

ジャラポンゲーム

あ かた
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。	とくてんひょう てんすう 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「ポン」も「リーチ」もせず、人の 捨てたコマで上がった。	とくてんひょう てんすう あ す ひと 得点表の点数を、上がりのコマを捨てた人だけからも 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。	とくてんひょう らん てんすう 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。	とくてんひょう らん てんすう あ す 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。	とくてんひょう てんすう てん 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。	とくてんひょう てんすう てん あ す ひと 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 あ 親が上がった	とくてんひょう てんすう らん ばい 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点となる。
どこでもドア (オールマイティー) が入っていて、上がった。	とくてんひょう てんすう てん うえ ば あい 得点表の点数+3点をもらう。上の⑤、⑥の場合は、 +6点となる。

とりあつかいせつめいしょ
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。

ドラえもん

家族みんなで
あそべるゲームが
21種類! ロイヤル

みんなであそぼうよ21



とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

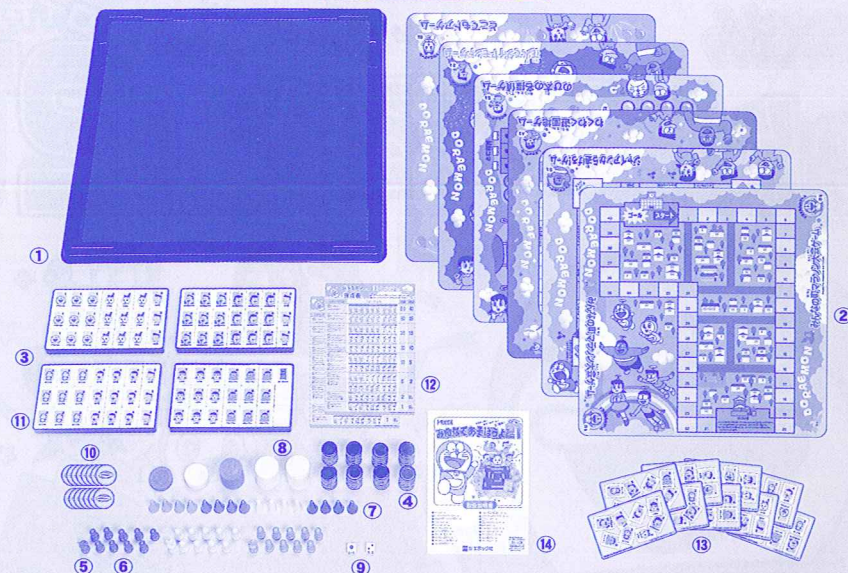
©Fujiko-Pro, Shogakukan, and TV-Asahi

- ① めいろゲーム
- ② ドラヤキでハイキングゲーム
- ③ みんなの町 マラソン大会ゲーム
- ④ リバーシゲーム
- ⑤ チェッカーゲーム
- ⑥ どこでもドアゲーム
- ⑦ わくわく遊園地ゲーム
- ⑧ ぼうしあつめゲーム
- ⑨ のび太の空気砲ゲーム
- ⑩ きけないっぽん橋ゲーム
- ⑪ のび太の名探偵ゲーム
- ⑫ ひみつ道具で探検だ! ゲーム
- ⑬ ジャイアンから逃げろ! ゲーム
- ⑭ F1レースゲーム
- ⑮ 花火でダイヤモンドゲーム
- ⑯ 絵あわせゲーム
- ⑰ いらないの〜れだ? ゲーム
- ⑱ みつたらんだゲーム
- ⑲ ダイスでドン! ゲーム
- ⑳ みんな集合ゲーム
- ㉑ ジャラポンゲーム

●製品と写真の一部異なる場合があります。
●ゲームの種類によって、遊べる人数が異なります。
ふたり よにんよう
2人~4人用
たいしょうねん い さい いじょう
対象年齢4才以上
©2004 EPOCH CO.,LTD.
MADE IN CHINA

EPOCH 株式会社 エポック社

セット内容



- ①ジャラボン台(1台)
- ②ゲーム台紙(6枚)
- ③ジャラボンコマ(84個)
※絵のない2個は予備
- ④白黒コマ(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ドラヤキチップ(15枚)
- ⑪ジャラボンコマケース(4個)
- ⑫ジャラボンゲーム得点表(2枚)
- ⑬いないのだ〜れだ?カード(9枚)
- ⑭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、ジャラボン台を押ししたり、たたくなど無理な力を加えないでください。
- ジャラボンコマを落としたり、投げたりしないでください。
- ジャラボ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。
- ジャラボンコマが汚れた時は、絞ったタオルなどで、かるく拭いてください。
(中性洗剤・シンナーなどは使用しないでください)
- 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。

※製品と写真は一部異なる場合があります。

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、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
㈱エポック社 お客様サービスセンター
TEL.029-862-5789
(電話番号は間違いのないよう、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 めいろゲーム

