ドラえもんのゲームであそぼうよ ロイヤル ROYAL 11

ドラえもんが、ジャラポン+10種類のゲームになったよ!!

遊び方説明書

© 藤子・小学館・テレビ朝日

お母さま、お父さま方へ

・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。

・小さな部品がありますので、お子様が口に入れないように注意しましょう。

エポック社

©1989 EPOCH CO., LTD

一発逆転ゲーム …… 1
F-1レースゲーム …… 2
ダイヤモンドゲーム …… 3
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 …… 8
めいろゲーム …… 10
いけいけどんどんゲーム …… 11
のび太と恐竜ゲーム …… 13
ドカンとドラやきゲーム …… 15
ジャラポンゲーム …… 16

《ご注意》

★盤面に水をこぼしたり、ぬれた手でゲームをしないでください。
★盤面を強く押したり、たたいたりしないでください。
★バイがよごれた時は、ぬるま湯で洗ってください。
（中性洗剤・シンナー等は、ご使用なさらぬよう注意してください）

製品につきましては万全の注意を払って製造しておりますが、万一製品にお気づきの点などがございましたら、下記の係までお問い合わせください。

本　　社　〒111 東京都台東区駒形1-12-3 コンシューマーサービス係　TEL 03(843)8811(代表)
札幌営業所　〒060 札幌市中央区南1条西1丁目 第2有楽ビル　TEL 011(241)0207～8
仙台営業所　〒980 仙台市青葉区北目町4番7号 東北堂ビル5A　TEL 022(223)4155～6
名古屋営業所　〒460 名古屋市中区錦3-7-9 太陽生命名古屋第2ビル3F　TEL 052(962)6096～7
大阪営業所　〒542 大阪市中央区安堂寺町2-1-10 則尾産業ビル2F　TEL 06(768)9236～9
広島営業所　〒730 広島市中区鉄砲町5-7 広島偕成ビル405号　TEL 082(228)1556～7
福岡営業所　〒812 福岡市博多区博多駅東2-4-30 いわきビル601号　TEL 092(451)6585～6

エポック社

一発逆転ゲーム

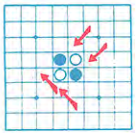
〔どんなゲームか〕
相手のコマをはさむマスにコマをおくと、はさまれた相手のコマが全部ひっくり返って自分のコマになってしまうというスリルあるゲームです。ルールはかんたんですが、勝つためにはかなり頭をつかいます。

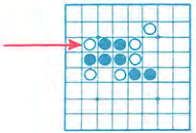
〔人数〕
2人であそびます。

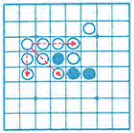
〔用意するもの〕
白青コマ　64個

白青コマ

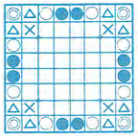
〔あそびかた〕
①白青コマを32個ずつわけて、どちらが白になるかをきめます。白になった人は、コマをおくときに、かならず白を上にしておきます。もう1人は、青になりますが、同じように、コマをおくときは、かならず青を上にしておきます。
②ゲーム盤の中央に白コマと青コマを図1のようにおきます。
③ジャンケンで、どちらが先にコマをおくかをきめます。勝った人から、順番に自分のコマを1つずつ盤においていきます。
④コマをおける場所は、相手のコマを自分のコマではさめるところです。はさむのは、たてでも、よこでも、ななめでもかまいません。図1から、青が先にコマをおくとすれば矢じるしの4か所が、おくことのできるマスです。
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、相手のコマをはさんだなら、はさんだ相手のコマは全部ひっくりかえすことができます。ひっくりかえしたところが図3です。図2と図3をくらべてみてください。たった1つのコマで白コマと青コマの数が、まったくちがってしまいました。一発逆転ですね。
⑥どうやっ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、はさめるところがなければ、「パス」はつづ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、ゲームはおわりです。盤の上の自分のコマを数えて、おおい人が勝ちとなります。


（図1）


（図2）


（図3）

〔勝ちかたのコツ〕
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さ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△におかせるようくふうしましょう。


