

ジャラポンゲーム得点表

基本上がり手得点表

●上がり手が上がったときは、いちばん得点の高い上がり手のみとなります。
●下の見本以外にも、上がり手内容によっては、ちがう絵の組合せもできます。

上がり手内容	上がり手見本	点数	ボン
①キャラ!パーフェクト ドラえもん以外のキャラパイ9コ	(例)他のパイでもOK 	80	40
②ロク・サンセット おなじキャラパイ6コと別のキャラパイ3コ	(例)他のパイ6個でもOK 	40	20
③3キャラセット キャラパイが3コずつ3種類	(例)他のパイでもOK 	20	10
④ドラえもんにとにこごセット ドラえもん1コと、それ以外のおなじパイが2コずつ、4種類	ドラえもんのみ (例)他のパイでもOK 	10	なし
⑤みんなあつまれ! ちがうパイが1コずつ9種類	この組合せのみ 	5	なし

特別上がり手得点表

●下の見本以外にも、上がり手内容によっては、ちがう組合せもできます。

上がり手内容	上がり手見本	点数	ボン
①ドラえもんパーフェクト! ドラえもんだけ9コ	このパイのみ 	100	50
②ロボットブラザーズ ドラえもん6コと、ドラミ3コまたは、ドラえもん3コと、ドラミ6コ	(例) 	60	30
③しずかちゃんだすき のび太6コと、しずか3コまたは、のび太3コと、しずか6コ	(例) 	50	25
④野比ファミリー のび太3コと、野比家6コまたは、のび太6コと、野比家3コ	(例) 	50	25
⑤ロボットセット ドラえもん3コと、ドラミ3コ、ミニドラ3コ	(例) 	30	15
⑥22世紀セット セウシ1コと、ひみつ道具、ミニドラ、ドラえもん、ドラミをそれぞれ2コずつ	(例) 	20	なし

ひみつ道具ジャラポンゲーム 専用ルール

もう一度山からパイを引きます。	自分の捨てたパイの中から好きなものを1つもらい、手元のいらないパイを捨てます。
誰か1人の手元のパイを、みんなに見るように3個おします。たおされたパイは捨てるか、別の人の手に渡るまで、そのままです。	全員から1個ずつ絵柄がみんなに見えるようにパイをもらい、自分のいらないパイをみんなに見えるように1個ずつ返します。
次回自分か山から取る予定のパイまでの4個の絵柄を自分だけ見ることができ、その4個のパイを好きな順番にならべて元の山に戻します。	全員の手元から1個ずつ見えないようにパイを引き、欲しいパイ1個といらないパイ1個を交換します。残りのパイは全員に1個ずつ見えないように返します。
「もしも○○さん(君)になったら!」と宣言し全員が手元のパイをふせてから、宣言した相手のパイが自分の前にくるようにジャラポン台を回します。	つか使いたいひみつ道具を宣言し、他のひみつ道具パイの代わりとして特殊能力を使えます。

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

みんなであそぼうよ ロイヤル30

家族みんなであそべるゲームが

30種類!



とりあつかいせつ めいしょ 取扱説明書

©藤子プロ・小学館・テレビ朝日・シンエイ・ADK

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

使用上の注意

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

—お客様へ—

この度は、弊社製品をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。弊社では、より良い製品をお届けするために、常に研究・改良をおこなっております。そのため、生産ロットにより多少仕様が異なる製品がございますが、ご了承ください。品質には万全を期しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、下記までご連絡ください。

〒300-4193 茨城県土浦市藤沢3647-5 (株)エポック社 お客様サービスセンター TEL.029-862-5789
【電話受付時間】月～金曜日(祝・祭日及び弊社休日を除く)10時～12時、13時～17時(電話番号は間違いないよう、よく確かめてからおかけ下さい。)

© 2008 EPOCH CO., LTD.
MADE IN CHINA

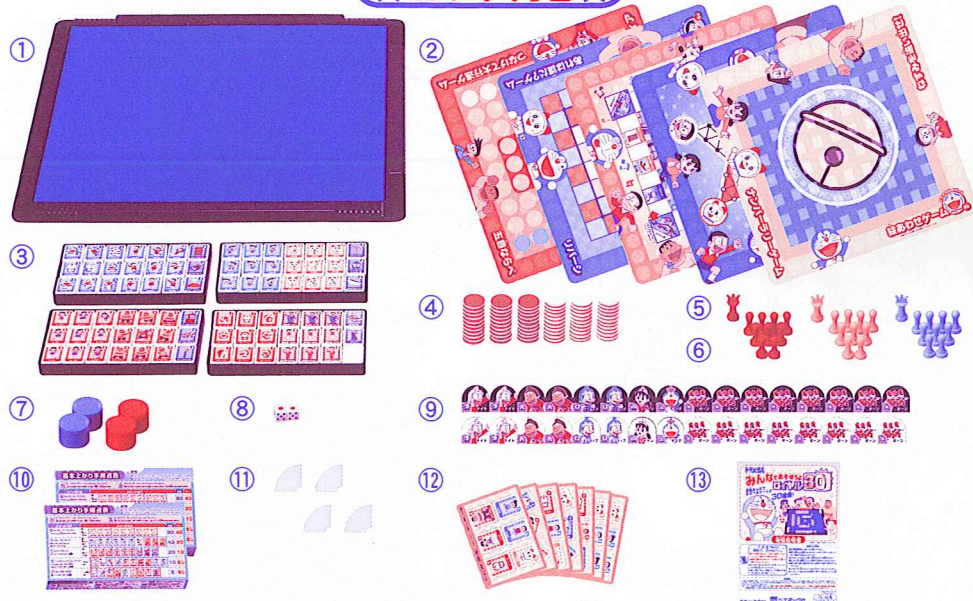
EPOCH 株式会社 エポック社

- 製品と写真・イラストは一部異なる場合があります。
- ゲームの種類によって、遊べる人数が異なります。

ひとり 1人～6人用

対象年齢4才以上

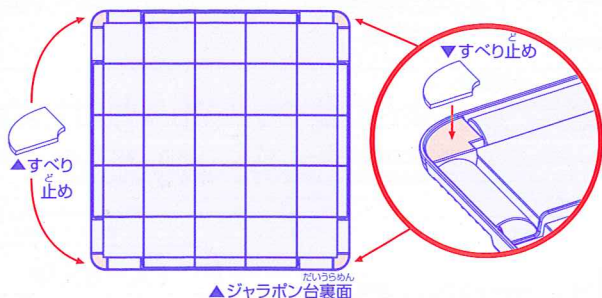
★セット内容★



- ①ジャラポン台(1台) ⑤王様コマ(赤・青・黄1個ずつ) ⑩ジャラポンゲーム得点表(2枚)
 ②ゲームシート(5枚) ⑥兵隊コマ(赤・青・黄9個ずつ) ⑪すべり止め(4個)
 ③ジャラポンパイ(84個) ⑦点数チップ (10点20枚・50点20枚) ⑫いないのだ〜れだ? カード(7枚)
 (バイケース付き)※白いパイ1個は予備 ⑧サイコロ(2個) ⑬取扱説明書(1部)
 ④どら焼きチップ(66枚) ⑨チェスコマ(白、黒16枚ずつ) ※製品と写真・イラストは、仕様が一部異なる場合があります。

★遊ぶ前の準備★

- 付属のすべり止めをジャラポン台の裏側の4ヶ所に各1枚ずつ貼ります。
 ※すべり止めを貼る際には、ジャラポン台のよごれをよくふき取ってから貼ってください。



- 「チェスコマ」
 「いないのだ〜れだ?カード」をきれいに切り取ります。



★もくじ★

- | | |
|------------------------|---------------------------|
| 1. 絵あわせゲーム……………2P | 16. ひみつ道具シューティング……………12P |
| 2. カーリングゲーム……………3P | 17. はさみ将棋……………12P |
| 3. いらないのだ〜れだ?……………3P | 18. ダイヤモンドゲーム……………13P |
| 4. ひみつ道具スゴロク……………4P | 19. 五目ならべ……………14P |
| 5. ビンゴ!ゲーム……………4P | 20. あわせていくつ?ゲーム……………15P |
| 6. ねずみを追い出せ!ゲーム……………5P | 21. タケコバスター大レース……………16P |
| 7. のび太のくき砲ゲーム……………5P | 22. 名探偵推理ゲーム……………17P |
| 8. ジャイアン・リサイタル!……………6P | 23. あれは誰だ?ゲーム……………18P |
| 9. のび太の町のマラソン大会……………7P | 24. みんな集合ゲーム……………19P |
| 10. ナンバーラリーゲーム……………8P | 25. ダイスでドン!……………21P |
| 11. 大迷路……………9P | 26. チェッカーゲーム……………22P |
| 12. ベグソリティア……………9P | 27. つなげて大行進ゲーム……………23P |
| 13. リバーシ……………10P | 28. チェス……………25P |
| 14. ドカン渡りゲーム……………11P | 29. ジャラポンゲーム……………27P |
| 15. どら焼きでハイキング……………11P | 30. ひみつ道具ジャラポンゲーム……………29P |

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 ★★★★★…8才から



1 絵あわせゲーム

人数 1~6人
 難易度 ★

ドラえもん
 の
 ゲーム

裏になっているパイをめくって、同じ絵柄(数字)のペアをつくるゲームです。

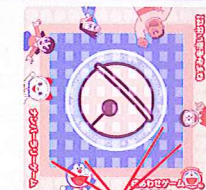
勝利条件 どら焼きチップがなくならずに、最後まで残った人が勝ちです。

用意するもの

- ゲームシート・ドラえもんB面 ●ジャラポンパイ(1~8まで72個)
- どら焼きチップ(各自10枚ずつ持ちます。)

あそびかた

- ①ジャラポン台の上にすべてのジャラポンパイを裏にしてよくまぜます。
- ②サイコロをふって、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。
- ③自分の番がきたら、どれでも好きな2個のパイをめくります。
- ④2個のパイが同じ絵柄(数字)だったら、めくった人は、他の人から1人1枚ずつチップをもらいます。同じ絵柄(数字)だった2個のパイは、台の上からとりのぞいて、次の人に順番が移ります。
- ⑤2個のパイがちがう絵柄(数字)だったら、そのまま裏にして、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。(捨てたチップは、ゲームが終わるまで使えません)
- 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。最後まで残った人が勝ちです。2



