日本承認済 JR九州承認済

セット内容

- ①ゲーム台……………1台
- ②ゲーム台紙……………2枚(両面)
- ③鉄ジャンパイ……………81個
- ④予備(白)パイ……………3個
- ⑤サイコロ……………2個
- ⑥得点表……………4枚
- ⑦点数チップ……………72枚
- ⑧名物カード……………30枚
- ⑨イベントカード……………12枚
- ⑩三角コマ……………4個
- 取扱説明書……………本誌



※製品と写真・イラストは一部異なる場合があります。

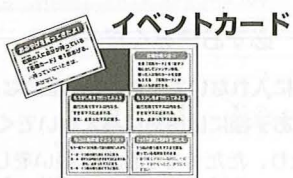
ゲームを始める前に

- 「点数チップ」「名物カード」「イベントカード」をきれいに切り取ります。



〈1シート〉

- 100点チップ……………1枚
- 50点チップ……………2枚
- 10点チップ……………5枚
- 5点チップ……………10枚



- 「得点表」はゲーム1:鉄ジャンゲームで使用する「上がり役」の早見表です。

上がったときの得点

上がり役の種類

上がり役の種類	得点
上がり役の種類	100
上がり役の種類	80
上がり役の種類	60
上がり役の種類	40
上がり役の種類	20
上がり役の種類	10

- ゲーム台 ジャンパイ置き場



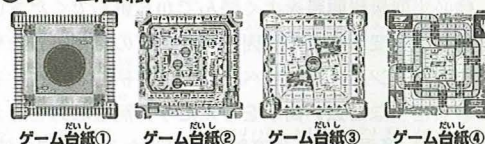
- 鉄ジャンパイは同じ車種の新幹線でも、3つの車両に分かれています。



グリーン車 新幹線の名前 パイの数字

- ※同じ数字のパイは、同じ新幹線の車種です。
- ※グリーン車はマークがついているパイです。

- ゲーム台紙



- ※ゲームボードの素材は紙ですので、温度や湿度により“そる”ことがあります。
- そのときは、平らになるように、手で修正してください。

ゲーム1 鉄ジャンゲーム

プレイ人数/2人~4人
難易度/★★★

ゲームの内容
新幹線の絵合わせゲームです。鉄ジャンパイ(以降パイと記載します)を9個そろえて列車を作り、その組み合わせの内容で点数が決まります。

用意するもの

- ゲーム台 ●ゲーム台紙1 ●全ての鉄ジャンパイ81個 ※白(予備)パイは使用しません
- 点数チップ(各自100点チップ1枚、50点チップ2枚、10点チップ5枚、5点チップ10枚)
- サイコロ2個 ●得点表人数分

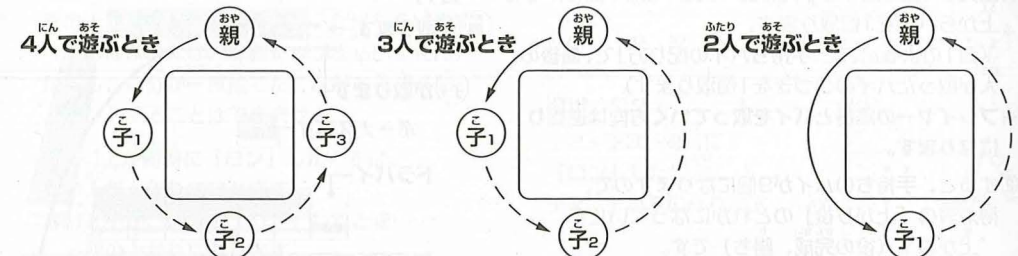
ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上に「ゲーム台紙1」をおきます。
- ②プレイヤーは、ゲーム台の周りに座ります。2人で遊ぶときは、ゲーム台をはさんで、向かい合わせになるように座ってください。
- ③点数チップを、全員に次のように配ります。



＝1人につき合計300点
(点数チップ18枚)です。

- ④「親」を決めます。
全員が交代で、サイコロ2個を同時に振り、一番数が多かった人が「親」になります。
(「親」は、最初にゲームをスタートする人のことです。他の人は「子」と言います)
- ※ゲームプレイの順番は親から左回り(反時計回り)です。

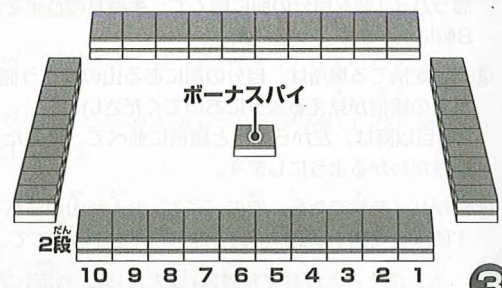


ゲームスタート

1: パイの並べ方

パイをゲーム台の上におき、パイをウラ向きにしてよくかき混ぜます。そして、図のように“10個ずつ2段に重ねて”並べます。(これを「山」と言います)残った1個のパイは、絵柄が見えないようにしたまま、中央におきます。

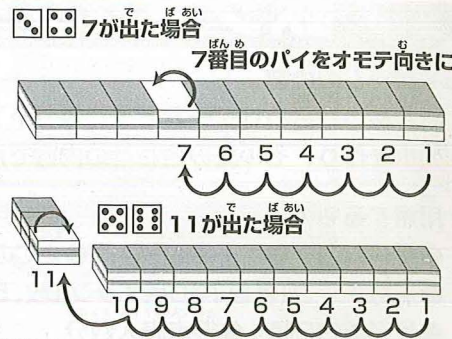
- ※この残ったパイを「ボーナスパイ」と言い、誰かが上がるまで見てはいけません。



