

●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。このとき、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、つぎのゲームで上がった人が、そのチップをもらいます。

●ペナルティー

上がるとき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、ほかの人が捨てたときに上がった場合は(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点ずつ払わなければなりません。また親がペナルティーの場合、親は移ります。

●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、左まわり(時計の方向と反対まわり)で、みんなに親が2回ずつまわったら、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ときは、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。

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、人の捨てたコマで上がった。	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「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、それから人の捨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。	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。	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。

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(オアシスくん)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。

取扱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。



とりあつかいせつ 取扱説明書

©河井リツ子/小学館・SMDE・テレビ東京

- ① 気球でレッツゴー! 一発逆転リバーシゲーム
- ② 船でわたろうよ! てちてちレースゲーム
- ③ ドン! ドン! 花火 ダイアモンドゲーム
- ④ にぎやかキャスル チェッカーゲーム
- ⑤ あおぞらかんらんしゃ ふうせんあつめゲーム
- ⑥ メリーゴーランドで追いつけ! とつこまてまてゲーム
- ⑦ ひまわり畑の大迷路 出口はどこ? 迷路ゲーム
- ⑧ きらきらパレード とつこ大行進ゲーム
- ⑨ なかよしふんすい広場 ハムちゃんずめくりゲーム
- ⑩ なかよしふんすい広場 一発逆転ジャラジャラリレー
- ⑪ ひんやりおぼけやしき ひんやりすごろくゲーム
- ⑫ ぐるぐるコーヒークップ チップでドン! ゲーム
- ⑬ トロッコだ! 出発進行! 冒険ゲーム
- ⑭ フーセンとんでけ! ふわふわゲーム
- ⑮ ふわふわパラシュート ハムハム当てるのだゲーム
- ⑯ らくらくロープウェイ とつこわたるのだゲーム
- ⑰ ゴー! ゴー! ジェットコースター 夢のハムちゃんずランドゲーム
- ⑱ ハムちゃんずの あわせていくつ
- ⑲ ハムちゃんずの みつつ並べゲーム
- ⑳ ハムちゃんずの 揺れるのだゲーム
- ㉑ ジャラポンゲーム

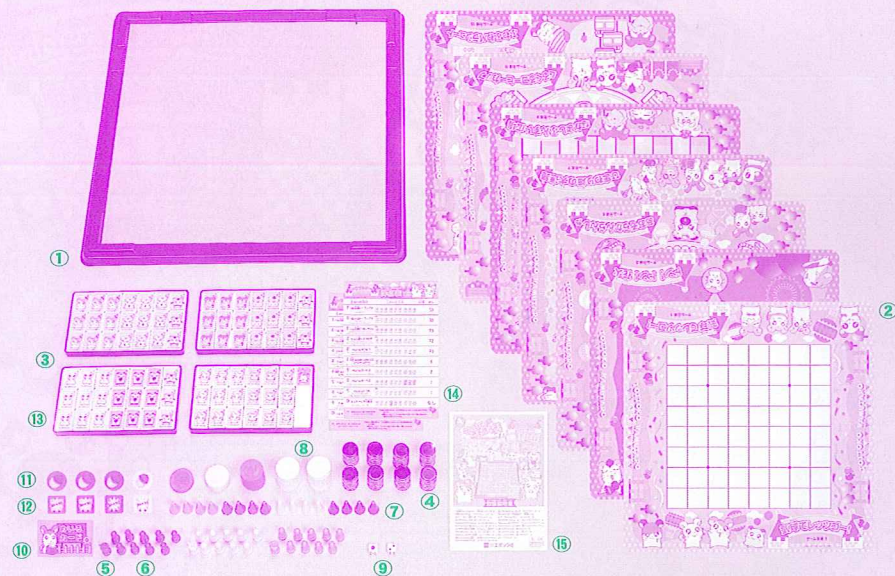
ふたりに 2人~4人用

対象年齢4才以上

©2002 EPOCH CO., LTD.
MADE IN JAPAN

EPOCH 株式会社 エポック社

セット内容



- ①ジャラポン台 (1台)
- ②ゲーム台紙 (7枚)
- ③ジャラポンコマ (84個)
※絵のない2個は予備
- ④白青コマ (66個)
※うち2個は予備
- 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どんぐりチップ (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取扱説明書 (1冊)

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。
- 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。

<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たり、たたきなど無理な力を加えないでください。
- ジャラポンコマを落としたり、投げたりしないでください。
- ジャラポン台に水をこぼしたり、ぬれた手でゲームをしないでください。
- ジャラポンコマが汚れた時は、ぬるま湯で洗ってください。
(中性洗剤・シンナーなどは使用しないでください)



お客様へ

この度は、弊社製品をお買いあげいただきまして、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・改良を行っております。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
株エポック社 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



