

あ かた
● 上がり方のまとめ ●

①「ボン」も「リーチ」もせず、自分がめくったコマで上がった。	とくでんひょう せんすう 得点表の点数をみんなからもらう。リーチのチップも、もらえる。
②「ボン」も「リーチ」もせず、人の捨てたコマで上がった。	とくでんひょう せんすう 得点表の点数を、上がりのコマを捨てた人だけからもらう。リーチのチップも、もらえる。
③「ボン」をして、それから自分がめくったコマで上がった。	とくでんひょう 得点表の「ボン」の欄の点数をみんなからもらう。リーチのチップも、もらえる。
④「ボン」をして、それから人の捨てたコマで上がった。	とくでんひょう 得点表の「ボン」の欄の点数を、上がりのコマを捨てた人だけからもらう。リーチのチップも、もらえる。
⑤「リーチ」をして、自分がめくったコマで上がった。	とくでんひょう せんすう 得点表の点数+3点を、みんなからもらう。リーチのチップも、もらえる。
⑥「リーチ」をして、人の捨てたコマで上がった。	とくでんひょう せんすう 得点表の点数+3点を、上がりのコマを捨てた人だけからもらう。リーチのチップも、もらえる。
おや かん 親が上がった	とくでんひょう せんすう 得点表の点数（ボンの時は、「ボン」の欄）の2倍もらえる。 上の⑤、⑥の場合は、2倍+3点。
オールマイティ（どこでもドア）が入っていて、上がった。	とくでんひょう せんすう 得点表の点数+3点をもらえる。 上の⑤、⑥の場合は、点数+6点。

せつめいしょ
★説明書をお読みいただき、ありがとうございました。

みなさまのアイデア等も付け加えていただければ、遊びの幅が一層広がります。

ドラえもん
ゲームであそぼうよ ROYAL 21

楽しいゲームが21種類!!

せつめいしょ
説明書



— お客様へ —

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に読んで、教えてあげてください。

©藤子プロ・小学館・テレビ朝日

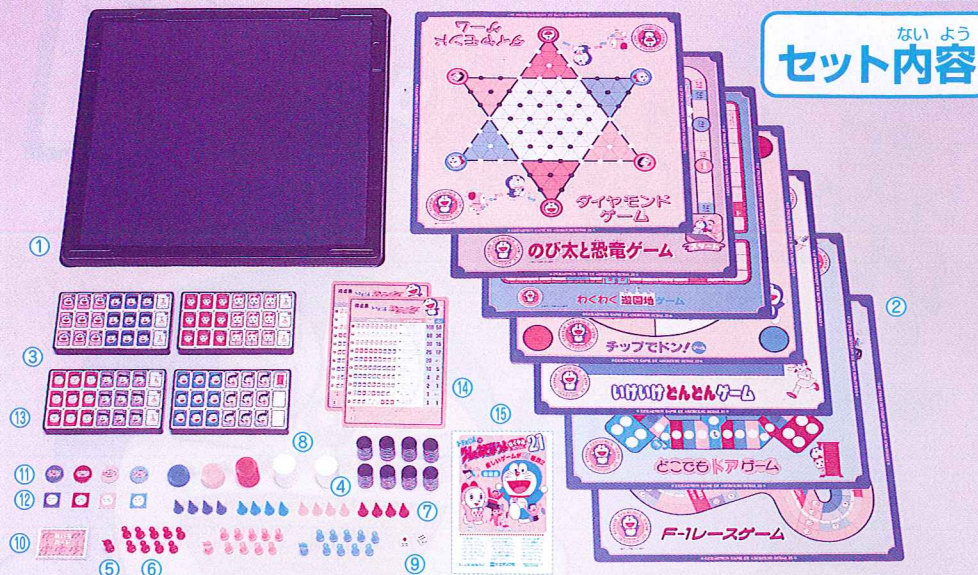
- ①一発逆転ゲーム
- ②F-1レースゲーム
- ③ダイヤモンドゲーム
- ④チェッカーゲーム
- ⑤ぼうしをあつめようゲーム
- ⑥どこでもドアゲーム
- ⑦めいろゲーム
- ⑧いけいけどんどんゲーム
- ⑨のび太と恐竜ゲーム
- ⑩ドカンとドラやきゲーム
- ⑪チップでドンゲーム
- ⑫ひみつ道具ですすめゲーム
- ⑬のび太のおばけ屋敷ゲーム
- ⑭あてっこゲーム
- ⑮きけんないっぱん橋ゲーム
- ⑯わくわく遊園地ゲーム
- ⑰ドラえもんめくりゲーム
- ⑱ダイスでどんゲーム
- ⑲みつならんだ?ゲーム
- ⑳ゆらりんこゲーム
- ㉑ジャラポンゲーム

ふたり 2人~4人用
たいしょうねん 対象年齢4才以上

EPOCH 株式会社 エポック社

©1997 EPOCH CO., LTD.
MADE IN JAPAN

セット内容



- ①ジャラポン台 (1個)
- ②ゲームボード (7枚)
- ③ジャラポンコマ (84個・ただし絵のない2個はゲームに使用しません)
- ④白青コマ (66個・うち2個はよび)
- ⑤王様コマ (赤・青・黄1個ずつ)
- ⑥兵隊コマ (赤・青・黄9個ずつ)
- ⑦三角コマ (赤・青・黄・緑4個ずつ)
- ⑧点数チップ
(1点 36枚・5点 8枚・10点 16枚・50点 4枚)
- ⑨サイコロ (2個)
- ⑩めいろカード (10枚)
- ⑪ドラやきチップ (赤・青・黄・緑5枚ずつ)
- ⑫めじるしチップ (赤・青・黄・緑2枚ずつ)
- ⑬ジャラポンコマケース (4個)
- ⑭ジャラポンゲーム得点表 (2枚)
- ⑮説明書 (1さつ)

注意 (ちゅうい)

保護者の方へ 必ずお読み下さい。

- 小さな部品があります。口の中には絶対に入れないで下さい。
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下さい。
- 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下さい。

使用上の注意

- ◆破損、変形などの原因になりますので、ジャラポン台を押ししたり、たたくなど無理な力を加えないで下さい。
- ◆ジャラポンコマを落としたり、投げたりしないで下さい。
- ◆ジャラポン台に水などをこぼしたり、ぬれた手でゲームをしないで下さい。
- ◆ジャラポンコマが汚れた時は、ぬるま湯で洗って下さい。
(中性洗剤・シンナー等は使用しないで下さい)

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、同一製品の中にも生産ロットにより多少仕様が異なる場合がありますのでご了承ください。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 茨城県新治郡新治村藤沢3647番5
株式会社 お客様サービスセンター
TEL.0298-62-5789