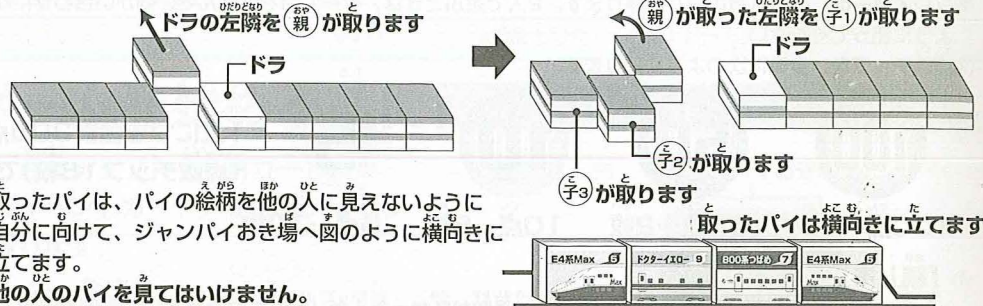
⑤

2: 「ドラ」と、手持ちパイの配り方 (最初の8個の取り方)

- ①親が2個のサイコロを振り、その出た目(合計数)を確認します。そして、そのサイコロの合計数分親の前にある山の右はしから、左方向に数えたところのパイ(山の上段のパイだけ)を、右図のように絵柄が見えるようにします。これが「ドラ」となります。
※「ドラ」とは、自分が上がったときのパイの配列の中に「ドラ」と同じパイがあると、点数が高くなる2つ目のボーナスパイのことです。(1つ目は中央にあります)詳しくは、5ページの「4: 上がり方と点数」を参照。

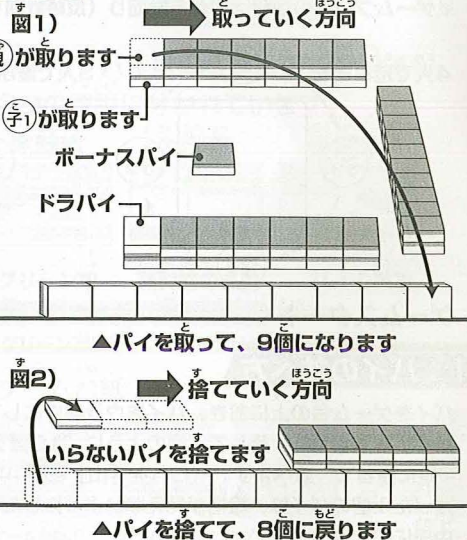


- ②その「ドラ」の左隣に重ねてある上下2個を親が取ります。このとき、他の人に見えないように取り、自分の手前におきます。
- ③親の次の順番の人(子1)は、②で親が取ったパイの左隣の上下2個を取ります。これをくりかえして、全員順番に2個ずつパイを4回取り、手持ちのパイの数を合計8個にします。



3: パイの取り方と、パイの捨て方 (ゲームの進め方)

- ①全員が8個のパイを手元に並べたら、親は、山のはしの上からパイを1個取ります。
(図1のように、「2: 手持ちパイの配り方」で、最後の人が取ったパイのつづきを1個取ります)
※プレイヤーの順番とパイを取っていく方向は逆回りになります。
- ②すると、手持ちのパイが9個になりますので、得点表の「上がり役」のどれかになっていたなら、「上がり」(役の完成、勝ち)です。
そうでなかったら、9個のパイの中から、いらないと思うパイ1個を自分の前に捨てて、手持ちのパイを8個に戻します。(図2参照)
- ③パイを捨てる場所は、自分の前にある山の向こう側に、パイの絵柄が見えるようにおいてください。
2回目以降は、左から右へと順番に並べて、捨てた順番がわかるようにします。
- ④親がパイを捨てたら、次の「子1」の人が山からパイを1個取り(図1参照)、いらないパイを1個捨てて、次の人(子2)に順番が移ります。



4 ☆このように、「パイを取る・捨てる」をくり返して、手持ちのパイを好きな「上がり役」に近づけてください。

4: 上がり方と点数

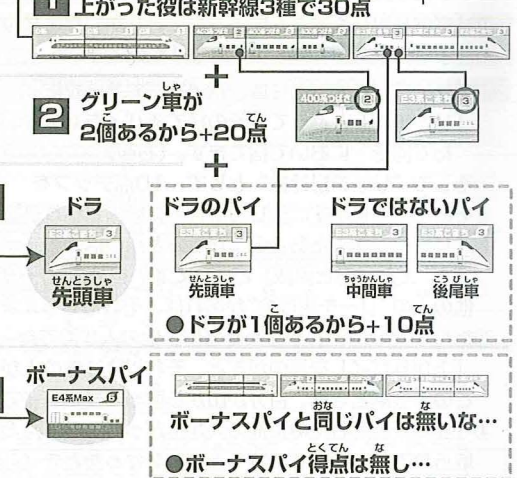
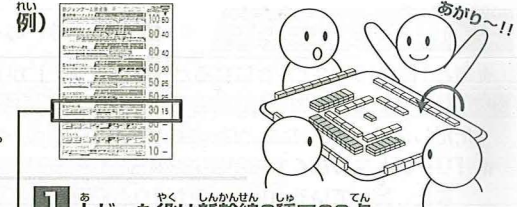
- ①上がり役がそろったら「上がり!」と言って、手持ちのパイの絵柄をみんなに見えるようにオモテに向けて全部倒し、上がり役の名前を言います。
- ②得点表を見て、何点の上がり役になるか確認します。
- ③手持ちのパイの中に、「グリーン車」が何個あるか確認します。
- ④さらに、ゲーム台中央の「ボーナスパイ」の絵柄をみんなに見せ、上がり役のパイの中に「ドラ」と「ボーナスパイ」が何個あるか数えます。
※「ドラ」「ボーナスパイ」は、同じ車種・車両(同じ絵柄)でなければいけません。(グリーン車マークの有無や、ドアの位置の違いなどは関係ありません)