この□に1個ずつパイをおくと
 72個キレイにならびます



2 カーリングゲーム

人数 2~4人
難易度 ★

A面

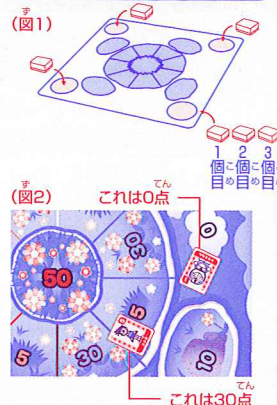
のび太のゲーム

パイを指ではじき、入ったエリアのポイントの合計点をきそいます。
全員が同時にパイをはじくので、にぎやかでもりあがります。作戦も必要です。
勝利条件 3個のパイをはじき終わったとき、合計点のいちばん多い人が勝ちです。

用意するもの ●ゲームシート・のび太A面 ●ジャラポンパイ12個(ドラえもん、のび太、ジャイアン、スネ夫のパイをそれぞれ3個ずつ。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自分のキャラクターを決めて、そのキャラクターのパイを3個もちます。
(パイの数字はゲームには関係ありません。)
- ②ゲームボードの四隅にあるドラえもんたちの上に、自分のパイを1個おきます(図1)。
- ③「よいー、ドカン!!」の合図で、全員が同時に指でパイをはじきます。
- ④はじいたパイはそのままだに、同じように2個目、3個目をはじきます。
- ⑤3個目をはじき終わったら、自分がはじいた3個のパイが入っているエリアの点数を合計します。パイが2つ以上のエリアにまたがっているときは、点数の高い方に入っているものとします(図2)。島の外に出てしまったパイは0点です。
- ⑥合計点がいちばん多い人が勝ちとなります。



3 いないのだ~れだ?

人数 2~4人
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 いちばん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7枚) ●ジャラポンパイ(1~7まで各1個で1人分です。)

あそびかた

- ①全員が、1~7までのジャラポンパイを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、裏向きにして、みんなの真ん中(場といえます)におきます。
- 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、場において、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パイをすばやく出します。カードをめくった人も、答えることができます。
- ⑤いちばん早く、正解のジャラポンパイ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。
- ⑥場に出したパイを手元に戻してから、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。
- ⑦7枚全部、カードをめくり終わったとき、1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:ドラえもん カードB:のび太 カードC:スネ夫 カードD:しずか

3 カードE:ドラミ カードF:ミニドラ カードG:ジャイアン



4 ひみつ道具スゴロク

人数 2~6人
難易度 ★

A面

ジャイアンのゲーム

ゴールの学校を目指して、ひみつ道具を使いながらパイを進める、すごろくゲームです。
勝利条件 いちばん早くゴールした人が勝ちです。

用意するもの ●ゲームシート・ジャイアンA面
●ジャラポンパイ(キャラクターパイを1人1個、番号ちがいで) ●サイコロ1個

あそびかた

- ①自分のパイの絵柄を決め、スタートにおいて、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ふって、パイを進めます。
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ふって、パイを進めます。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】……サイコロをふって、指示の通りのドアにパイを移動させて、そこで自分の番は終わりです。
【キュービッドの矢】……自分の右となりの人のパイを、自分のマスに移動させます。自分は移動しません。
【空き地】……全員でジャンケンをして勝った人は3マス進む。
- ③いちばん早くゴールした人が勝ちです。ゴールは、ちょうどの数でなくても上がれます。

5 ビンゴ!ゲーム

人数 2~4人
難易度 ★

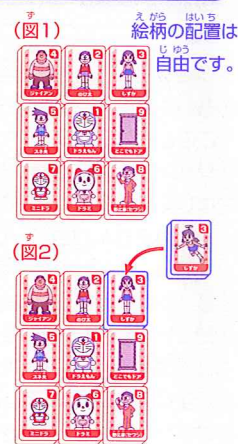
タテ、ヨコ、ナナメどれか2列に早く3個のパイを並べた人が勝ちとなるゲームです。

勝利条件 チップの合計枚数が、いちばん多い人が1位です。

用意するもの ●ジャラポンパイ(1~9まで81個) ●どら焼きチップ(各自5枚ずつ持ちます。)

あそびかた

- ①ジャラポン台の上ですべてのジャラポンパイを裏にしてよくまぜます。
- ②ジャラポンパイを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個以上同じ数字のパイを取った人は、9個をとり直します。
- ③ジャンケンなどで順番を決め、1番の人から順に、台の上から1つつパイを取ります。
パイを表にして、手持ちのパイの中に同じ数字のパイがあれば、そのパイの上におきます(手持ちのパイに2つ以上、同じ数字のパイがあったときは、そのうちのどこにおいててもかまいません)(図2)。
手持ちのパイに同じ数字のパイがなかったり、すでにパイののってしまっている場合は、そのパイを1カ所にまとめて捨てます。
- ④上にのせたパイが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どら焼きチップを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ゲームの途中でパイがなくなった場合は、捨てたパイを裏にして、よくまぜてまた使います。
- ⑧どら焼きチップがなくなった人が出たら、ゲーム終了となり、どら焼きチップの合計枚数の多い人が1位となります。





6 ねずみを追い出せ!ゲーム

人数 2~4人
難易度 ★

ドラえもん
の
ゲーム

トランプのパバぬきのように遊ぶゲームです。

勝利条件 最後まで「ネズミパイ」を持っていた人の負けです。

用意するもの ●ゲームシート・ドラえもんB面 ●ジャラボンパイ29個(1~7までを各4個ずつ、ネズミパイ1個)

あそびかた

- ①ジャラボンパイを裏にしてよくまぜ、29個全てのパイを全員に均等に配ります。
- ②プレイヤー全員は、手元にある同じ数字のパイを2個ずつペアにして場に捨てます。
- ③手元にペアとなるパイがなくなったところで、ジャンケンなどをして、1番を決め、あとは右回り(時計回り)にゲームを開始します。
- ④1番の人から順に左隣のプレイヤーのパイを裏側から見たまま、好きなパイを1個を取ります。
 - 手元に同じ数字のパイがあったら、ペアにして場に捨てます。
 - 手元に同じ数字のパイがないときは、そのパイを自分の手元のパイの中に入れます。
- ⑤手元のパイがなくなったら「あがり」となり、ゲームから抜けます。早くあがった人ほど、勝ちです。最後まで手札、すなわち「ネズミパイ」を持っていた人が負けとなります。



7 のび太のくうき砲ゲーム

人数 2~6人
難易度 ★★

のび太
の
ゲーム

昔から楽しんでいるおはじきゲームです。あまり指に力を入れずに軽くはじくのが上手にはじくコツです。

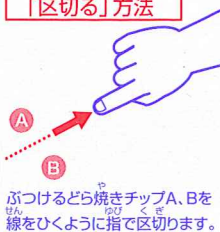
勝利条件 獲得したどら焼きチップの合計が、いちばん多い人が勝ちです。

用意するもの ●ゲームシート・のび太A面 ●どら焼きチップ(1人4枚)

あそびかた

- ①各自4枚ずつ、どら焼きチップを手に取りそれをジャラボン台の上に散らばします。このとき、重なってしまったチップは、重ならないようにもういちど落としなおします。
- ②ジャンケンをして、はじく順番を決めます。
- ③はじくときはどれとどれをぶつけるか決めます。自分が落とすチップでなくてもかまいません。ただし、この2つのチップは指の先1本分以上離れていなければなりません。このため、2つのチップが離れていることを確認するために、その間を指で区切ります。このとき指がチップに触れてしまったときは次の人に交代です。
- ④指で区切ったら、狙いをさだめてチップをはじき、当たったときは再び2つのチップを指で区切り、距離があることを確認します。チップに触らないで区切ることができれば、両方のチップをとることができます。
- ⑤慎重になりすぎてそとぶつけたときなど、チップとチップの間に指がはいるときは、チップはもらえません。
- ⑥あまりにも勢いが強すぎて指で区切った2つのチップ以外のチップにぶつかってしまった場合は失格になります。失格になってしまったときは今までとったチップを全部、台の上にはらまかななければいけません。
- ⑦これを順番に繰り返していき、ぶつけるチップがなくなるまで続けます。
- 5 最後にチップの数を数えて、いちばん多く取った人が勝ちとなります。

「区切る」方法



8 ジャイアン・リサイタル!

人数 2~6人
難易度 ★★

ジャイアン
の
ゲーム

1人がジャイアンの役になって、みんなを追いかけ、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 いちばん早く、どら焼きを3個集めた人が1位です。

用意するもの ●ゲームシート・ジャイアンB面 ●ジャラボンパイ(ジャイアンパイ1個、キャラクターパイを人数から1個少ない数、番号ちがいで) ●サイコロ1個 ●どら焼きチップ36枚(どら焼き18個分)

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、ジャイアンパイをジャイアンの家におきます。
- ②他の人は、好きなキャラクターパイを、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、自分のキャラクターパイ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、その指示にしたがってください。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パイを移動させます。

[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、パイを移動させます。どちらを選んでかまいません。

[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、どら焼きを1個もらいます(どら焼きは下図のように作ります)。

※どら焼きは、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パイを進め、④と同じように止まったマスの指示にしたがいます。
- ⑥ジャイアンが他の人のパイを追い越したり、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、その人のパイ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、パイを移動させて、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、ジャイアンパイを追い越したり、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、その人のパイを「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青色のマスにいるときは、ジャイアンには捕まりません。ジャイアンが青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自分のパイや、ジャイアンパイを動かしたときに、ジャイアンパイ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となります。
- ⑬このようにして、ジャイアンの家に3回止まり、いちばん早くどら焼きを3個集めた人が1位です。ジャイアンも、いちばん早くどら焼きを3個集めれば1位です。





ジャイアン
の
ゲーム

9 のび太の町のマラソン大会

人数 2~6人
難易度 ★★

ジャラボンパイを裏向きにして、コースとして使います。止まったマス(パイ)に、何がでるかわからないので、ハラハラドキドキのゲームです。

A面

勝利条件 いちばん早くゴールした人が勝ちです。

用意するもの

- ゲームシート・ジャイアンA面
- ジャラボンパイ62個(ドラえもん9個、ドラミ9個、のび太9個、しずか9個、スネ夫9個、ミニドラ9個、ジャイアン8個)
- サイコロ1個

あそびかた

①ドラえもん、ドラミ、のび太、しずか、スネ夫、ミニドラの中から、自分のコマにするものを1個決めます(他の人と同じ絵柄は選べません)。残りのパイ(各キャラ8個)は、コースとして使用します(2~5人で遊ぶときは、パイが4~1個余りますが、そのパイは使用しません)。

