

ジャラポンゲーム得点表

基本上がり手得点表

注意 ●上がり手がかさなったときは、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ドラえもんとにこにこセット 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! 違うパイが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

注意 ●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しずかちゃんだいすき 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。	自分の左右の人の手元のパイを、1回だけのぞき見できます。
誰か1人の手元のパイを、みんなに見えるように3個おします。 たおされたパイは捨ててか、別の人の手に渡るまで、そのままです。	自分の捨てたパイの中から好きなものを1つもらい、手元のいないパイを捨てます。
次回自分が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かえて元の山に戻します。	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、自分のいないパイをみんなに見えるように1個ずつ返します。
「もしも〇〇さん(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。	全員の手元から1個ずつ見えないようにパイを引、欲しいパイ1個とらないパイ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。
	使いたいひみつ道具を宣言し、他のひみつ道具パイのかわりに特殊能力を使えます。

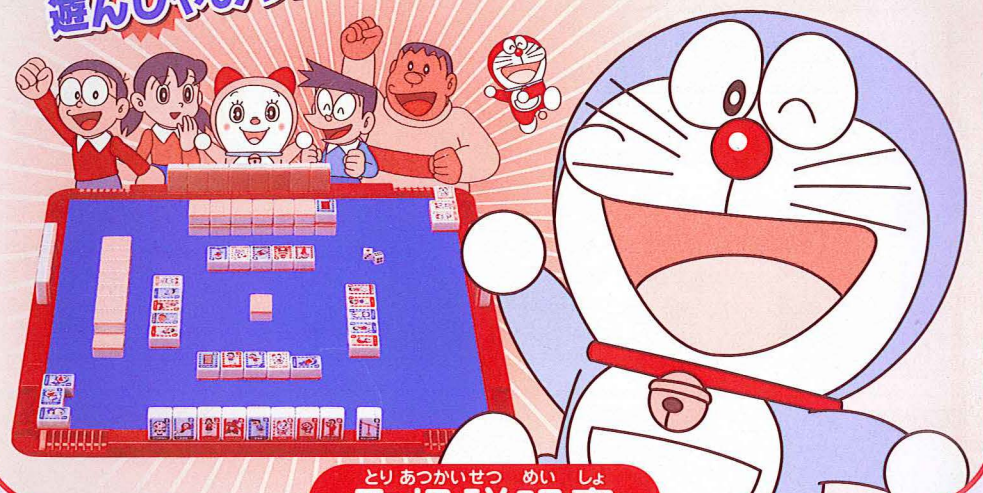
取扱説明書をお読みいただき、ありがとうございます。みなさまのアイデア等も付け加えていただければ、遊びの幅が一層広がります。

ドラえもん

みんなであそぼうよ

ロイヤル40

家族みんなで遊んじゃおう!



とりあつかいせつ めいしよ 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。
- 落とすなど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・祭日及び弊社特休日を除く)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。)

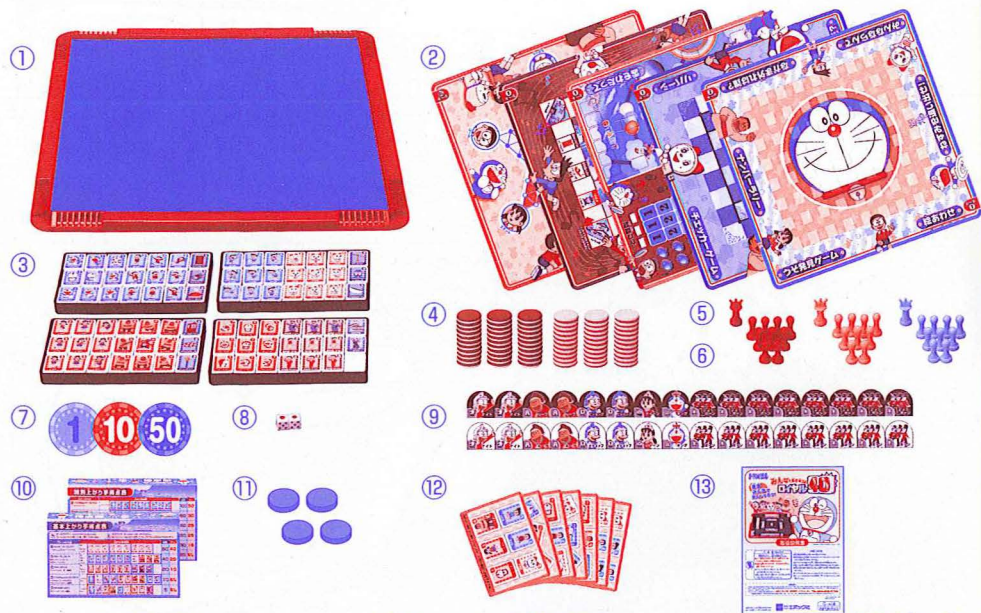
©2011 EPOCH CO., LTD. MADE IN CHINA

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。

ひとり 1人～6人用
対象年齢4才以上

★セット内容★

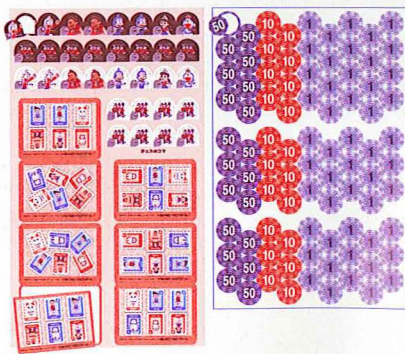
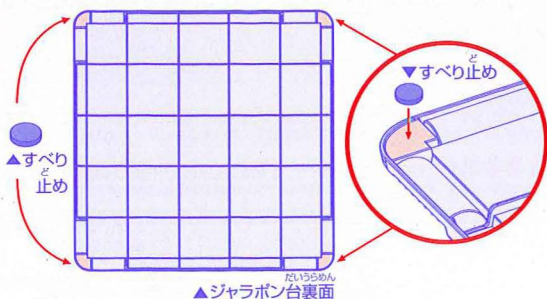


- ①ジャラポン台(1台)
②ゲームシート(5枚)
③ジャラポンパイ(84個)
(バイケース付き)※白いパイ1個は予備
④どら焼きチップ(66枚)
※うち2枚は予備
- ⑤王様コマ(赤・黄・青1個ずつ)
⑥兵隊コマ(赤・黄・青9個ずつ)
⑦点数チップ
(1点50枚・10点20枚・50点20枚)
⑧サイコロ(2個)
⑨チェスコマ(白、黒16枚ずつ)
- ⑩ジャラポンゲーム得点表(2枚)
⑪すべり止め(4個)
⑫いないのだ〜れだ?カード(7枚)
⑬取扱説明書(1部)(本書)
- ※製品と写真イラストは、
仕様が一部異なる場合があります。