注意 “800系つばめ” の中間車には、2〜6の番号が書いてありますが、どれも同じ中間車パイとします。

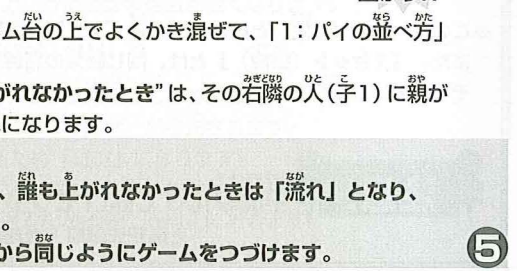
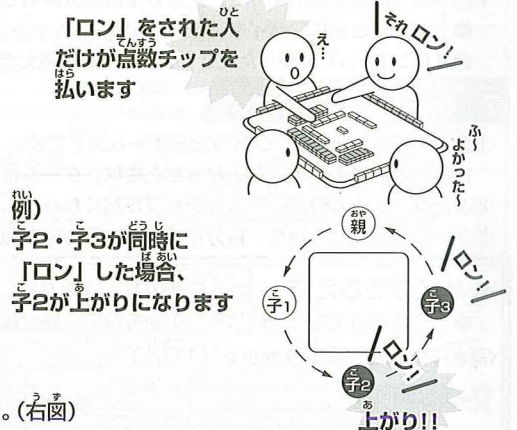
- ⑤自分が山から取って「上がり」になった場合、全員から点数チップをもらいます。
- ⑥点数の計算方法は、8ページ上の「上がり方と点数のまとめ」を見てください。
- ⑦ほかの人が捨てたパイで上がることもできます。自分が上げられるパイを、ほかの人が捨てたときに、「ロン!」と言って、そのパイ(上がりパイ)をもらいます。このときにもらえる点数チップは、その上がりパイを捨てた人からだけもらいます。(そのほかの人は、点数チップを払いません)ただし、自分が一度捨てたことがあるパイを「ロン」することはできません。

- ※2人以上が同時に「ロン」したときは、次の人が上がりになります。
●親と子が、同時に「ロン」したとき……
＝親の上がりになります。
●子だけで、同時に「ロン」したとき……
＝親から左回りで、親に近い人が上がりになります。(右図)

- ⑧点数チップの支払いが終わったら、全部のパイをゲーム台の上でよくかき混ぜて、「1: パイの並べ方」から同じようにゲームをつづけてください。
- ⑨このとき、「親の人が上げられなかったとき」や、「誰も上げられなかったとき」は、その右隣の人(子1)に親が移ります。親が上がったときは、つづけて同じ人が親になります。
※誰も上げられなかったとき…
山の最後・ドラ表示パイの1個前のパイまでやっても、誰も上げられなかったときは「流れ」となり、全部のパイをよくかき混ぜて、次のゲームを始めます。
このとき、親は右隣の人に移り「1: パイの並べ方」から同じようにゲームをつづけます。



1 + 2 + 3 + 4 = 60点だ!



5: 「リーチ」について ※「リーチ」とは、あと1個で役ができて上になれるという意味です。

★あと1個のパイで上がりになるときは「リーチ」ができます。

「リーチ」をしておくと、上がったときにリーチボーナスとして10点追加されます。

ただし、「リーチ」したあとは、自分の手持ちパイ（そろえた絵柄）を変えることはできません。

※「リーチ」をしなくてもかまいません。

また、持っている点数チップが10点未満＝足りないときは「リーチ」できません。

※「ポン」をしている人は、「リーチ」できません。

「ポン」については7ページを見てください。

①「リーチ」をするときは、パイを捨てるときに

「リーチ！」と言って、その捨てるパイを

「たて向き」において捨てます。（右図）

そして「リーチ掛け金」として、10点チップをその上におきます。そして次の人に順番が移ります。

②「リーチ」をしたあとの上がり方と点数は、

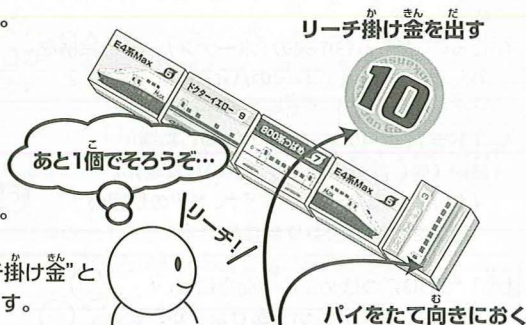
「4: 上がり方と点数」と同じです。自分の「リーチ掛け金」と他の人の「リーチ掛け金」があれば、それもらえます。

③ただし、「リーチ」をしたあとに、他の人が捨てた

「上がりパイ」を見のがすと、それ以降は他の人が捨てたパイで上がることはできません。

このようなときは、自分が山から取ってきたパイでしか上がりません。

④「リーチ」をしたのに他の人が上がってしまったときは、自分が出した「リーチ掛け金」は、上がった人に取られてしまいます。誰も上がらなかったとき（「流れ」たとき）は、「リーチ掛け金」をそのままゲーム台の上に残しておき、次のゲームで上がった人が全部もらえます。



6: ペナルティー (罰金)