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 ●ゲーム台紙 1 ●白青コマ 64個

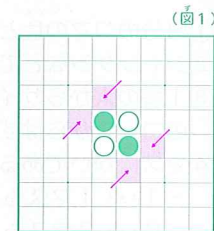
※各ゲームの難易度はひとつの目安です。
●の数が多ければ難しいゲームです。

にんずう ふたり
人数 2人

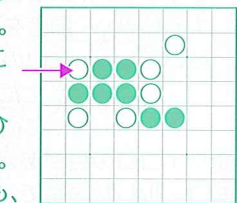
なんい ど
難易度 1

あそびかた

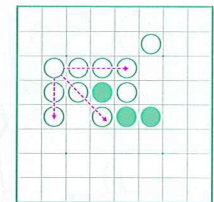
- ①白青コマを32個ずつわけて、どちらが白になるかをきめます。白になった人は、コマをおくときに、かならず白を上にしておきます。もう1人は、青になりますが、同じように、コマをおくときは、かならず青を上にしておきます。
- ②中央に白コマと青コマを図1のようにおきます。
- ③ジャンケンなどで順番をきめます。1番の人から自分のコマを1つつおいていきます。
- ④コマをおける場所は、相手のコマを自分のコマではさめるところです。はさむのは、たてでも、よこでも、ななめでもかまいません。図1から、白が先にコマをおくとすれば矢印の4か所が、おくことのできるマスです。
- ⑤コマをおいて相手のコマをはさんだら、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ます。ひっくりかえたところが図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、はさめるところがなければ、「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、ゲームはおわりです。自分のコマを数えて、多い方が勝ちとなります。



(図1)



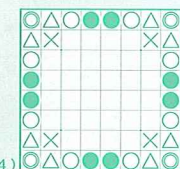
(図2)



(図3)

勝つためのコツ

図4をみてください。○は、勝つために一番必要な場所です。○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)

ふね 船でわたろうよ! でちでちレースゲーム

ふね 船ののってだれよりも早くゴールしたほうが勝ちというゲームです。

用意するもの ●ゲーム台紙2 ●三角コマ 人数分(色ちがい) ●サイコロ 1個

にんずう ふたり よにん
人数 2人~4人
なんい ど
難易度 1

あそびかた

- ①自分のコマの色とコースをきめて、スタートにある船のマスにおきます。
- 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りはけません)。
- ④マスにかいてある指示に従います。
-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。
1回休み... 順番を1回ぬかれます。
おいこし... 先頭の人のコマより、1つ先のマスまで移動します。
※ただし、おいこした先のマスに指示があれば、またその指示に従います。
- ⑤サイコロの目があっても、ゴールできます。
- ⑥ゴールした順番で、1着、2着、3着がきまります(ゴールは橋の上です)。



ドン!ドン!花火 ダイヤモンドゲーム

自分の陣地にいる10個のコマを、向か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。

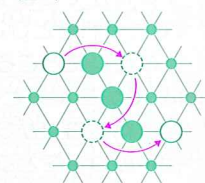
用意するもの ●ゲーム台紙3 ●王様コマ 3個(赤、青、黄1個ずつ) ●兵隊コマ 27個(赤、青、黄9個ずつ)
※2人で遊ぶときは、赤、青、黄のうち、2つの色だけを使います。

にんずう ふたり さんにん
人数 2人~3人
なんい ど
難易度 2

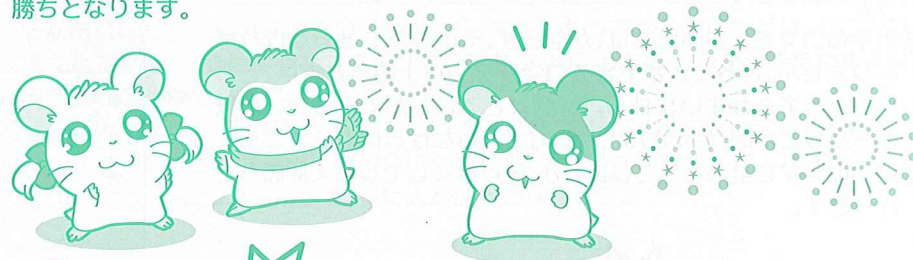
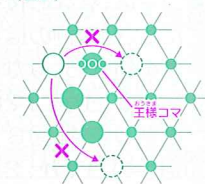
あそびかた

- ①マフラーちゃん(赤)、リボンちゃん(青)、ハム太郎(黄)の中から自分の好きなキャラクターをきめます。
- ②自分の兵隊コマを、同じ陣地の○の上におきます。王様コマは、それぞれの陣地にあるキャラクターの上におきます。
- ③ジャンケンなどで順番をきめます。
- ④1番の人から自分のコマを1個ずつ動かして、向かい側の自分の陣地に移します。王様コマは、向か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)。
- ⑥2つ以上並んでいるコマはとびこせません(図2)。
- ⑦自分のコマを全部、1番早く向かい側の自分の陣地に入れ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。



にぎやかキヤッスル チェツカーゲーム



にんずう ふたり
人数 2人
なんい ど
難易度 〇 〇 〇

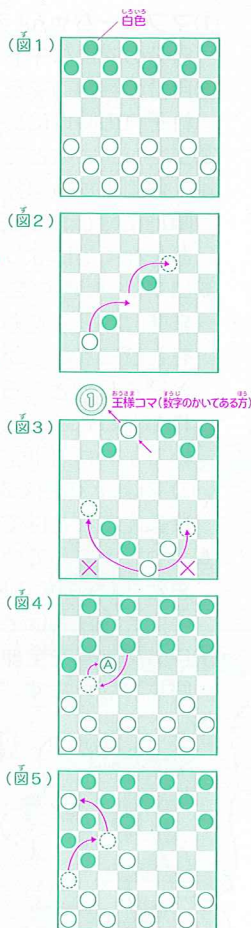
あいて
相手のコマをとびこせたら、そのコマをとってしまうことができます。
ちよっと頭をつかいますが、世界中でプレイされているおもしろいゲームです。