(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・祭日を除く)10時～12時、13時～17時

1 一発逆転ゲーム

相手のコマをはさむマスにコマをおくと、はさまれた相手のコマが全部ひっくり返って自分のコマになってしまうというスリルあるゲームです。

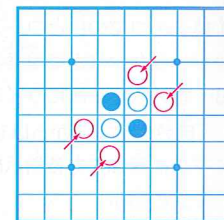
用意するもの

●白青コマ 64個

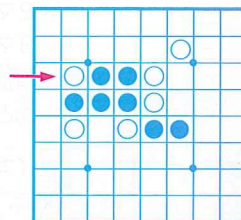
人数	2人
難易度	★★

あそびかた

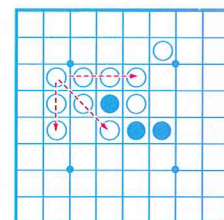
- ①白青コマを32個ずつわけて、どちらが白になるかをきめます。白になった人は、コマをおくときに、かならず白を上にしておきます。もう1人は、青になりますが、同じように、コマをおくときは、かならず青を上にしておきます。
- ②中央に白コマと青コマを図1のようにおきます。
- ③ジャンケンで、どちらが先にコマをおくかをきめます。勝った人から、順番に自分のコマを1つずつおいていきます。
- ④コマをおける場所は、相手のコマを自分のコマではさめるところです。はさむのは、たてでも、よこでも、ななめでもかまいません。図1から、青が先にコマをおくとすれば矢印の4か所が、おくことのできるマスです。
- ⑤コマをおいて相手のコマをはさんだら、はさんだ相手のコマをひっくりかえします。はさむコマの数はいくつでもかまいません。また、図2のように、1つのコマをおくことで、たてにも、よこにも、ななめにも、相手のコマをはさめたら、はさんだ相手のコマは全部ひっくりかえします。ひっくりかえしたところが図3です。
- ⑥どうしても相手のコマをはさめないときは、「パス」といって、コマをおかずに相手に順番をもどします。相手がコマをおいても、はさめることがなければ、「パス」はつけなくてはなりません。パスがつづいて、相手の白青コマがたりなくなったときは自分のコマを相手にわたさなければなりません。
- ⑦相手のコマをはさめるのに「パス」をすることはできません。
- ⑧2人ともコマがなくなるか、2人とも「パス」となったら、ゲームは終わりです。自分のコマを数えて、多い方が勝ちとなります。



(図1)



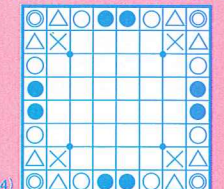
(図2)



(図3)

勝つためのコツ

図4をみてください。○は、勝つために1番必要な場所です。○におかれたコマは、絶対にひっくりかえられることはないからです。●はそのつぎにいい場所、●は3番目にいい場所です。反対に×は、絶対においてはいけない場所、△はそのつぎにわるい場所です。(のこりのコマが少なくなってきたときはそうでもない場合もあります。)自分は○や●におくように、相手には×や△におかせるようふうしましょう。



(図4)

2 エフワン F-1レースゲーム

人数 2人~4人

ゲームをする人が、F-1のドライバーになったつもりで、だれよりも早くゴールインすることが目的のゲームです。

難易度 ★

用意するもの ●三角コマ 人数分(色ちがい) ●サイコロ 1個

あそびかた

- ①自分のコマの色とコースをきめて、START(スタート)のマスにおきます。
- ②ジャンケンなどで順番をきめます。
- ③1番の人から順にサイコロをふり、出た目の数だけ、自分のコマを進めます。
(自分のコースからはずれて、ほかの人のコースに入ってははいけません)
- ④マスに書いてある指示に従います。

マスの指示

①……………1マスもどります。

②……………2マスもどります。

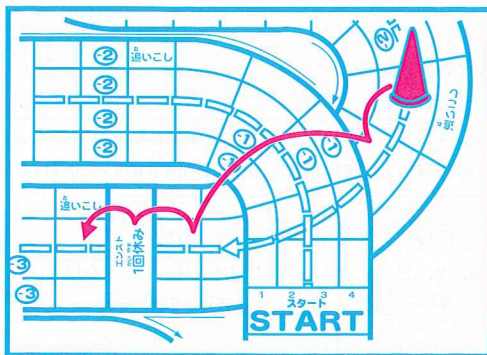
③……………3マスもどります。

エンスト1回休み…順番を1回ぬかれます。

追いこし……………先とうの人のコマより、1つ先のマスまで移動します。

⑤ゴールのマスは、サイコロの目があっても、ゴールインできます。

⑥ゴールに入った順番で、1着、2着、3着がきまります。



立体交差部分のコマの進めかたに注意しましょう。

3 ダイヤモンドゲーム

人数 2人~3人

自分の陣地にいる10のコマを、向い側の陣地に移しかえるゲームです。1つおきにコマがならんでいれば、いくつでもピョンピョンとんでいけます。

難易度 ★★

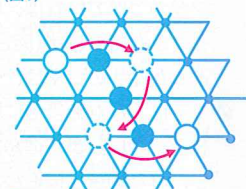
用意するもの

●王様コマ 3個(赤、青、黄1個ずつ) ●兵隊コマ 27個(赤、青、黄9個ずつ)
※2人であそぶときは、赤、青、黄のうち、2つの色だけ使います。

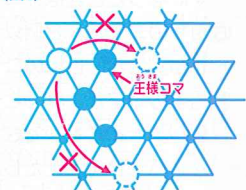
あそびかた

- ①ドラえもん(赤)、ドラミ(青)、のび太(黄)の中から自分の好きなキャラクターをきめます。
- ②自分のコマを、同じ陣地の○の上におきます。王様コマは、それぞれのキャラクターの上におきます。
- ③ジャンケンで順番をきめます。
- ④1番の人から順番に、自分のコマを1個ずつ動かして、向い側の自分の陣地に移します。王様コマは、向い側でもキャラクターの上におかなくてはなりません。
- ⑤コマは、●や○をむすぶ線にそって、どの方向でも1つずつ進みます。ただし、進もうとする方向に1つだけのコマがあれば、それをとびこすことができます(図1)。
- とびこしたところに、また1つだけのコマがあれば、つづけてそれもとびこすことができます。こうして、1つだけのコマがつづいていけば、何回でもとびつづけることができます。1つだけのコマは、どの色であってもかまいませんが、王様コマの場合は、とびこえることはできません(図2)。
- ⑥2つ以上並んでいるコマはとびこせません(図2)。
- また、ほかの色の陣地の境界線を進むことはできませんが、陣地の中に入ることはできません。
- ⑦自分のコマを全部、1番早く向い側の自分の陣地にいった人が勝ちとなります。

(図1)



(図2)



勝つためのコツ

できるだけピョンピョンとべるように考えましょう。ピョンピョンとべるみちをつくってそれを何度も利用すると勝つことができます。王様コマがのこってしまうないように、なるべくはやいうちに、動かすようにしましょう。

4 チェッカーゲーム

人数 2人

難易度 ★★★

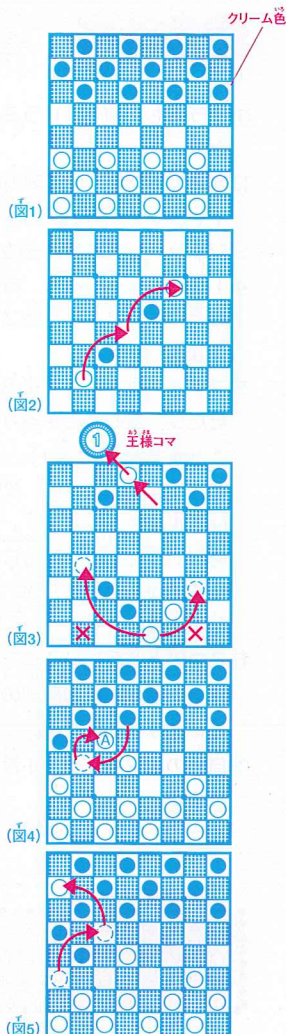
相手のコマをとびこせたら、そのコマをとってしまうことができます。ちょっと頭をつかいますが、世界中でプレイされているおもしろいゲームです。