（図4）

F-1レースゲーム

〔どんなゲームか〕
ゲームする人が、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。

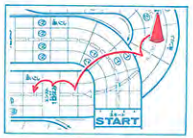
〔人数〕
2人から4人であそべます。

〔用意するもの〕
①コマ(三角コマ)を人数分
②サイコロ　1個

コマ(三角コマ)

サイコロ

〔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）のマスに置きます。
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、でた目の数だけ、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いけません。
④マスに書いてある指示に従います。



立体交差のコマのすすめかた

マスの指示
① …… 1マスさがります。
② …… 2マスさがります。
③ …… 3マスさがります。
エンスト1回休み …順番を1回ぬかされます。
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、サイコロの数があまっても、ゴールインできます。
⑥ゴールにはいった順番で、1着、2着、3着がきまります。

ダイヤモンド ゲーム

〔どんなゲームか〕
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。かなり頭をつかう、おもしろいゲームです。

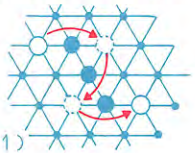
〔人数〕
2人から3人であそべます。

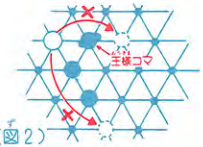
〔用意するもの〕
①王様コマ　3個（赤、黄、青1個ずつ）
②コマ(兵隊コマ)　27個（赤、黄、青、9個ずつ）
2人であそぶときは、赤、黄、青のうち、
2つの色だけを使います。

王様コマ

コマ(兵隊コマ)

〔あそびかた〕
①ドラえもん（赤）、ドラミ（青）、のび太（黄）の中から自分のす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れば、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つ以上なら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すが、陣地の中にはいることはできません。
⑦自分のコマを全部、1番はやく向い側の自分の陣地にいれた人が勝ちとなります。


（図1）



（図2）

〔勝ちかたのコツ〕
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わないように、なるべくはやいうちに、動かすようにしましょう。

チェッカーゲーム

〔どんなゲームか〕
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。

〔人数〕
2人であそびます。

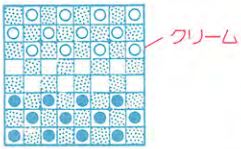
〔用意するもの〕
チェッカー用紙コマ　24個（赤コマ12個、青コマ12個）

チェッカー用紙コマ

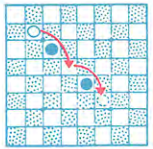
オモテ　ウラ（王様コマ）

〔あそびかた〕
①自分のコマの色をきめて、図1のように、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れば、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、盤からはずします。
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、相手側の盤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、コマをうらがえして、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。

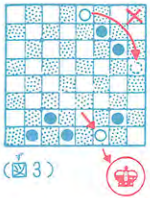
⑦相手のコマを全部とってしまうか、動けなくしてしまえば勝ちとなります。



（図1）

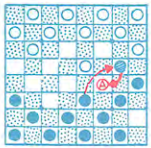


（図2）

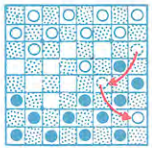


（図3）

〔勝ちかたのコツ〕
「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して、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。



（図4）



（図5）

ぼうしをあつめようゲーム

〔どんなゲームか〕
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られてしまうことだってあります。右に進むか、左に進むか、自分のすきにきめられます。ちょっぴり頭をつかう、スリルのあるゲームです。

〔人数〕
2人から4人まであそべます。

コマ(三角コマ)

サイコロ

〔用意するもの〕
①コマ(三角コマ) 16個――赤、青、黄、緑、のものをそれぞれ4個ずつ用意します。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、スタートの位置がとなり合わないように、赤と黄、あるいは青と緑のコマをえらんでください。
②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つ以上の別々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られてしまったら、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、ぎゃくにつかまえて、自分のスタートのかこみにまで、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いれば、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、サイコロの目があま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をつかってまたす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つの色だけになったら、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。

〔勝ちかたのコツ〕
自分のコマがひとつひとつはなればなれになってはいけません。つかまえられても、すぐに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。

どこでもドアゲーム

〔どんなゲームか〕
自分のコマを4つとも、はやくゴールさせるゲームです。とまったマスが、自分のコマと同じ色だとジャンプして大きく進めます。「どこでもドア」にとまれば、もっともっと大きくジャンプできます。とまったマスにほかの色のコマがあれば、それをスタートまでもどして、相手のゴールをじゃますることができます。