★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」
「点数チップ」をきれいに切り取ります。



★もくじ★

1. カーリングゲーム	2P	21. 雲をわたって	16P
2. いないのだ〜れだ?	3P	22. どら焼きで池わたり	16P
3. ひみつ道具スゴロク	3P	23. ひみつ道具シューティング	17P
4. ピンゴ!ゲーム	4P	24. はさみ将棋	17P
5. ナインツリー	4P	25. ダイヤモンドゲーム	18P
6. ドラえもんツリー	5P	26. あわせていくつ?	19P
7. 絵あわせ	5P	27. タケコブターレース	20P
8. ジャイアン・リサイタル!	6P	28. あれは誰だ?	21P
9. ねずみを追い出せ!	7P	29. うそ発見ゲーム	22P
10. サイコロ迷路	7P	30. どら焼きそうだつ戦	23P
11. なかま外れは誰?	8P	31. 五目ならべ	24P
12. ジャイアン・ゲーム	8P	32. 名探偵推理ゲーム	25P
13. 流れ星クラッシュ	9P	33. ダイスでドン!	26P
14. ともだちあつめゲーム	9P	34. みんな大集合ゲーム	27P
15. のび太の町のマラソン大会	10P	35. チェッカーゲーム	29P
16. ナンバーラリー	11P	36. じゅんぱんをまもって	30P
17. となりはOK	12P	37. つなげて大行進	31P
18. みんなならんで	13P	38. チェス	33P
19. ベグソリティア	14P	39. ジャラポンゲーム	35P
20. リバーシ	15P	40. ひみつ道具ジャラポンゲーム	37P

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才ころから ★★★…6才ころから ★★★★…7才ころから ★★★★★…8才ころから

アクション



1 カーリングゲーム

人数 2~4人
難易度 ★

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、にぎやかでもあります。作戦も必要です。

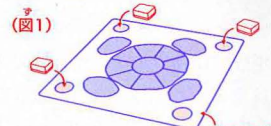
勝利条件 3個のパイをはじき終わったとき、合計点のいちばん多い人が勝ちです。

用意するもの ●シート3 ●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。)

シート
3

あそびかた

- 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。)
- ゲームシート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)。
- 「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。
- はじいたパイはそのままにして、同じように2個目、3個目をはじきます。
- 3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)。
- 合計点がいちばん多い人が勝ちとなります。



アクション 2 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(場といいます)におきます。
 - ②ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。
 - 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。
 - 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。
 - ⑤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。
 - ⑥7枚全部、カードをめくり終わったとき、いちばん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
カードE:ドラミ カードF:ミニドラ カードG:ジャイアン

スゴロク 3 ひみつ道具スゴロク

人数 2~6人
難易度 ★

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 ●シート7 ●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) ●サイコロ1個

シート
7

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1番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。
- 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。
【空間いれかえ機】… 自分も含めてだれか2人のパイの場所を入れ替えます。
【N・Sワッペン】… 自分の左どりの人のパイを、自分のマスに移動させます。自分は移動しません。
【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】… 自分の右どりの人のパイを、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マス進みます。
- ③いちばん早くゴールした人が勝ちです。ゴールはぴったり止まらないうと上ができません。
ぴったり止まるまで、矢印に沿って学校のグラウンドをぐるぐるまわります。

パーティー 4 ビンゴ!ゲーム

人数 2~4人
難易度 ★

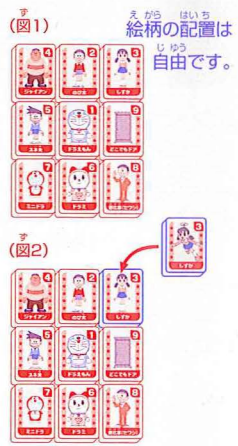
タテ、ヨコ、ナナメどれか2列に早く3個のパイを並べた人が勝ちとなるゲームです。

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個を取り直します。
- ③ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。1番の人から順に、台の上から1つずつパイを取ります。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、そのパイを台の外におきます。
- 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。



アクション 5 ナインツリー

人数 1~6人
難易度 ★

裏になっているパイをめくって、同じ数字のパイの上に積みしていきます。くずしてしまったら負けです。

勝利条件 つみあげたパイをくずしてしまったら負けです。

用意するもの ●ジャラポンパイ73個(1~8までを各9個ずつ、9を1個)

あそびかた

- ①1~9までのパイを1個ずつ取っておきます。
- ②残ったパイを裏にしてよくまぜ、ジャラポン台の端に寄せて、中央を空けます。
- ③ジャラポン台の中央に、①で取っているパイを図のように並べます(図1)。
- ④ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。
- ⑤自分の番になったら、裏向きのパイを1つ選んで表にし、ジャラポン台の中央の同じ数字のパイの上に積みます。積むときは、下のパイになるべく重なるように、はみ出さないように積みます。また、手に持ったパイ以外のパイに触れてはいけません。
- ⑥以降⑤をくり返して、積み上げたパイをくずしてしまった人が負けとなります。
- ⑦全てのパイを積み上げられた場合は、最後のパイをのせた人が勝ちとなります。





6 ドラえもんツリー

人数 1~6人
難易度 ★

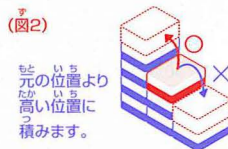
台中央の25個のパイのうち、好きなものを選んで、元の位置より高い位置に移動させていきます。くずしてしまったら負けです。

勝利条件 つみあげたパイをくずしてしまったら負けです。

用意するもの ●ジャラポンパイ25個(どれでもOK)

あそびかた

- ①ジャラポン台の中央に、パイを5×5の形に表向きに並べます(図1)。
 - ②ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。
 - ③自分の番になったら好きなパイを1つ選んで取り、元あった位置より、高い位置に積みます(図2)。
- 元の位置より高い位置なら、好きな場所に積むことができます。積むときは、下のパイになるべく重なるように、はみ出さないように積みます。
- また、手に持ったパイ以外のパイに触れてはいけません。
- ④以降③をくり返して、積み上げたパイをくずしてしまったり人が負けとなります。



7 絵あわせ

人数 1~6人
難易度 ★

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 ドラ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 ●シート2 ●ジャラポンパイ(1~8まで72個) ●ドラ焼きチップ(各自10枚ずつ持ちます。)

シート
2

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ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。
- 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。



この「1」に1個ずつパイをおくと
72個キレイにならびます。



8 ジャイアン・リサイタル!

人数 2~6人
難易度 ★

1人がジャイアンの役になって、みんなを追いかけ、鬼ごつ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、ドラ焼きを3個集めた人が1位です。

用意するもの ●シート8 ●ジャラポンパイ(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 ●ドラ焼きチップ36枚(ドラ焼き18個分)

シート
8

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1番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。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、ドラ焼きを1個もらいます(ドラ焼きは下図のように作ります)。
- ※ドラ焼きは、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」のマスのマスに移動させます。
 - 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」のマスのマスに移動させます。
 - 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ピンク色のマスにいるときは、ジャイアンには捕まりません。ジャイアンがピンク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になりません。
 - ⑬このようにして、ジャイアンの家に3回止まり、いちばん早くドラ焼きを3個集めた人が1位です。
- ジャイアンも、いちばん早くドラ焼きを3個集めれば1位です。



白い面をかさねる。



9 ねずみを追い出せ!

人数 2~4人
難易度 ★★

トランプの「ババぬき」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 ●シート2 ●ジャラポンパイ29個(1~7までを各4個ずつ、ネズミパイ1個)

シート
2

あそびかた

- ①ジャラポ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、ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。
- 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。



10 サイコロ迷路

人数 2~6人
難易度 ★★

チェックポイントを通り「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。

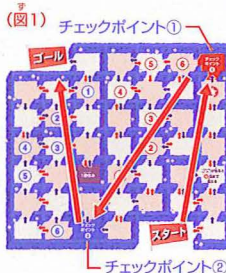
勝利条件 いちばん最初にゴールした人が勝ちです。

用意するもの ●シート1 ●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

シート
1

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。ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。
- 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、出た目と同じ数を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、いちばん早くゴールした人が勝ちとなります。



11 ながま外れは誰?