にん 人	ずう 数	ふたり 2人	よにん ～4人
なん い ど 難易度	★★		

チェックポイントを通し「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。

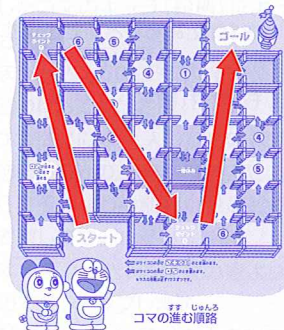
★勝利条件……1番最初にゴールした人が勝ちです。

- 用意
するもの
- 三角コマ 人数分(色ちがい)
- サイコロ 1個

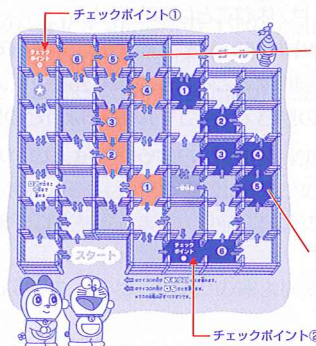
あそびかた

- 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回に1マスだけ進みます。
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はいったマ스에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」のマスにはいたら、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。チェックポイント①ではピンク色の①～⑥のマスへ、チェックポイント②では水色の①～⑥のマスへ進みます(図2)。

(図1)



(図2)



チェックポイント①でサイコロをふったときに進むマスはこの数字のマスのいずれかです。

チェックポイント②でサイコロをふったときに進むマスはこの数字のマスのいずれかです。

- ⑥「チェックポイント」の①と②を通過して、早くゴールした人が勝ちとなります。

難易度について

あくまでも目安ですので、お子様の成長にあわせて、プレイしてください

- ★・・・4才から
- ★★・・・5才から
- ★★★・・・6才から
- ★★★★・・・7才から



② ドラヤキでハイキングゲーム

にん ずう 人 数	ふたり よにん 2人～4人
なん い ど 難易度	★★★

3個のドラヤキをうまく使って、ゴールを目指します。サイコロを振るときは、かならずドラヤキが必要になり、使うドラヤキの数×サイコロの目の数だけ進めるというゲームです。ドラヤキが無いと、進めません。

★勝利条件……1番はやくゴールした人の勝ちです。

よう い 用意	さん かく ひとり こ いち ●三角コマ(1人1個、色ちがい) ●サイコロ1個
する もの するもの	●ドラヤキチップ(1人3枚)

あそびかた

- ①コマをスタートマスにおいて、1人3枚のドラヤキチップを持ちます。
- ②ジャンケンなどで、順番を決めます。
- ③1番になった人は、使うドラヤキの数を決めて、ゲーム盤の上に払い、サイコロを振ります。
- ④払ったドラヤキの数×サイコロの目の数が、コマを進める数です。
例えば、ドラヤキを1個払って、サイコロの目の数が6のときは、6マス進みます。
ドラヤキを2個払って、サイコロの目の数が6のときは、12マス進みます。
ドラヤキを3個払って、サイコロの目の数が6のときは、18マス進みます。
- ⑤止まったマスに指示が書いてあるときは、その指示にしたがってください。
- ⑥このようにして、みんな順番にドラヤキを払ってサイコロを振り、コマを進めます。
- ⑦ドラヤキが無いときは、1回休みになります。そのとき、1個ドラヤキをもらい、次の番のときに使えます。
- ⑧わざと1回休みにして、手持ちのドラヤキを増やしてもOKですが、ドラヤキは3個までしか持てません。よって、3個持っている人は、休むことはできません。
(例えば、手持ちのドラヤキが無いとき、3回連続して休んで、ドラヤキを3個ためることができますが、4回休んで、ドラヤキを4個にすることはできません)
- ⑨1番はやくゴールした人の勝ちです。ゴールは、ちょうどの数でなくてもあがれます。



勝つためのコツ

ドラヤキを2個払うと、どのサイコロの目が出て、偶数しか進めません。これを利用して、ゴール手前の「6マスもどる」「4マスもどる」のマスから、奇数だけ離れたマスにいるときに、ドラヤキを2個払ってサイコロを振りましょう。



③ みんなの町マラソン大会ゲーム

にん ずう 人 数	ふたり よにん 2人～4人
なん い ど 難易度	★★★

ジャラポンコマをウラ向きにして、コースとして使います。止まったマス(コマ)に、何が出るかわからないので、ハラハラドキドキのゲームです

★勝利条件……1番はやく、ゴールした人が勝ちです。

よう い 用意	しゅう ぽん こま ●ジャラポンコマを5種類・44個(ドラえもん9個、ドラミ9個、のび太9個、しずか9個、ジャイアン8個) ●サイコロ1個
する もの するもの	

あそびかた

- ①ドラえもん、ドラミ、のび太、しずかの中から、自分のコマを1個決めて、コマとして使います(ほかの人と同じ絵柄は選ばません)。残りのコマ(各キャラ8個)は、コースとして使います。(2～3人で遊ぶときは、コマが2～1個余りますが、そのコマは使用しません)

コースの作り方

- ②各8個のコマを半分ずつに分け、2つの組に分けます。(つまり、ドラえもん4個、ドラミ4個、のび太4個、しずか4個、ジャイアン4個で、1つの組です)
- ③その片方の組のコマ(全部で20個)を、すべてウラ返しにして、よく混ぜてください。混ぜたら、ゲーム盤面のコース・1～20の上に並べます。コースのマス目に合わせて、コマをウラ返しのまま置いてください。
- ④残りの組のコマも、③と同様にして、21～40まで並べてください。