コースの作り方

- ②各8個のパイを半分ずつに分け、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、スネ夫4個、ミニドラ4個で1つの組です)。
- ③その片方の組のパイ(全部で28個)を、すべて裏返しにして、よく混ぜてください。混ぜたら、ゲーム盤面のコース前半となる28マスにパイを裏返しのままマス目に合わせて並べます。
スタートマスと中間地点マスにはパイをおきません。
- ④残りのパイも、③と同様にして、コース後半となる28マスに並べてください。(ゴールにはパイをおきません。)

スタートのしかた

- ⑤自分のコマ(パイ)をスタートマス(のび太の家)におき、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、止まった場所のパイを表向きにします。表にしたパイのキャラ(絵柄)によって下記の「止まった場所のパイの絵柄について」の通りにしてください。
- ⑦止まったところのパイが、すでに表向きのときも、下記の「止まった場所のパイの絵柄について」の通りにしてください。
- ⑧1つのパイには、1人しか止まれませんが、他の人が止まっているパイに来た人は、そのパイより手前にある、自分の絵柄のパイまでコマを戻します。もし、戻した場所に、他の人のパイがいたときは、さらにそれより手前の自分の絵柄のパイまでコマを戻します。手前に自分のパイがないときは、スタートマスまで戻します。
- ⑨コマを戻すとき、中間地点マスより先に進んでいたときは、中間地点マスより後ろには戻しません。中間地点マスでストップします。
- ⑩中間地点マスには、他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上がれます。

止まった場所のパイの絵柄について

- 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、他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パイまでコマを戻します。もし戻した場所に、他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パイまでコマを戻します。ただし、戻すのは、スタートマスから中間地点マスまでとなります。
- 自分のコマと同じ絵柄のとき……もう1度サイコロをふり、パイを進め、止まった所のパイを表にします。その表にしたパイの絵柄によって、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)。



ドラえもん
の
ゲーム

10 ナンバーラリーゲーム

人数 2~4人
難易度 ★★

トランプの大富豪ゲームのように遊ぶゲームです。

B面

勝利条件 一番はやく自分のジャラボンパイをなくしたプレイヤーが勝ちです。

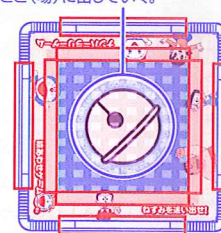
用意するもの

- ゲームシート・ドラえもんB面
- ジャラボンパイ39個(1~8番 各4個、9番 6個、オールマイティ1個)

あそびかた

- ①ジャンケンなどをして、親を決めます。
- ②39個全てのパイを裏向きにしたまま、よく混ぜて、親から順に全員に均等に配ります。
- ③親が手札から最初のパイを場に出し、あとは右回り(時計回り)に次の人がパイを出して、順番に並べてください。
- ④パイには強さがあります。(弱い→1、2、3、4、5、6、7、8、9、オールマイティ→強い)
次の人は、場にある最後のパイよりも強いパイしか出すことができません
(例:場には6が出ている→7以上の強さのパイしか出せない)
- ⑤親は最初にパイを場に出すとき、1個出すか、または同じ数字のパイを2~4個セットで出すことができます。
(例:3を2個セット、7を3個セットで出すなど)
親が2~4個セットでパイを出した場合、次の人はその数字より強いパイを場と同じ個数のセットにして出さなければなりません。
(例:4が3個セットで出ている→5以上の強さのパイを3個セットで出さなければならない)
- ⑥出せるパイがない時、出たくないときは、パスができ、次の人に順番が移ります。
- ⑦全員がパスして、再び場にあるパイを出した人まで順番が回ってきたら、その人が親になります。場にあるパイを台からとりのぞいて、新しい親は手札から好きなパイを出せます。
- ⑧オールマイティは、最も強いパイですが、他の数字の代わりとして使うこともできます。
- ⑨一番早く手元のパイが無くなった(上がった)人から順に1位、2位、3位、4位となります。ただし、オールマイティを使用して上がることはできません。最後に出すパイにオールマイティがふくまれてしまった人は失格(4位)となります。

最後に配られたパイより強いパイをここ(場)に出していく。



配られたパイは□にならべる。





11 大迷路

人数 2~6人
難易度 ★★

ドラえもん
の
ゲーム

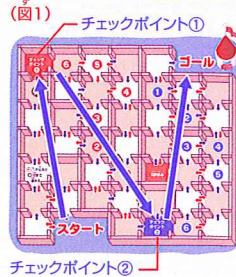
チェックポイントを通して「迷路」から1番に脱出した人が勝ちとなる、だれにでもあそべる、おもしろいゲームです。

勝利条件 いちばん最初にゴールした人が勝ちです。

用意するもの ●ゲームシート・ドラえもんA面 ●ジャラボンパイ(キャラクターパイを1人1個、番号ちがい) ●サイコロ1個

あそびかた

- ①自分のパイの絵柄を決めてスタートにおきます。ジャンケンで順番を決めます。
- ②1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。パイ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。
- ③入ったマスに指示があったら、そのとおりにします。
- ④「チェックポイント」のマスに入ったら、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。
- ⑤「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。



チェックポイント②



12 ペグソリティア

人数 1~4人
難易度 ★★

しずかの
ゲーム

とびこえたチップを消していき、できるだけチップを少なくするゲームです。1人遊びとして古くから人気のあったゲームです。

勝利条件 獲得したどら焼きチップの合計が、いちばん多い人が勝ちです。

用意するもの ●ゲームシート・しずかB面 ●どら焼きチップ32枚

あそびかた

- ①どら焼きチップの茶色を上にして、真ん中のマス以外のマスに全部おきます(図1)。
- ②ジャンケンなどで1番の人を決め、あとは右回り(時計回り)に順番が進んでいきます。
- ③自分の番になったら、1つだけ動かすチップを決めて、そのとりにある他のチップを1つだけとびこせることができ、とびこせられたチップは自分の手元に移します。ただし、チップはナナメに動かすことはできません。とびこした先のタテ、または、ヨコ方向に、さらにとびこせるチップがあるときは、何回でもとびこすことができます。(図2)
- ④だれも動かせるチップがなくなったら終わりです。1番多くチップを集めた人が勝ちです。

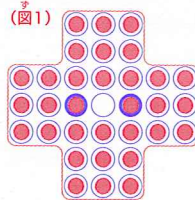
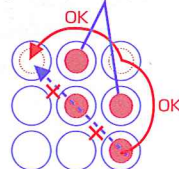


図2 このチップがとれる



ナナメにはとびこせない

1人であそぶとき とびこせるチップがなくなったらゲームは終わりです。できるだけチップが真ん中に集まるように、隅の方からとっていきましょう。1枚だけチップが残るのが最高の終わり方です。



13 リパーシ

人数 2人
難易度 ★★★

のび太の
ゲーム

相手のチップをはさむようにチップを置くと、はさまれた相手のチップが全部ひっくり返って自分のチップ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 最後に自分の色のチップが、相手より多ければ勝ちです。

用意するもの ●ゲームシート・のび太B面 ●どら焼きチップ64枚

あそびかた

- ①どら焼きチップを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、チップをおくときに、かならず白を上にしておきます。もう1人は茶色になり、同じようにチップをおくときは、かならず茶色を上にしておきます。
- ②中央に白チップと茶色チップを図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番の人から自分のチップを1つずつおいていきます。
- ④チップをおける場所は、相手のチップを自分のチップではさめるところです。はさむのは、タテでも、ヨコでも、ナナメでもかまいません。図1のとき、白が先にチップをおくとすれば矢印の4カ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チップをおいて相手のチップをはさんだら、はさんだ相手のチップをひっくり返します。はさむチップの数はいくつでもかまいません。また、図2のように、1つのチップをおくことでタテにも、ヨコにも、ナナメにも、相手のチップをはさめたら、はさんだ相手のチップは全部ひっくり返します。ひっくり返したところが図3です。
- ⑥どうやっても相手のチップをはさめないときは、「パス」といって、チップをおかずに相手に順番がうつります。「パス」がつづいて、相手のチップがたりなくなったときは自分のチップを相手にわたさなければなりません。
- ⑦相手のチップをはさめるときは、「パス」をすることはできません。
- ⑧2人ともチップがなくなるか、2人とも「パス」となったら、ゲームは終わりです。盤の上の自分のチップを数えて、多い方が勝ちとなります。

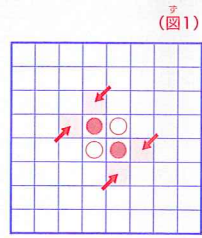


図1

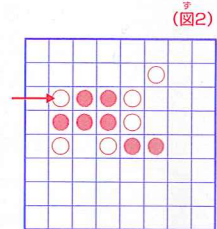


図2

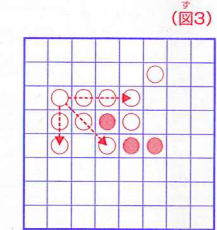


図3

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。◎におかれたチップは、絶対にひっくり返さ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。
△は絶対に×は、絶対にいい場所、△はその次にわるい場所です。
(のこりのチップ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。

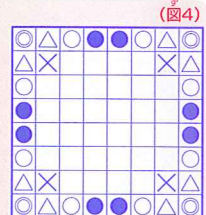


図4



14 ドカン渡りゲーム

人数 2人
難易度 ★★★

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

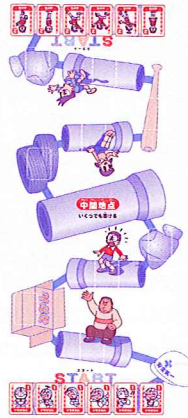
しずかのゲーム

勝利条件 先に自分のパイを全部、反対側に渡られば勝ちです。

用意するもの ●ゲームシート・しずかA面 ●ジャラボンパイ12個(好きなキャラクターパイ2種類をそれぞれ6個ずつ) ●サイコロ1個

あそびかた

- 自分のパイの絵柄を決めて、6個すべてを相手と反対側のスタート位置に並べます(右図)。
- 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、出た目の数だけパイを進めます。進めるパイは、自分のどのパイでもかまいません。
※出た目は違う数で、パイを止めることはできません。また、パイを戻すことはできません。
- 小さいマスには、自分のパイ、相手のパイに関係なく、1つのマスに1個のパイしか止まれません。ただし、中間地点の大きなドカンだけは、パイはいくつでも入ることができます。
- ふったサイコロの目で、動かせるパイが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。
- 先に6個のパイすべてを、反対側のスタートのマスに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。