人数 2~4人
難易度 ★★

トランプの「ジジぬき」のように遊ぶゲームです。

勝利条件 最後までパイを持っていた人の負けです。

用意するもの ●シート2 ●ジャラポンパイ28個(1~7までを各4個ずつ)

シート
2

あそびかた

- ①ジャラポンパイを裏にしてよくまぜ、どれか1つ選んで裏向きのままジャラポン台の外においておきます。その後、残りの27個全て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(ジャラポン台の中央)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、ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。
- 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。
 - 手元の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。最後まで手札を持っていた人が負けとなります。



12 ジヤイアン・ゲーム

人数 2~6人
難易度 ★★

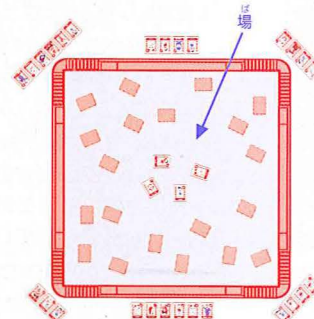
百人一首の「坊主めくり」のように遊ぶゲームです。

勝利条件 手元のパイ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(白いパイ以外すべて)

あそびかた

- ①ジャラポンパイを裏にしてよくまぜ、ジャラポン台の端に寄せて、中央を場として空けておきます。
- ②ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。
- ③自分の番になったら、裏向きのパイの中から好きなものを1つ選んで表にします。
- ④選んで表にしたパイは手に入れることができ、ジャラポンの台の外、自分の手元に置いておきます。ただし表にしたパイが特殊パイのときは、以下のルールに従います。
 - 【しずか】[ドラミ] …… 場に出ている表向きのパイを全てもらえます。
 - 【ジヤイアン】 …… 手元のパイを全て表向きで場に出します。
 - 【ネズミパイ】 …… 手元に「ドラえもん」のパイがあるときのみ、手元のパイを全て表向きで場に出します。
 - 【オールマイティ】 …… 自分以外の全員が、手元のパイを全て表向きで場に出します。
- ⑤裏向きのパイが全て無くなったゲーム終了です。手元のパイがいちばん多い人が勝ちです。





13 流れ星クラッシュ

人数 2~6人
難易度 ★★

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 ●シート3 ●どら焼きチップ(1人4枚)

シート
3

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ポ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ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。
- ③自分の番になったらチップをはじきます。はじくときはどれとどれをぶつけるか決めます。自分が落とした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指で区切れたら、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たら、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っとぶつけたときなど、チップとチップの間に指がはいらないときは、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、台の上にばらまか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。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



14 ともだちあつめゲーム

人数 2~4人
難易度 ★★

裏向きのジャラポンパイを、同じパイが2つ出ないようにめくっていくゲームです。

勝利条件 手に入れたパイ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81個(1~9まで各9個) ●パイケース(1人1個)

あそびかた

- ①ジャラポンパイを裏にしてよくまぜ、ジャラポン台の中央付近に寄せておきます。
- ②ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。
- ③自分の番になったら1つずつ裏向きのパイを選び、表にして自分の前に1列に並べていきます。パイは何回でも取ることができ、いつ止めてもOKですが、以下のルールに従います。
 - 同じ数字のパイが2つ出たら、手番を終了します。同じ2つのパイとその間に出た全てのパイをジャラポン台の外に捨てます。それ以外のパイがもらえます(パイケースに入れておきます)(図1)。
 - 自分で手番を終了した場合は、それまでに出た全てのパイがもらえます。
 - 手番を終了したときに、もらえるパイの中に「9」が入っていたら、もらえるパイに加えて、他の人1人からパイを最大5つまでもらうことができます。
- ④以降③をくり返し、裏向きのパイが無くなったならゲーム終了です。いちばん多くのパイを手に入れた人が勝ちです。



15 のび太の町のマラソン大会

人数 2~6人
難易度 ★★

ジャラポ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 いちばん早くゴールした人が勝ちです。

用意するもの ●シート7 ●ジャラポンパイ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

シート
7

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)。
- 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。ゴール近くの学校のグラウンドは、丸いマスの上に1個ずつパイを並べてください(図1)。なお、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、ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。
- 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。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。
- ⑪いちばん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)。



16 ナンバーラリー

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。

勝利条件 いちばんはやく自分のジャラボンパイをなくした人が勝ちです。

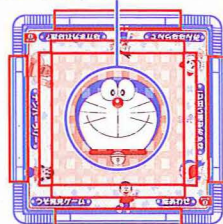
用意するもの ●シート2 ●ジャラボンパイ39個(1~8までを各4個ずつ、9を6個、オールマイティ)

シート
2

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したまま、よくまぜて、親から順に全員に均等に配ります。
- ③親が手元の中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個セットを出すなど)
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出せるパイがないとき、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。
(例:8とオールマイティで8の2個セットとして出せるなど)
- ⑨いちばん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いちばんの負けとなります。

最後に出さ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。



17 となりはOK

人数 2~4人
難易度 ★★★

トランプの「ページワン」のように遊ぶゲームです。

勝利条件 いちばんはやく自分のジャラボンパイをなくした人が勝ちです。

用意するもの ●シート4 ●ジャラボンパイ68個(1~8までを各8個ずつ、オールマイティ、タイムマシン、タケコプター、エスパーぼうし)

シート
4

あそびかた

- ①ジャラボンパイを裏にしてよくまぜ、全員にパイを6個ずつ配ります。
- ②残ったパイは、シートのマス目の外側に寄せておきます。
- ③ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。
- ④1番の人は手元の中から好きなパイを1つ選び、シート上の自分の前の右端のマスに出します(図1)。
- ⑤次の人は、前に出されたパイの数字と同じか、1つ違う(多い、または少ない)数字を出すことができます。出す場所は、直前に出されたパイの隣に出します。図1のようにうずまき状に出していきます。ただし、「8」の1つ違いの数字は、「7」と「1」になります。出せる数字のパイがない場合、マス目外側の裏向きのパイを1つ取り、自分の手元に入れます。それが出せる数字のパイなら、そのまま出すことができます。
- ⑥以降⑤をくり返してパイを出していきます。以下、特殊パイの効果です。

(図1)



- 【オールマイティ】……好きな数字のパイになります(出すときにどの数字にするか宣言すること)。
【タイムマシン】……順番が逆周りになります。
【タケコプター】……次の人をとばします。
【エスパーぼうし】……次の人は、裏向きのパイを3つとります。

「オールマイティ」以外の特殊パイを出すときは、前に出されたパイと同じか、1つ違う数字のパイといっしょに、その上に重ねて出します。その次にパイを出すことが出来た人は、その特殊パイをもらうことができます。

- ⑦いちばんはやく自分のジャラボンパイをなくした人が勝ちです。
また、裏向きのパイが無くなったならゲーム終了で、手元のパイが多い人ほど負けとなります。



18 みんなならんで

人数 2~4人
難易度 ★★★

トランプの「7ならべ」のように遊ぶゲームです。

勝利条件 いちばんはやく自分のジャラポンパイをなくした人が勝ちです。

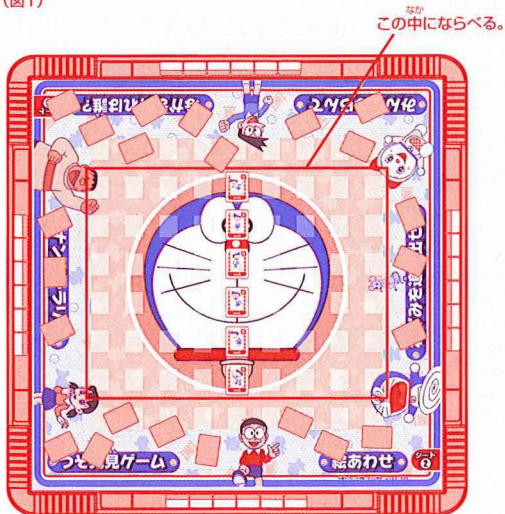
用意するもの ●シート2 ●ジャラポンパイ55個(1~9まで各6個ずつ、オールマイティ)