ようい
用意するもの ●ゲーム台紙4 ●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)にして白色のマスにならべます。
- ②ジャンケンなどで順番をきめます。1番の人から自分のコマを1つ動かします。
- ③コマは白色のマスから白色のマスへ、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)。
- ④相手のコマは、ゲームボードからはずします。とった相手のコマは、ゲームボードからはずします。
- ⑤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)。
- ⑥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)。
- ⑦相手のコマをとれるときは、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、たくさんとれる方をとらなければなりません。
- ⑧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。



あおぞらかんらんしゃ ふうせんあつめゲーム



にんずう ふたり よにん
人数 2人~4人
なんい ど
難易度 〇 〇

あいて
相手のコマに、自分のコマを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もあります。

ようい
用意するもの ●ゲーム台紙5 ●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、赤と青、あるいは黄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ジャンケンなどで順番をきめます。1番の人から、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はありません。
- ⑤ほかの色のコマがあるマスに止まったら、そのコマを、自分のコマで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、逆につかまえて、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ピンクのマスは、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ばなれになってはいけません。つかまえても、すぐにとりかえせるように、すぐ近くに自分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。



にんずう ふたり よにん
人数 2人～4人
なんい ど
難易度 い い

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

用意するもの ●ゲーム台紙6 ●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、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ジャンケンなどで順番をきめます。1番の人から、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右まわりに進めます。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入ったときに、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ジャンプのマスだったら、矢印の先のジャンプ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につながるマスにきたら、そこで右に曲がって、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、ぴったりなときだけです。ゴールしても、まだサイコロの目の数があまっていたら、その分だけでもどら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早く自分の色のコマを4つともゴールさせた人が勝ちとなります。



にんずう ふたり よにん
人数 2人～4人
なんい ど
難易度 い

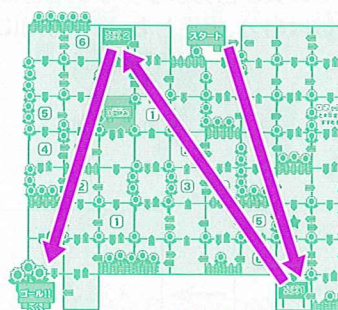
チェックポイントを通過し「迷路」から1番に脱出した人が勝ちとなる、だれにでもあそべるおもしろいゲームです。

用意するもの ●ゲーム台紙7 ●三角コマ 人数分(色ちがいで) ●めいろカード 10枚 ●サイコロ 1個

あそびかた

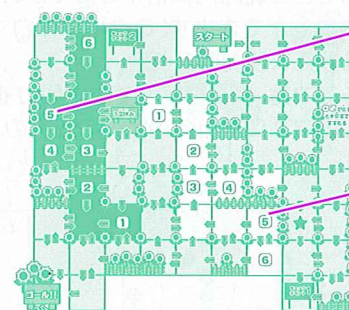
- ①自分のコマの色をきめて、スタートにおきます。
- ②ジャンケンなどで順番をきめます。
- ③1番の人からサイコロをふります。1か2が出たら赤い矢印のマスに進みます。3・4・5・6が出たら、青い矢印のマスに進みます。
マスの移動は必ず1マスずつ進みます。コマのめざす方向の順番は図1のとおり、スタート→チェックポイント1→チェックポイント2→ゴールです。
- ④入ったマスに指示があったら、そのとおりにします。
- ⑤「チェックポイント」のマスに入ったら、そのつぎの順番のときに、通過できるかどうか、「めいろカード」でチェックします。
だれかほかの人に、10枚の「めいろカード」を裏にして、よくき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

(図1)



コマの進む順序

(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。

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。

きらきらパレード だいたい とっどこ大行進ゲーム

にんずう ふたり
人数 2人

なんい ど
難易度 い い い

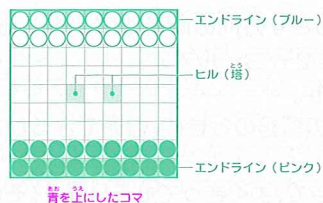
自分のコマを進めていき、相手の陣地に早くついた方が勝ちとなる、戦略ゲームです。

用意するもの ●ゲーム台紙8 ●白青コマ 36個

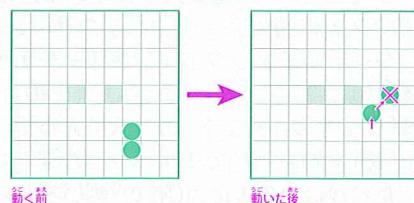
あそびかた

- 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、1番の人から自分のコマを動かします。
- 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)。

(図1) 白を上にしたコマ



(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分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。これを隊列と呼びます。

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、とびこすことはできません(図5-①②)。ただし、つぎのコマをとる場合は例外です。

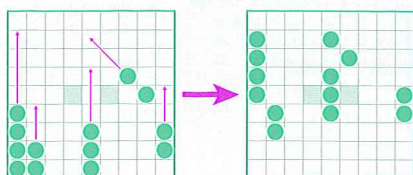
- ⑤捕獲(相手のコマをとること)