〔人数〕
2人から4人であそべます。

コマ(三角コマ)

サイコロ

〔用意するもの〕
①コマ(三角コマ) 16個――赤、青、黄、緑のものをそれぞれ4個ずつ用意します。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、スタートの位置がとなり合わないように、赤と黄、あるいは青と緑のコマをえらんでください。
②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進めます。（時計まわり）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、そのうちの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、と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、と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、矢じるしの先の「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自分のコマがとまったマスに、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してしまうことができます。こうして、相手をじゃますることができるのです。
ただし、と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、と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。と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こうして、はやく自分のコマを４つともゴールさせた人が勝ちとなります。

めいろゲーム

〔どんなゲームか〕

人気のある「めいろ」のゲームです。「めいろ」からいちばん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。

〔人数〕

２人から４人であそべます。

コマ（三角コマ）

めいろカード

サイコロ

〔用意するもの〕

①コマ（三角コマ）を人数分　②めいろカード　10まい　③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が出たら盤の赤い矢じるしのマスに進みます。３、４、５、６が出たら、青い矢じるしのマスに進みます。
マスの移動は必ず１マスずつすすみます。コマのめざす方向の順番は図１のとおりです。

④はい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」のマスにはいったら、そのつぎの順番のときに、通過できるかどうか、「めいろカード」でチェックします。
だれかほかの人に、10まいの「めいろカード」をうらにして、よくきってもらいます。そのうち３まいをえらんで、おもてにします。３まいとも「とおれます」というカードだったら、チェックにせいこうです。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んでください。（図２）

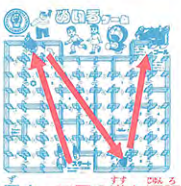
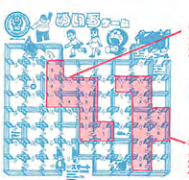


図１　コマの進む順路



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。

図２

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。

3まいの「めいろカード」のうち、1まいでも「とおれません」というカードがあったら、チェックはしっぱいです。つぎの順番のときに、またちょうせんしてください。

⑥ゴールの手前のマスにはいったら、つぎの順番のときにサイコロを2回ふり、指示のとおりにします。

⑦「チェックポイント」①と②を通過してはや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

〔どんなゲームか〕

自分のコマをすすめていき、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。

〔人数〕　2人であそびます。

〔用意するもの〕 白青コマ　36個

白青コマ

〔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、上下左右斜めの8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）

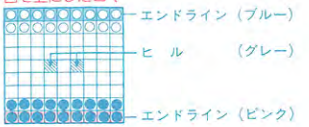
ただし、次のコマを取る場合は例外です。

⑤捕獲（相手のコマを取ること）

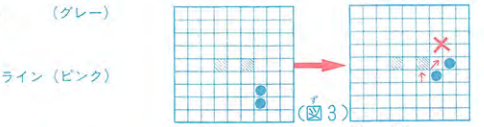
自分のコマが移動できる範囲内に相手のコマがあり、その数が自分より少ない場合は、相手のコマを取ることができます。（この場合のコマの数は自分、相手とも、進行方向に並んだものだけを数えます。）（図6）

取ることができるコマは、どんな場合でも1個です。

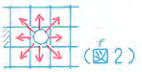
コマを取ったあとのマスには自分の隊列の先頭のコマが入るよう移動します。



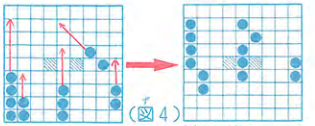
（図1）



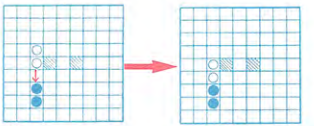
（図3）



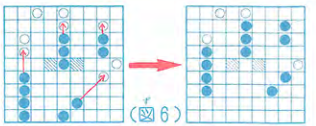
（図2）



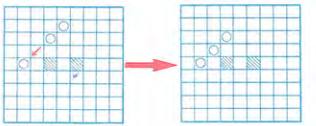
（図4）



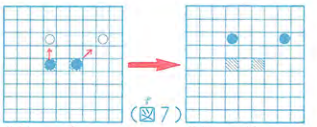
（図5-①）



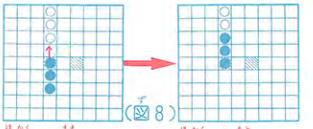
（図6）



（図5-②）



（図7）



（図8）

⑥ヒル（丘）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、その範囲内の相手ゴマを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個をとることができます。（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、達した直後の手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もありません。