用意するもの

- 点数チップ 24枚 (1点チップ12枚、10点チップ12枚)
※このゲームでは点数チップをコマとして使用します。

あそびかた

- ①自分のコマの色をきめて、図1のように、コマを裏(数字のかいてない方)にしてクリーム色のマスにならべます。
- ②ジャンケンで先にコマを動かす人をきめます。勝った人から、順番に自分のコマを1つ動かします。
- ③コマは、クリーム色のマスからクリーム色のマスへ、ななめ前に1マスだけ動かすことができます。ただし、ななめ前に相手のコマが1つだけあれば、それをとびこして、そのコマをとってしまうことができます。とびこしたところのななめ前に、また相手のコマが1つだけあれば、そのコマもとびこして、とってしまいます。こうして、とびこえられるコマがつづいていけば、いくつでもつづけてとびこして、相手のコマをとることができます(図2)。
- とった相手のコマは、ゲームボードからはずします。
- ④コマは、ななめ後ろに動くことも、とびこすこともできません。ただし、相手側のはしまで進んだコマは、王様のコマとなって、そのつぎの番から、ななめ後ろに進んだり、とびこえたりすることができます。王様コマになったときは、コマを表にして、ほかのコマと区別します(図3)。
- ⑤相手のコマが、2個以上ならんでいる場合は、とびこえることはできません。また、自分のコマをとびこえることもできません(図3)。
- ⑥相手のコマがとれるときは、かならず、そのコマをとらなければなりません。とることができるコマが2つ以上あるときは、どちらをとってもかまいません。ただし、とることができるコマの数がちがうときは、たくさんとれるほうをとらなければなりません。
- ⑦相手のコマを全部とってしまうか、動けなくしてしまえば勝ちとなります。



勝つためのコツ

「とれるコマがあるときは、とらなければならない」というルールを利用します。1つのコマをぎせいに、相手のコマをそれ以上とれるようにするのです。図4は、その例です。相手は、Aのコマをとらなければなりません。そこで、図5のように、相手のコマを2個とってしまうことができます。

5 ぼうしをあつめようゲーム

人数 2人～4人

難易度 ★★

相手のコマに、自分のコマを「ぼうし」のようにかぶせてつかまえてしまうゲームです。もちろん、自分のコマがつかまえてしまうことだってあります。

用意するもの

- 三角コマ 16個 (赤、青、黄、緑をそれぞれ4個ずつ。3人であそぶときは、どれか1つの色をはずします。2人であそぶときは、スタートの位置がとなり合わないよう、赤と黄、あるいは青と緑のコマをえらびます)
- サイコロ 1個

あそびかた

- ①自分のコマの色をきめ、4つのコマを同じ色の「スタート」のかこみの中におきます。
- ②ジャンケンやサイコロで順番をきめます。勝った人が1番で、あとは右まわり(時計まわり)に順番が進んでいきます。
- ③1番の人からサイコロをふり、出た目の数だけ自分のコマを進めます。進める方向は右でも、左でもかまいません。
- ④自分のコマは、どれを動かしてもかまいません。スタートのかこみの中のコマは、いつスタートさせてもかまいません。スタートのかこみの中に、コマをのこしておく必要もありません。
- ⑤ほかの色のコマがあるマスに止まったら、そのコマに、自分のコマを「ぼうしのようにかぶせて」つかまえてしまいます。ほかのコマをつかまえているコマをつかまえることもできます。このときは、全部をいっしょにしてつかまえたことになります。ただし、1つのマスに2つ以上の同じ色のコマがあった場合には、そのうちの1つしかつかまえることはできません。
- ⑥自分のコマがつかまえてしまったら、自分の番がきても、そのコマを動かすことはできません。自分のコマをとりもどすためには、自分のコマをつかまえているコマを、ぎやくにつかまえて、自分のスタートのかこみまで、もどらなくてはなりません。
- ⑦ほかのコマをつかまえているコマが、自分のスタートのかこみにもどったときは、つかまえていたコマを全部はずしてしまいます。こうなると、もうそのコマを、とりかえされる心配はありません。また、その中にとりかえした自分のコマがあれば、そのコマは、また自由に動くことができます。
- ⑧スタートのかこみにもどるときは、サイコロの目があってもかまいません。たとえば、2が出ればもどれるときに5の目が出たら、2をつかってかこみにもどり、そこでつかまえたコマや、とりかえしたコマをはずしてから、のこった3をつかってまた好きな方向へ進むことができます。
- ⑨紫色のマスは、安全地帯です。ここにいるコマを、つかまえることはできません。
- ⑩動かすことのできるコマが1つの色になったら、ゲームは終わります。つかまえたコマと、のこっているコマをたして、多い人が勝ちとなります。

勝つためのコツ

自分のコマがひとつひとつはなれはなれになってはいけません。つかまえても、すぐとりかえせるように、すぐ近くに味方のコマがいるようにしましょう。安全地帯もうまく利用しましょう。

6 どこでもドアゲーム

人数 2人~4人

難易度 ★★

自分のコマを4つとも、はやくゴールさせるゲームです。「どこでもドア」のマスに止まれば、ジャンプして大きく進めます。

用意するもの

- 三角コマ 16個 (赤、青、黄、緑をそれぞれ4個ずつ。3人であそぶときは、どれか1つの色のコマをはずします。2人であそぶときは、スタート位置がとなり合わないよう、赤と黄、あるいは青と緑のコマをえらびます)
- サイコロ 1個

あそびかた

- ①自分のコマの色をきめ、その色のコマを同じ色のコーナーにおきます。4つのコマのうち、1つを「スタート」に出します。
- ②ジャンケンやサイコロで順番をきめます。勝った人が1番で、あとは右まわり(時計まわり)に順番が進んでいきます。
- ③1番の人からサイコロをふり、出た目の数だけ自分のコマを時計まわりに進めます。このとき、スタートに出ていないコマを進めることはできません。
- ④サイコロで1の目が出たときは、コーナーにいるコマを1つスタートに出すことができます。スタートに出したくないときや、全部のコマがスタートしてしまっているときは、自分のコマのどれかを1マス進めてから、もう1度サイコロをふります。そして、出た目の数だけ自分のコマのどれかを進めることができます。このとき、また1の目が出ても今度は1マス進めるだけで、もう1度サイコロをふることはできません。
- ⑤自分のコマがゴールにはいったときに、まだスタートに出ていないコマがあれば、そのうち1つをスタートに出すことができます。自分のコマをスタートに出せるのは、サイコロで1を出したときと、このときだけです。
- ⑥サイコロの目の数を進んで、止まったマスが自分のコマと同じ色だったら4マスとんで、つぎの自分のコマと同じ色のマスまで進めることができます。
ただし、ゴールとつながっているマスの場合は、とぶことはできません。
- ⑦サイコロの目の数だけ進んで、止まったマスが自分のコマと同じ色の「どこでもドア」だったら、矢印の先の「どこでもドア」のマスまでいっぺんにとぶことができます。
- ⑧自分のコマと同じ色のゴールとつながるマスにきたら、そこで右にまがって、ゴールをめざします。ただし、ゴールできるのは、サイコロの目がゴールまでのマスの数と、ぴったりになったときだけです。ゴールにはいっても、まだサイコロの目の数があまっていたら、その分だけ後もどりしなければなりません。
- ⑨自分のコマが止まったマスに、ほかの色のコマがあったら、そのコマをスタートまでもどすことができます。
ただし、止まったマスに同じ色のコマが2個以上あっても、スタートにもどせるのは、そのうち1個だけです。ごくまれなことですが、止まったマスにちがう色のコマがあったら、それぞれの色のコマを1個ずつスタートにもどします。止まったマスにいたのが自分の色のコマなら、もちろん、スタートにもどすことはありません。
- ⑩早く自分のコマを4つともゴールさせた人が勝ちとなります。

7 めいろうゲーム

人数 2人~4人

難易度 ★

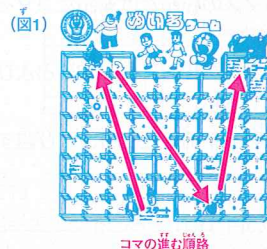
チェックポイントを通過し「めいろう」から1番に脱出した人が勝ちとなる、だれにでもあそべる、おもしろいゲームです。