15 ドラ焼きでハイキング

人数 2~6人
難易度 ★★★

使うドラ焼きの数×サイコロの目の数だけ進めるというゲームです。

3個のドラ焼きをうまく使って、ゴールを目指します。ドラ焼きがないと進めません。

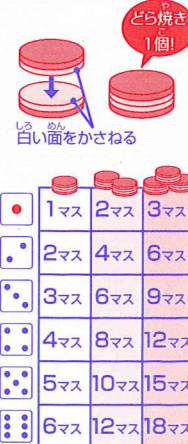
ドラえもん
のゲーム

勝利条件 いちばん早くゴールした人が勝ちです。

用意するもの ●ゲームシート・ドラえもんA面 ●ジャラボンパイ(キャラクターパイを1人1個、番号ちがいで) ●サイコロ1個 ●ドラ焼きチップ(1人6枚(ドラ焼き3個分))

あそびかた

- 自分のパイの絵柄を決めて、スタートマスにおいて、1人6枚のドラ焼きチップを持ち、右図のように2枚重ねて、ドラ焼きを3個作ります。ジャンケンなどで順番を決めます。
- 1番になった人は、使うドラ焼きの数を決めて、ゲーム盤の上に払い、サイコロを振ります。
払ったドラ焼きの数×サイコロの目の数が、パイを進める数です(右表)。
- 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。
- このようにして、みんな順番にドラ焼きを払ってサイコロを振り、パイをすすめます。
- ドラ焼きが無いときは、1回休みになります。そのとき、ドラ焼きを1個もらい、次の番のときに使えます。
- わざと1回休みにして、手持ちのドラ焼きを増やしてもOKですが、ドラ焼きは3個までしか持てません。(例えば、4回連続して休んで、ドラ焼きを4個にすることはできません)。
- いちばん早くゴールした人が勝ちです。ゴールはちょうどの数でなくても上がれます。



16 ひみつ道具シューティング

人数 1~4人
難易度 ★★★

だるま落としのように、ひみつ道具パイが落ちてくるのが楽しいシューティングゲームです。

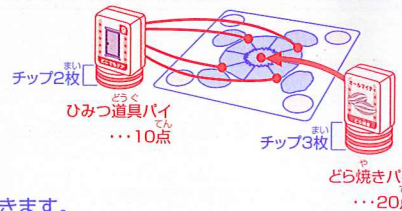
のび太のゲーム

勝利条件 獲得したパイの合計数が、いちばん多い人が勝ちです。

用意するもの ●ゲームシート・のび太A面 ●ドラ焼きチップ(的11枚、弾1人5枚) ●ジャラボンパイ(ひみつ道具パイ4個、ドラ焼きパイ1個)

あそびかた

- ドラ焼きチップを2枚つみ重ねた上にひみつ道具パイ、ドラ焼きチップを3枚つみ重ねた上にドラ焼きパイを乗せて「マト」にし、右図のように配置します。
- 各自5枚のドラ焼きチップを持ちゲームボードの四隅にあるドラえもんたちの上に、自分の弾となるドラ焼きチップを1枚おきます。
- ジャンケンなどをして、1番の人を決めます。ゲームのプレイ順は、右回りにおこないます。
- 自分の番になったら、マトの下にあるドラ焼きチップに向かって、自分のチップを1枚ずつはじきます。はじいたチップと、マトの下から完全に飛び出したチップは台から取りのぞき、次の人に順番が移ります。
- マトを倒さずにパイの下にある最後のチップをはじき飛ばせた人が、上に乗っていたパイを取ることができます。
- もしも、マトを崩してしまったり、パイが倒れてしまったときは、崩したマトだけゲームスタートの状態に戻します。これを順番にくり返していき、5枚のチップをはじき終わった時点で、取ったパイの合計点数が一番多い人が勝ちとなります。



17 はさみ将棋

人数 2人
難易度 ★★★

自分のコマで相手のコマを「はさんだ」ら、その相手のコマを取ってしまうことができるゲームです。

しずかのゲーム

勝利条件 相手のコマを2個以下、または動けなくなったら勝ちです。

用意するもの ●ゲームシート・しずかB面 ●ジャラボンパイ18個(好きなキャラクターパイ2種類をそれぞれ9個ずつ)

あそびかた

- 自分の好きなキャラクターのジャラボンパイ9個を自分の陣地におき、コマとして使います。
- ジャンケンなどで順番を決め、勝った人から自分のコマを動かします。
- コマを動かす方向は、前後、左右の方向に、好きなだけ動かすことができます。ただし、動かす方向に自分や相手のコマがあるときは、そこまでしか進めません(コマをとびこえて進むことはできません)。
- 自分のコマを動かしたとき、相手のコマを、タテ・ヨコのどちらかで「はさんだ」ら相手のコマを取ることができます。ただし、相手のコマのあいだに自分のコマを進めたときは、相手に「はさまれた」ことにはなりません。
- 自分のコマのあいだに、相手のコマが何個あっても、その相手のコマを全部とることができます。(図1)
- 4つの角にあるコマは2方向から囲めば、そのコマを取ることができます(図1)。
- ナナメ方向に挟んだときは、相手のコマを取ることができません。
- 自分のコマが2個以下になるか、相手のコマに囲まれたりして、動かせるコマがなくなったら負けとなります。

※ゲームが終わらないときは、自分のコマが3個以下になったら終わりとしてもかまいません。





18 ダイヤモンドゲーム

にん ずう 2~3人
なん い と 難易度 ★★

スネ夫の
ゲーム

B面

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つおきにコマが並んでいけば、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。

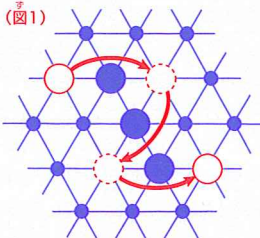
用意するもの

- ゲームシート・スネ夫B面
 - 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。

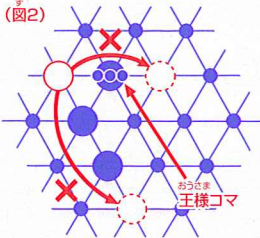
あそびかた

- 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○を結ぶ線にそって、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つ以上並んでいるコマはとびこせません(図2)。
- また、他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道をつくって、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。



19 五目ならべ

にん ずう 2人
なん い と 難易度 ★★★★★

しずかのゲーム

B面

2人で交互にチップをおいていき、5つ連続して並べた人が勝ちとなるゲームです。

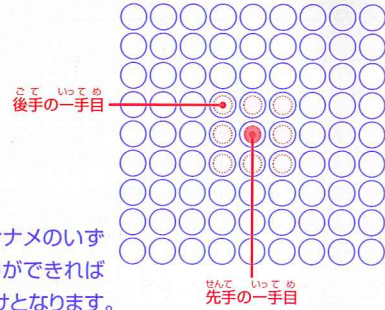
勝利条件 先にチップを5つ連続して並べた人が勝ちです。

用意するもの

- ゲームシート・しずかB面
- どら焼きチップ64枚

あそびかた

- ①先手は表(茶色)、後手は裏(白色)をつかいます。
 - ②先手の一手目は、ゲーム盤面中央のマスにおきます。
 - ③後手の一手目は、②のチップのとなりにおきます。
- 並べる方向は、タテ・ヨコ・ナナメのどの方向でもかまいません。
- ④先手の二手目以降は、どこにチップをおいてもかまいません。
- こうして交互に空いているマスにチップをおいていき、タテ・ヨコ・ナナメのいずれかに、相手より先に自分のチップを5つ連続して並べること(五連)ができれば勝ちです。すべてのチップをおいても勝敗がつかないときは引き分けとなります。



高度なルールの五目ならべ「連珠」

五目ならべは先手が非常に有利なゲームです。そのため、五目ならべのルールに禁じ手を付け加えて先手・後手の強さのバランスをとったゲーム「連珠」があります。先手は禁じ手を打たされると負けなので、後手は相手に禁じ手をさせるようにゲームを進めるのがポイントです。「連珠」はこの禁じ手をめぐっての争いがとても面白いゲームです。

★連珠のルールを簡単に紹介します★

- ①あそびかたは、「五目ならべ」と同じです。
 - ②先手には3種類の禁じ手があり、これをする負けとなります。
 - 「三三禁」3つのチップが連続して並んだ状態(三連)を同時に二つ以上作る。
 - 「四四禁」4つのチップが連続して並んだ状態(四連)を同時に二つ以上作る。
 - 「長連」6つ以上の石を直線上に並べる。
- 四連と三連を同時に作る、四三は禁じ手ではありません。
- ③後手には一切の禁じ手はありませんので、三三も四四も打てます。
- ※後手が長連を打った場合、五連とみなされて勝ちになります。
- ※禁じ手と四三が同時に起こる場合、禁じ手が優先されます。四四と三連、長連と四三の組み合わせも同様です。五連と禁じ手が同時に起こる場合は、五連が優先されるので、五連を作った先手の勝ちとなります。

20 あわせていくつ?ゲーム

人数 2~4人
難易度 ★★★★★

2個のパイの合計がいちばん多い人が、かけたチップをもらえるゲームです。

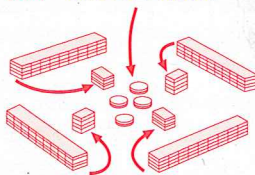
勝利条件 チップがいちばん多い人が1位です。

用意するもの ●ジャラポンパイ82個(ネスミパイ、白いパイをのぞく) ●どら焼きチップ(1人10枚)