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、相手のコマをとることができます(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)。

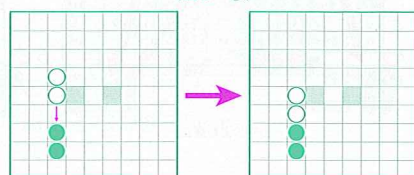
とることができるコマは、どんな場合でも1個です。

コマをと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に移動します。

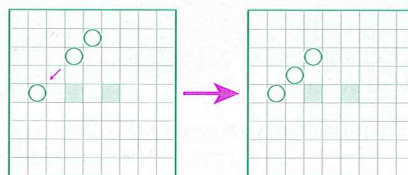
(図4)



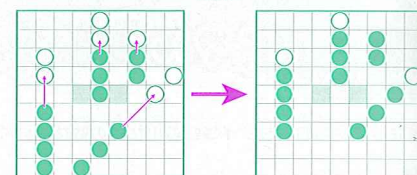
(図5-①)



(図5-②)



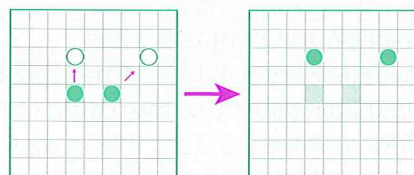
(図6)



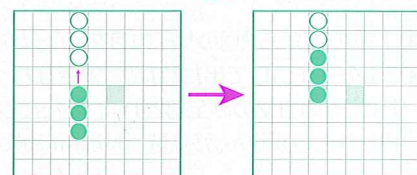
- ⑥ヒル(中央の塔のマス)

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、その範囲内の相手のコマを1つとることができます。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)。

(図7)



(図8)



- 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、相手にとられることはありません。



勝つためのコツ

コマを1個ずつ動かすよりも、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。

なかよしふんすい広場 ハムちゃんすめくりゲーム

にんずう ふたり よにん
人数 2人～4人
なんい ど
難易度

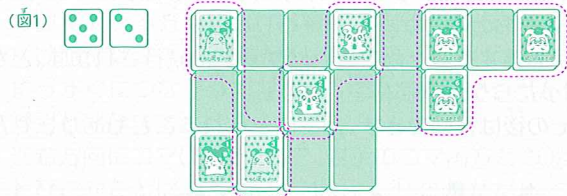
裏になっているコマをサイコロの出た目の数だけめくって、いっぱい同じ絵柄のコマをあつめるゲームです。

用意するもの ●ゲーム台紙9 ●ジャラボンコマ 82個 ●サイコロ 2個

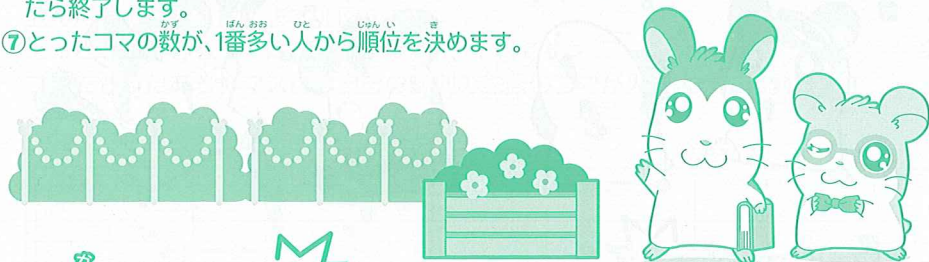
あそびかた

- ①82個のジャラボンコマの絵柄を伏せてゲームボード中央のまわりのマスに全部のコマを並べます(2マス余りますが、そのまま始めます)。
- ②ジャンケンなどで順番をきめます。1番の人から、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2個のサイコロを、ゲームボード(ふんすいの部分)でふります。
- ④2個のサイコロで出た数だけ、好きなパイをめくって絵柄を見せます。同じコマが2個以上あれば、そのコマのみ全部とれます。ただし2個以上のコマが何組あっても、そのうちのどれか1組しかとれません。残りは同じ場所に伏せておきます。

例えば、図1のようにサイコロの出た目が「5」と「3」だった場合、並べてあるコマから自由にサイコロの数字の合計分8個選んで絵柄を全て見せます。図1を見ると2つ以上同じコマが3組出ています。この時、3組のどれか1つの組だけをとれます。



- ⑤オールマイティーのコマは、どのコマとも組み合わせることができる。
- ⑥1番の人が終わったら順に同じ事をくり返し、残ったいくつかのコマの絵柄が全部違っていたら終了します。
- ⑦とったコマの数が、1番多い人から順位を決めます。



勝つためのコツ

一度見たコマはなるべくたくさん覚えておきましょう。

なかよしふんすい広場 ハム太郎ジャラジャラリ

にんずう ふたり よにん
人数 2人～4人
なんい ど
難易度

4つのジャラボンコマをサイコロとして使用し、9種類のジャラボンコマを1つずつ順番に、マスの周囲を出た数の分だけ進めながら遊ぶゲームです。

用意するもの ●ゲーム台紙9 ●ジャラボンコマ ハム太郎 4個 ●ジャラボンコマ 9個×人数分
(ハム太郎・こうしゅん・ちび丸ちゃん・タイショーくん・長老ハム・おハムばあさん・リボンちゃん・マフラーちゃん・じゃじゃハムちゃん、全9種類を各1個ずつで人数分用意する)