シート
2

あそびかた

- ①「スネ夫」のパイ6個を全て取り出して別におきます。
- ②残った49個のパイを裏にしてよくまぜ、全員に6個ずつ配ります。残ったパイは、ジャラポン台の端に寄せ、中央を空けておきます。
- ③「スネ夫」のパイを、図のようにシート中央に並べます(図1)。
- ④ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。
- ⑤自分の番になったら、手元のパイの中から1つえらび、シートにパイを出します。並べ方は、左から順番に小さい数字が並ぶように並べます。ただし、隣のパイが無いところには並べることができません。
- ⑥並べることのできるパイが1つも無い場合は、外側の裏向きのパイからひとつ取り出します。それが並べることのできるパイなら、そのまま出すことができます。裏向きのパイがないときは、手番をパスします。
- ⑦オールマイティはどのパイの隣にも並べることができます。自分が並べたいところにオールマイティがあった場合は、オールマイティを取らないといけません。
- ⑧手持ちのパイが無くなったらその人は終了となります。オールマイティが手元に残ってしまったら、その人がいちばんの負けとなります。いちばんはやく自分のジャラポンパイをなくした人が勝ちです。

図1



19 ペグハリティア

人数 1~4人
難易度 ★★★

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 ●シート6 ●どら焼きチップ32枚

シート
6

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番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。
- ③自分の番になったら、1つだけ動かすチップを決めて、そのとなりにある他のチップを1つだけとびこすことができ、とびこされたチップは自分の手元に移ります。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。いちばん多くチップを集めた人が勝ちです。

図1

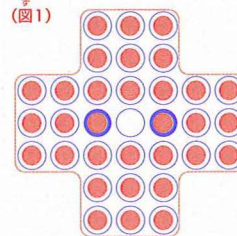
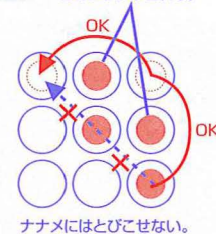


図2 このチップがとれる。



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。

バトル 20 リバーシ

人数 2人
難易度 ★★★

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。

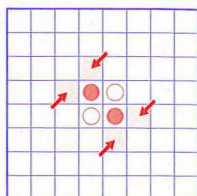
用意するもの ●シート4 ●どら焼きチップ64枚

シート
4

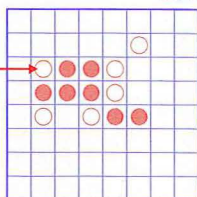
あそびかた

- 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ヶ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。

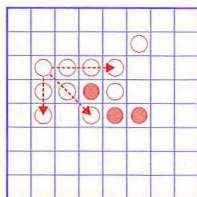
(図1)



(図2)



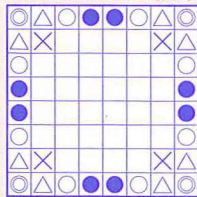
(図3)



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。
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、こふうしましょう。

(図4)



サイコロ 21 雲をわたって

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。

勝利条件 先に自分のパイを全部、反対側に渡らせれば勝ちです。

用意するもの ●シート5 ●ジャポンパイ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

シート
5

あそびかた

- ①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)
- ②ジャンケンやサイコロなどで順番を決めます。
- ③1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。ただし、出た目は違う数でパイを止めることはできません。進めるパイは自分のどのパイでもかまいません。
- ④小さいマスはサイコロで出た目だけパイを進めることができるマスです。しかし、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。進めた先のマスにすでに他のパイがあるときは、違う自分のパイを動かしてください。ただし、中間地点の大きな雲だけは、パイは何個でも入ることができます。サイコロで出た目で動かせるパイが1個もないときは、その回はパスとなります。
- ⑤先に6個のパイすべてを反対側のスタートのマスに入れた人が勝ちとなります。反対側のスタートマスへは、サイコロの目がちょうどの数でなくても入ることができます。



サイコロ 22 どら焼きで池わたり

人数 2~6人
難易度 ★★★

使うどら焼きの数×サイコロの目の数だけ進めるというゲームです。3個のどら焼きをうまく使って、ゴールを目指します。どら焼きがないと進めません。

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 ●シート1 ●ジャポンパイ(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 ●どら焼きチップ(1人6枚(どら焼き3個分))

シート
1

あそびかた

- ①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枚のどら焼きチップを持ち、右図のように2枚重ねてどら焼きを3個作ります。
- ②ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。1番の人から順に、使うどら焼きの数を決めて、ジャポン台の上に払い、サイコロを振ります。払ったどら焼きの数×サイコロの目の数が、パイを進める数です。(右表)
- ③止まったマスに指示がかいてあるときは、その指示にしたがってください。
- ④どら焼きが無いときは、1回休みになります。そのとき、どら焼きを1個もらい、次の番のときに使えます。
- ⑤わざと1回休みにして、手持ちのどら焼きを増やしてもOKですが、どら焼きは3個までしか持てません(例えば、4回連続して休んで、どら焼きを4個にすることはできません)。
- ⑥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。



サイコロの目	1マス	2マス	3マス
1	2マス	4マス	6マス
2	3マス	6マス	9マス
3	4マス	8マス	12マス
4	5マス	10マス	15マス
5	6マス	12マス	18マス



23 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。

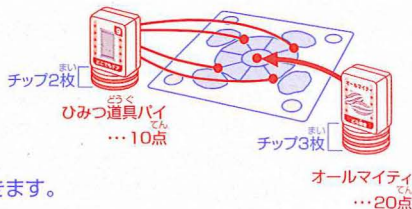
勝利条件 獲得したパイの合計点がいちばん多い人が勝ちです。

用意するもの ●シート3 ●ドラ焼きチップ(的用11枚、弾用1人5枚)
●ジャラポンパイ(ひみつ道具パイ4個、オールマイティ)

シート
3

あそびかた

- ①ドラ焼きチップを2枚積み重ねた上にひみつ道具パイ、ドラ焼きチップを3枚積み重ねた上にオールマイティを乗せて「マト」にし、右図のように配置します。
- ②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。
- ③ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。
- ④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。
- ⑤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。
- ⑥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いちばん多い人が勝ちとなります。



24 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。

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 ●シート6 ●ジャラポンパイ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)

シート
6

あそびかた

- ①自分の好きなキャラクターのジャラポンパイ9個を自分の陣地(緑色のマス、ピンク色のマス)におき、コマとして使います。
- ②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。
- ③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)。
- ④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。
- ⑤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。
- ⑥4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)。
- ⑦ナナメ方向にはさんだときは、相手のコマを取ることができません。
- ⑧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、動かせない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。



25 ダイヤモンドゲーム

人数 2~3人
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つおきにコマが並んでいれば、いくつでもピョンピョンとんでいけます。

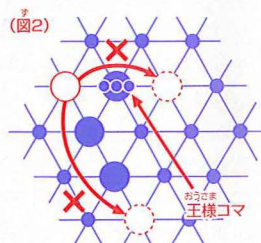
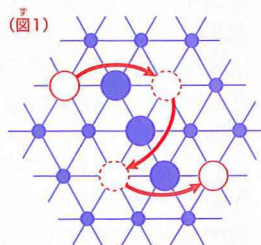
勝利条件 自分のコマを全部、いちばん早く向かい側の自分の陣地に入れた人が勝ちです。

用意するもの ●シート10 ●王様コマ3個(青・黄・赤1個ずつ) ●兵隊コマ27個(青・黄・赤9個ずつ)
※2人で遊ぶときは、青・黄・赤のうち、2つの色だけを使います。

シート
10

あそびかた

- ①ドラえもん(青)、のび太(黄)、しずかちゃん(赤)の中から、自分の好きなキャラクターを決めます。
- ②自分の王様コマを、それぞれの陣地にある、スタートと書いてあるキャラクターの上におきます。兵隊コマは、王様コマをおいたところの近くにある○の上におきます。
- ③ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。
- 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はできません。
- ⑧自分のコマを全部、いちばん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。



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。



26 あわせていくつ?