スタートのしかた

- ⑤自分のコマ(コマ)を、スタート地点(学校)に置き、ジャンケンで順番を決めてください。
- ⑥1番の人からサイコロを1回ふって、コマを進め、止まった場所のコマをオモテ向きにします。オモテにしたコマのキャラ(絵柄)によって、下記の★止まった場所のコマの絵柄について”の通りにしてください。
- ⑦止まったところのコマが、すでにオモテ向きのときも、下記の★止まった場所のコマの絵柄について”の通りにしてください。
- ⑧1つのコマには、1人しか止まれません。ほかの人が止まっているコマに来た人は、そのコマより手前にある、自分の絵柄のコマまでコマを戻します。もし、戻した場所に、ほかの人のコマがいたときは、さらにそれより手前の自分の絵柄のコマまでコマを戻します。手前に自分のコマが無いときは、学校まで戻します。
- ⑨コマを戻すとき、のび太の家より先に進んでいたら、のび太の家より後ろには戻しません。のび太の家でストップします。
- ⑩のび太の家には、ほかの人のコマと一緒に止まることができます。
- ⑪1番最初にゴールした人が勝ちです。ゴールは、サイコロの目がちょうどで無くてもあがれます。

★止まった場所のコマの絵柄について

- ほかの人の絵柄のとき……そのままにします。
- ジャイアンのときや、ほかの人が止まっていたとき……それより手前にある自分の絵柄のコマまでコマを戻します。もし、戻した場所に、ほかの人のコマがいたときは、さらにそれより手前の自分の絵柄のコマまでコマを戻します。ただし、戻すのは、学校か、のび太の家までとなります。
- 自分のコマと同じ絵柄のとき……もう1度サイコロをふり、コマを進め、止まった所のコマをオモテにします。そのオモテにしたコマの絵柄によって、さらに同様に行います(コマを止める・戻す・サイコロをふる、のいずれか)。



4 リバーシゲーム

にん ずう 人 数	ふたり 2人
なん い ど 難易度	★★★★

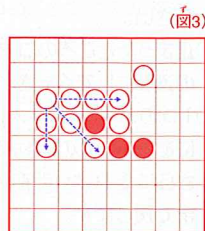
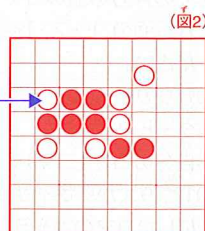
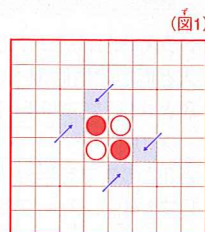
相手のコマをはさむようにコマをおくと、はさまれた相手のコマが全部ひっくり返って自分のコマになってしまうという、スリルのあるゲームです。

★勝利条件……最後に、自分の色のコマが、相手より多ければ勝ちです。

用意
するもの
●白黒コマ64個

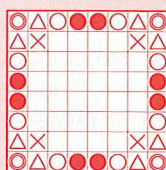
あそびかた

- ①白黒コマを32個ずつにわけて、どちらが白になるかを決めます。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人は黒になり、同じようにコマをおくときは、かならず黒を上にしておきます。
- ②中央に白コマと黒コマを図1のようにおきます。
- ③ジャンケンなどで順番を決めます。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のとき、白が先にコマをおくとすれば矢印の4か所が、おくことができるマスです。他のマスは、白はおくことができません。
- 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がうつります。パスがつづいて、相手の白黒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ときは、「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。盤の上の自分のコマを数えて、多い方が勝ちとなります。



勝つためのコツ

- 図4を見てください。◎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られることはないからです。○はその次にいい場所、●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、△はその次にわるい場所です。(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。



5 チェッカーゲーム

にん ずう 人 数	ふたり 2人
なん い ど 難易度	★★★★

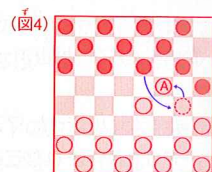
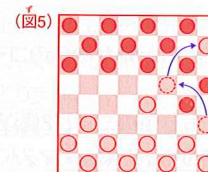
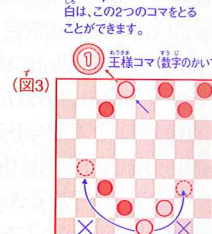
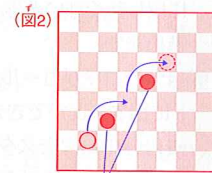
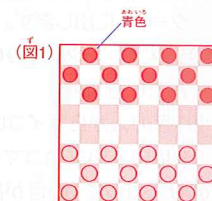
相手のコマをとびこせたら、そのコマをとってしまふことができます。ちょっと頭をつかいますが、世界中でプレイされているおもしろいゲームです。

★勝利条件……相手のコマを全部とってしまうか、動けなくすれば勝ちです。

用意
するもの
●点数チップ (白 [1点] 12枚、ピンク [10点] 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自分の色を決めて、図1のようにコマを裏(数字の書いてない方)にして青色のマスにならべます。(白色のマスには、コマはおきません)
- ②ジャンケンなどで順番を決めます。1番の人から自分のコマを1つ動かします。
- ③コマは青色のマスから青色のマスへ、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ふことができます。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、いくつでもとびこして、相手のコマをとることができます(図2)。
- ④コマは、ななめ後ろに動いたり、とびだすことはできません。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、その次の番から、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の上)。
- 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の下)。
- ⑥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
- ⑦相手のコマを全部とってしまうか、動けなくすれば勝ちとなります。



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個とってしまふことができます。



6 どこでもドアゲーム

にん 人	すう 数	ふたり 2人	よにん 4人
なんい 難易度	ど	★★★	

自分のコマを4つとも、早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。

★勝利条件……1番最初に4つのコマをゴールさせた人が勝ちです。

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マス進めます。
- 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自分のマスが止まったマスに、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 わくわく遊園地ゲーム