あそびかた

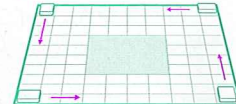
- ①スタートはマスの4つの角になります。好きな角にじゃじゃハムちゃんのコマをおきます。
- ②台の上で4つのハム太郎のコマを1度にふり、1番大きな数を出した人から右回りでゲームを進めます。数は4つのコマをふった後の状態で決まります。裏(絵のない方)が出たら0、表(絵のある方)が出たら1、横向きで立ったら5、縦向きで立ったら10になります(図1)。ただし、コマをふったあと、コマがゲーム台紙からはみ出たり、コマどうしが重なったりした場合は0となり、一回休みとなります。
- ③自分の番が来たら、台の上で4つのハム太郎のコマを1度にふり、出た数だけコマを進めます。コマは角からスタートし、左回りでマスの周囲を進めます(図2)。
- ④スタート時は、じゃじゃハムちゃんのコマでスタートし、途中で角にとまった場合、または、自分のスタートした角を通り過ぎた場合は、次のコマにかえます(ボタンタッチ)。9種類のコマをボタンタッチする順序は図3のようになります。また、4つのハム太郎のコマをふったあと、すべて裏になった場合もボタンタッチします。

- ⑤他のコマのあるマスにとまった場合は、そのコマの上に自分のコマをおきます(図4)。その後、下のコマの進む数にあわせて、一緒に進むことができます。上のコマは、次の番が来て、進む数が0であれば、ずっと下のコマの上にのった状態でいられます。(しかし、ふったコマが、すべて裏になる以外の場合は、1回休みなので、そのときは下のコマの進む数にあわせて、一緒に進むことはできません)
- ⑥また、自分のコマが角以外のマスにいるときに、自分よりも小さい数字のコマに追い越された場合、休みとなります。そして、コマを今いるマスの(進む方向に向かって)左側のマスにおきます(図5)。休みは、次に他の人のコマに追い越されるまで続きます。
- ⑦どんどんボタンタッチをしながらコマを進めて、最終的にハム太郎のコマで、自分のスタートした角のマスでとまるか、通り過ぎればゴールとなり、1番早くゴールした人が勝ちとなります。

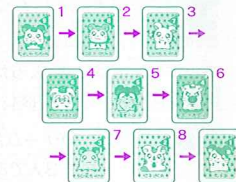
(図1)



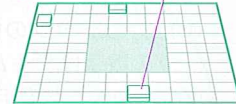
(図2)



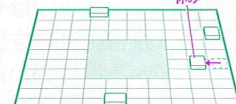
(図3)



(図4)



(図5)



11 ひんやりおぼけやしき ひんやりすごろくゲーム

にんずう 人数 2人～4人
なんい ど 難易度 1

「おぼけかぼちゃ」が「こうもり」がでると、「おぼけ」がでると、もどってしまうすごろくゲームです。

用意するもの ●ゲーム台紙10 ●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のマスマスの近くにおきます。
- ②ジャンケンなどで順番をきめます。
- ③1番の人からサイコロをふって、出た目の数だけコマを進めます。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。
- ④コマが、ちょうど「おぼけかぼちゃ」が「こうもり」のマスに止まると、おぼけを通して先の「おぼけかぼちゃ」が「こうもり」のマスまで進むことができます。「おぼけかぼちゃ」が「こうもり」の先のマスに止まったときは、そのままです。
- ⑤コマが、ちょうど「おぼけ」のマスに止まったときは、おぼけ通路を通して元の「おぼけ」のマスにもどらなくてはなりません。おぼけ通路の元の「おぼけ」のマスに止まったときは、そのままです。
- ⑥ゴールするには、サイコロの目がゴール(100のマス)までのマスの数とぴったり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、もどらなければなりません。
- ⑦早くゴールした人が勝ちとなります。



12 ぐるぐるコーヒークップ チップでドン!ゲーム

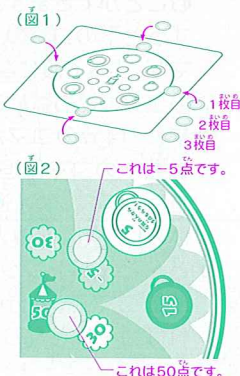
にんずう 人数 2人～4人
なんい ど 難易度 1

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。

用意するもの ●ゲーム台紙11 ●チップ 12枚 (1点、5点、10点、50点の4種類をそれぞれ3枚ずつ合計12枚。3人であそぶときは3種類、2人であそぶときは2種類をえらびます)

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枚持ちます(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、自分の好きな位置の花だんの上に、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枚目ををはじき終わったら、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。



13 トロッコだ! 出発進行! 冒険ゲーム

にんずう 人数 2人～4人
なんい ど 難易度 1

の トロッコに乗って先へ進んだり、赤はたでもどったりする、簡単に楽しめるゲームです。

用意するもの ●ゲーム台紙12 ●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。緑はた……もう一度サイコロをふり、出た目の数だけ進みます。止まったマスの指示には従いません。赤はた……もう一度サイコロをふり、出た目の数だけでもどります。止まったマスの指示には従いません。土砂くずれ…1回休みとなります。トロッコ…矢印のある先のマスへ進みます。
- ③ゴールするには、サイコロの目が、ゴールまでのマスとぴったりでなければいけません。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早くゴールした人が勝ちとなります。