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。

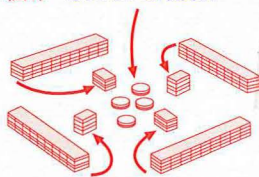
勝利条件 チップがいちばん多い人が1位です。

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

あそびかた

- 82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)。
- 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。
- 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)。
- 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)。
- 次に、2個のパイのうち、上のパイの絵柄を正面の人に向けます。自分のパイの絵柄は見えてはいけません。
- 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)。
- 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。
- 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。
- 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、出してい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、台の横にかたづけます。
- 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ます)。次のプレーで勝った人が、前に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。
- 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。
- 手持ちのチップを数えて、多い人から順位を決めます。

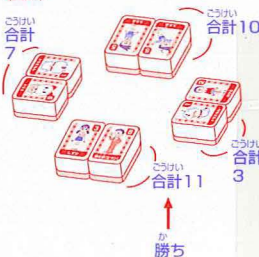
(図1) 必ずチップを1枚出す。



(図2) 親がチップを出す。



(図3)



27 タケコプターレース

人数 2~6人
難易度 ★★★★★

タケコプターレースはレース風すごろくゲームです。万が一充電メーターが0(ゼロ)になってしまつと、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 ●シート9 ●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、タケコプター、ころばし屋、タイムふろしき)

シート
9

あそびかた

- 1~6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。
 - 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。
 - ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。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] … 充電メーターを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] … 充電メーターを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、充電メーターが0(ゼロ)のときは自動的に「追いつバトル」に負けになり、次の人に順番がうつります。
★追いつバトル★
先にマスに止まっていた誰か1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 … 自分の充電メーターを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。
 - 充電メーターが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マス進むに変わります。ひみつ道具、エネルギー回復マスなどで充電メーターを回復する(0(ゼロ)ではなくなる)までサイコロはふれません。
 - 1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。
 - 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] … 充電メーターにかかわらず、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。
[タケコプター] … 充電メーターを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] … 自分の充電メーターを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人の充電メーターを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)。



28 あれは誰だ?

人数 2人
難易度 ★★★★★

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。

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」1つを相手側の出口から脱出させる。

用意するもの ●シート4 ●ジャラポンパイ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))

シート
4

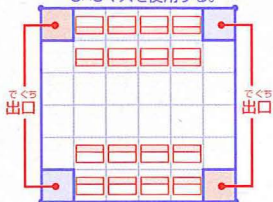
あそびかた

- 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ポンパイのイラストが相手からは見えないようにならべます。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。また、自分のパイは自分側の出口に動かすことはできません。
- 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す。取った相手のパイはジャラポン台の隅において、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」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6×6マスを使用する。(図1)

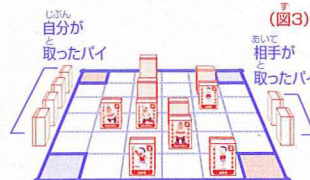


お互いが相手側 (図2)



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」が推理しましょう。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からう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。



29 うそ発見ゲーム

人数 3~4人
難易度 ★★★★★

トランプの「ダウト」のように遊ぶゲームです。

勝利条件 いちばんはやく自分のジャラポンパイをなくした人が勝ちです。

用意するもの ●シート2 ●ジャラポンパイ46個(1~9までを各5個ずつ、オールマイティ)

シート
2

あそびかた

- ①1~9のパイを1個ずつ取り出して別にしておきます。
- ②残った37個のパイを裏にしてよくまぜ、全てを全員に均等に配ります。
- ③①で別にした9つのパイを、図1のようにシート上に並べて各数字の欄を作ります。
- ④ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りにゲームを進めます。
- ⑤1番の人は「1」と言って、シート上にパイを裏向きに出します。オールマイティは、好きな数字として使えます。パイはいくつ出しても構いません。2つ以上出すときは上に重ねます。シート上には、各数字の欄に従って左上から順番に出していきます(図2)。
- ⑥次の人は「2」と言って、同様にシート上にパイを出します。このように、順番にパイを出していきます(9の次は1に戻ります)。
- ⑦自分の番をパスすることは出来ません。出すべき数字のパイがない場合は、別の数字のパイを、他の人に悟られないように出します。(うそをつく)
- ⑧もし、他の人が宣言とは違う数字のパイを出していると思ったら、「うそ発見!」と言ってパイを確かめることができます。

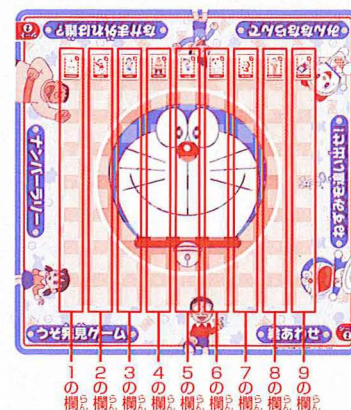
●パイが宣言と違ったら、そのパイを出した人が③で並べたパイ以外のシート上の全てのパイを取らないといけません。

●パイが宣言どおりだったら、「うそ発見!」と言った人が③で並べたパイ以外のシート上の全てのパイを取らないといけません。

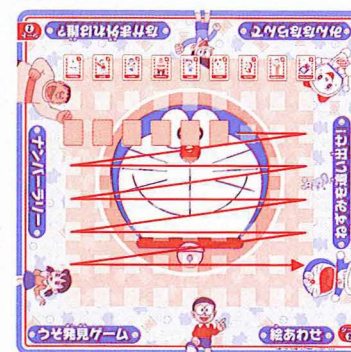
⑨ゲームが⑧で中断した場合、シート上のパイを取った人の番となり、数字は続きから再開します。

⑩いちばん早く手元のパイが無くなった人が勝ちとなります。

(図1)



(図2)