〔勝ちかたのコツ〕
コマをひとつずつうごかすよりも、隊列をいくつかつくって、どんどん進めましょう。ヒルもうまく利用しましょう。

のび太と恐竜ゲーム

〔どんなゲームか〕
タイムマシンで恐竜時代にやってき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人から4人まであそべます。

〔用意するもの〕
①コマ（三角コマ）を人数分（1コずつ色違いで）
②サイコロ　1個
③コマと同じ色のドラやきチップを4まいずつ
④コマと同じ色のめじるしチップを1まいずつ

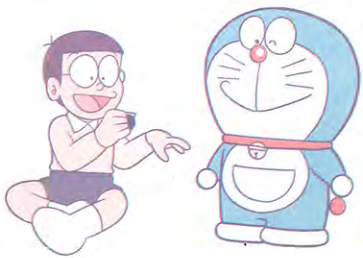
コマ（三角コマ）

サイコロ

ドラやきチップ

めじるしチップ

〔あそびかた〕
①ドラやきチップはゲーム盤の近くに、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と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かえします。
～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回ぬかされます。
⑤ドラえもんは、ドラやきがないとお腹がすいて動けません。
「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。と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枚集まった後に〝2まいもらう〟のマスに止まっても、1枚しかもらうことができません。
⑥ドラやきチップを4枚集めた人は、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」を置き、コマを「恐竜島チップコーナー」の入口に置き再び⑥のようにプレイします。
ドラやきチップを4枚集めたら、自分のコマを「めじるしチップ」を置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）
⑩一番早くゴールについた人が1位です。ほかの人は、ゴールに近い人から順位を決めます。



ドカンとドラやきゲーム

〔どんなゲームか〕
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人から4人であそべます。

〔用意するもの〕
①コマ(三角コマ)を人数分
②サイコロ　1個

コマ(三角コマ)

サイコロ

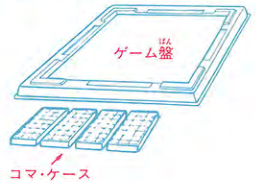
〔あそびかた〕
①自分のコマをきめて、1マスの近くにおきます。
②ジャンケンかサイコロで順番をきめます。
③1番の人からサイコロをふって、出た目の数だけコマを進めます。マスの順序は、1のマスから、2のマス、3のマス……と数の順にならんでいて、最後の「あがり」が100のマスになっています。
④コマが、ちょうどドラヤキのある「はしご」の下のマスにとまると、「はしご」の上のマスまで進むことができます。「はしご」の上のマスにとまったときは、そのままで、下にはさがりません。
⑤コマが、ちょうど「ドカン」の上のマスにとまったときは、「ドカン」の下にさがらなくてはなりません。「ドカン」の下のマスにとまったときは、そのままで、上にあがることはできません。
⑥「あがり」の100のマスにはいるには、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はやく100のマスにはいった人が勝ちとなります。

ジャラポン

〔どんなゲームか〕
楽しく遊べるドラえもんの絵合わせゲームです。
いろいろな上がり方などで得点を競います。

〔人数〕
2人から4人であそべます。

〔用意するもの〕
①盤面
②コマ(パイ)　84コ(予備2コ含む)
③チップ　1点　36枚、　5点　8枚
　10点　16枚、　50点　4枚
④サイコロ　2コ
⑤得点表　2枚
⑥コマ・ケース　コマを収めるケースで4コあります。ゲーム中は点数チップを入れるケースとしても使えます。