14 フーセンとんでけ! ふわふわゲーム

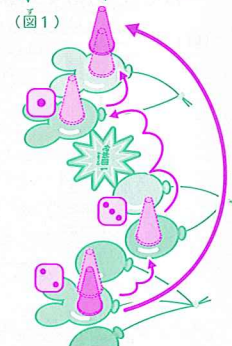
にんずう 人数 2人～4人
なんい ど 難易度 1

サイコロをふりながら、いち早くゴールをめざします。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 ●ゲーム台紙12 ●三角コマ 8個(赤、青、黄、緑の4色を、それぞれ2個ずつ。3人であそぶときは3色、2人であそぶときは2色をえらびます) ●サイコロ 1個

あそびかた

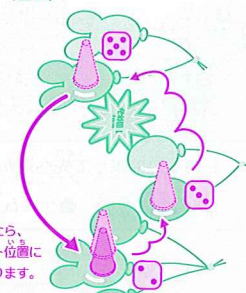
- ①自分のコマの色をきめて、それを2個重ねてスタートにおきます。
- ②ジャンケンなどで順番をきめ、1番の人からサイコロをふります。
- ③1～4の目が出たときは、その数だけ上のコマを進めます(もう1つのコマはその回のスタート位置にいたままです)。そして、つづけて何度でもサイコロをふることができ、その目の数だけ進めているコマを進めます。最後に、自分の好きな時に、サイコロをふるのをやめます。その回のスタート位置においてあるもう1つのコマを、進めたコマの上に重ねて、その回を終わります(図1)。



好きな時に、下のコマを進めたコマの上のせて、その回は終わりとなります。

- ④ただし、サイコロをふりつづけている途中で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ときは、その指示に従い、それ以上はつづけてサイコロはふれません。
- ⑥早くゴールした人が勝ちとなります(サイコロの目があまってもゴールできます)。

(図2)



5か6が出てしまったら、進めたコマをスタート位置にもどして終わりとなります。

15 ふわふわパシュート ハムハム当てるのだゲーム

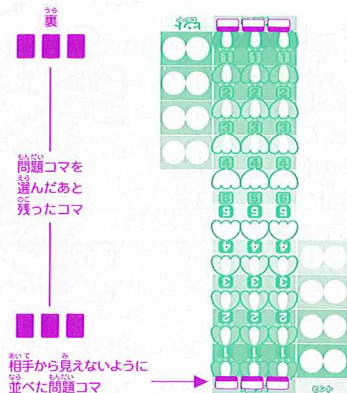
あいて相手が選んだ3枚のコマの絵柄を、相手が出すヒントをもとに、見ないで当てるゲームです。直感と推理が決め手のゲームです。

用意するもの ●ゲーム台紙13 ●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

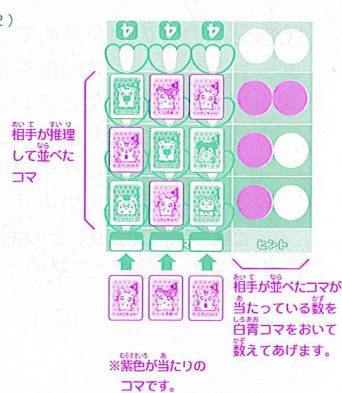
あそびかた

- 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。
- ③立てて並べた6種類のコマの中から3個を選び、ゲームボードの「問題コマ」のマスに相手から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、ほかのコマとまざら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」とか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に白青コマの青を表にして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、もう一度答えを考えてつぎの「2」とか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」とか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。

(図1)



(図2)



※紫色が当たりのコマです。

16 らくらくロープウェイ とっぴこわたるのだゲーム

にんずう ふたり
人数 2人

なんい ど
難易度 2

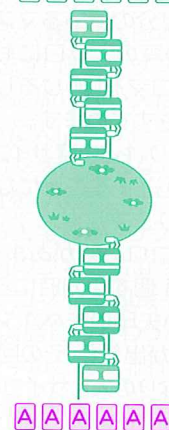
サイコロの目に従いながらコマを動かし、早く自分のコマ6個すべてを反対側へ渡らせるゲームです。

用意するもの ●ゲーム台紙13 ●ジャラボンコマ 12個(マフラーちゃんとりボンちゃんのコマ2種類を6個ずつ) ●サイコロ 1個

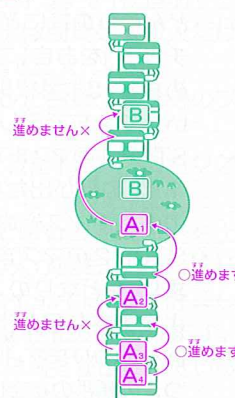
あそびかた

- 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ジャンケンなどで順番をきめ、1番の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ロープウェイでは、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、中央広場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、反対側へ渡した人が勝ちとなります。反対側へは、サイコロの目があまっても入ることができます。

(図1) B B B B B B



(図2)