30 どら焼きそうだつ戦

人数 2~4人
難易度 ★★★★★

一番大きい数字のパイを出した人が、どら焼きチップをもらえるゲームです。

勝利条件 いちばん多くどら焼きチップを手に入れた人が勝ちです。

用意するもの ●ジャラポンパイ(1~9を人数分、2~9を1つずつ、オールマイティ、ネズミパイ) ●どら焼きチップ54枚

あそびかた

- ①2~9のパイを1個ずつと、オールマイティ、ネズミパイを裏にしてよくまぜ、得点パイとしてジャラポン台の隅におきます。また、どら焼きチップは台の外にまとめておき、得点置き場とします(図1)。
- ②プレイヤー1人につき、1~9のパイを1個ずつ持ちます。他の人に見えないようにパイを立てて並べます。この9個のパイを使って、全部で9回の勝負をします。ジャンケンなどで得点パイを表向きにする親を決めます。
- ③親は毎回勝負を行う前にその勝負の得点を決めます。得点パイ1つを表にし、下記の「得点の決め方」にしたがって得点分のどら焼きチップを台の中央に出してください。
- ④勝負は「せーの!」のかけ声で同時に全員が手持ちのパイから1つ選んで台に表向きに出します。
※パイはどれを出しても構いませんが、1回使ったパイはこれより後の勝負では使えません。
- ⑤勝負は一番大きい数字のパイを出した人が得点もらえます(例1)。ただし、一番大きい数字を出した人が1人でない場合、次に大きな数字のパイを出した人が得点もらえます(例2)。次に大きい数字を出した人が1人でない場合は勝負は持ち越しとなり、次の勝負に勝った人が次の得点と合わせて手に入れることができます(例3)。
※ネズミパイの勝負では、一番小さい数のパイを出した人がネズミパイをもらわなければいけません(例4、5)。
- ⑥勝負に使ったパイを、全て台の外におきます。
- ⑦以降④~⑥をくりかえして全部で9回の勝負が終わった後、それぞれどら焼きチップの数を数えます。ネズミパイを持っている人は合計の数を5だけ少なくしてください。いちばんどら焼きチップの数の多い人が1位となります。

※例は、4人で遊んだ時の、それぞれの出したパイをイメージしています。

※□で囲ったパイを出した人がその回の得点もらいます。

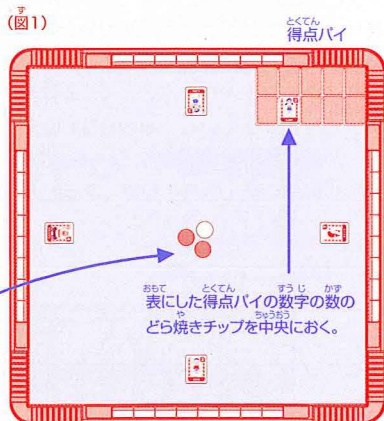


★得点の決め方★

【オールマイティ】... 得点は10です。さらにもう1個得点パイを表にして、その得点パイの点と合わせて1回の勝負の得点になります。

【2~9のパイ】... パイと同じ数字が得点になります。

【ネズミパイ】... 得点は-5です。この場合はどら焼きチップではなく、ネズミパイを台の中央においてください。ネズミパイを持っていると最後に合計する数が5少なくなりますので、できるだけ取らないようにしましょう。



31 五目ならべ

人数 2人
難易度 ★★★★★

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。

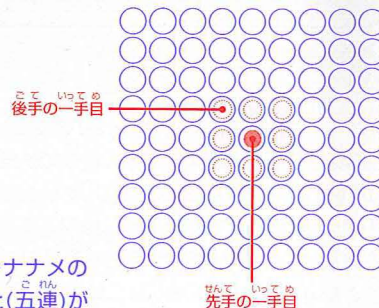
勝利条件 先にチップを5つ連続して並べた人が勝ちです。

用意するもの ●シート6 ●どら焼きチップ64枚

シート
6

あそびかた

- ①ジャンケンなどで先手、後手を決めます。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「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先手には三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。四四と四三、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。



32 名探偵推理ゲーム

人数 2人
難易度 ★★★★★

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

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。

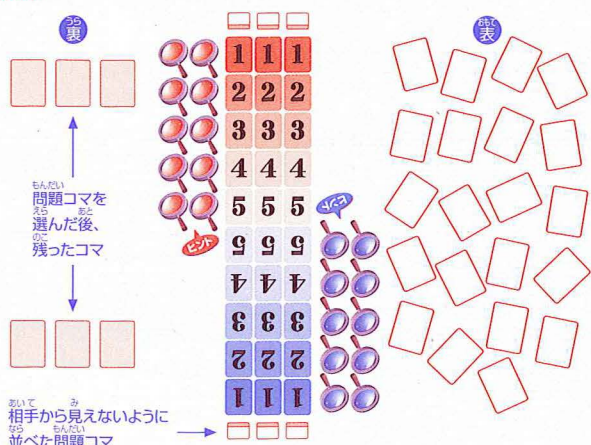
用意するもの ●シート5 ●ジャラポンパイ54個(1~6までの6種類のパイを9個ずつ) ●どら焼きチップ20枚

シート
5

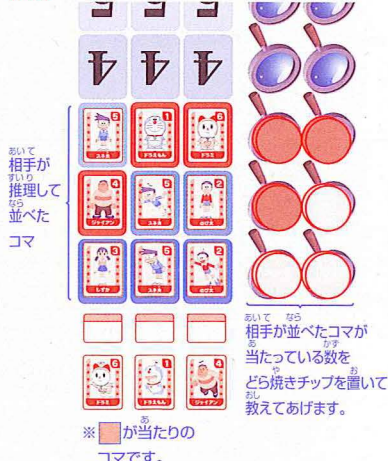
あそびかた

- ①すべてのジャラポンパイ(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)



33 ダイスでドン!

人数 2~4人
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 ●ジャラポンパイ(1~9までのパイ各1個で1人分です。) ●点数チップ(各自1点10枚、10点4枚) ●サイコロ2個

あそびかた

- ①全員、自分の手元にジャラポンパイ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-10枚 10点チップ-4枚
- ②ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。
- 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。



- 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)



- 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。



- 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。



※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う人は負けになり、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。



34 みんな大集合ゲーム

人数 2~4人
難易度 ★★★★★

楽しく遊べる、ドラえもん絵合わせゲームです。「39.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 ●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-10枚 10点チップ-4枚 50点チップ-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となりから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、自分の方向に向けて、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)。

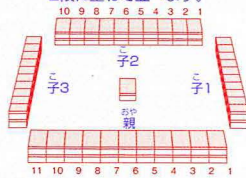
②すると、手持ちの8個とあわせて9個になります。この9個が、1~9のパイ1個ずつになっていたら上がりです。

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。

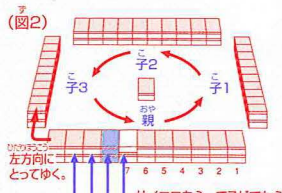
③パイを捨てるときは、絵柄を表にして、自分の前に並んでいるパイの向こう側へ捨てます。

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)。

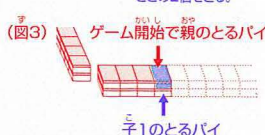
(図1) ※子は、絵柄をふせて10個ずつ2段に重ねて並べます。



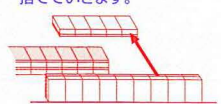
※親は、絵柄をふせて11個ずつ2段に重ねて並べます。



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、ここを2個とる。
親の次の次の人(子2)は、ここを2個とる。



(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個取ってきてもいいし、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、その右と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. どん焼きパイ(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、このどん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き、そのパイを「上がりパイ」と呼びます。「上がりパイ」は、自分の番にめぐってくる以外にも、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き、「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のボーナスとして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、自分がめぐって持ってきたパイでのみ上がれます(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、上がった人に取りられてしまいます。誰も上がれなかったときは、場に取りられてしまい、そのまま台の中央においておきます。場に取りられてしまった1点チップは、次のゲームで上がった人がもらえます。

(図5)

「リーチ」と声をかけて、横向きに置いて捨てます。



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。



35 チェッカーゲーム

人数 2人
難易度 ★★★★★

相手のコマをとびせたら、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。

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 ●シート4 ●どら焼きチップ24枚

※このゲームではどら焼きチップをコマとして使用します。

シート
4

あそびかた

- 自分の色を決めて、図1のようにコマを12枚ずつ緑色のマスに並べます(白色のマスには、コマはおきません)。
- 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。
- コマは緑色のマスから緑色のマスへ、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ずっといれば、いくつでもとびこして、相手のコマをとります(図2)。
- とった相手のコマは、ゲーム台からはずします。
- 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、とびこたりすることができます。王様コマになったときは、どら焼きチップを重ねて、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。
- 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)。
- 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。
- 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。