下記の場合はペナルティーで、上がり役の点数はもらえません。全員に5点ずつ払い、この回は無効になります。

●上がったときに、パイを間違えていた。

●「ロン」をして上がったときに、その「ロン」をしたパイと同じパイが、自分が捨てたパイの中にあるとき。

7: ゲームの終わり

①全員が「親」を2回ずつ行ったらゲーム終了です。

ただし、最後の親の人が上がったときは、ゲームはつづきます。

②または、ゲームの途中で点数チップが無くなった人が出たときは、そこでゲーム終了です。

③ゲーム終了になったら、自分が持っている点数を数えて、一番多い人が勝ちです。

★パイのそろえ方・上がり役の作り方のヒント

●パイのそろえ方は、同じ種類の新幹線で「先頭車+中間車+後尾車」の組み合わせが基本パターンです。

(基本パターン) 3両1セット (1編成)

6両1セット (1編成)



※このゲームの「1両」とは、パイの数「1個」と同じ意味です。

また、「1セット (編成)」とは、同じ種類の新幹線で「先頭車+中間車+後尾車」の3種類がそろっている状態をいいます。



●注意! 中間車だけでは、1セットにはなりません!

※必ず先頭車・後尾車を付けてください。



特殊な上がり役

※特殊な上がり役のときはポンできません。

★「先頭車両9種」「先頭車両」

「先頭車のみ」または「後尾車のみ」で作る役です。※先頭車と後尾車を混ぜてはいけません。



★「ドリーム9両編成」

9種類の新幹線を1両ずつ使って、「9両1編成」を作る役です。

このとき、同じ種類の新幹線車両が2個以上入っているはいけません。

また、先頭車と後尾車は各1個必要です。



9コの新幹線パイはどれを使ってもOKです。※上の組み合わせは一例です。

「ポン」のしかた

3両1セットが、あと1個でできるときに、他の人が捨てたパイをもらって、

3両1セットをそろえることができます。これを「ポン」と言います。「ポン」をしなくてもかまいません。

①「ポン」ができるのは、「ポン」したいパイを誰かが捨てた直後です。

自分の順番のときでなくても「ポン」できます。

すぐに「ポン!」と声をかけて、そのパイを取ってください。

「ポン」を言う前に、その次の人がパイを山から取ったときは

「ポン」ができなくなりますので、注意してください。

②「ポン」したパイと、それと3両1セットにする手持ちのパイ2個を、

絵柄が全員に見えるようにして、自分の右はしにおきます。

③右はしにおいたら、自分の手持ちのパイの中から、

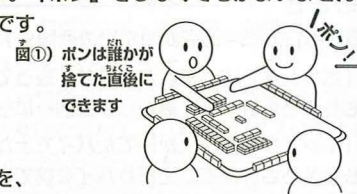
いらないパイ1個を捨てます。

④「ポン」をしたあと、次に山からパイを引く順番になる人は、

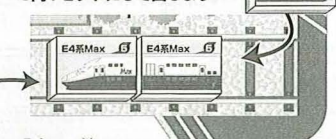
「ポン」をした人の次の人 (=右隣の人) になります。

※自分が1度捨てたことがあるパイと同じパイを

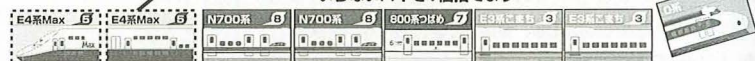
「ポン」することはできません。



図②) 「ポン」したパイを取り、3両1セットにして出します



図③) つづけて、手持ちの中からいらないパイを1個捨てます



「ポン」の注意点

●「ポン」をすると上がり役を作りやすくなりますが、上がったときの点数が低くなります。(得点表の右はしの点数になります)

●「ポン」をすると「リーチ」ができなくなります。

●2人以上同時に「ポン」したときは、親>子1>子2>子3の優先順位になります。

●同時に「ロン」と「ポン」があったときは親・子に関係なく「ロン」が優先されます。

●「ポン」は2回までできます。(3回目は上がりになるため「ロン」になります)