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

できるだけロープウェイを、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。

17 ゴー!ゴー!ジェットコースター 夢のハムちゃんすうどゲーム

にんずう ふたり よにん
人数 2人～4人
なんい ど
難易度

5つのアクションがあるジェットコースターを1周するすごろくゲームです。

用意するもの ●ゲーム台紙14 ●三角コマ 人数分(色ちがい) ●サイコロ 2個
●どんぐりチップ人数分(コマと同じ色のものを4枚ずつ) ●めじるしチップ人数分(コマと同じ色のものを1枚ずつ)

あそびかた

- ①どんぐりチップをゲームボードの近くにまとめておきます。
- ②自分のコマをきめて、スタートにおきます。ジャンケンなどで順番をきめます。
- ③1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。
また、止まったマスの指示に従った後、進んだマスに指示があってもその指示には従いません。
- ④各アクションには、特別なルールがあります。

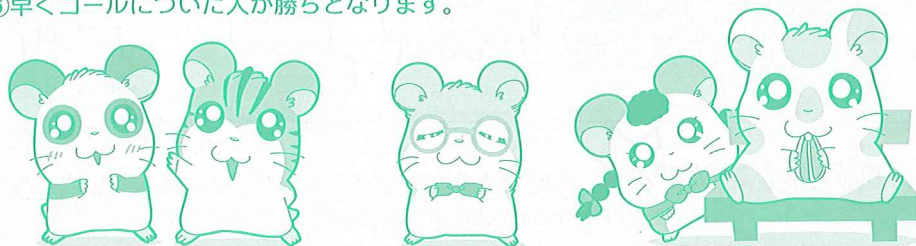
ひまわり畑……………黄色のひまわりに止まったら、1マスもどります。

どんぐりの森……………止まったところの指示にしたがって、自分のコマと同じ色の「どんぐりチップ」を4枚になるまで集めます。どんな場合でも4枚よりも多く「どんぐりチップ」をもつことはできません。
4枚集めた人は、サイコロの目にしたがって、出口より出て行きます。ゲーム中、手持ちの「どんぐりチップ」がなくなった場合は、どんぐりの森にとりに戻ります。自分の今いるマスに「めじるしチップ」をおき、コマをどんぐりの森の入り口にもどし、再び集めます。また4枚集めたら、自分のコマを「めじるしチップ」をおいたマスまで戻し、そこからコマをすすめます。

つりばし……………STOP 1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、つりばしで近道することになり、赤い矢印の先へ1マス進め、その回を終わります。

おしろ……………STOP 2のマスまできたら、サイコロの目があっても必ず止まり、左ど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つぎの青い矢印の先へ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。
つぎの順番のときに、もう1度左どなりの人とサイコロをふります。
回転ジェットコースター……………緑色のはた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。

- ⑤サイコロの目があっても、ゴールできます。
- ⑥早くゴールについた人が勝ちとなります。



18 ハムちゃんずの あわせていくつ

にんずう ふたり よにん
人数 2人～4人
なんい ど
難易度

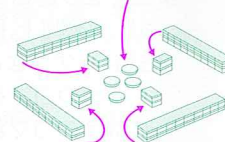
白青コマをかけて、20出したコマの数字の合計が一番多い人がもらえるゲームです。

用意するもの ●ジャラポンコマ 82個 ●白青コマ人数分(1人あたり10枚)

あそびかた

- ①82個のコマの絵柄を伏せて各自10個ずつ2段にしてコマを自分の前に並べます。残った2個のコマは、ジャラポン台の横に絵柄を伏せておきます(次のゲームでは、また混ぜて使います)。
- ②じゃんけんなどで親をきめます。親は順に時計まわりで移りますが、親が勝っている限り親は移りません。
- ③右はしから順に手持ちにあるコマの上下2段の2個のコマをジャラポン台の中央に出します(図1)。
- ④各自、白青コマを1枚ジャラポン台の中央に出します。
- ⑤順に2個のコマの上の絵柄を正面の人に向けます。自分のコマの絵柄は見えてはいけません。
- ⑥親が自分以外の3人のコマの絵柄を見て、白青コマを1枚追加するかをきめます。親が1枚白青コマを出すと、他は勝負をする人だけが1枚出します(追加チップは1枚だけです)(図2)。
- ⑦白青コマを追加しない人は負けとなり、出した白青コマはそのプレーに勝った人にとられます。
- ⑧親が白青コマを追加しないときには、出された1枚の白青コマで全員が勝負をします。
- ⑨勝負をする人全員が、もう1枚(下の)伏せてあるコマの絵柄を上に向け、2個のコマの合計を数えて、一番多い人が勝ちとなり、出している白青コマを全部取ります(オールマイティは20で計算します)(図3)。勝負の終わったコマは各自、盤の横にかたづけます。
- ⑩勝者が同数字のときは流れとし、次のプレーの勝者が出されているチップを全部とれます。流れのときには親は移りません。
- ⑪手前にある20個のコマ(10プレー)が全部なくなるか、または誰か1人がゲームの途中で全白青コマがなくなったらゲームを終了します。
- ⑫各自手持ちの白青コマを数えて多い人から順位を決めます。