図1 緑色のマス

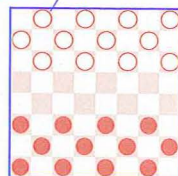
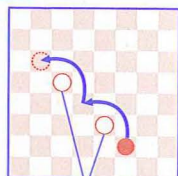
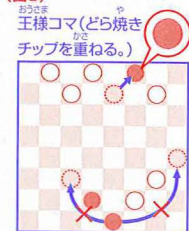


図2



茶色はこの2つのコマをとることができます。

図3



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し、相手のコマをそれ以上とれるようにするのです。図4はその例です。相手は、Aのコマをとらなければなりません。そこで、図5のように、相手のコマを2個とってしまうことができます。

図4

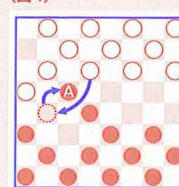
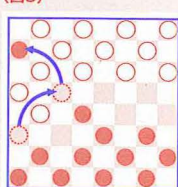


図5



36 じゅんばんをまもって

人数 2~4人
難易度 ★★★★★

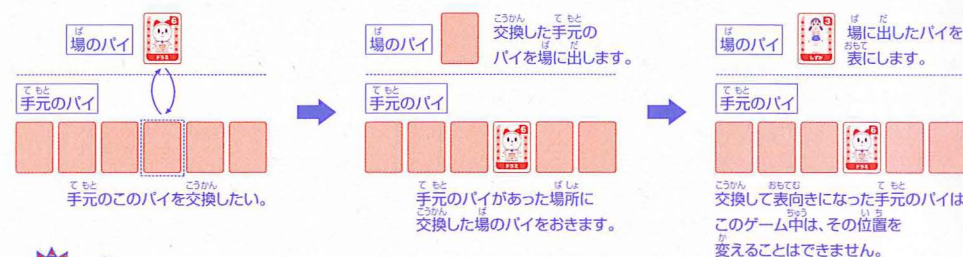
手元のパイが小さい順に並ぶように、場のパイと交換していくゲームです。

勝利条件 いちばんはやく自分のジャラボンパイを小さい順に並べた人が勝ちです。

用意するもの ●ジャラボンパイ81個(1~9までを各9個ずつ)

あそびかた

- ジャラボンパイを裏にしてよくまぜ、全員にパイを6個ずつ配ります。6個のパイは裏向きのままにして手元に並べておきます(見てはいけません)。
- 残ったパイは、ジャラボン台の端に寄せ、中央を空けておきます(場)。
- プレイヤーの目的は、手元の6個のパイの数字が左から小さい順になるように並べる事です。1つつ大きくする必要はありません。小さい順であればOKです。同じ数字を2つ以上並べることはできません。
- ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。
- 1番の人は、ジャラボン台の端に寄せた裏向きのパイから1個選び、全員に見えるように、場に表向きに置きます。
- 次に、自分の手元にある裏向きのパイの中から1個を選び、そのパイと場のパイを交換することができます。交換したパイは、⑤と同じように場に表向きに置き、次のプレイヤーの順番になります(下図)。
- ただし、交換して表向きになったパイは、その位置を変えることはできません。
- 場のパイが、自分のパイと交換できない(交換すると小さい順に並ばない)、または交換したくない場合は自分の番をパスできます。全員がパスしてしまった場合は場に出ているパイをジャラボン台の外に捨て、最後に場のパイを出した人の次のプレイヤーが端に寄せた裏向きのパイから1個選んで、それを次の場のパイとします。
- 各プレイヤーは順番に⑥、⑦をくり返します。
- いちばんはやく、ジャラボンパイを小さい順に6個並べられた人が勝ちとなります。



勝つためのコツ

このゲームでは、交換して表向きになった手元のパイは、ゲーム中は、その位置を交換することができません。同じ数字のパイを並べることもできません。場のパイの数字を見て、手元の6ヶ所、どのパイと交換するかうまく並べるコツになります。4,5,6の数字のパイを手元の真ん中あたりのパイとに交換しておく、その後交換するパイを数字の順に並べやすくなります。以下の場合、パイが交換できなくなってしまうので注意しましょう。





37 つなげて大行進

だい こう しん

にん ずう あたり
人 数 2人
なん い ど
難易度 ★★★★★

つながっているチップの長さで、進める数が変わる、ちょっと変わったゲームです。

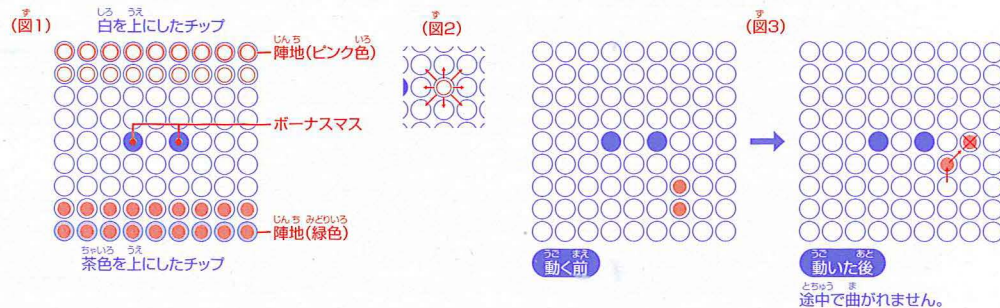
勝利条件 相手の陣地に自分のチップが1枚でも入れば勝ちです。

用意するもの ●シート6 ●どら焼きチップ36枚

シート
6

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ジャンケン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)。



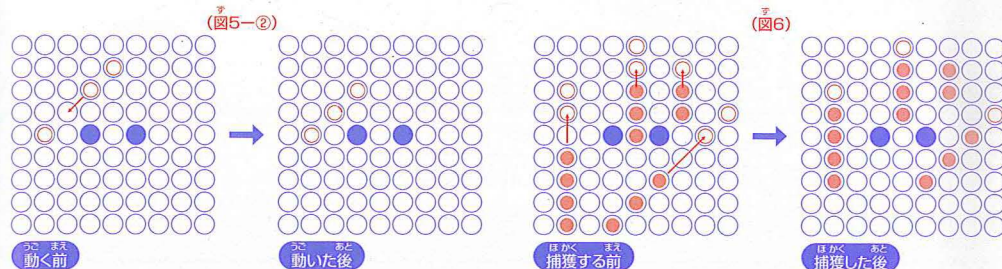
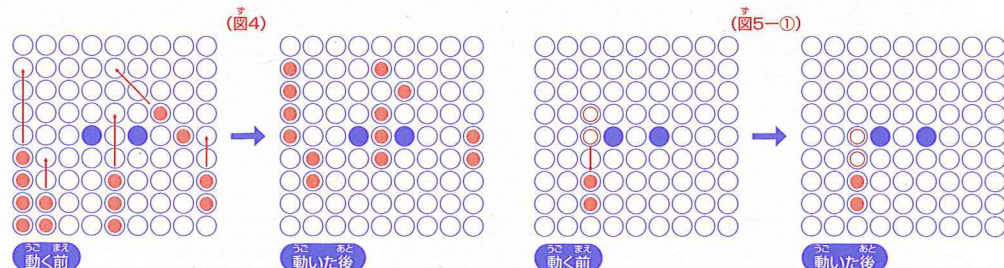
- ④動くことができる範囲は、自分のチップが1枚なら1マス、チップが2枚並んでいれば(その並んでいる方向に)2マス、チップが3枚なら3マスと、チップの数と同じマスの分だけ並んだチップを全部動かします(図4)。途中で止まってはけません。ただし、進む方向にチップ(自分のチップ、相手のチップ両方とも)があるときは、必ず手前で止まり、とびこすことはできません(図5-①、②)。ただし、次のチップを取る場合は例外です。