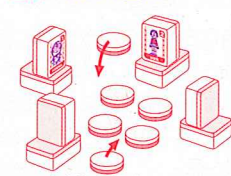
あそびかた

- ①82個のパイの絵柄を伏せて各自10個ずつ2段にしてパイを自分の前に並べます。残った2個のパイは、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ジャンケンなどで親を決めます。親は順に右回り(時計回り)で移りますが、親が勝っている限り親は移りません。
- ③手持ちにあるパイの右はしから順に、上下2段の2個のパイをジャラポン台の中央に出します(図1)。
- ④各自、チップ1枚をジャラポン台の中央に出します(チップはどら焼きチップを使用します)。
- ⑤次に、2個のパイの上の絵柄を正面の人に向けてます。自分のパイの絵柄は見えてはいけません。
- ⑥親が自分以外のパイの絵柄を見て、チップを1枚追加するかを決めます。親がチップを出すと、他は勝負をする人だけが1枚出します(追加するチップは1枚だけです)(図2)。
- ⑦チップを追加しない人は負けとなり、出したチップはそのプレーに勝った人に取られます。
- ⑧親がチップを追加しないときには、出された1枚のチップで全員が勝負をします。
- ⑨勝負をする人全員が、下にふせてあるもう1個のパイの絵柄を上に向け、2個のパイの数字の合計が1番多い人が勝ちとなり、出てあるチップを全部取ります(オールマイティーは20で計算します)(図3)。勝負の終わったパイは各自、台の横にかたづけれます。
- ⑩勝者が2人以上いるときは、流れとし、台の上のチップはそのままにしておきます(パイは台の横にかたづけれます)。次のプレーで勝った人は、前の残っているチップも取ることができます。流れのときには親は移りません。
- ⑪手前にある20個のパイ(10プレー分)が全部なくなるか、または誰か1人がゲームの途中でチップがなくなったらゲームを終了します。
- ⑫手持ちのチップを数えて、多い人から順位を決めます。

(図1) 必ずチップを1枚出す。



(図2) 親がまず出す。



勝負したい人はさらにチップ1枚を出す。

(図3)



勝ち

21 タケコブター大レース

人数 2~6人
難易度 ★★★★★



スネ夫のゲーム

タケコブター大レースはレース風すごろくゲームです。万が一充電が0(ゼロ)になってしまうと、1マスしか進めなくなります。充電メーターの残量に注意しながらレースを進めてください。

勝利条件 先に2周した人が勝ちです。

用意するもの ●ゲームシート・スネ夫A面 ●どら焼きチップ(1人1枚) ●ジャラポンパイ(キャラクターパイを1人1個、番号ちがいで) ●サイコロ1個 ●ひみつ道具パイ(どこでもドア、タケコブター、ころばし屋、タイムふろしき)

あそびかた

- ①1~6までのパイの中から1つ自分の絵柄を決めて、そのキャラクターがかいてある場所にすわります。
- ②自分のパイをスタートにおき、手元の充電メーターの100の位置にどら焼きチップの茶色を表にしておきます。ひみつ道具パイ4個はよくシャッフルして、ひみつ道具おき場にならべます。
- ③ジャンケンなどで順番を決め、1番から順にサイコロをふり、出た目の数だけ自分のパイを進めます。パイを進めたあとは、進んだマスの状況によって、次のA・Bのどちらかをおこないます。
A.進んだマスに誰もいないときは、マスの指示にしたがいます。
[スピードアップ!!]... もう一度サイコロをふり、さらに移動した先のマスの指示にしたがいます。
[エネルギー回復]... 充電を30回復させます(どら焼きチップを右へ3マス動かします)。
[緊急停止]... 1回休みの目印に自分のパイを裏がえします。パイは次の順番で表に戻します。
[パワーダウン]... 充電を20減少させます(どら焼きチップを左へ2マス動かします)。
[ワープゾーン]... 指示されたマスへ移動します。
[ひみつ道具!!!]... ひみつ道具おき場から1個パイを取り、出たひみつ道具の能力(下記)にしたがいます。使ったひみつ道具パイはシャッフルし、ひみつ道具おき場に戻します。

B.進んだマスに他の人がいたときは、「追いつけバトル」をおこないます。マスの指示にはしたがいません。もしも、充電が0(ゼロ)のときは自動的に「追いつけバトル」に負けになり、次の人に順番がうつります。

★追いつけバトル★

先にマスに止まっていた誰か一人とジャンケンをおこない、その勝敗で、指示が変化します。

●勝ったとき... もう一度サイコロをふり、さらに移動した先のマスの指示にしたがいます。

●負けたとき... 自分の充電を40減少させます(どら焼きチップを左へ4マス動かします)。

注)追いつけバトルの勝敗は、先にマスに止まっていたプレーヤーには影響しません。

- ④このとき充電が0(ゼロ)になってしまった人はサイコロをふることができなくなり、常に1マスしか進めません。[スピードアップ] マス、追いつけバトルに勝ったときなどの「もう一度サイコロをふる」指示もすべて、1マス進むにかわります。ひみつ道具、エネルギー回復マスなどで充電を回復する(0(ゼロ)ではなくなる)までサイコロはふれません。
- ⑤1周した人は目印に、手元の充電メーターのどら焼きチップを裏返して白を表にします。
- ⑥こうして順番にパイを進めていき、先に2周した人が勝ちです。

★ひみつ道具の能力★

[どこでもドア]... 充電にかかわらず、5マス進みます。さらに移動した先のマスの指示にしたがいます。

[タケコブター]... 充電を100回復させます(どら焼きチップを100の位置に戻します)。

[ころばし屋]... 誰か1人を1回休みにできます(相手のパイを裏がえし、転ばします)。

[タイムふろしき]... 自分の充電を50回復させます(どら焼きチップを右へ5マス動かします)。

または、誰か1人の充電を50減少させます(どら焼きチップを左へ5マス動かします)。



22 名探偵推理ゲーム

にん ずう あたり
人 数 2人
なん い ど
難易度 ★★★★★

しずかの
ゲーム

よう い
用意するもの

あいて えら さい え がら あいて だ み あ
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。

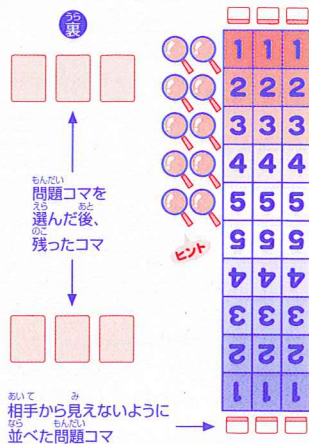
しょう り じょうけん さい あいて さい ちん だ い え がら あ ひ と か
勝利条件 先に相手の3枚の問題コマの絵柄すべてを当てた人が勝ちです。

- ゲームシート・しずかA面
- ジャラボンパイ54個(1~6までの6種類のパイを9個ずつ)
- どら焼きチップ20枚

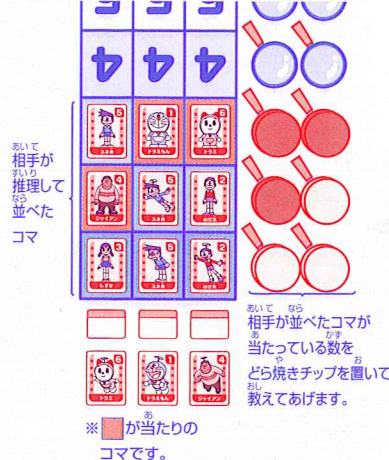
あそびかた

- ①すべてのジャラボンパイ(54個)を表にし、ゲームのコマとして使用します。
- 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、他のコマとまざらないようにわけておきます(図1)。
- ⑤お互いに相手を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どら焼きチップを茶色を表にして1枚、白を表にして1枚おきます。当たっているコマが2個あれば、茶色を表にして2枚おきます。1個も当たっていないときは、白を表にして2枚おきます(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)



23 あれは誰だ?ゲーム

にん ずう あたり
人 数 2人
なん い ど
難易度 ★★★★★

のび太の
ゲーム

よう い
用意するもの

お互いにパイの絵が見えないようにして、パイをとったり逃げたりするドキドキのゲームです。

しょう り じょうけん さい あいて さい ちん だ い え がら あ ひ と か
勝利条件 ゲームの勝利条件は、次の3つのうちの、どれか1つです。

- 相手の「脱出パイ」を4つとも捕まえる。
- 自分の「ジャイアン」を4つとも相手に捕まえさせる。
- 自分の「脱出パイ」を1つを相手側の出口から脱出させる。

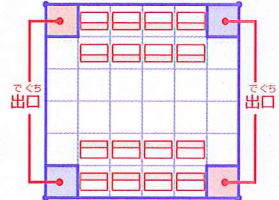
- ゲームシート・のび太B面
- ジャラボンパイ16個(ジャイアンパイ8個、好きなキャラクターパイ2種類を各4個[例:ドラえもん4個、のび太4個])

あそびかた

- ①はじめに「脱出パイ」(キャラクターパイ)と「ジャイアン」を4個ずつの計8個を図のようにジャラボンパイのイラストが相手からは見えなくなるように並べます。図1の8ヶ所であれば、どこにパイを配置してもかまいません。
- ②ジャンケンなどで順番を決めたら、交互に自分のパイのどれか1つを、タテまたはヨコに1マスずつ動かしします。パスはできません。
- ③相手のパイがいるマスに自分のパイを進めると、相手のパイを取ることができま。取った相手のパイはゲーム盤の隅において、自分と相手にイラストが見えるようにします。
- ④ゲームを進めて、次の3つのうち、どれか1つの状態になると、勝ちです。

- 相手の「脱出パイ」を4つとも捕まえる。
 - 自分の「ジャイアン」を4つとも相手に捕まえさせる。
 - 自分の「脱出パイ」を1つを相手側の出口から脱出させる。
- ※「ジャイアン」を脱出させても終了にはなりません。

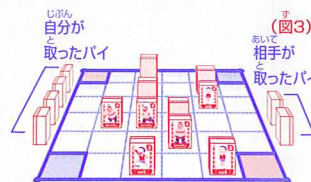
ゲーム盤面、中央の
8x8マスを使用する (図1)



あいてがわ
相手側 (図2)



パイは自由に配置できる
自分から見た盤面



勝つためのコツ

自分のパイは相手には見えないので、「ジャイアン」をゴールに向かわせておとりのように使ったりして駆け引きを楽しむゲームです。相手の動かし方を見て、そのパイが「脱出パイ」か「ジャイアン」か推理しましょう。特に、前半の相手の動きを覚えておくと、後半のパイの推理に役に立ちます。しかし慣れた相手だと「ジャイアン」を「脱出パイ」のような動きをさせたりして、混乱させられる場合もあるでしょう。

そのようなやり取りをしながうまく相手のパイを推理したり、逆に相手の推理の裏をかいたりするのがゲームの楽しいポイントです。また、相手に「パイを取らなければいけない」状態をつくり、「ジャイアン」をどんどん取らせる作戦も有効です。

運も結果を左右するゲームです。前半に「脱出パイ」を3つ取られるなどして負けそうになっても、あきらめずにがんばりましょう。

24 みんな集合ゲーム

人数 2~4人
難易度 ★★★★★

楽しく遊べる、ドラえもん の 絵合わせゲームです。「29.ジャラポンゲーム」の練習用ゲームです。

勝利条件 1~9までのジャラポンパイを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が、いちばん多い人が勝ちです。