用意するもの

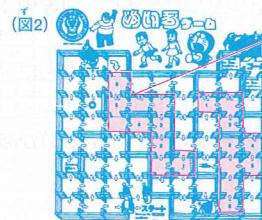
- 三角コマ 人数分(色ちがいで)
- めいろうカード10枚
- サイコロ1個

あそびかた

- ①自分のコマの色をきめて、スタートにおきます。
- ②ジャンケンで順番をきめます。
- ③1番の人から、サイコロをふります。1か2が出たら赤い矢印のマスに進みます。3・4・5・6が出たら、青い矢印のマスに進みます。
マスの移動は必ず1マスずつ進みます。コマのめざす方向の順番は図1のとおり、スタート→チェックポイント①→チェックポイント②→ゴールです。
- ④入ったマスに指示があったら、そのとおりにします。
- ⑤「チェックポイント」のマスに入ったら、そのつぎの順番のときに、通過できるかどうか、「めいろうカード」でチェックします。
だれかほかの人に、10枚の「めいろうカード」を裏にして、よくきってもらいます。そのうち3枚をえらんで、表にします。3枚とも「とおれません」というカードだったら、チェックに成功です。つぎにサイコロをふって、出た目と同じ数が書いてあるマスに進みます(図2)。



コマの進む順序



チェックポイント①を通過したあとに進むのはこの数字の、マスのいずれかです。

チェックポイント②を通過したあとに進むのはこの数字の、マスのいずれかです。

- ⑥3枚の「めいろうカード」のうち、1枚でも「とおれません」というカードがあったら、チェックは失敗です。つぎの順番のときに、また挑戦します。
- ⑦ゴールの手前のマスに入ったら、つぎの順番のときにサイコロを2回ふり、指示のとおりします。
- ⑧「チェックポイント」①と②を通過して早くゴールした人が勝ちとなります。

いけいけどんどんゲーム

人数 2人

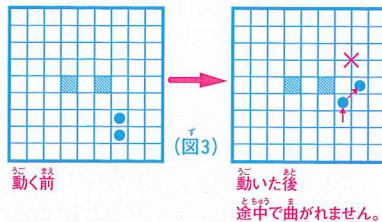
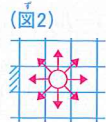
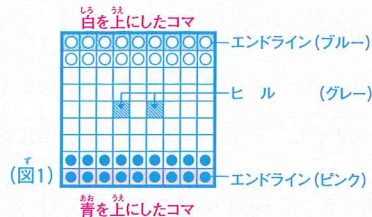
難易度 ★★★

自分のコマを進めていき、相手の陣地に早くついた方が勝ちとなる、戦略ゲームです。

用意するもの ●白青コマ 36個

あそびかた

- ①白青コマを18個ずつ、図1のように並べます。
- ②ジャンケンなどで順番をきめ、コマを動かします。
- ③動く方向は、前後左右斜めの方向です(図2)。自分のコマが2つ以上あり、2マス以上動かす場合、途中で曲がることはできません(図3)。



- ④動くことができる範囲は、自分のコマが1つなら1マス、コマが2つ並んでいれば(その並んでいる方向に)2マス、コマが3つなら3マスと、コマの数と同じ数のマスのぶんだけ並んだコマを全部動かします(図4)。

まっすぐにつながって並んでいるコマは、いっぺんに動かすことができます。これを隊列とよびます。

進む方向にコマ(自分のコマ、相手のコマ両方とも)があるときは、必ず手前で止まり、とび越すことはできません(図5-①、②)。

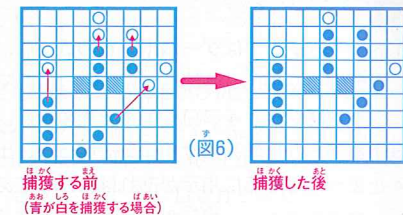
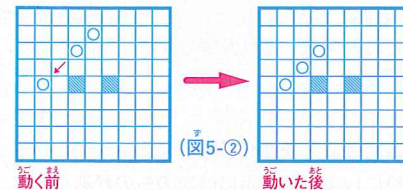
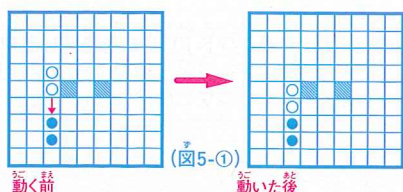
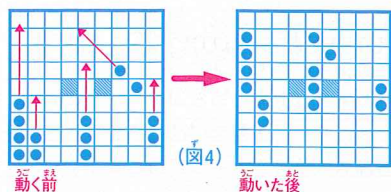
ただし、次のコマを取る場合は例外です。

- ⑤捕獲(相手のコマを取ること)

自分のコマが移動できる範囲内に相手のコマがあり、その数が自分より少ない場合は、相手のコマを取ることができます(この場合のコマの数は自分、相手とも、進行方向に並んだものの数を数えます)(図6)。

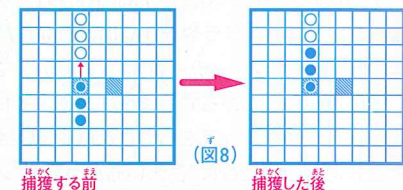
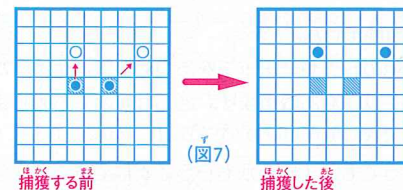
取ることができるコマは、どんな場合でも1個です。

コマを取ったあとのマスには自分の隊列の先頭のコマが入るよう移動します。



- ⑥ヒル(中央のグレーのマス)

ヒルにコマがあると、そのコマの数は1つふえたものとみなされ、有利になります。図7のヒルにある青コマは2個とみなされ2マス移動ができ、その範囲内の相手コマを1つ取ることができます。図8のヒルにある青コマの隊列は4とみなされ、コマ数3の白の隊列の1個を取ることができます(防ぐ場合も同様です)。



- ⑦勝利

相手のエンドライン(図1 白の陣地からはピンクのマス、青の陣地からはブルーのマス)に自分のコマが1個でも達すると勝ちとなりゲームが終わります。

- ⑧ただし、達した直後の順番で相手も達することができればゲームは続行されます。どちらかが達することができなくなったらゲームは終了します。

エンドラインに達したコマは、その後は移動できず、相手に取られることはありません。

勝つためのコツ

コマを1つずつ動かすよりも、隊列をいくつかつづけて、どんどん進めましょう。ヒルもうまく利用しましょう。

9 のび太と恐竜ゲーム

タイムマシンで恐竜時代に行ったドラえもんたちが、まいごになった恐竜の子供をさがす、たのしいゲームです。

人数 2人~4人

難易度 ★★

用意するもの

- 三角コマ 人数分(色ちがい)
- サイコロ1個
- ドラやきチップ(コマと同じ色のものを4枚ずつ)
- めじるしチップ(コマと同じ色のものを1枚ずつ)