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の数を数えます)(図6)。

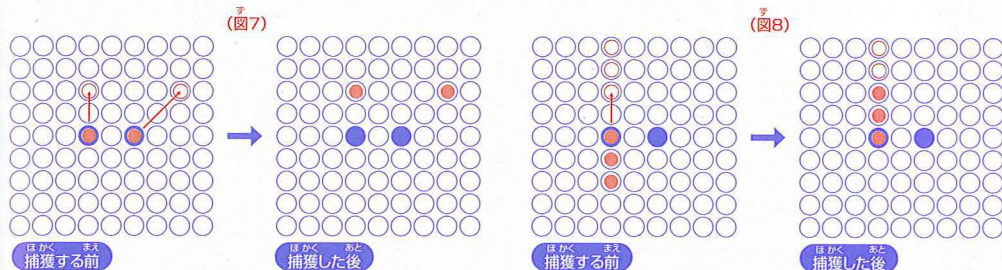
取ることができるチップは、どんな場合でも1枚です。

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。



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白の陣地からは緑色のマス、茶色の陣地からはピンク色のマス)に自分のチップが1枚でも入ると勝ちとなり、ゲームが終了します。

- ⑧ただし、自分が入った直後の順番で相手も入ることができればゲームは続行されます。どちらかが入ることができなくなったらゲームは終了し、入らなかった人は負けとなります。
※相手の陣地に入ったチップは、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。
ボーナスマスもうまく利用しましょう。

バトル 38 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。

勝利条件 相手のキングを先にチェック・メイトした人が勝ちです。

用意するもの ●シート4 ●チェスコマ

シート
4

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、それを取ることが出来ます。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取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。このときはドロウ(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ときは、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)

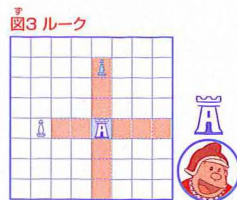
コマの初期配置

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。



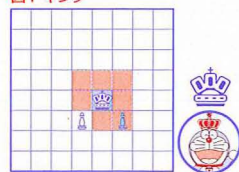
それぞれのコマの動き

..... 味方のコマ
..... 敵のコマ



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せます。

図6 ポーン(前進)



図7 ポーン(初手)

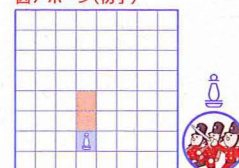


図8 ポーン(駒の取り方)



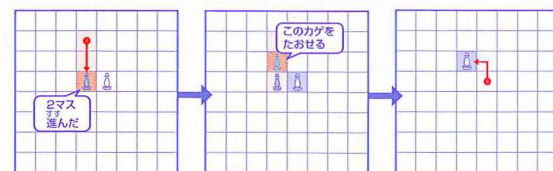
前(相手側)に1マス進めます。後戻りはできません。ただし、最初の位置からはじめてうごかすとき(初手)だけ、前へ2マス進めます。はじめから1マスでもよいです。
直前に敵・味方のコマがあるときは進めません。斜め前に敵のコマがあるときは、そのコマをとってそのマスに進めます。

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マス進んだときと同じようにそのポーンを取ることが出来ます。



「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。これを、プロモーションと言います。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。

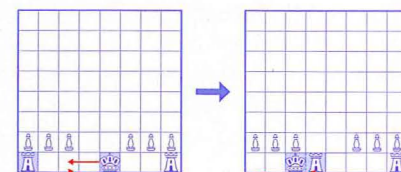
※取りかえるコマがない場合は、ポーンを裏がえして使用します。

「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がたです。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マス動かします。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ってきます。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(次の手でキングが取れる状態)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...

同時にルークが同様に移動します。



39 ジャラポンゲーム

人数 2~4人
難易度 ★★★★★

勝利条件

みんな大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。
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 ●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「34.みんな大集合ゲーム」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、「ボン」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.「ボン」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「ボン」できるのは、「ボン」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、「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、ボンされたパイも、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「ボン」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「ボン」をした後のゲームをする順番は、「ボン」をした人の右どなりの人からつづけます。

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38ページの「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、横向きにしたパイを「ボン」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。

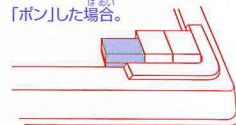
3.「ネズミパイ」の特別ルール

「34.みんな大集合ゲーム」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。

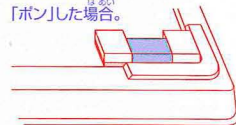
※「ネズミパイ」を捨てたときにもらったパイで上がることができます。このときの得点は、自分がめくったパイで上がる場合と同じです。

図1

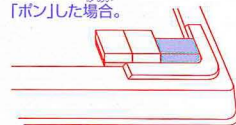
ひだりから
左側の人から
「ボン」した場合。



しょうめんから
正面の人から
「ボン」した場合。



みぎから
右側の人から
「ボン」した場合。



4.「ドラパイ」と「ボーナスパイ」のルール(図2)

【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「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38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(「ボン」しているときも「ボン」のときの点数の2倍です)。

また、親が上がれば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.ペナルティー(罰金)

次の場合は上がりが無効となり、さらに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、親は右どなりの人に移ります。

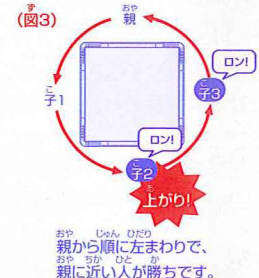
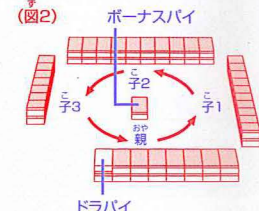
・上がったときに、パイをまちがえていた。

・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、他の人にボンされていても、ペナルティーになります)。

・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。





40

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。

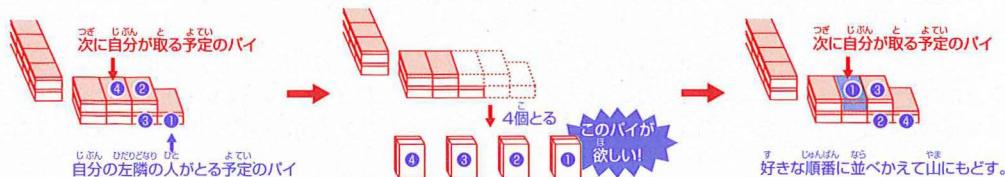
用意するもの ●ジャラポンパイ83個 ●点数チップ ●サイコロ2個 ●得点表2枚
●パイケース(ゲーム中は点数チップを入れるケースとして使います。)
※あまった白いジャラポンパイ・点数チップは使用しません。

あそびかた

基本的なゲームの進め方は「39.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。
[タイムふろしき] …… 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。もらったら、いらないパイを1個ずつ返す。
[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] …… 「もしも〇〇さん(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、宣言した〇〇さん(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、タイムふろしき、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りられてしまい、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。
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

どら焼きパイ(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+「ドラパイと同じ番号のパイの数」×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+「ボーナスパイと同じ番号のパイの数」×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)。