●自分が「リーチ」をして、たて向きにしたパイを「ポン」されたときは、「リーチ」は無効にはなりません。

この場合、次の自分の番でパイを捨てたときに、その捨てたパイをたて向きにおきます。

また、自分の番がくる前に誰かが上がりパイを捨てたときは、「ロン」できます。

上がり方と点数のまとめ

「ポン」をしていないとき

子のとき

もらえる合計点＝得点表の点数＋「グリーン車」「ドラ」「ボーナスパイ」の数×10点

①「ポン」も「リーチ」もしないで、自分が取ってきたパイで上がった。

→もらえる合計点を、みんなから別々にもらう。場にリーチ掛け金があれば全てもらう。

②「ポン」も「リーチ」もしないで、人が捨てたパイで上がった（「ロン」をした）。

→もらえる合計点を、上がりパイを捨てた人だけからもらう。場にリーチ掛け金があれば全てもらう。

③「リーチ」をして、自分が取ってきたパイで上がった。

→もらえる合計点＋リーチボーナスを、みんなから別々にもらう。場にリーチ掛け金があれば全てもらう。

④「リーチ」をして、人が捨てたパイで上がった（「ロン」をした）。

→もらえる合計点＋リーチボーナスを、上がりパイを捨てた人だけからもらう。場にリーチ掛け金があれば全てもらう。

親のとき

もらえる合計点＝得点表の点数×2＋「グリーン車」「ドラ」「ボーナスパイ」の数×10点と計算した上で、上記の①～④と同じになります。

「ポン」をしているとき

子のとき

もらえる合計点＝得点表のポンの点数＋「グリーン車」「ドラ」「ボーナスパイ」の数×10点

①「ポン」をして、それから自分が取ってきたパイで上がった。

→もらえる合計点を、みんなから別々にもらう。場にリーチ掛け金があれば全てもらう。

②「ポン」をして、人が捨てたパイで上がった（「ロン」をした）。

→もらえる合計点を、上がりパイを捨てた人だけからもらう。場にリーチ掛け金があれば全てもらう。

親のとき

もらえる合計点＝得点表のポンの点数×2＋「グリーン車」「ドラ」「ボーナスパイ」の数×10点と計算した上で、上記の①、②と同じになります。

ゲーム中の言葉を、次のように言うと、ゲームがもっと楽しくなるよ！

●ゲームをスタートするとき＝「出発進行！」

●山からパイを取ってきたとき＝「1番線、電車入線しまーす！」※1番線＝親、2番線＝子1…とします。

●パイを捨てるとき＝そのパイの車種を言いましょう。

例：「つばめ、先頭車、回送電車になりまーす！」

●「リーチ」するとき＝「1番線の電車は、最終電車になりまーす！」

●「リーチ」している人が、いらないパイを捨てるとき＝そのパイの車種を言いましょう。

例：「ドクターイエロー、中間車、通過しまーす！」

●「ポン」するとき＝ポンするパイの車種を次のように言って取りましょう。

例：「N700系、中間車、連結しまーす！」

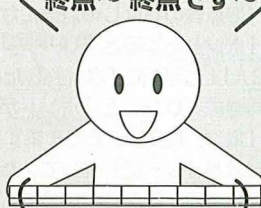
●「ロン」するとき＝ロンするパイの車種を次のように言って取りましょう。

例：「E4系Max、後尾車、終了です！」

●自分が取ってきたパイで上がったとき＝上がった役の名前を言いましょう。

例：「終点～！新幹線3種、終点です！」

終点～終点です～



ゲームの内容

スタートの鹿児島中央駅から、ゴールの新潟駅、新庄駅、秋田駅のどれかをを目指すスゴロクゲームです。途中で名物カードを集め、その点数とゴールのボーナス点を合わせた合計点が一番多い人が勝ちです。

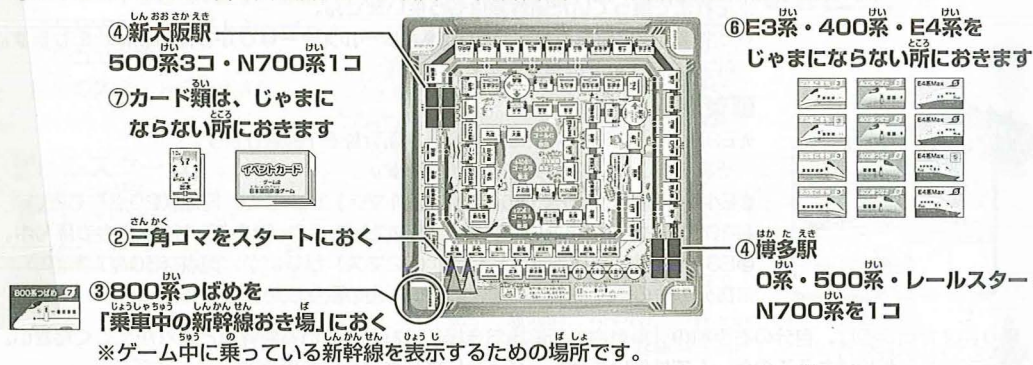
用意するもの

- ゲーム台
- ゲーム台紙2
- サイコロ1個
- 名物カード30枚
- イベントカード12枚
- 三角コマ人数分
- 鉄ジャンパイ

- | | |
|------------------------|--------------------------|
| 1：0系……………先頭車1個 | 5：E4系Max……………先頭車2個・後尾車2個 |
| 2：400系つばさ…先頭車2個・後尾車2個 | 6：レールスター…先頭車1個 |
| 3：E3系こまち…先頭車2個・後尾車2個 | 7：800系つばめ…人数分の先頭車・後尾車 |
| 4：500系……………先頭車2個・後尾車2個 | 8：N700系……………先頭車2個 |

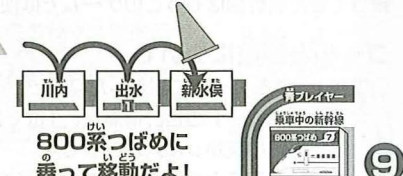
ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上に「ゲーム台紙2」をおきます。
- ②プレイヤーは好きな色の三角コマを1個選び、その三角コマと同じ色の「乗車中の新幹線おき場」（ゲーム台紙右下）がある位置へ座ります。三角コマをそれぞれスタートにおきます。
- ③800系つばめの先頭車・後尾車どちらでも良いので1個を自分の「乗車中の新幹線おき場」におきます。
- ④博多駅・新大阪駅のマスに書いてある指定のパイを、ウラを向けてよくかき混ぜて、それぞれのマスにおきます。
- ⑤パイをかき混ぜるときは、全てのプレイヤーに新幹線の種類がわからないようにしてください。
- ⑥東京駅マスにはパイをおきません。ゲーム台の外にE3系、400系、E4系を絵柄が見えるようにおいてください。
- ⑦名物カードをゲーム台の外に並べます。（1～30まで順番通りに並べておくとゲームがスムーズに行えます）
- また、イベントカードをウラ向きにして、よく混ぜて山にしてゲーム台の外におきます。
- ⑧ジャンケンなどで1番の人を決めます。右回り（時計回り）で、順番にプレイしてください。



ゲームスタート

- ①自分の番の人は、サイコロを振って出た数だけ、三角コマを進めます。
- ただし、6が出た場合は進まずにイベントカードを引きます。
- ②止まったマスの指示に従います。