にん 人	すう 数	ふたり 2人	よにん 4人
なんい 難易度	ど	★★	

4種類のアトラクションであそび、遊園地を1周するすごろくゲームです。

★勝利条件……1番最初に出口についた人が勝ちです。

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ます。
止まったマスの指示には従いません。

おやつ・ランチ

・1回休みます。

ふうせん・記念写真

・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は従いません。

まいごの呼び出し

・全員でジャンケンをして、負けた人はサイコロをふり、出た目の数だけでもどります。

- ③各アトラクションには、特別なルールがあります。

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。次の順番のときに、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。

ジェットコースター……!!マークに止まったら、1マスもどります。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度乗ることになり、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、白い矢印の先へ1マス進め、その回を終わります。

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、外へ出る矢印の先へ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。

大かんらん車……☆マークに止まったら、1マスもどります。

- 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。下のコマが進むときは上にかがさっているコマもいっしょに運ばれます。上のコマが進むときは、下のコマをその位置にのこして、上のコマをだけ進みます。
- ⑤早く出口についた人が勝ちとなります。



8 ぼうしあつめゲーム

にん 人	ずう 数	ふたり 2人	よにん 4人
なん い	ど 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。

★勝利条件……最後に、つかまえたコマとのこったコマをたして、1番多い人が勝ちです。

よう
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ます。こうなると、もうそのコマを、とりかえされることはありません。また、その中にとりかえ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、サイコロの目が5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、とりかえたコマをはずしてから、のこった3をつかって、好きな方向へ進むことができます。
- ⑨ピンク色のマスは、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ばなれになってしまっはいけません。つかまえられる

でも、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。



9 のび太の空気砲ゲーム

にん 人	ずう 数	ふたり 2人	よにん 4人
なん い	ど 難易度	★	

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、にぎやかでもありますが、作戦も必要です。

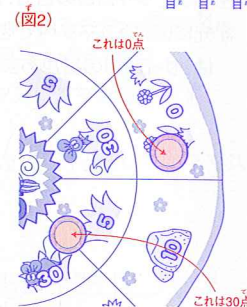
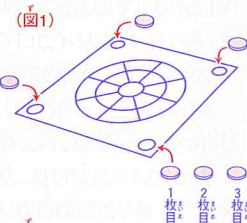
★勝利条件……3枚のチップをはじき終わったとき、合計点の1番多い人が勝ちです。

よう
意
するもの

●点数チップ 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すみにあるドラえもんたちの上に、自分のチップを1枚おきます(図1)。
- ③「よーい、ドカン!!」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ものとします(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。





10 きげんないっぽん橋ゲーム

にん 人	ずう 数	ふたり 2人
なん 難	い 易	度 ★★★

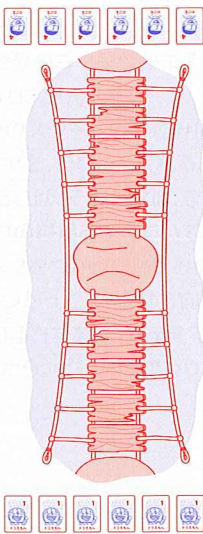
サイコロの目に従いながらコマを動かし、早く自分のコマ6個すべてを反対側へ渡らせるゲームです。
★勝利条件……先に自分のコマを全部、反対側に渡せれば勝ちです。

- 用意するもの
- ジャラポンコマ12個 (好きなキャラクターそれぞれ6個ずつ)
 - サイコロ1個

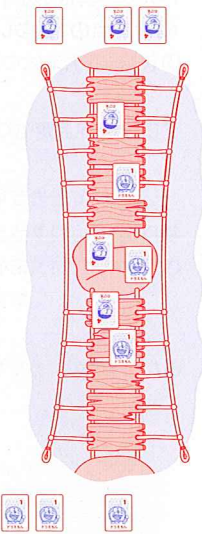
あそびかた

- ①自分のコマの絵柄を決めて、6個すべてを相手と反対側のスタート位置に並べます(図1)。
- ②ジャンケンやサイコロで順番を決め、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。
※出た目とは違う数で、コマを止めることはできません。また、コマを戻すことはできません。
- ③小さいマスには、自分のコマ、相手のコマに関係なく、1つのマスに1個のコマしか止まれません。ただし、中央の広いマスだけは、コマはいくつでも入ることができます(図2)。
- ④ふったサイコロの目で、動かせるコマが1個もないときは、その回は何もできなく、パスとなります。
- ⑤先に6個のコマすべてを、反対側のスタートのマスへ渡した人が勝ちとなります。反対側のスタートのマスへは、サイコロの目があっても入ることができます。

(図1)



(図2)