あそびかた

- ①ドラやきチップはゲームボードの近くに、まとめておきます。これが場です。
自分のコマの色をきめて、「スタート」のマスにおきます。
- ②ジャンケンかサイコロで順番をきめます。
- ③1番の人から順番にサイコロをふって、出た目の数だけコマを進めていきます。
- ④止まったところに指示があれば、かいてあるとおりにします。指示には次のものがあります。
～コマすすむ……指示された数だけすすめます。
～コマもどる……指示された数だけもどします。
～まいかえす……指示された数だけドラやきチップを場に返します。
～まいもらう……指示された数だけドラやきチップを場からもらえます。
どんでんがえし……自分のコマより、良い場所にいる人と、コマの位置を交替できます。この時、無理に交替しなくてもかまいません。
1回休み……順番を1回めかされます。
- ⑤ドラえもんは、ドラやきがないとおなかをすいて動けません。
「恐竜島チップコーナー」では、自分のコマと同じ色のドラやきチップをあつめます。止まったところの指示にしたがって、4枚になるまでドラやきチップをあつめます。どんな場合でも4枚より多く、ドラやきチップをもつことはできません。
3枚あつまった後に「2まいもらう」のマスに止まっても、1枚しかもらうことはできません。
- ⑥ドラやきチップを4枚あつめた人は、サイコロの目にしたがって、チップコーナーの出口より出ていきます。
- ⑦ゲーム中、手持ちのドラやきチップがなくなった場合は、「恐竜島チップコーナー」に取りに行きます。自分がいまいるマスに「めじるしチップ」をおき、コマを「恐竜島チップコーナー」の入口におき再び⑤のようにプレイします。
ドラやきチップを4枚あつめたら、自分のコマを「めじるしチップ」をおいたマスまでもどし、そこからまたコマを進めます。
- ⑧「じゃんけん/」のマスでは必ず止まり、好きな人1人とジャンケンをしします。ジャンケンに勝ったらドラやきチップを場から1枚もらえます。
- ⑨「恐竜と対決コーナー」のマスにきたら、必ずそこで止まってサイコロをふります。「2」か「5」が出れば、恐竜に勝ったことになり、自分の色のドラやきチップを3枚もらえます(場になかったらもらえません)。
「2」か「5」以外が出たら負けとなり、ドラやきチップを1枚場にかえします。
- ⑩1番早くゴールについた人が1位です(サイコロの数があってもゴールできます)。ほかの人は、ゴールに近い人から順位をきめます。

10 ドカンとドラやきゲーム

はしごがあると、上にのぼれて、ドカンがあると下におっこちてしまう「すごろくゲーム」です。だれにでも、たのしくあそべます。

人数 2人~4人

難易度 ★

用意するもの

- 三角コマ 人数分(色ちがい)
- サイコロ1個

あそびかた

- ①自分のコマをきめて、1のマスの近くにおきます。
- ②ジャンケンかサイコロで順番をきめます。
- ③1番の人からサイコロをふって、出た目の数だけコマを進めます。マスの順序は、1のマスから、2のマス、3のマス……と数の順にならなくて、最後の「あがり」が100のマスになっています。
- ④コマが、ちょうどドラやきのある「はしご」の下のマスに止まると、「はしご」の上のマスまで進むことができます。「はしご」の上のマスに止まったときは、そのまま、下にはさがりません。
- ⑤コマが、ちょうど「ドカン」の上のマスに止まったときは、「ドカン」の下にさがらなくてはなりません。「ドカン」の下のマスに止まったときは、そのまま、上にあがることはできません。
- ⑥「あがり」の100マスに入るには、サイコロの目がのこったマスの数とピッタリでなければなりません。サイコロの目が多ければ、あまった数だけ、後ろにもどらなければなりません。
- ⑦早く100のマスに入った人が勝ちとなります。

11 チップでドン! ゲーム

チップを指ではじき、入ったエリアのポイントの合計をきそいます。全員が同時にチップをはじくので、にぎやかでもりあがります。作戦も必要です。

人数 2人~4人

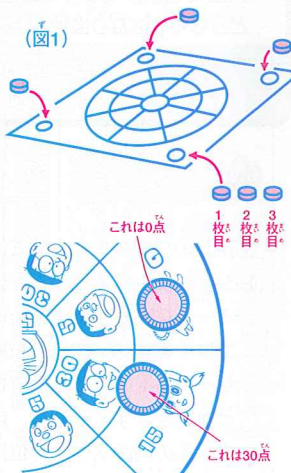
難易度 ★

用意するもの

- チップ 12枚
(1点、5点、10点、50点の4種類をそれぞれ3枚ずつ。3人の時は3種類、2人の時は2種類を用意します。)

あそびかた

- ①自分のチップの色をきめ、同じ色のチップを3枚もちます(チップの数字はゲームには関係ありません)。
- ②ゲームボードの4すみにある○のうえに、自分のチップを1枚おきます(図1)。
- ③「チップでドン!!」の合図で、全員が同時に指でチップをはじきます。
- ④はじいたチップはそのままにして、同じように2枚目、3枚目をはじきます。
- ⑤3枚目ははじき終わったら、自分がはじいた3枚のチップが入っているエリアの点数を合計します。チップが2つ以上のエリアにまたがっている場合は、点数の高い方に入っているとみなします(図2)。円の外に出てしまったチップは0点です。
- ⑥合計点の1番多い人が勝ちとなります。



12 ひみつ道具ですすめ!ゲーム

人数	2人~4人
難易度	★

ひみつ道具を使って先へ進んだり、ねずみが出てもどったりする、簡単に楽しめるすごろくゲームです。

用意するもの ●三角コマ 人数分(色ちがい) ●サイコロ 1個

あそびかた

- ①自分のコマをきめ、スタートにおきます。ジャンケンなどで順番をきめます。
- ②1番の人からサイコロをふり、出た目の数だけコマを進め、止まったマスの指示に従います。
タケコプター……もう1度サイコロをふり、出た目の数だけ進み、止まったマスの指示には従いません。
ねずみ……もう1度サイコロをふり、出た目の数だけどり、止まったマスの指示には従いません。
タイムマシン……10マス進みます。
ドラやき……1回休みとなります。
どこでもドア……矢印のあるとなりのマスへ進みます(もどります)。
もしもボックス……もう1度サイコロをふり、もしも1か2が出たら、1番ゴールに近い人と位置をいれかえることができます。その時、マスの指示には従いません。また、自分が1番ゴールに近い場合は何もしません。
- ③ゴールは、サイコロの目があまったら、その分もどらなければなりません。
- ④早くゴールした人の勝ちとなります。

13 のび太のおばけ屋敷ゲーム

人数	2人~4人
難易度	★★

サイコロをふりながら、おばけ屋敷の出口をめざします。自分の順番がきたら何回でも続けてサイコロをふれますが、5か6が出てしまうと、元の場所にもどらなくてはなりません。

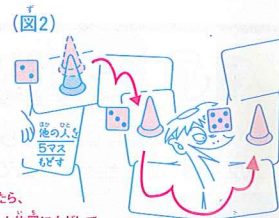
用意するもの ●三角コマ 8個(赤、青、黄、緑の4色を、それぞれ2個ずつ。3人であれば3色、2人であれば2色をえらびます) ●サイコロ 1個

あそびかた

- ①自分のコマの色をきめて、それを2個重ねてスタートにおきます。
- ②ジャンケンなどで順番をきめ、1番の人からサイコロをふります。
- ③1~4の目が出た時は、その数だけ上のコマを進めます(もう1つのコマはその回のスタート位置においたままです)。そして、続けて何度でもサイコロをふることができ、その目の数だけ進めているコマを進めることができます。そして、自分の好きな時に、サイコロをふるのをやめます。その回のスタート位置においてあるもう1つのコマを、進めたコマの上に重ねて、その回を終わります(図1)。



- ④ただし、サイコロをふり続けている途中で5か6が出たら、進めているコマをその回のスタート位置においてあるもう1つのコマの上にもどし、1マスも進めずにその回を終わります。
- ⑤指示のあるマスに止まった時は、その指示に従い、それ以上は続けてサイコロはふれません。
- ⑥早くゴールした人の勝ちとなります。