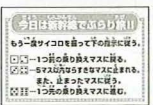
数字が書かれている駅……

その駅名と同じ名物カードを場から受け取ります。
ただし、すでに誰かが取っていて、場に無いときは何ももらえません。

イベントカード……

イベントカードを1枚引き、その指示に従います。
使ったあとはそのイベントカードをカードの山の一番下に入れてください。
ただし次の点にご注意ください。

☆「今日は新幹線でぶらり旅!! カード」



東京駅より先に進んでいる状態で、サイコロを振って5・6が出た場合、ゴールには進めません。その場所のまま動かず、自分の番は終了です。また、博多駅の手前（鹿児島中央〜鳥栖）にいるときに1・2が出た場合は、スタートに戻ります。

☆「誰か駅に忘れ物をしてたよ!カード」「さっきの駅での用事を思い出した!カード」



博多駅の手前（鹿児島中央〜鳥栖）で、このカードが出たらスタートに戻ります。

※指示に書かれている「1つ前の乗り換え駅」とは…自分のいる駅から後ろに戻って最初に着く乗り換え駅のことです。
自分が乗り換え駅にいる場合は、その駅を指します。

③マスの指示にしたがったら、次の人に順番が移ります。マスに何も指示がなければ自分の番は終了です。

乗り換え駅について

乗り換え駅には必ず止まり、次のことを行ってください。



■博多駅、新大阪駅

★ウラに向けたパイのうち1個をオモテ向けます。
オモテに向けたパイは次の乗り換え駅まで乗る新幹線なので、自分の「乗車中の新幹線おき場」のパイと入れかえて、次の人に順番が移ります。

※それまで乗っていた新幹線はもう使いません。

※0系は各駅に止まります。500系とレールスターはひかり停車駅に止まります。
N700系はのぞみ停車駅に止まります。

■東京駅

★E3系、400系、E4系の中で好きな新幹線を1個選びます。

それぞれゴールする駅と得点が違います。

- E4系…最もゴールまでのマス数（11マス）は少なく、得点（20点）も低い。
- 400系…ゴールまでのマス数（18マス）も得点（40点）も3駅の中で真ん中。
- E3系…最もゴールまでのマス数（22マス）が多いが、得点（50点）も高い。

※自分の今の得点と順位を考えて、ゴールの駅を決めましょう。

乗り換えた新幹線は、自分の右手前の「乗車中の新幹線おき場」におかれている新幹線と入れかえてください。
乗ってきた新幹線はもうこのゲームでは使いません。じゃまにならない所におきます。

ゴールと順位について

- 誰か1人でもゴールに到着した時点でゲーム終了です。
- 全員、名物カードの合計得点と、1人でゴールした人は、ゴールのボーナス得点の合計点を比べて、最も得点の高かった人が勝ちです。

※ゴールするときは、サイコロの数がちょうどでなくても、ゴールに止まります。

ゲーム3 ドクターイエロー出動ゲーム

プレイ人数/2人〜4人
難易度/★★

ゲームの内容

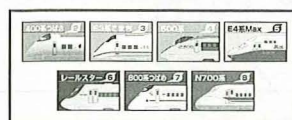
回り将棋のように線路の上をぐるぐる回って、新しい新幹線に乗り換えていくゲームです。
0系から始めて最後のN700系で一番早く自分のスタートに戻ってきた人が勝ちです。
しかし、途中で他のプレイヤーに追い越されると進めなくなりますので、そのときはドクターイエローに助けに来てもらいましょう。

用意するもの

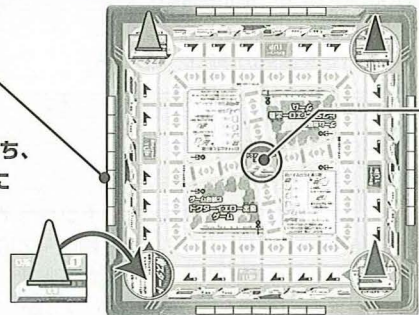
- ゲーム台 ●ゲーム台紙3 ●鉄ジャンパイ（ドクターイエロー先頭車2個、ドクターイエローを除いた8車種8個を人数分。※ただし、先頭車・後尾車のみ）
- 白パイ3個 ●三角コマ人数分

ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上に「ゲーム台紙3」をおきます。
- ②ドクターイエローの先頭車2個を「ゲーム台紙3」中央のスタート地点におきます。
- ③プレイヤーは好きな色の三角コマを1個選び、その三角コマと同じ色のスタート地点がある位置へ座ります。三角コマを図のように0系の上に寄せ、スタート地点におきます。
- ④「2:400系」から「7:N700系」までの6種類の新幹線を、自分の前のジャンパイおき場に並べます。数字の順番通りに並べておくと、ゲームがスムーズに進みます。
- ⑤ジャンケンなどで1番の人を決めます。右回り（時計回り）で、順番にプレイしてください。



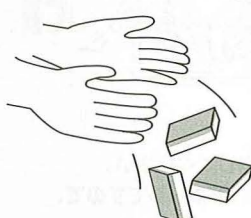
各自、新幹線1〜8を1個ずつ持ち、ジャンパイおき場に数字の順番に並べます。「1:0系」の上に三角コマを寄せ、自分のスタートにおきます。



②ドクターイエロー2個を中央におきます

ゲームスタート

- ①自分の番の人は白パイをサイコロの代わりとして振って、三角コマが乗った新幹線を時計回りに進めます。ゲーム台の上で白パイを振ると進行の妨げになりやすいため、ゲーム台の外で振ります。
- ※進む数は下の表を見てください。
白パイが重なったときは、進めません。次の人に順番が移ります。