勝つためのコツ

できるだけ、小さいマスを自分のコマでうめて、相手のコマを動かせなくするのがコツです。



11 のび太の名探偵ゲーム

にん 人	ずう 数	ふたり 2人
なん 難	い 易	度 ★★★★

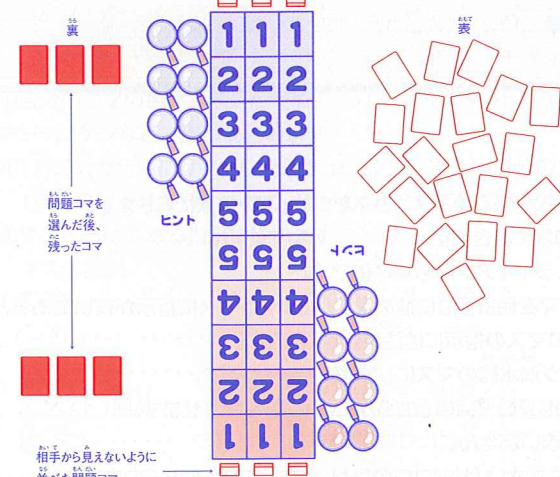
相手が選んだ3枚のコマの絵柄を、相手が出すヒントをもとに、見ないで当てるゲームです。直感と推理が決め手のゲームです。
★勝利条件……先に相手の3枚のコマの絵柄すべてを当てた人が勝ちです。

- 用意するもの
- ジャラポンコマ 54個 (1番から6番までの6種類のコマを9個ずつ)
 - 白黒コマ 16個

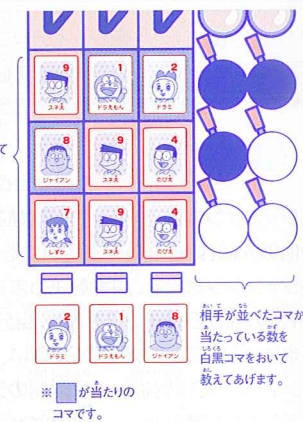
あそびかた

- ①すべてのジャラポンコマ(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、ほかのコマと混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3個選び、相手の問題のコマのとなりの「1」と書いてあるマスに表にして並べます。(順番は関係ありません。)
- 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黒コマを黒を表にして1個、白を表にして1個おきます。当たっているコマが2個あれば、黒を表にして2個おきます。1個も当たっていないときは、白を表にして、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。

(図1)



(図2)



※ 黒が当たりのコマです。



12 ひみつ道具で探検だ!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	★★

ゴールの宝物を目指して、ひみつ道具を使いながらコマを進める、すごろくゲームです。

★勝利条件……1番はやくゴールした人の勝ちです。

用意するもの ●三角コマ(人数分、色違いで) ●サイコロ1個

あそびかた

- ①コマをスタートマスにおいて、ジャンケンなどで、順番を決めます。
- ②1番の人からサイコロを振って、コマを進めます。
止まったマスに、指示が書いてあるときは、その指示に従ってください。特に、次のマスの指示に注意してください。
タケコプター……もういちど、サイコロを振って、コマを進めます。進んだ先のマスに、指示が書いてあったら、その指示に従ってください。
どこでもドア……サイコロを振って、指示の通りのドアにコマを移動させて、そこで自分の番は終わりです。
キュービッドの矢……自分の右どなりの人のコマを、自分のマスに移動させます。自分は移動しません。
- ③1番はやくゴールした人の勝ちです。ゴールは、ちょうどの数でなくてもあがれます。



13 ジャイアンから逃げろ!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	★★★

1人がジャイアンの役になって、みんな追いかける、鬼ごっこのようなゲームです。ジャイアンに捕まると、ジャイアンリサイタル会場に、つれていかれますよ~!

★勝利条件……1番早く、ドラヤキチップを3枚集めた人が1位です。

用意するもの ●ジャイアンコマ1個 ●三角コマ(人数から1個少ない数、色違いで) ●サイコロ1個 ●ドラヤキチップ12枚

あそびかた

- ①ジャンケンなどでジャイアンになる人を1人決めて、ジャイアンコマをジャイアンの家におきます。
- ②他の人は、好きな色の三角コマを、のび太の家におきます。
- ③ジャンケンなどで、順番を決めます。ただし、ジャイアンは必ず最後です。
- ④1番の人からサイコロをふり、自分の三角コマを時計回りに進めます。止まったマスに指示が書いてあるときは、その指示に従ってください。特に、次のマスの指示には注意してください。
ジャンピング潜水艦……反対側のジャンピング潜水艦のマスの、コマを移動させます。
どこでもドア……他の2つの、どこでもドアのマスのどちらかに、コマを移動させます。
どちらを選んでもかまいません。
ジャイアンの家……必ずここで止まってください(サイコロの目が、あまっても止まります)。止まったら、ドラヤキチップを1枚もらいます。
※ドラヤキは、ジャイアンの家に「止まったとき」にしかもらえません。

- ⑤ジャイアンの順番になったら、同じようにサイコロをふってジャイアンコマを進め、④と同じように止まったマスの指示に従います。
- ⑥ジャイアンが他の人のコマを追い越したり、同じマスに止まったら、ジャイアンに捕まったことになり、その人のコマをジャイアンリサイタル会場の「1曲目」のマスの移動させます。
- ⑦ジャイアンリサイタル会場に移動した人は、次の自分の順番がきたら、サイコロをふって、そのマスの指示の通りにします。「2曲目」に移動になったら、コマを移動させて、次の順番まで待ちます。
- ⑧「アンコール」のマスでは、3~6が出るまで、のび太の家には戻れません。
- ⑨ジャイアン以外の人が、ジャイアンコマを追い越したり、同じマスに止まったときも、ジャイアンに捕まったことになり、⑥と同じように、その人のコマを「1曲目」のマスの移動させます。
- ⑩ジャイアンは、ジャイアンリサイタル会場に行くことはありません。
- ⑪黄色のマスにいるときは、ジャイアンには捕まりません。ジャイアンが黄色のマスにいるときも捕まりません。
- ⑫ひみつ道具のマスの指示でコマや、ジャイアンコマを動かしたときに、ジャイアンコマと同じマスに止まったり、追い越しても、ジャイアンに捕まったことになります。
- ⑬このようにして、ジャイアンの家に3回止まり、1番早くドラヤキを3個集めた人が1位です。ジャイアンも、1番早くドラヤキを3個集めれば1位です。