〔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、つぎのように配ってください。

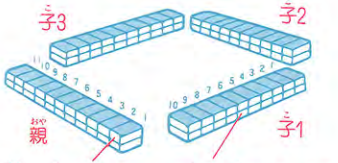
1点――5枚　　10点――4枚
5点――1枚　　50点――1枚

②　席と親の決めかた

全員が交替でサイコロを2コ同時にふり、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番多い数の人が親になります。

③ コマの並べかた

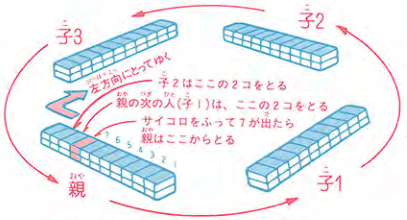
予備のコマ2コ（白いコマ2コ）を除いて、82コのコマ全部をゲーム盤の上でよくかきまぜます。そして絵がらをふせながら、自分の前に10コずつ2段に重ねて並べます。親は11コずつ2段に重ねます。



※親は、絵がらをふせて11コずつ2段に重ねて並べます。

※子は、絵がらをふせて10コずつ2段に重ねて並べます。

④ ゲームスタート コマの配り方



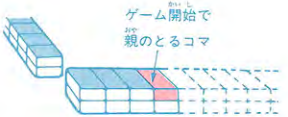
最初に親はサイコロを2つ同時にふります。そして、自分の前のコマの右はじから出た目だけ左方向にかぞえて、その次の重ねてある2コのコマをとります。次の番の人（子1）は、親が取った所の左どなりから、2コとります。こうして2コずつ順にとっていき、手持ちを全員8コずつにします。

8コになったら、絵がらを自分のほうに向けて、ゲーム盤のみぞに立てます。

⑤ ゲームの進めかた

1)このゲームでは、自分の番が来たら、ふせてあるコマを1コ、はじから取ります。すると、手持ちの8コと合わせて9コになります。この9コが、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コの内のいらないと思うコマ1コを自分の前にすてて、手持ちを8コにもどします。これを順番にくりかえしていきます。

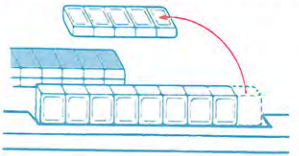
2)ゲーム開始はまず親が、2段につんであるコマのいちばんはしの（コマの配りで、最後の人が取ったコマのつづき）上のコマを1コとります。



3)次に、いらないと思うコマを1コ、絵がらを表にして、自分の前に並んでいるコマの向こう側にすてます。

4)すてたコマは左から右へきれいにタテにして並べてゆきます。

左から右にコマをタテにして、すててゆきます。



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コとってきては1コすて、誰よりも早く上がるように絵がらをそろえてゆきます。

6)いちばん早くそろえ上がったら、「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)コマの絵がらのそろえかた、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)点数の計算が終ったら、また最初から、全部のコマをゲーム盤の上でよくかきまぜ、同じようにゲームを続けてゆきます。

9)親は最初に決めた人から順に右どな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、初歩ルールはおわりです。ここまでのルールでも、遊ぶことができます。

説明書の終りの「上がり方のまとめ」で言うと、『「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。

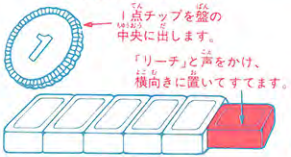
⑥ 「リーチ」のルール

1)あと1コマ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来る以外にも、他の人がコマをすてた時、「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」がすてられたら、即座にします。

ただし、「上がりコマ」と同じ絵がらのコマをそれまでに自分がすてていたら、人のすてたコマで上がることはできません。

2)又、このようにあと1コ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、いらないコマをすてる時に、「リーチ」と声をかけ、そのコマをリーチの印として、横向きに置いてすてます。そして、1点のチップを盤上に出します。この時、横向きにすてたコマを「ポン」（後で説明します）された場合、次の自分のすてるコマを横向きに置きます。



4)「リーチ」をしておくと、上がったとき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」をしてから、1回でも他のプレーヤーのすてた「上がりコマ」を見のがすと、そのあとす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、自分のそろえた絵がらを変えることはできません。また、「ポン」もできません。