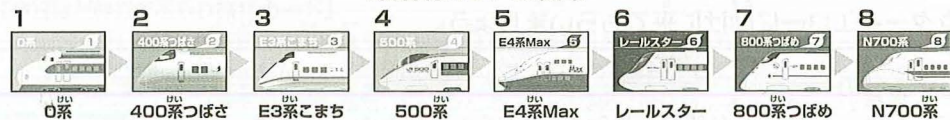
…0
…1
…5
…10

全部表…3マス進む
全部裏…1つ先の角マスに飛ぶ
ドクターイエローパイ移動のときは、ドクターイエロー線路上にいるプレイヤーのコマのマスまで、飛ぶことができる

例) 0 5 1
この場合、
0+5+1=6マス進む
重なったら失敗!
この回は進めない

- ②出た数だけ自分の新幹線に乗ったコマを進めます。
- ③次のマスに止まったら新幹線を図のように乗り換えてください。
- 自分のスタートした角以外の角に止まったときは1UPとなり、新幹線を1つ乗り換えます。
 - それぞれの色のプレイヤー1UPマスに止まったときは1UPとなり、新幹線を1つ乗り換えます。
 - 自分のスタートした角を通過したときは1UPとなり、新幹線を1つ乗り換えます。
 - 自分のスタートした角に止まると2UPとなり、新幹線を2つ乗り換えます。
- ※800系に乗った状態で自分のスタートした角に止まったときは2UPしません。1UPのN700系になり、1周しないとゴールになりません。

〈新幹線のUPの順番〉



ドクターイエロー出動

自分のコマが他のプレイヤーに追い越されたり、同じマスに並ばれたとき、自分のコマを内側の「ドクターイエロー線路」に右図のように移動します。

移動したプレイヤーは、次の自分の順番で白パイを振り、出た数だけ

ドクターイエロー1個を動かします。

※自分のコマは進めません。



ドクターイエローは自分のコマのマスまで来ると数が余っても

そこで止まり、自分のコマを元の通常の線路に戻します。

自分のコマは次の自分の番からは、通常の線路を進みます。

ドクターイエローは、プレイヤーのコマを通常の線路に戻したら、

他のプレイヤーに動かされるまでその場所に待機します。



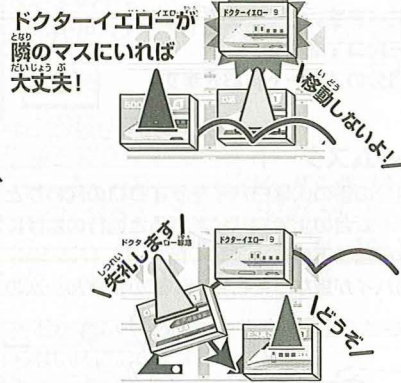
※次のときは、他のプレイヤーに追い越されても、または同じマスに止まっても、「ドクターイエロー線路」へは移動しません。

●ドクターイエローが自分のコマの隣にいるとき。
(ドクターイエローに助けもらったあとや、偶然にドクターイエローの隣に止まっていたときなど)

●角のマスにいるとき

●ドクターイエローに助けられ、通常の線路に戻されたときに、そのマスに他のプレイヤーがいても
どちらのコマもドクターイエロー線路には移動されません。

※ドクターイエロー線路に複数のコマが同じマスに移動させられたときでも、ドクターイエローが来てくれれば、全て一緒に元の線路に戻してもらえます。



ゴールと順位について

N700系で自分のスタート地点に1番最初に到着するか通過した人が1位です。

※N700系になると、これ以上のパイのUPはありません。自分のスタート地点を目指してください。

※自分のスタート地点以外でN700系になったときは、自分のスタート地点に戻ればゴールですので、一周する必要はありません。

ゲーム4

新幹線車両基地ゲーム

プレイ人数/2人~4人
難易度/★★

ゲームの内容

スタートからゴール(車両基地)まで自分の新幹線4個全てを一番早く運んだ人が勝ちです。途中で他のプレイヤーと交差するマスで横切られるか、同じマスに並ばれてしまったらスタートに戻されるので注意しましょう。

用意するもの

●ゲーム台 ●ゲーム台紙4 ●サイコロ2個

●鉄ジャンバイ (下の新幹線セットを人数分)

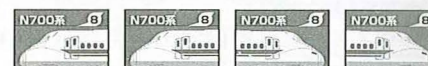
4:400系つばさ…先頭車2個・後尾車2個

6:レールスター…先頭車2個・後尾車2個

7:800系つばめ…先頭車2個・後尾車2個

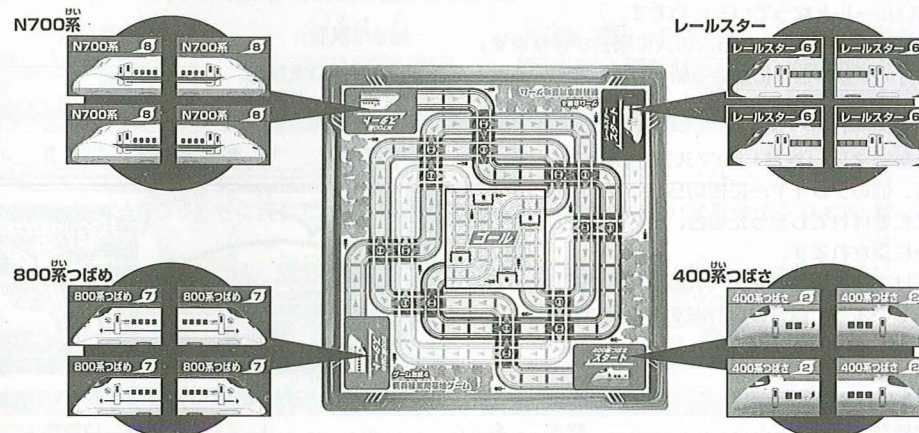
8:N700系…先頭車2個・後尾車2個

例) 同じ新幹線の先頭車2個・後尾車2個の合計4個が自分の新幹線になります。



ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上に「ゲーム台紙4」をおきます。
- ②プレイヤーは好きな新幹線を1種類選び、その新幹線と同じスタート地点がある位置へ座ります。
- ③自分の選んだ新幹線の先頭車2個・後尾車2個をスタート地点におきます。
- ④ジャンケンなどで1番の人を決めます。右回り(時計回り)で、順番にプレイしてください。



各プレイヤーは、400系つばさ・レールスター・800系つばめ・N700系から1つを選んでね!