用意するもの
●ジャラポンパイ83個 ●点数チップ ●どら焼きチップ ●サイコロ2個
●パイケース(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19枚で、その合計の点数は300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(どら焼きチップ)ー10枚 10点チップー4枚 50点チップー5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、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、最初にゲームをスタートする人のことです。他の人は子と呼びます)。

3. パイの並べ方

83個のパイ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、残った1個のパイは中央におきます(図1)。

※この2段に並べたパイを、「山」と言います。

4. ゲームのスタートとパイの配り方

最初に親はサイコロを2個同時にふり、出た目の合計数分を自分の前の山の右はしから左方向に数え、その上段にあるパイを絵柄が見えるように表にします。そして親は表にしたパイの左隣に重ねてある上下2個のパイを、他の人に見えないように取り、自分の手前におきます。

次の番の人(子1)は、親が取ったところの左どなりから2個取ります(図2)。

こうして2個ずつ順番に取っていき、手持ちのパイを全員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。他の人のパイは見えてはいけません。

5. ゲームの進め方

①最初に親が山のパイのいちばん端(パイの配り方のときに、最後の人がとったパイのつづき)の上のパイを1個取ります(図3)。

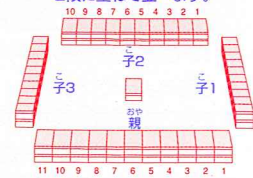
②すると、手持ちの8個とあわせて9個になります。この9個が、1~9のパイ1個ずつになっていたら上がりです。

そうでなかったら、9個のうち、いらないと思うパイ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。

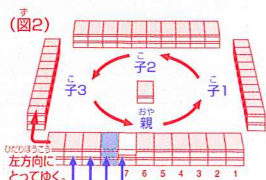
③パイを捨てるときは、絵柄を表にして、自分の前に並んでいるパイの向こう側へ捨てます。

④捨てたパイ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。

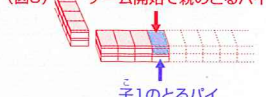


※親は、絵柄をふせて11個ずつ2段に重ねて並べます。

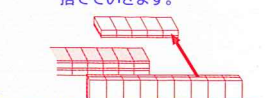


サイコロをふって7がでたら、右はしから7つ目、上段のパイを表にする。
親はここから2個とる。
親の次の人(子1)は、ここ2個をとる。
親の次の次の人(子2)は、ここ2個をとる。

(図3) ゲーム開始で親のとるパイ



(図4) 左から右にパイをタテにして、捨てていきます。



⑤同じように、次々と取る人の順番は左回り(時計の方向と反対回り)で、残っているパイを上・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(つまり、パイを取る人の順番と、取るパイの順番は、逆方向になります)。

⑥1番早く、パイの絵柄を1~9まで1個ずつそろえたら、「上がり」と声をかけ、全部のパイを絵柄を上に向けてたおし、どの「上がりパイ」で上がったかみんなに見せます。他の人も全員、手元のパイを倒し、みんなに見せます。

⑦上がった人は点数チップ1点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他の人が捨てたパイで上がることもできます。他の人が捨てたパイで上がったときは、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、全部のパイをジャラポン台の上でよくかきまぜ、パイを並べなおして、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、その右どな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. どら焼きパイ(オールマイティ)の使い方

どのパイのかわりとしても使えます(自分の欲しいパイの代わりにできます)。また、上がったときに、このどら焼きパイが入っていると、上がったときの点数にさらに3点プラスされます。

7. ネズミパイの使い方

ネズミパイを持ったまま上がることはできません。さらに自分がネズミパイを持っているときに他の人が上がった場合は、上がった人に3点払わなければなりませんので、ネズミパイは、なるべく早く捨てるようにしましょう。

8. 「上がり」のルール

①あと1個のパイで上がりになると、そのパイを「上がりパイ」と呼びます。「上がりパイ」は、自分の番にめくってくる以外にも、他の人がパイを捨てたとき「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「上がりパイ」が捨てられたら、すぐにします。ただし、「上がりパイ」と同じ絵柄のパイをそれまでに自分で捨てていたら、人の捨てたパイで上がることはできません。

9. 「リーチ」のルール ※「リーチ」とは、あと1個で上がるという宣言のことです。

①あと1個のパイで上がりになると、「リーチ」ができます。「リーチ」をしておくと、上がったときにリーチボーナスとして3点追加されます。しなくてもかまいません。

②「リーチ」をするには、いらないパイを捨てるときに「リーチ」と声をかけ、そのパイを「リーチ」の印として横向きにおいて捨てます。そして「リーチ」の掛け金として、1点のチップを台の上にだします(図5)。

③ただし、「リーチ」をしてから、1回でも他の人が捨てた「上がりパイ」を見のがすと、その後捨てられたパイ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パイでの上み上げれます(いつ「リーチ」をしたかは、パイを横向きにした所でわかります)。

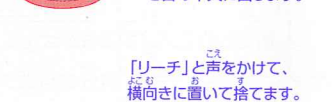
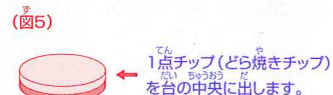
④「リーチ」をしたら、自分のそろえた絵柄を変えることはできません。

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」をして他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、場に取られてしまい、そのまま台の中央においておきます。場に取られてしまった1点チップは、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、左回り(時計の方向と反対回り)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、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出たときは、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。



25 ダイスでドン!

にん ずう 2~4人
なん い と 難易度 ★★★★★

サイコロの目によって、9種類のパイ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 ●ジャラボンパイ(1~9までのパイ各1個で1人分です。) ●どら焼きチップ(各自10枚)
●点数チップ(各自10点4枚) ●サイコロ2個 ※このゲームではどら焼きチップを1点チップとして使用します。

あそびかた

①全員、自分の手元にジャラボンパイ1番から9番まで各1個ずつ並べます。絵柄がみんなに見えるように、上に向けてください。チップを次のように配ります。

1点チップ(どら焼きチップ)ー10枚 10点チップー4枚

②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。

③自分の番がきたら、サイコロを2個同時にふります。そして、出た数の番号のパイを捨てます。

④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パイを1個捨ててもかまいません。

例 1のとき、 のとき、 を捨てても、たして を捨てても、どちらでもよい。

⑤2つの数がゾロ目だったら、その数のパイを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 だったら、 か、たして を捨てる。

⑥こうしてゲームを進め、パイ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、 が、 が、 を持っていなかったら

捨てられるパイがありません。

⑦そして抜けるときに、自分の点数チップの中から、残ったパイの番号を全部たした点数分のチップを払います。

例 が残ったら、 $1+5+9=15$ 点を払う。

※このとき、持っているチップの点数が足りないときは、チップを全部払って、負けとなります。

⑧全員が終わってしまったら、また全員がパイを1から9までそろえ、ゲームを再開します。ただし、点数チップが全部なくなってしまった人は負けになり、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が残った人が勝ちです。



26 チェッカーゲーム

にん ずう 2人
なん い と 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。

ちょっと頭を使いますが、世界中でプレイされているおもしろいゲームです。

のび太の
ゲーム

勝利条件 相手のコマを全部とってしまふか、動けなくすれば勝ちです。

用意するもの ●ゲームシート・のび太B面 ●点数チップ(青[50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(数字のかいてない方)にしてピンク色のマスに並べます(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コマはピンク色のマスからピンク色のマスへ、ナナメ前に1マスだけ動かすことができます。ただし、ナナメ前に相手のコマが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。とびこした所のナナメ前に、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、相手のコマをとります(図2)。

④コマは、ナナメ後ろに動いたり、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、ナナメ後ろに進んだり、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)。

王様コマは何個でもなることができます。王様コマになっても、相手のコマにとびこされると、相手にとられてしまいます。

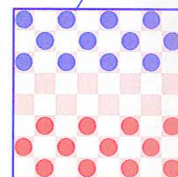
⑤相手のコマが2個以上並んでいる場合は、とびこえることはできません。

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)。

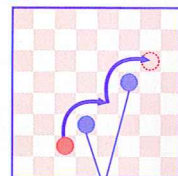
⑥相手のコマをとるときは、かならず、そのコマをとらなければなりません。

⑦相手のコマを全部とってしまふか、動けなくすれば勝ちとなります。

(図1) ピンク色のマス

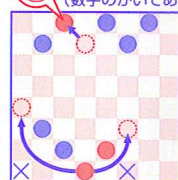


(図2)



ピンクはこの2つのコマをとることができます。

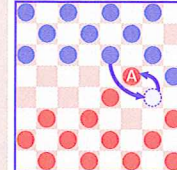
(図3) 王様コマ (数字のかいてある方)



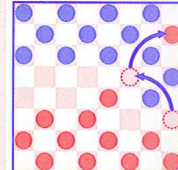
勝つためのコツ

「とれるコマがあるときは、とらなければいけない」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。

(図4)



(図5)





27 つなげて大行進ゲーム

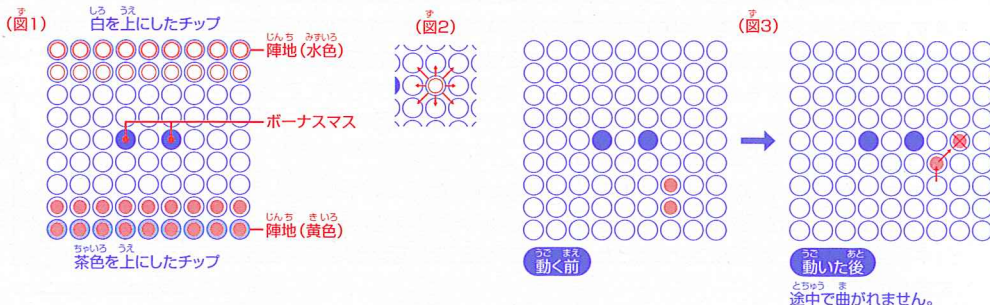
だ い こ う し ん
にん すう ふたり
2人
なん い ど
難易度 ★★★★★