14 あてっコゲーム

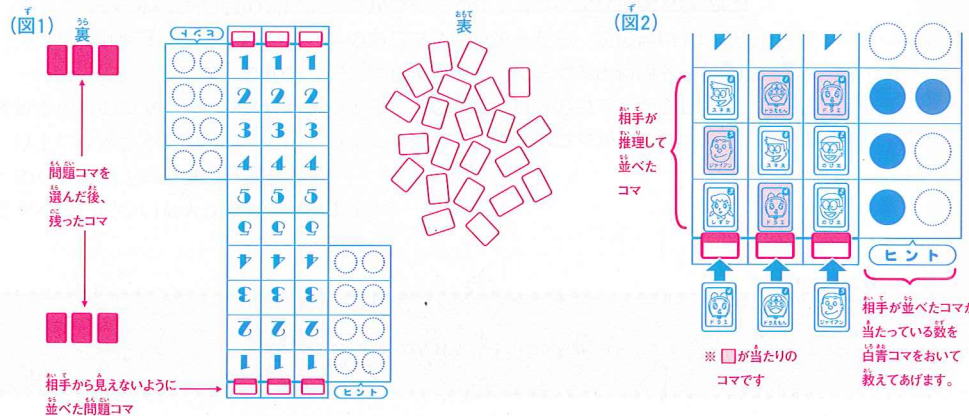
人数	2人
難易度	★★★

相手が選んだ3枚のコマの絵柄を、相手が出すヒントをもとに、見ないで当てるゲームです。直感と推理が決め手のゲームです。

用意するもの ●ジャラボンコマ 54個(1番から6番までの6種類のコマを9個ずつ) ●白青コマ 16個

あそびかた

- ①すべてのジャラボンコマ(54個)を表にします。
- ②6種類のコマを1個ずつ取り、自分だけに見えるように立てて並べます。
- ③6個のコマの中から3個を選び、ゲームボードの「問題コマ」のマスの相手に見えないように並べます。
- ④残った3個のコマは裏にして、ほかのコマと混ぜないようにわけておきます(図1)。
- ⑤お互いに相手が選んだと思う絵柄のコマを、表になっているコマから選び、相手の問題コマのとなりの「1」と書いてあるマスに表にして並べます。
- ⑥相手が並べたコマに対して、お互いにヒントを出しあいます。当たっているコマが1個あれば、その横のヒントのマスの白青コマを青を表にして1個おきます。当たっているコマが2個あれば、白青コマを2個おきます(図2)。
- ⑦相手がくれたヒントをもとに、もう1度答えを考えて次の「2」と書いてあるマスにコマを並べます。そして、またヒントを出しあいます。
- ⑧これをくりかえし、先に相手の3コマすべての絵柄を当てた人が勝ちとなります。「5」と書いてあるマスまでやって、2人とも3コマすべてを当てられなかったら、引き分けです。



15 きけんないっぽん橋ゲーム

サイコロの目に従いながらコマを動かし、早く自分のコマ6個すべてを、橋の反対側へ渡らせるゲームです。

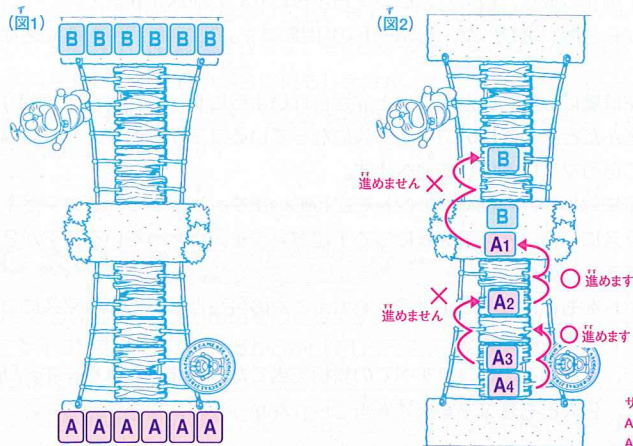
人数 2人

難易度 ★★

用意するもの ●ジャラボンコマ12個(好きな絵柄2種類を6個ずつ) ●サイコロ1個

あそびかた

- ①自分のコマの絵柄をきめて、6個すべてをスタート位置に並べます(図1)。
- ②ジャンケンで勝った人からサイコロをふり、出た目の数だけコマを進めます。進めるコマは、自分のどのコマでもかまいません。
- ③橋の上は、自分のコマ・相手のコマに関係なく、1つのマスに1個のコマしか入れません。ただし、中央のマスだけは何かコマでも入れます(図2)。
- ④動かせるコマが1個もない時は、その回は何もできません。
- ⑤先に6個のコマすべてを、橋の反対側の岸へ渡した人の勝ちとなります。反対側の岸へは、サイコロの目があっても入ることができます。



サイコロの目が2の時、
A1, A3は進めませんが、
A2, A4は進めます。

勝つためのコツ

できるだけ橋の上を、自分のコマでうめて、相手のコマを動かさなくするのがコツです。

16 わくわく遊園地ゲーム

4種類のアトラクションで遊ぶ、遊園地を1周するすごろくゲームです。

人数 2人~4人

難易度 ★

用意するもの ●三角コマ 人数分(色ちがいで) ●サイコロ 2個

あそびかた

- ①自分のコマをきめ、「入口」におきます。ジャンケンなどで順番をきめます。
- ②1番の人からサイコロを1つふり、出た目の数だけコマを進め、止まったマスの指示に従います。

タケコプター……もう1度サイコロをふり、出た目の数だけコマを進め、止まったマスの指示には従いません。

おやつ・ランチ……もう1度サイコロをふり、出た目の数だけコマをもどし、止まったマスの指示に従いません。
ふうせん・記念写真

まいごの呼び出し……もう1度サイコロをふり、出た目の数だけほかのコマ1つをもどせます。

- ③各アトラクションには、特別なルールがあります。

大かんらん車……☆マークに止まったら、1マスもどります。

ジェットコースター……④マークに止まったら、もう1度サイコロをふり、出た目の数だけ進みます。

ストップのマスまできたら、必ず止まり、もう1度サイコロをふります。

1・2の目が出たら、もう1回乗ることになり、赤い矢印の先へ1マス進め、その回を終わります。3~6の目が出たら、青い矢印の先へ1マス進め、その回を終わります。

フライングシップ……ストップのマスまできたら、サイコロの目があっても必ず止まり、左となりの人とサイコロを1個ずつ同時にふります。相手より大きな目が出たら次の青い矢印の先へ1マス進め、その回を終わります。相手より小さな目が出たら、その回は動けません。次の順番の時に、もう1度左となりの人とサイコロをふります。同じ目の時は、決着がつくまでサイコロをふります。

コーヒーカップ……ちょうど○マークのあるマスに止まったら、次の青い矢印の先へ1マス進めます。

○マークのあるマスに止まるまで、ぐるぐると何周も回らなければなりません。

- ④ほかの人のコマと同じマスに止まったら、そのコマに自分のコマをかぶせます。下のコマが進む時は上にかぶさっているコマもいっしょに運ばれます。上のコマが進む時は、下のコマをその位置にのこして、上のコマだけ進みます。

- ⑤早く出口についてた人が勝ちとなります。

17 ドラえもんめくりゲーム

裏になっているコマをめくって、同じ絵柄のペアをつくるゲームです。

人数	2人～4人
難易度	★

用意するもの ●ジャラポンコマ 82個 ●点数チップ(各自10点分ずつもちます) ●サイコロ 2個

あそびかた

- ①ジャラポン台の上にすべてのジャラポンコマを裏にしてよくまぜます。
- ②サイコロをふり1番大きな数を出した人から、右回りでゲームを進めます。
- ③自分の番がきたら、どれでも好きな2個のコマをめくります。
- ④2個のコマが同じ絵柄だったら、めくった人は、ほかの人から1人1点ずつ、チップをもらいます。同じ絵柄だった2個のコマは、台の上からとりのぞきます。
- ⑤2個のコマがちがう絵柄だったら、そのまま、もとにもどします。そして、めくった人は自分のチップを1点、捨てなければなりません。
- ⑥もし、2個のコマが同じ絵柄である自信があったら、コマをめくる前に、「ラッキーチャンス！」と宣言できます(しなくてもよい)。「ラッキーチャンス！」宣言をして、めくった2個のコマが同じ絵柄だったら、ほかの人から1人3点ずつ、チップをもらえます。もし、ちがう絵柄だったら、めくった人は、自分のチップを3点、捨てなければなりません。
- ⑦こうしてゲームを続け、チップのなくなってしまった人は、ゲームから抜けます。最後まで残った人の勝ちです。