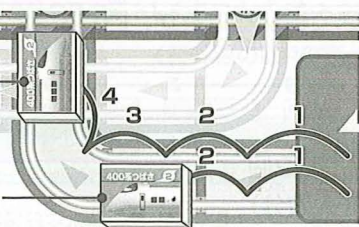
ゲームスタート

- ①自分の番の人はサイコロ2個を振って、自分の新幹線を進めます。
各自のスタートから出ている同じ色のルートを進んでいきます。
- ②1個のサイコロで出た数だけ自分の新幹線1個を進めます。2個サイコロを振るので、
1回の自分の順番で2個の新幹線を進めることになります。進める順番はどちらが先でもかまいません。

●●●が出た場合

手順1...4マス移動

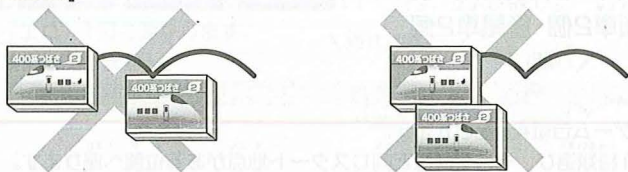
手順2...2マス移動



※自分の新幹線を追い抜くことはできません。
左図の場合、先に手順1の4マス移動を行ってから、手順2の2マス移動を行ってください。
こうすることで、追い抜いたことにはなりません。



注意! ●自分の新幹線を追い抜くことや同じマスに重なることはできません。

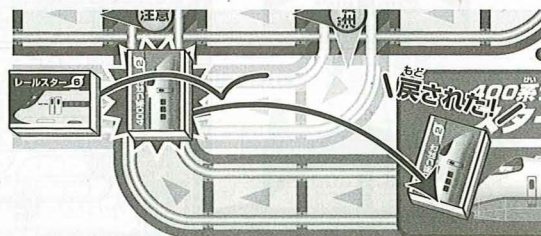


※ゲームスタートで、自分の新幹線が全てスタートにいたときに、サイコロを振って同じ数（ソロ目）が出た場合は、もう一度サイコロを振りなおしてください。（上記の「注意!」の通り、同じマスには入れないルールとなっているためです。）

- ③自分の新幹線を2個進めたら次の人に順番が移ります。
- ④次に自分の順番のときに進める新幹線は、4個のうちどの2個でもかまいません。

交差する線路マス

交差する線路マス（「注意!」のマス）に止まると、他のプレイヤーに横切られるか、同じマスに並ばれてしまった場合、その新幹線はスタートに戻されます。
できるだけ交差する線路マス（「注意!」のマス）に止まらないように自分の新幹線を進めましょう。



最後の1個

自分の新幹線がすでに3個ゴールしていて、最後の1個になったときは、サイコロ2つの合計数で新幹線を進めることができます。

ゴールと順位について

一番早く4個の新幹線をゴールに進めた人が勝ちです。

※ゴールにはちょうどどの数でなくても入れます。

ゲーム
5

新幹線神経衰弱

プレイ人数/2人~4人
難易度/★

ゲームの内容

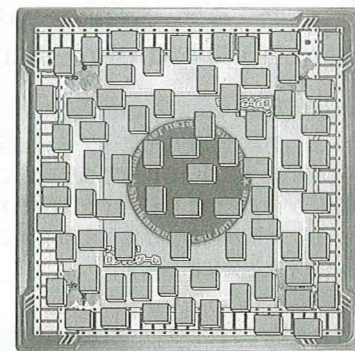
ウラ向きにしたパイを順番に2枚めくり、同じ絵柄を集めていく神経衰弱です。

用意するもの

- ゲーム台 ●ゲーム台紙1
- 鉄ジャンパイ9車種各8個（先頭車2個、後尾車2個、中間車4個）
- ※各車種の中間車1個ずつは使用しません。

ゲームの準備

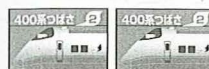
- ①ゲーム台をおき、その上に「ゲーム台紙1」をおきます。
- ②パイを①の上において、全てウラ向きにしてよく混ぜます。
- ③ジャンケンなどで1番の人を決めます。
右回り（時計回り）で、順番にプレイしてください。



ゲームスタート

- ①自分の番の人はウラになったパイを2個めくりします。
- ②めくったパイが同じ新幹線で、次の組み合わせだと「当たり」です。自分の手元においてください。

☆先頭車2個



☆後尾車2個



☆先頭車1個・後尾車1個

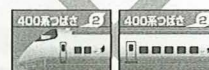


☆中間車2個



- ③めくったパイが上の組み合わせ以外のときは、「ハズレ」です。
めくったパイをウラ向きに戻して次の人に順番が移ります。このとき、パイを混ぜてはいけません。

同じ新幹線でも、先頭車と中間車、中間車と後尾車の組み合わせは「ハズレ」です



- ④パイが②の組み合わせで「当たり」の人は、つづけてもう2個、パイをめくることができます。
「ハズレ」るまで、何度でもめくれます。

ゲームの終了と勝敗

全てのパイがゲーム台から無くなったならゲーム終了です。
パイの数が最も多い人が勝ちです。