しずかの
ゲーム

用意するもの ●ゲームシート・しずかB面 ●どら焼きチップ36枚

あそびかた

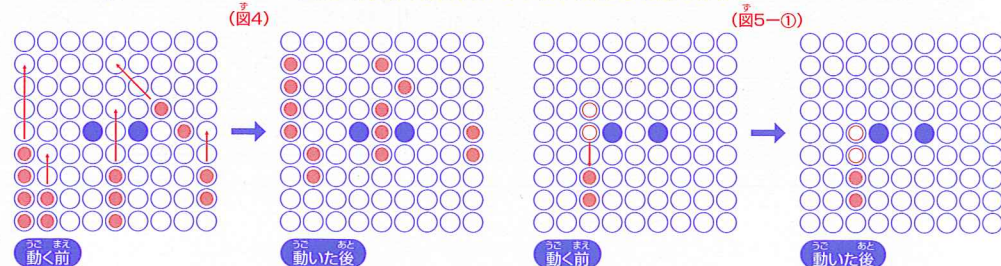
- ①どら焼きチップを18枚ずつ、図1のように並べます。
- ②じゃんけんなどで順番と色を決め、勝った人から自分のチップを動かします。
- ③チップを動かす方向は、タテ、ヨコ、ナナメの方向です(図2)。自分のチップが2枚以上あり、2マス以上動かす場合、途中で曲がることはできません(図3)。



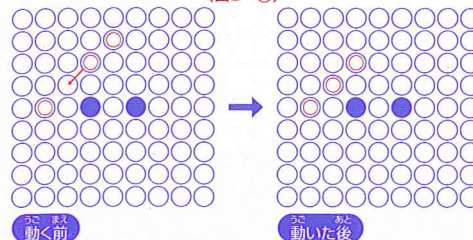
- ④動くことができる範囲は、自分のチップが1枚なら1マス、チップが2枚並んでいれば(その並んでいる方向に)2マス、チップが3枚なら3マスと、チップの数と同じマスの分だけ並んだチップを全部動かします(図4)。途中で止まってははいけません。
ただし、進む方向にチップ(自分のチップ、相手のチップ両方とも)があるときは、必ず手前で止まり、とびこすことはできません(図5-①、②)。ただし、次のチップを取る場合は例外です。

⑤捕獲(相手のチップを取る)

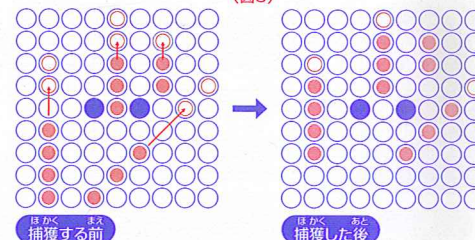
自分のチップが移動できる範囲内に相手のチップがあり、その数が自分より少ない場合は、相手のチップを取ることができます(この場合のチップの数は自分、相手とも、進行方向に並んだものだけを数えます)(図6)。
取ることができるチップは、どんな場合でも1枚です。
チップを取ったあとのマスには自分の隊列の先頭のチップが入るよう移動します。



(図5-②)

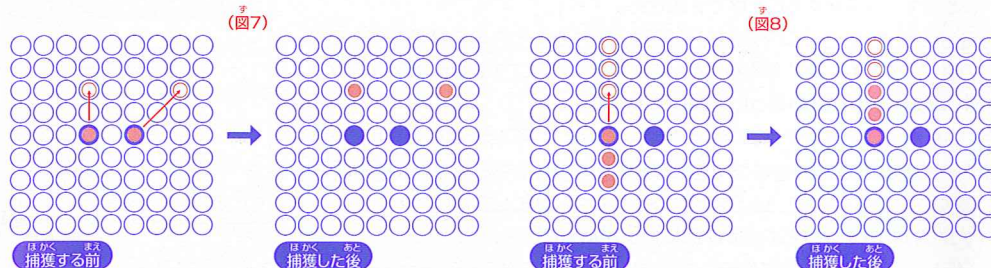


(図6)



⑥ボーナスマス(中央の青いマス)

ボーナスマスにチップがあると、そのチップの数は1つ増えたものとみなされ、有利になります。図7のボーナスマスにある茶色のチップは2枚とみなされ2マス移動でき、その範囲内の相手のチップを1枚取ることができます。図8のボーナスマスにある茶色のチップの隊列は4とみなされ、チップ数3の白の隊列の1枚を取ることができます(防ぐ場合も同様です)。



⑦勝利

相手の陣地(図1白の陣地からは黄色のマス、茶色の陣地からは水色のマス)に自分のチップが1枚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、達しなかった人は負けとなります。
※相手の陣地に達したチップは、その後は移動できず、相手に取られることもありません。

勝つためのコツ

チップを1枚ずつ動かすよりも、隊列をいくつか作ってどんどん進めましょう。
ボーナスマスもううまく利用しましょう。



28 チェス

人数 2人
難易度 ★★★★★

世界中で親しまれている有名なゲームです。

のび太の
ゲーム

用意するもの ●ゲームシート・のび太B面 ●チェスコマ

基本的なあそびかた

- ①ジャンケンなどで先手・後手を決め、先手は白、後手は黒のコマをつかいます。右図のようにコマをならべます。
- ②白いコマからスタートし、白黒交互に自分のコマを一手に1回ずつ動かしていきます。パスをすることはできません。
- ③自分の番に、味方のコマの動ける範囲(下図:それぞれのコマの動き)に敵のコマがあれば、それを取ることができます。敵のコマを取った味方のコマは、取った敵のコマのあったマスへ移動します。
- ④とった敵のコマは台からとりのぞき、とったコマをつかうことはできません。
- ⑤ナイト以外のコマは、他のコマを飛び越して移動することはできません。(次のページに書いている「本格的ルール・キャスリング」は例外です。)
- ⑥キングが絶対に逃げられないように追い詰めることを、

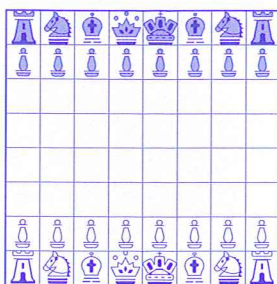
「チェック・メイト」と呼びます。最終的に相手のキングを先にチェック・メイトした人が勝ちです。

- ⑦ただし、ゲームの進め方によってはお互いに相手をチェック・メイトできる見込みがなくなる場合があります。このときはドロー(引き分け)とします。例えば、自分のコマが次の組み合わせの時は、たとえ敵のコマがキング1つだけであってもチェック・メイトすることはできない組み合わせです。

●キング + ビショップ1個 ●キング + ナイト1個 (キング + ナイト2個)

コマの初期配置

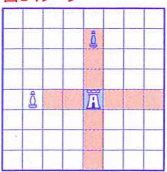
チェスボードは、右下が白マス(薄い色のマス)になるようにおきます。



それぞれのコマの動き

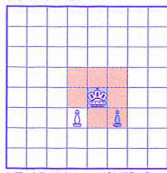
●……味方のコマ
●……敵のコマ

図3 ルーク



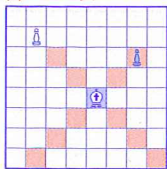
縦・横の方向に、まっすぐ何マスでも進めます。

図1 キング



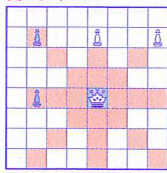
縦・横・斜めの全方向に、1マスだけ進めます。

図4 ビショップ



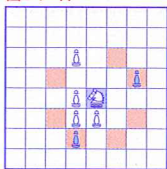
斜め方向に、まっすぐ何マスでも進めます。

図2 クイーン



縦・横・斜めの全方向に、まっすぐ何マスでも進めます。

図5 ナイト



まず前後左右に1マス進み、さらに斜め方向に1マス進めた位置に飛べます。ナイトだけは敵も味方も飛びこえます。

図6 ポーン(前進)



前(相手側)に1マス進めます。後戻りはできません。ただし、最初の位置からはじめてうごかすとき(初手)だけ、前へ2マス進めます。はじめてから1マスでもよいです。直前に敵・味方のコマがあるときは進めません。斜前に敵のコマがあるときは、そのコマをとってそのマスに進めます。

図7 ポーン(初手)

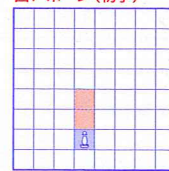
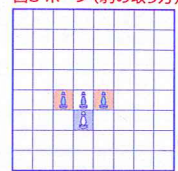


図8 ポーン(駒の取り方)



本格的ルール

特殊なコマの動き

「アンパッサン」

ポーン同士の特殊な取り方です。相手のポーンが2マス進んだ直後のみ、自分のポーンは相手のポーンが1マス進んだ時と同じようにそのポーンを取ることができます。



「プロモーション」

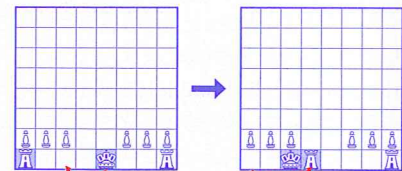
ポーンは相手側のいちばん奥まで進むことができれば、キング以外の他のコマになることができます。プロモーションするときは、なりたいコマを宣言し、相手に取られたコマの中にそのコマがあれば、プロモーションしたポーンと取りかえます。プロモーションしたあとは、ゲームが終わるまで、プロモーションしたコマでいられます。※取りかえるコマがない場合は、ポーンを裏がえして使用します。

「キャスリング」

キングとルークを一度に入れ替える動かし方です。まず、キャスリングしたい側のルークの方向にキングを2マス動かし、次に、キングが飛び越えてきたマスに、キャスリングする側のルークを持てきます。これを一手でできるのがキャスリングです。

<条件>

- キングと、キャスリングをするルークが、一度も動いていないこと
- キングと、キャスリングをするルークの間に、ほかのコマがないこと
- チェックされていないこと
- キングが通過するマスと、到達するマスが攻撃されていないこと



キングが2マス動くと同時にルークがとなりへ移動します。

29 ジャラポンゲーム

人数 2~4人
難易度 ★★★★★

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。

- 用意するもの**
- ジャラポンパイ83個 ●点数チップ ●ドラ焼きチップ ●サイコロ2個 ●得点表2枚
 - パイケース (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パイ・点数チップは使用しません。

あそびかた

★基本的なゲームの進め方は「24.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ください。
このジャラポンゲームでは「上がり手」が増え、「ポン」と「ドラパイ」、「ボーナスパイ」という新しいルールと「ネズミパイ」に特別ルールが追加されます。

1.「上がり手」と「得点表」について

パイをそろえたときの上がり手は、得点表に書いてある11種類になります。例えばドラえもんパイ9個(ドラえもんパーフェクト!)で上がった人は、他の人全員から100点ずつもらえます。