18 ダイスでどんゲーム

サイコロの目によって、9種類のコマをたくさん捨てた方が勝ちとなるゲームです。

人数	2人～4人
難易度	★★

用意するもの ●ジャラポンコマ 36個(各自1番から9番までのコマを1つずつもちます) ●点数チップ(各自50点分ずつもちます)

あそびかた

- ①サイコロ2個をふって、1番大きな数を出した人から右回りでゲームを進めます。
- ②自分の番が来たら、サイコロを2個同時にふります。そして、出た数の番号のコマを捨てます。
- ③サイコロの2つの数を別々に見て、その両方を捨てても、2つの数をたした番号のコマを1個捨ててもかまいません。

例、 のとき、 を捨てても、たして  を捨てても、どちらでもよい。

- ④2つの数がゾロ目だったら、その数の番号を、1個捨てればよいのです。もちろん、たしてもかまいません。(ゾロ目とは2つのサイコロの数が同じことです)

例、 だったら、 が、たして  を捨てる。

- ⑤こうしてゲームを進め、コマを捨てられない数を出してしまった人は、ゲームから抜けます。

例、 を出したとき、すでに  か  をもっていなかったら捨てられるコマがありません。

- ⑥そして抜けるとき、自分のチップの中から残ったコマの番号を全部たした点数分のチップを捨てます。

例、 が残ったら、 $1+5+9=15$ 点を捨てる。

- ⑦全員が終わってしまったら、また全員がコマを1から9までそろえ、ゲームを再開します。ただし、チップがまったくなくなってしまった人は、再開したゲームに加われません。こうして、最後までチップの残った人が勝ちです。

19 みつつならんだ?ゲーム

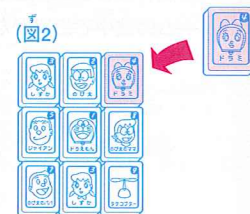
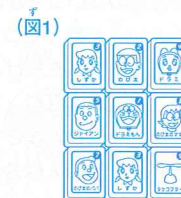
タテ、ヨコ、ナナメに早く3個のコマを並べたら勝ちとなるゲームです。

人数	2人～4人
難易度	★

用意するもの ●ジャラポンコマ 82個 ●点数チップ(各自5点分ずつもちます)

あそびかた

- ①ジャラポン台の上にすべてのジャラポンコマを裏にしてよくまぜます。
- ②コマを9個ずつとり、絵柄を表にして自分の前にならべます(図1)。もし、7個以上、同じ数字のコマをとった人は、その場で負けとなります。
- ③ジャンケンなどで順番をきめ、右回りで、台の上のコマから1つずつコマを取ります。コマを表にして手持ちのコマの中に同じ数字のコマがあればこのコマの上にのせておきます(図2)。そのほかはすべて1か所にまとめて捨てます。
- ④1番早くのせたコマの列が、タテ、ヨコ、ナナメのどれでも2列、2段積んだ状態となった人が、勝ちとなります。
- ⑤勝った人はみんなからチップを1点ずつもらいます。
- ⑥ゲームの途中で、コマがなくなった場合は、捨てたコマを裏にしてよくまぜてまた使います。
- ⑦チップがなくなった人が出たら、ゲームは終了となり、チップの点数の高い人が1位となります。



20 ゆらりんこゲーム

コマを積んでいって、くずしたら負けとなる、にぎやかなゲームです。

人数 2人～4人

難易度 ★

用意するもの ●ジャラボンコマ 82個 ●点数チップ (各自10点分ずつもちます) ●サイコロ 1個

あそびかた



①ジャラボン台の上に、すべてのジャラボンコマを裏にしてよくまぜます。

②1人1つずつコマをえらび、いっせいに表にし、得点をみます(図1)。

いちばん得点の低い人が、自分の取ったコマを自分の前に積んでいきます(図2)。そのほかのコマは、台の上にはもどさず、まとめて捨てます。

1番得点の低いコマが、2人または3人で同時に出てしまった場合は、交替でサイコロをふり、数の小さい人が取ったコマを積みます。

③こうしてゲームを続け、積んだコマをくずした人はゲームから抜けていきます。最初に抜けた人は4位、2番目は3位、3番目は2位となります。

最後までコマをくずさずに残った人が1位となります。

④順位が、4位の人は3点、3位の人は2点、2位の人は1点チップを捨てます。1位の人はチップを捨てません。

再び、すべてのコマを裏にしてまぜて、ゲームを再開します。ただしチップがなくなってしまった人は加われません。こうして、最後までチップの残った人が勝ちとなります。

⑤ゲームの途中でコマがなくなった場合は、捨てたコマを裏にしてよくまぜ、また使います。

21 ジャラボン

楽しく遊べるドラえもん絵合わせゲームです。いろいろな上がり方などで得点をきそいます。

人数 2人～4人

難易度 ★★

用意するもの ●ジャラボン台 ●ジャラボンコマ 82個 ●チップ 64枚(1点 36枚、5点 8枚、10点 16枚、50点 4枚) ●サイコロ 2個 ●得点表 2枚 ●ジャラボンコマケース 4個(ゲーム中は点数チップを入れるケースとして使います)

あそびかた

①点数チップの配りかた

1人の持つ点数チップは11枚で、点数は100点です。ゲームを始める前に、つぎのように配ります。

1点チップ—5枚 5点チップ—1枚 10点チップ—4枚 50点チップ—1枚

②席と親のきめかた

全員が交替でサイコロを2個同時にふり、1番数の多い人から順番に好きな場所にすわります。この時、1番数の多い人が最初の親になります。

③コマの並べかた

82個のコマ全部をジャラボン台の上でよくかきまぜます。そして絵柄をふせながら、自分の前に10個ずつ2段に重ねて並べます。親は11個ずつ2段に重ねます(図1)。

④ゲームスタート コマの配りかた

最初に親はサイコロを2つ同時にふります。そして、自分の前のコマの右はじから出た目だけ左方向にかぞえて、その次の重ねてある2個のコマをとります。次の番の人(子1)は、親が取った所の左となりから、2個とります(図2)。こうして2個ずつ順に取っていき、手持ちを全員8個ずつにします。8個になったら、絵柄を自分の方に向けて、ジャラボン台のみぞに立てます。

⑤ゲームの進めかた

①このゲームでは、自分の番がきたら、ふせてあるコマを1個、はじから取ります。すると、手持ちの8個と合わせて9個になります。この9個が、得点表にある上がり手のどれかになっていたら、上がりです。そうでなかったら、9個のうちいらないと思うコマ1個を自分の前に捨てて、手持ちを8個にもどします。これを順番にくりかえしていきます。

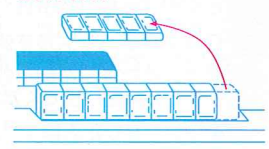
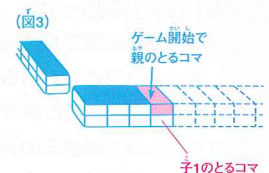
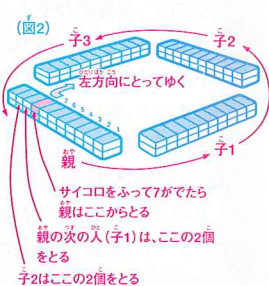
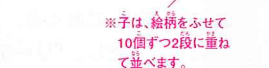
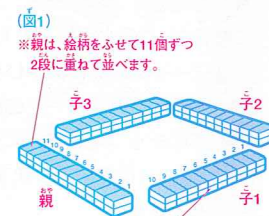
②ゲーム開始はまず親が、2段につんであるコマの1番はし(コマの配りで、最後の人が取ったコマのつぎ)の上のコマを1個とります(図3)。