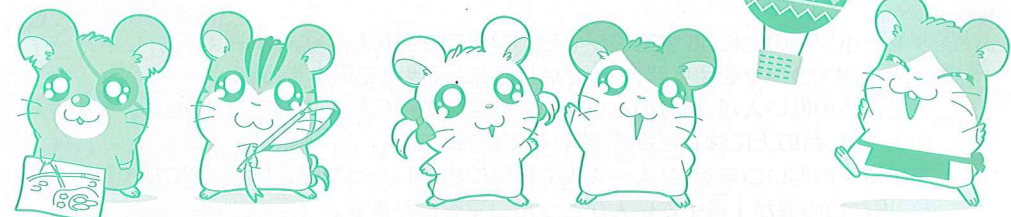
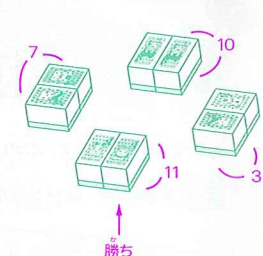
(図1) 1点必ずチップを出す。



(図2) 勝負したい人は1枚チップを出す。



(図3) 下のコマが勝敗を決めます。



19 ハムちゃんずの みっつ並べゲーム

タテ、ヨコ、ナナメに早く3個のコマを2列並べたら勝ちとなるゲームです。

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

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、1番の人から、台の上のコマから1つつつコマをとります。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そのコマの上のせておきます(図2)。そのほかはすべて1か所にまとめて捨てます。
- ④のせたコマが、タテ、ヨコ、ナナメのどれでも2列並んだ人が、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。

(図1)

絵柄の配置は自由です。



(図2)



20 ハムちゃんずの 揺れるのだゲーム

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。

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

あそびかた

(図1) 得点の高い順序



(図2)



- 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。
- ②1人1個ずつコマをえらび、いっせいに表にし、得点を見ます(図1)。1番得点の低い人が、自分のと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～4人で同時に出てしまった場合は、順番にサイコロをふり、出た目の数が1番小さい人がとったコマを積みま。

人数 2人～4人
難易度

- 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う人は加われません。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。

人数 2人～4人
難易度

21 ジャラポンゲーム

楽しく遊べるハム太郎の総合合わせゲームです。いろいろな上がり方などで得点をきそいます。

用意するもの ●ジャラポンコマ 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
●ジャラポンコマケース 人数分（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座ります。このとき、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ポ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

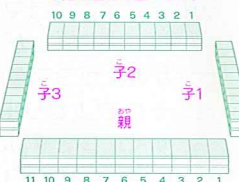
最初に親はサイコロを2個同時にふります。そして、自分の前のコマの右はしから、でた目だけ左方向にかぞえて、そのつぎの重ねてある2個のコマをとります。つぎの番の人(子1)は、親がとったところの左どなりから、2個とります(図2)。こうして2個ずつ順にとっていき、手持ちを全員8個ずつにします。8個になったら、絵柄を自分の方に向けて、ジャラポン台のみぞに立てます。

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、はしからとります。すると、手持ちの8個とあわせて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個のうちいらぬと思うコマ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。

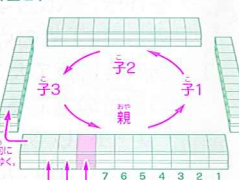
(図1)

※子は、絵柄をふせて10個ずつ2段に重ねて並べます。



※親は、絵柄をふせて11個ずつ2段に重ねて並べます。

(図2)



サイコロをふって7がでたら親はここからとる。親の次の人(子1)は、この2個をとる。親の次の次の人(子2)は、この2個をとる。

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

③つぎに、いらなと思うコマを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まわり(時計の方向と反対まわり)で、のこっているコマを上・下、上・下と1個とってきては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ぜ、同じようにゲームをつづけていきます。

⑨親は最初にき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。取扱説明書の終わりの「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った』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とき、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とき「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とき、「リーチ」ができます。しなくてもかまいません。

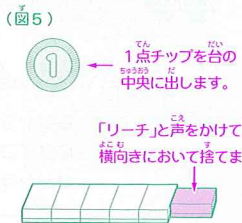
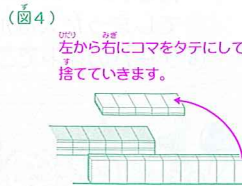
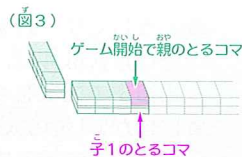
③リーチをするには、いらなコマを捨てるときに、「リーチ」と声をかけ、そのコマをリーチの印として、横向きにおいて捨てます。そして、1点の点数チップを台の上に出します(図5)。このとき、横向きに捨てたコマを「ポン」(後で説明します)された場合、つぎの自分の捨てるコマを横向きにおきます。

④「リーチ」しておく、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回でもほかの人の捨てた「上がりコマ」を見のがすと、その後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分かります)

⑤「リーチ」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、取扱説明書の終わりの「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個そろっているときに、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そのとき、「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。

⑤「ポン」は、可能な限り、何回でもできます。2人以上が同時に「ポン」したら、親から左まわりで親に近い人がとります。

⑥「ポン」をしたら、のこりのコマから、いらなコマを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」をした人の右どなりの人からつづけます。

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

※「ポン」をしたら、上がったとき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(オアシスくん)の使い方

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、上がったとき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、どちらもしない場合があります。それぞれの場合の得点は、取扱説明書の終わりの「上がり方のまとめ」を見てください。

②あと1個で上がるというとき、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、親から左まわ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)。

●親が上がったときのルール

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)。親が上がらずつづけているかぎり、その人はつぎのゲームも親をつづけられます。