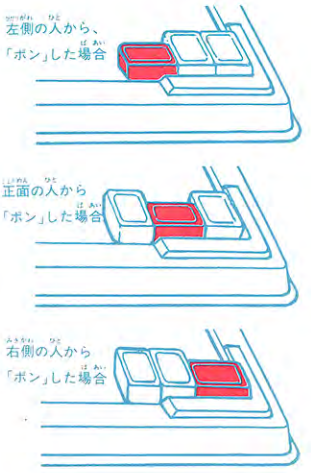
6)「リーチ」をして、上がったときの得点は、説明書の終りの「上がり方のまとめ」を見てください。

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)同じ絵がらのコマが2コそろっている時に、人のすてた同じ絵がらのコマを自分のコマとしてもらい、3コ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、図のようにポンをしたコマを自分の2コのコマをいっしょに絵がらを表にして右はしに置きます。



※「上がりコマ」と同じコマを自分がすてていたら、他の人のコマでは上がれません。このため、ポンされたコマも、もとはだれがすてたコマかを、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すてた直後です。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。

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コすてます。

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

8)「ポン」をして上がったときの得点は、説明書の終りの「上がり方のまとめ」を見て下さい。

※「ポン」をしたら、上がった時の点数は半分になります。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の使い方
（どこでもドア）

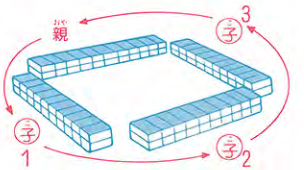
どのコマとも組み合わせて使えます。（自分の欲しいコマの代わりをします）また、上がった時には得点表の点数のほかに、3点プラスされます。

⑨「上がりかた」の注意

1)上がりかたには、人のす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。
又、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、説明書の終りの「上がり方のまとめ」を見て下さい。

2)あと1コで上がれるという時、他の人がそのコマをすてたとしても、そのコマと同じ絵がらのコマを、自分が以前にすてていたら、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、とって来て上がるか、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



親から順に左回りで、
親に近い人が勝ちです。

人のすてたコマで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になります。

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倍もらえます。（ポンのときも2倍です）
親が上がり続けているかぎり、その人は次のゲームも親をつづけられます。

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、親は親の右どなりの人に移ります。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。

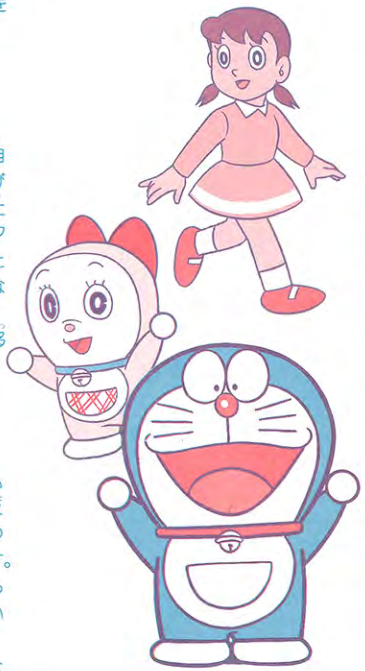
⑬ペナルティー

上がる時にコマをまちがえたり、自分が今までにすてたコマと同じ絵がらのコマを、他の人がす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下さい）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。
※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

いちばん最初に決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、いちばん点数の多い順に、順位を決めます。
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として点数を数え、順位を決めます。

●ゲームが終わったあとは、コマをケースに、点数チップを箱に入れ、全部そろっているかを確かめる習慣をつけましょう。



上がり方のまとめ

①「ポン」も「リーチ」もせず、自分がめくったコマで上がった。	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「ポン」も「リーチ」もせず、人のすてたコマで上がった。	得点表の点数を、上がりのコマをすてた人だけからもらう。リーチのチップも、もらえる。
③「ポン」をして、それから自分がめくったコマで上がった。	得点表の「ポン」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「ポン」をして、それからの人のすてたコマで上がった。	得点表の「ポン」の欄の点数を、上がりのコマをす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。	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、人のすてたコマで上がった。	得点表の点数＋3点を、上がりのコマをすてた人だけからもらう。リーチのチップも、もらえる。

親が上がった。	得点表の点数（ポンのときは、「ポン」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。	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