14 F1 レースゲーム

にん	ずう	ふたり	よにん
人	数	2人	~4人
なん	い	ど	
難	易	度	★★

ゲームをする人が、F1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。

★勝利条件……1番最初にゴールした人が勝ちです。

用意するもの ●三角コマ 人数分(色ちがいで) ●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……1回休みです。次の人に順番が移ります。
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。



15 花火でダイヤモンドゲーム

にん ずう 人 数	ふたり さんにん 2人～3人
なん い ど 難易度	★★★

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。

★勝利条件……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です。

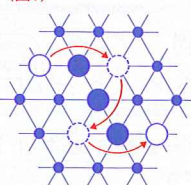
用意
するもの

●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人で遊ぶときは、赤・青・黄のうち、2つの色だけを使います。

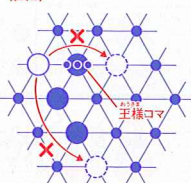
あそびかた

- ①ドラえもん(青)、ドラミ(赤)、のび太(黄)の中から、自分の好きなキャラクターを決めます。
 - ②自分の兵隊コマを、同じ色の陣地の●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決めます。
 - ④1番の人から自分のコマを1つだけ動かします。
 - 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)。自分のコマも、とびこすことができます。
 - ⑥とびこしたところのとなり、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。とびこえるコマは、どの色であってもかまいませんが、王様コマの場合は、とびこえることができません(図2)。
 - ⑦2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せんが、その陣地の中に入ることはできません。
- ⑧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。ただし、王様コマは、向かい側でもかならずキャラクターの上におかなくてはなりません。

(図1)



(図2)



勝つためのコツ

できるだけピョンピョンと、とびこせるように考えましょう。ピョンピョンとべるみちをつつて、それを何度も利用すると勝つことができます。王様コマが残ってしまわないように、なるべく早いうちに、王様コマを動かすようにしましょう。

16 絵あわせゲーム

にん ずう 人 数	ふたり よにん 2人～4人
なん い ど 難易度	★

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。

★勝利条件……点数チップがなくならずに、最後まで残った人が勝ちです。

用意
するもの

●ジャラポンコマ 82個 ●サイコロ 2個
●点数チップ(各自10枚ずつもちます。点数は関係ありません。)

あそびかた

- ①ジャラポン台の上に全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枚ずつ、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枚、捨てなければなりません。
- ⑥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。

17 いないのだ～れだ?ゲーム

にん ずう 人 数	ふたり よにん 2人～4人
なん い ど 難易度	★

カードに描かれているドラえもんたちの中に、“いない人”を当てるゲームです。遊び方はとても簡単ですが、意外と難しいかも……!?

★勝利条件……一番多く、当てた人が勝ちです。

用意
するもの

●いないのだ～れだ?カード(全部で9枚)
●ジャラポンコマ(1～9まで各1個で1人分です)

あそびかた

- ①全員が、1～9までのジャラポンコマを1個ずつ持ち、自分の前に並べます。
- また、いないのだ～れだ?カードは、よくきって、ウラ向きにして、みんなの真ん中に置きます。
- ②ジャンケンなどで、1番の人を決めます。順番は、時計回りにおこないます。
- ③1番の人は“いないの、だ～れだ?”と言ってカードを1枚だけめくり、場に置いて、みんなに見せます。
- ④カードに描かれていない人がわかったら、それと同じジャラポンコマをすばやく出します。
- 一番早く、正解のジャラポンコマを出した人が勝ちです。勝った人は、そのカードをもらいます。
- ⑤次のカードは、次の順番の人が、③と同じようにめくります。
- ⑥カードをめくった人も、答えることができます。
- ⑦9枚全部、カードをめくり終わったとき、一番多くカードを持っている人が勝ちです。

※各カードの、描かれていない人は、次の通りです。

カードA:スネ夫 カードB:のび太のママ
カードC:ミニドラ カードD:ジャイアン
カードE:のび太のパパ カードF:ドラミ
カードG:しずか カードH:のび太
カードI:ドラえもん

18 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、2列並べたら勝ちとなるゲームです。

★勝利条件……チップの合計点数が、いちばん多い人が1位です。

人 数	ふたり 2人～4人
難易度	★★

- 用意するもの
- ジャラポン台
 - ジャラポンコマ82個
 - 点数チップ(各自5枚ずつ持ちます。点数は関係ありません。)

あそびかた

- ①ジャラポン台の上ですべてのジャラポンコマを裏にしてよくまぜます。
- ②ジャラポンコマを9個取り、絵柄を表にして自分の前に並べます(図1)。もし、7個以上同じ数字のコマを取った人は、その場で負けとなります。
- ③ジャンケンなどで順番を決め、1番の人から、台の上から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、そのコマの上においておきます(手持ちのコマに2つ以上、同じ数字のコマがあった場合は、そのうちのどこにおいてもかまいません)(図2)。
手持ちのコマに同じ数字のコマがなかったり、すでにコマがのってしまっている場合は、そのコマを1か所にまとめて捨てます。
- ④上にのせたコマが3つ、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点数チップを1枚ずつもらいます。
- ⑥また同じようにして、①からゲームを始めます。
- ⑦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。
- ⑧点数チップがなくなった人が出たら、ゲーム終了となり、点数チップの合計枚数の多い人が1位となります。