③次に、いらないと思うコマを1個、絵柄を表にして、自分の前に並んでいるコマの向こう側に捨てます。

④捨てたコマは左から右にタテにして並べていきます(図4)。

⑤同じように、つぎつぎと順番に左回り(時計の回りとは反対)で、残っているコマを上・下、上・下と1個取ってきては1個捨て、誰よりも早く上がるように絵柄をそろえていきます。

⑥1番早くそろえ上がった、「上がり」と声をかけ、全部のコマを、絵を表にしてたおし、どの「上がりコマ」で上がったかみんなに見せます。



- ⑦コマの絵柄のそろえかた、上がりのパターンによって点数チップをやりとりします。
- ⑧点数の計算が終わったら、また最初から、全部のコマをジャラポン台の上でよくかきませ、同じようにゲームを続けていきます。
- ⑨親は最初にきめた人から順に右どりの人に移りますが、親が上がっているかぎり、つづけて同じ人が親になります。
- ⑩ここまでの説明で、初歩ルールは終わります。ここまでのルールでも、遊ぶことができます。説明書の終わりの「上がり方のまとめ」の表では、「ポン」も「リーチ」もせず、自分のめくったコマで上がる」という上がり方のみで遊ぶことになります。

⑥「リーチ」のルール

①あと1個のコマで上がりになる時、そのコマを「上がりコマ」と呼びます。「上がりコマ」は、自分の番にめくってくる以外にも、ほかの人がコマを捨てた時、「それで上がり」と指さして宣言すれば、それで「上がり」になります。宣言は、「上がりコマ」が捨てられたら、すぐにします。ただし、「上がりコマ」と同じ絵柄のコマをそれまでに自分が捨てていたら、人の捨てたコマで上がることはできません。

②また、このようにあと1個のコマで上がりになる時、「リーチ」ができます。しなくてもかまいません。

③リーチをするには、いらないコマを捨てる時に、「リーチ」と声をかけ、そのコマをリーチの印として、横向きにおいて捨てます。そして、1点のチップを台の上に出します(図5)。この時、横向きに捨てたコマを「ポン」(後で説明します)された場合、次の自分の捨てるコマを横向きにおきます。

(図5)



← 1点チップを台の中央に出します。

④「リーチ」しておく、上がった時にもらえる得点が多くなる場合があります。ただし、「リーチ」してから、1回でもほかの人の捨てた「上がりコマ」を見のぐすと、そのあと捨てられるコマをとって上がることはできません。自分がめくって、もってきたコマでのみ上がれます。

(いつ「リーチ」をしたかは、コマを横向きにしたところでわかります)

⑤「リーチ」をしたら、自分のそろえた絵柄を変えることはできません。また、「ポン」もできません。

⑥「リーチ」をして、上がったときの得点は、説明書の終わりの「上がり方のまとめ」を見てください。

⑦「リーチ」をして、上がれない場合、自分が出した1点は、上がった人にとられてしまいます。

⑦「ポン」のルール

①同じ絵柄のコマが2個そろっている時に、人の捨てた同じ絵柄のコマを自分のコマとしてもらい、3個そろえることができます。

②その時、「ポン」と声をかけ、だれから「ポン」をしたかわかるようにポンをしたコマを自分の2個のコマといっしょに絵柄を表にして右はしにおきます(図6)。

※「上がりコマ」と同じコマを自分が捨てていたら、ほかの人のコマでは上がりません。このため、ポンされたコマも、もとはだれが捨てたコマかを、はっきりさせておく必要があります。

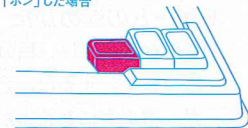
③「ポン」できるのは、「ポン」したいコマをだれかが捨てた直後です。すぐに声をかけてください。

④「ポン」をした人は、「リーチ」ができません。

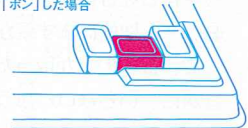


(図6)

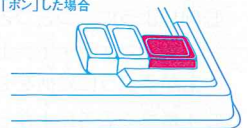
左側の人から、「ポン」した場合



正面の人から、「ポン」した場合



右側の人から、「ポン」した場合



⑤「ポン」は、可能な限り、何回でもできます。「ポン」が重なったら、親から左回りで親に近い人がとります。

⑥「ポン」をしたら、残りのコマから、いらないコマを1個捨てます。

⑦「ポン」をした後のゲームをする順番は、「ポン」をした人の右どりの人から続けます。

⑧「ポン」をして上がった時の得点は、説明書の終わりの「上がり方のまとめ」を見てください。

※「ポン」をしたら、上がった時の点数は半分にになります。また「リーチ」もできませんのでよく考えてやりましょう。

⑧オールマイティコマ(どこでもドア)の使い方

どのコマとも組み合わせ使えます(自分の欲しいコマの代わりをします)。また、上がった時には得点表の点数のほかに、3点プラスされます。

⑨「上がり方」の注意

①上がり方には、人の捨てたコマをとって上がる場合と、自分でめくってとって上がる場合があります。また、上がるまでに「ポン」をしている場合、「リーチ」をしている場合、どちらもしていない場合、があります。それぞれの場合の得点は、説明書の終わりの「上がり方のまとめ」を見てください。

②あと1個で上がれるという時、ほかの人がそのコマを捨てたとしても、そのコマと同じ絵柄のコマを、自分が以前に捨てていたら、そのコマで上がることはできません。自分でそのコマをめくって、とってきて上がるか、可能なら別の上がり手をねらうしかありません。

⑩2人以上が同時に上がる時のルール

人の捨てたコマで2人以上が同時に上がる場合、親から左回りで親に近い人が上がりになります。

親と子が同時の場合では親が上がります(図7)。

⑪親が上がった時のルール

親が上がると、得点表の点数の2倍ももらえます(ポンの時も2倍です)。親が上がりが続いているかぎり、その人は次のゲームも親を続けられます。

⑫ゲームが成立しない時のルール

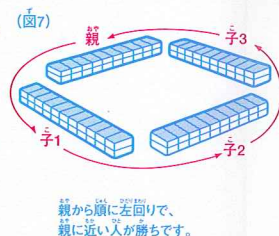
2段に並べた最後のコマまでやって、だれも上がらなかった場合は、「流れ」とし、ゲームは成立しません。また新しくゲームを始め、親は親の右どりの人に移ります。この時、だれかがリーチをしていて、リーチの点数チップがあった場合、次のゲームで上がった人が、そのチップをもらいます。

⑬ペナルティー

上がる時にコマをまちがえたり、自分が今までに捨てたコマと同じ絵柄のコマを、ほかの人が捨てた時に上がった場合は(ポンをしてあるコマもよく見てください)ペナルティーとして、みんなに3点ずつ払わねばなりません。また、親がペナルティーの場合、親は移ります。

⑭ゲームの終わり

1番最初にきめた親からゲームを始めて、左回り(時計の方向と反対回り)で、みんなに親が2回ずつ回ったら、ゲームを終わりにします。その時点で、それぞれがもっている点数を数えて、1番点数の多い順に、順位をきめます。ゲームの途中で点数チップがなくなった人ができた時は、その時点でゲームを終わりにして点数を数え、順位をきめます。



親から順に左回りで、親に近い人が勝ちです。