2.「ポン」のルール

★同じ絵柄のパイが2個そろっているときに、人の捨てた同じ絵柄のパイを自分のパイとしてもらい、3個そろえることができます。

- ①「ポン」できるのは、「ポン」したいパイ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、「ポン」と声をかけ、だれから「ポン」したかわかるように「ポン」をしたパイを自分の2個のパイといっしょに絵柄を表にして右はしにおきます(図1)。
- ※「上がりパイ」と同じパイを自分が捨てていたら、他の人のパイでは上がりません。このため、ポンされたパイも、もとはだれが捨てたパイかをはっきりさせておく必要があります。
- ③「ポン」をしたら、のこりのパイからいらないパイを1個捨てます。
- ④「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。
- ⑤「ポン」をした人は、「リーチ」ができません。
- ⑥「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」をしたら、親から左回りで親に近い人が取ります。
- ⑦「ポン」をして、上がったときの得点は、この説明書の30ページの「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自分がリーチをして、横向きにしたパイを「ポン」された場合、次の自分の番でパイを捨てたときに、パイを横向きにおきます。

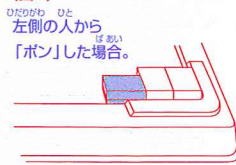
3.「ネズミパイ」の特別ルール

「24.みんな集合ゲーム」と同じように、「ネズミパイ」を持ったまま上がることはできません。さらに「ネズミパイ」を捨てた人は、全員の捨てパイの中から好きなパイを1個もらわなければなりません。1個もらったら、また手元のパイの中から1個捨てて、次の人に順番が移ります。

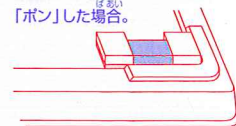
※「ネズミパイ」を捨てたときにももらったパイで上がるることができます。このときの得点は、自分がめくったパイで

27 上がる場合と同じです。

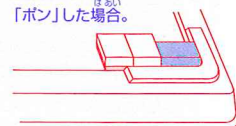
(図1)



正面の人から
「ポン」した場合。



右側の人から
「ポン」した場合。



4.「ドラパイ」と「ボーナスパイ」のルール

【ドラパイ】……山の中の表になっているパイを「ドラパイ」と言います。自分が上がったときに、上がり手の中にこのドラパイと同じ番号のパイがあると1個につき+3点得点が追加されます。

【ボーナスパイ】……リーチした人が上がったときだけパイを表にします。上がり手の中に、このボーナスパイと同じ番号のパイがあるときは1個につき+3点得点が追加されます。

5.「上がり方」の注意

①上がり方には、人の捨てたパイ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「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、この説明書の30ページの「上がり方のまとめ」を見てください。

②あと1個で上げれるというとき、他の人がそのパイを捨てたとしても、そのパイと同じ絵柄のパイを、自分が以前に捨てていたら、そのパイで上がることはできません。自分でそのパイ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人同時に上がる時のルール

人の捨てたパイで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(図3)。

親と子が同時の場合には、親が上がりになります。

●親が上がったときのルール

親が上がると、2倍の点数がもらえます(「ポン」しているときも「ポン」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。

6.ゲームが成立しない時のルール

2段に並べた最後のパイまでやって、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、誰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。

7.ペナルティ(罰金)

次の場合は上がりが無効となり、さらにペナルティとして、みんなに3点ずつ払わなければなりません。また、親がペナルティの場合、親は移ります。

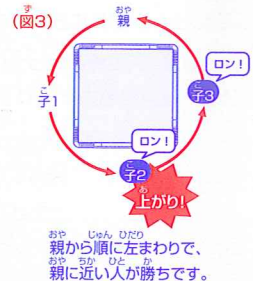
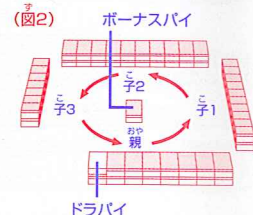
・上がったときに、パイをまちがえていた。

・他の人が捨てたパイで上がったときに、そのパイと同じパイが、自分が捨てたパイの中にある(そのパイが、他の人にポンされていても、ペナルティになります)。

・誰かが上がったときに、「ネズミパイ」を持っていた。

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、左回り(時計の方向と反対回り)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、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の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、順位をきめます。



30 ひみつ道具ジャラポンゲーム

人数 2~4人
難易度 ★★★★★

ひみつ道具パイに特殊能力がついた、エキサイティングな上級者向けジャラポンゲームです。

勝利条件 最後に点数チップの合計が、いちばん多い人が勝ちです。

- 用意するもの**
- ジャラポンパイ83個 ●点数チップ ●ドラ焼きチップ ●サイコロ2個 ●得点表2枚
 - パイケース(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パイ・点数チップは使用しません。

あそびかた

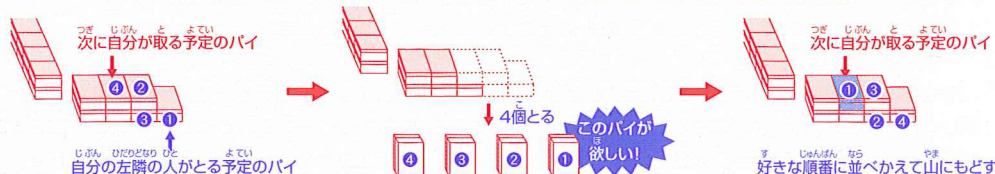
基本的なゲームの進め方は「29.ジャラポンゲーム」と同じですが、新たにジャラポンパイの9番(ひみつ道具パイ)に、そのひみつ道具にちなんだ特殊能力が追加されます。

ひみつ道具パイの特殊能力は、自分の順番でひみつ道具パイを捨てたときに、その能力が適用されます。
※ひみつ道具の能力を使わずに、ふつうにパイを捨てることもできます。

ひみつ道具パイの特殊能力

[ころばし屋] …… 誰か1人の手元のパイをみんなに見えるように3個たおします。どのパイをたおすのかは自由です。たおされたパイは捨てるか、別の人の手に渡るまでパイをたおしたままゲームを進めます。

[タイムマシン] …… 次の人が取るパイから数えて4つ目のパイ(次に自分が取る予定のパイ)までの4個の絵柄をみることができます。このとき、他の人には見せてはいけません。見たあとは、好きな順番に並べかえて、元に戻します。(自分が欲しいパイを4番目にして戻すと良いでしょう)



[ジーンマイク] …… 全員から1個ずつ、絵柄がみんなに見えるようにパイをもらいます。そして、もらったパイと手元のパイの中から、いらないパイを選んで、みんなに見えるように全員に1個ずつ返します。

[タイムふるしき] …… 自分が場に捨てたパイの中から好きなものを1個もらうことができます。もらったパイ、いらないパイを1個ずつ返します。

[どこでもドア] …… 自分の右隣と左隣の人の手元のパイを、1回だけのぞき見できます。ただし、見た内容を、他の人に話してはいけません。

[タケコプター] …… もう一度、山からパイを引くことができます。

[もしもボックス] …… 「もしも○○さん(君)になったら!」と宣言し、全員が手元のパイを見えないようにふせ、宣言した○○さん(君)のパイが自分の手元に来るようにジャラポン全体を回して自分のパイにします(座っている席は変えません)。次にパイをひく人は、ひみつ道具を使った人の右隣の人です。

例:誰かがリーチした後に、そのリーチ状態のパイを自分のものにすることができます。

[エスパーぼうし] …… 他のプレイヤー全員の手元から自由に1個ずつみんなに見えないようにパイを引き、あつめたパイのうち、自分の欲しいパイ1個と、自分が持っているいらないパイ1個を交換します。残りのパイは、他のプレイヤーに1個ずつ見えないように返します。どのパイを誰に返すのかは自由です。

[四次元ポケット] …… 他のひみつ道具パイの代わりとして特殊能力を使えます。このため、「四次元ポケット」を使うときは、どのひみつ道具として使うか、みんなに宣言してください。

★ひみつ道具パイの特殊能力を使うときの注意★

- ①ひみつ道具パイの特殊能力を使って手に入れたパイで上がることもできます。このときの得点は自分がめくったパイで上がる場合と同じです。
- ②リーチ中に、ひみつ道具を捨てたときでも、特殊能力でもらったパイで上がることはできます(ジーンマイク、タイムふるしき、タケコプター、エスパーぼうしのとき)。このときの得点は、自分がめくったパイで上がる場合と同じです。
- ③ひみつ道具パイの特殊能力でリーチしていた人のパイを横取りして、そのリーチが崩れてしまったときは、次のようにします。①リーチしていた人は捨て場の横向きのパイを縦向きにもどします。②リーチの点数チップは場に取られてしまい、台の中央に移動します。(最後に上がった人が点数チップをもらえます)
- ④ジャラポンゲームでは、「上がりパイ」と同じパイを捨てていたらほかの人が捨てたパイでは上がりません。しかし、ひみつ道具の特殊能力で、自分が捨てたパイを人に取りられたり自分で取り直したりする場合は、そのパイは自分が捨てたパイではなくなります。

ジャラポンゲーム

上がり方まとめ

①「ボン」も「リーチ」せず、自分がめくったパイで上がった。	得点表の点数+ボーナス得点(下記)を、みんなからもらう。場にでているリーチのチップももらえる。
②「ボン」も「リーチ」せず、人の捨てたパイで上がった。	得点表の点数+ボーナス得点、上がりのパイを捨てた人だけからもらう。場にでている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パイで上がった。	得点表「ボン」の欄の点数+ボーナス得点を、みんなからもらう。場にでている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パイで上がった。	得点表「ボン」の欄の点数+ボーナス得点を、上がりのパイを捨てた人だけからもらう。場にでているリーチのチップももらえる。
⑤「リーチ」をして、それから自分がめくったパイで上がった。	得点表の点数+ボーナス得点+3点を、みんなからもらう。場にでているリーチのチップももらえる。
⑥「リーチ」をして、それから人の捨てたパイで上がった。	得点表の点数+ボーナス得点+3点を、上がりのパイを捨てた人だけからもらう。場にでているリーチのチップももらえる。

ボーナス得点一覧

ドラ焼きパイ(オールマイティ)が入っていて上がった。	ボーナス得点として+3点をもらえる。
「ドラパイ」と同じパイが入っていて上がった。	ボーナス得点として+「ドラパイ」×3点をもらえる。
「リーチ」をして、「ボーナスパイ」と同じパイが入っていて上がった。	ボーナス得点として+「ボーナスパイ」×3点をもらえる。

親が上がったときは、上記の点数がさらに2倍になります(場にでているリーチのチップは2倍にはなりません)。