(図1)
絵柄の配置は自由です。



(図2)
コマの配置は自由です。



19 ダイスでドン!ゲーム

人 数	ふたり 2人～4人
難易度	★★★

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

★勝利条件……点数チップがなくならないで、最後まで残った人が勝ちです。

- 用意するもの
- ジャラポンコマ(1番から9番までのコマ各1個で1人分です。)
 - 点数チップ(各自50点分ずつ持ちます)

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: サイコロの出た目が1と3のとき、1番大きな数(3)のコマを捨てても、たして4のコマを捨てても、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個捨てます。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をいいます)
例: サイコロの出た目が2と2のとき、2のコマを捨てても、たして4のコマを捨てる。
- 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: サイコロの出た目が3と4のとき、すでに3と4のコマがなくなっていたら捨てられるコマがありません。
- ⑥そして抜けるときに、自分の点数チップの中から、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: 残ったコマの番号が1、5、9のとき、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、点数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、最後まで点数チップの残った人が勝ちです。

20 みんな集合ゲーム

人数 2人～4人
難易度 ★★

楽しく遊ぶ、ドラえもん、の絵合わせゲームです。21・ジャラポンゲームの練習用ゲームです。

★勝利条件……1～9までのジャラポンコマを1個ずつそろえたら上がりです。

そして、最後に持っている点数チップの合計点数が、いちばん多い人が勝ちです。

用意
するもの

- ジャラポン台 ●ジャラポンコマ82個 ●点数チップ ●サイコロ2個
 - ジャラポンコマケース（ゲーム中は点数チップを入れるケースとして使います）
- ※あまった白いジャラポンコマ・点数チップは、使用しません。

あそびかた

1. 点数チップの配り方

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

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. 席と親の決め方

全員が交代でサイコロを2個同時にふります。いちばん数が多い人が、親になります。そして、その親の人から順番に好きな場所に座ります。（親は、最初にゲームを始める人のことです。他の人は子といひます）

3. コマの並べ方

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. ゲームスタートとコマの配り方

最初に親はサイコロを2個同時にふります。そして、親は自分の前のコマの右はしから、サイコロの目で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、他の人に見えないように取ります。次の番の人（子1）は、親が取ったところの左となりから、2個取ります（図2）。こうして2個ずつ順に取っていき、手持ちのコマを全員8個ずつにします。8個になったら、絵柄を他の人に見えないように、自分の方に向けて、ジャラポン台の凹みに立てます。他の人のコマは、見てはいけません。

5. ゲームの進め方

①最初に親が2段に積んであるコマの1番はし（コマの配り方のときに、最後の人がとったコマのつづき）の上のコマを1個取ります（図3）。

②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、1～9のコマ1個ずつになっていたなら、上がりです。

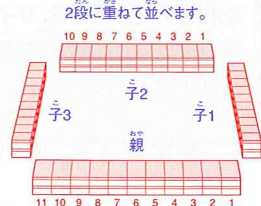
そうでなかったら、9個のうち、いらないと思うコマ1個を自分の前に捨てて、手持ちを8個にもどします。これを順番にくりかえしていきます。

③コマを捨てるときは、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絵を上に向けて、タテにして並べていきます（図4）。

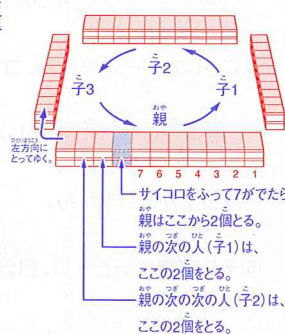
（図1）

※子は、絵柄をふせて10個ずつ2段に重ねて並べます。

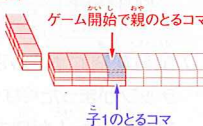


※親は、絵柄をふせて11個ずつ2段に重ねて並べます。

（図2）

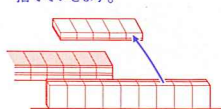


（図3）



（図4）

左から右にコマをタテにして、捨てていきます。



⑤同じように、次々と取る人の順番は左まわり（時計の方向と反対まわり）で、残っているコマを上・下・上・下と1個取ってきても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。（つまり、コマを取る人の順番と、取るコマは逆方向になります）

⑥1番早く、コマの絵柄を1～9まで1個ずつそろえたら、「上がり」と声をかけ、全部のコマを、絵柄を上に向けておし、どの「上がりコマ」で上がったかみんなに見せます。

⑦上がった人は点数チップ1点をを他の人全員からもらいます。親の人が上がったときは、2倍の2点を、みんなからもらえます。

⑧ほかの人が捨てたコマで上がることもできます。ほかの人が捨てたコマで上がったときは、その人だけから点数チップをもらいます。

⑨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、コマを並べなおして、同じようにゲームをつづけていきます。

⑩ただし、親の人が上がれなかったときや、誰も上がれなかったときは、その右どりの人に、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。

6. どこでもドア（オールマイティ）の使い方

どのコマの代わりとしても使えます（自分の欲しいコマの代わりにできます）。また、上がったときに、このどこでもドアのコマが入っていると、上がったときの点数に、さらに3点プラスされます。

7. 「上がり」のルール

①あと1個のコマで上がりになると、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で捨てていたら、人の捨てたコマで上がることはできません。

8. 「リーチ」のルール

①あと1個のコマで上がりになると、「リーチ」ができます。「リーチ」をしておくと、上がったときにももらえる得点が多くなる場合があります。しなくてもかまいません。

②「リーチ」をするには、いらない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点のチップを台の上に出します（図5）。

③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、その後捨てられたコマを取って上がることはできません。この場合は、自分がめくって、持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）

④「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。

⑤「リーチ」をして、上がったときは、上がったときの点数にさらに3点がプラスされます。

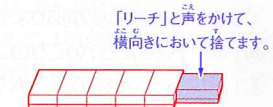
⑥「リーチ」をして、ほかの人が上がってしまったときは、自分が出した1点は、上がった人に取られてしまいます。誰も上がれなかったときは、そのまま台の上におき、次のゲームで上がった人がもらえます。

ゲームの終わり

1番最初に決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、それぞれが持っている点数を数えて、1番点数の多い順に、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、順位を決めます。

（図5）

1点チップを台の中央に出します。



21 ジャラポンゲーム

にん 人	ずう 数	ふたり 2人	よにん ～4人
なん い ど 難易度	★★★★		

20・みんな集合ゲームを、少し難しくしたゲームです。絵の合わせかたによって、もらえる点数が変わります。

★勝利条件……最後に、点数チップの合計点数が、いちばん多い人が勝ちです。

よう い
注意
するもの

- ジャラポン台 ●ジャラポンコマ82個 ●点数チップ ●サイコロ2個 ●得点表2枚
- ジャラポンコマケース（ゲーム中は点数チップを入れるケースとして使います）
- ※あまった白いジャラポンコマ・点数チップは、使用しません。

おそびかた

★基本的なゲームの進め方は「20・みんな集合ゲーム」と同じですので、同様にゲームを進めて下さい。
このジャラポンゲームでは「上がり手」が増え、「ボン」というルールが追加されます。

1.「上がり手」と「得点表」について

コマをそろえたときの上がり手は、得点表に書いてある10種類になります。例えばドラえもんコマ9個（ドラえもんパーフェクト!）で上がった人は、ほかの人全員から80点ずつもらえます。

2.「ボン」のルール

★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。

①「ボン」できるのは、「ボン」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。

②そのとき、「ボン」と声をかけ、だれから「ボン」したかわかるように「ボン」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1）。

※「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、ボンされたコマも、もとはだれかが捨てたコマかを、はっきりさせておく必要があります。

③「ボン」をしたら、のこりのコマから、いらないコマを1個捨てます。

④「ボン」をした後のゲームをする順番は、「ボン」をした人の右どりの人がらつづけます。

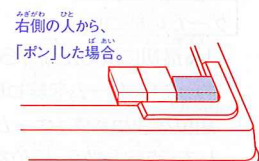
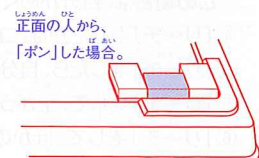
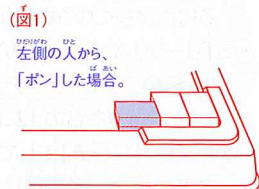
⑤「ボン」をした人は、「リーチ」ができません。

⑥「ボン」は、可能な限り、何回でもできます。2人以上が同時に「ボン」をしたら、親から左回りで親に近い人が取ります。

⑦「ボン」をして、上がったときの得点は、この説明書の終わりの「上がり方のまとめ」を見てください。

※「ボン」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自分がリーチをして、横向きに捨てたコマを「ボン」された場合、次の自分の番でコマを捨てたときに、コマを横向きにおきます。



3.「上がり方」の注意

①上がり方には、人の捨てたコマを取って上がる場合と、自分でめくって取って上がる場合があります。また、上がるまでに「ボン」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、この説明書の終わりの「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、取ってきて上がるか、可能なら別の上がり手をねらうしかありません。

●2人同時に上がるときのルール

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には、親が上がりになります（図2）。

●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（「ボン」しているときも「ボン」のときの点数の2倍です）。

また、親が上がりつづけているかぎり、その人は次のゲームも親をつづけられます。

●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、その点数チップを台の上においておき、次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（罰金）

次の場合は、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。

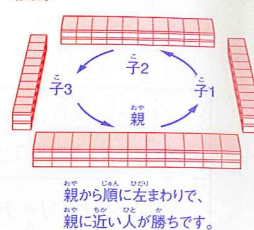
・上がったときに、コマをまちがえていた。

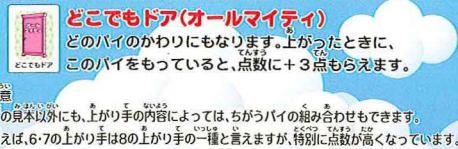
・他の人が捨てたコマで上がったときに、そのコマと同じコマが、自分が捨てたコマの中にある。（そのコマが、他の人にボンされていても、ペナルティーになります）

ゲームの終わり

1番最初に決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、それぞれが持っている点数を数えて、1番点数の多い順に、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、順位を決めます。

（図2）





ジャラポン
とく てん ひょう
得点表

どこでもドア(オールマイティ)
 このパイのかわりにもなります。上がったときに、
 このパイをもっていると、点数に+3点もらえます。