

ジャラポンゲーム

上がり方まとめ

①「ポン」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「ポン」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「ポン」をして、それから自分がめくったパイで上がった。	得点表「ポン」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「ポン」をして、それから人の捨てたパイで上がった。	得点表「ポン」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。
(ただし、場にでているリーチのチップは2倍にはなりません)

— 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 (電話番号は間違いのないよう、よく確かめてからおかけ下さい。)

©2014 EPOCH CO., LTD.
MADE IN CHINA

EPOCH 株式会社 **エポック社**

201508

ドラえもん

家族みんなで遊んじゃおう!

みんなであそぼうよ

ロイヤル50



●製品と写真・イラストは一部異なる場合があります。

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



くちにはいない

警告(けいこく)

保護者の方へ 必ずお読み下さい。

●小部品があります。誤飲・窒息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。

注意(ちゅうい)

- 透明袋を頭から被ったり顔を覆ったりしないでください。窒息する恐れがあります。
- 点数チップ、どら焼きチップを切り取ったあとのクズは捨ててください。
- 踏みつけたり、たたいたり、落とすなど乱暴な扱いはしないでください。
- 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。
- 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。
- ポリ袋、ビニールシートは、包装材ですので、開封後はすぐに捨ててください。

●ゲームの種類によって、遊べる人数が異なります。1人～6人用 対象年齢4才以上

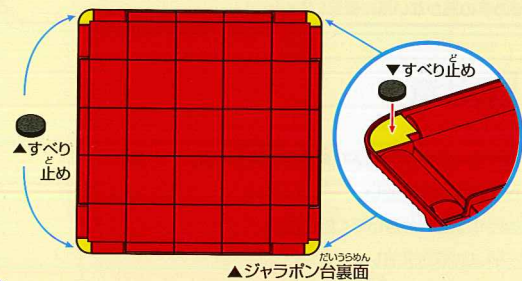
★セット内容★



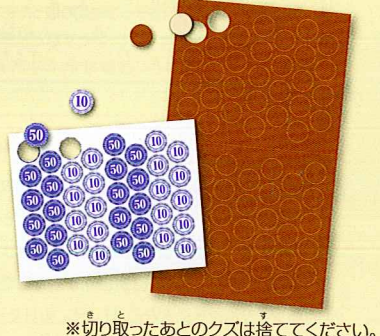
★遊ぶ前の準備★

- 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。



- 「50点チップ」「10点チップ」「ドラ焼きチップ」をきれいに切り取ります。



難易度について… あくまでも目安ですので、お子様の成長にあわせてプレイしてください。

★…4才から ★★…5才ごろから ★★★…6才ごろから ★★★★…7才ごろから ★★★★★…8才ごろから

★もくじ★

1. カーリングゲーム	2P	26. ジャラポンパイあつめゲーム	18P
2. ぐるぐる回転スゴロク	3P	27. 2枚そろえろ!ゲーム	18P
3. ひみつ道具スゴロク	4P	28. リバーシ	19P
4. ビンゴ!ゲーム	4P	29. ミニリバーシ	20P
5. ナインツリー	5P	30. ゲームトランプと対戦!	20P
6. ドラえもんツリー	5P	31. 雲をわたって	21P
7. ドラえもんはどこだ?	6P	32. どん焼きで池わたり	21P
8. ゲームトランブルール	6P	33. ひみつ道具シューティング	22P
9. 絵あわせ	7P	34. はさみ将棋	22P
10. わたしは誰でしょう?	7P	35. あわせていくつ?	23P
11. ジャイアン・リサイタル	8P	36. あれは誰だ?	24P
12. ねずみを追い出せ	9P	37. うそ発見ゲーム	25P
13. 残るのは誰かな?	9P	38. どん焼きそうだつ戦	26P
14. サイコロ迷路	10P	39. 名探偵推理ゲーム	27P
15. ジャイアンゲーム	10P	40. 名探偵推理ゲーム(レベル2)	27P
16. ともだちあつめゲーム	11P	41. 言葉をつくろう!ゲーム	28P
17. 流れ星クラッシュ	11P	42. お宝ゲット! 足し算ゲーム	28P
18. のび太の町のマラソン大会	12P	43. ダイスでドン!	29P
19. ナンバーラリー	13P	44. チェッカーゲーム	30P
20. みんなならんで	14P	45. 五目ならべ	31P
21. いちばん大きいのは誰?	15P	46. 連珠	31P
22. 4枚あつめろ!	15P	47. じゅんばんをまもって	32P
23. となりはOK	16P	48. みんな大集合ゲーム	33~34P
24. ゲームトランブルール(レベル2)	17P	49. ジャラポンゲーム	35~36P
25. ゲームトランプ並べ競争	17P	50. ひみつ道具ジャラポンゲーム	37~38P

アクション 1 カーリングゲーム

人数 2~4人

難易度 ★



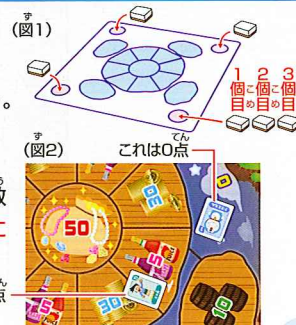
パイを指ではじき、入ったエリアのポイントの合計点をきそいます。
全員が同時にパイをはじくので、にぎやかでもりあがります。作戦が必要です。

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1 ●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 1

- 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個持ちます。
(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)。
- 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にして、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)。
- ⑥合計点がいちばん多い人が勝ちとなります。





2 ぐるぐる回転スゴロク

人数 2~6人
難易度 ★

ゲームトランプを10枚並べて、スゴロクのマスとして使います。
止まった場所と同じパイを捨てていくゲームです。

勝利条件 いちばん早く、手持ちのパイを全部なくした人が1位です。

用意するもの ●ジャラボンパイ(1~6と、9の7種類を各1個で1人分です) ●サイコロ
●ゲームトランプ10枚(ドラえもん4枚、のび太・しずか・ジャイアン・スネ夫・ドラミ・どこでもドアを1枚ずつ)

- ①ゲームトランプ10枚を表向きにして、みんなの真ん中(「場」といいます)に円形に並べます(図1)。
並べる順番は自由です。
- ②全員が1~6までのパイを1個ずつ持ち、自分の前に表向きにして並べます。
- ③ひみつ道具のパイを1人1個ずつ選んで、自分のコマにします。
それを全員、「どこでもドア」のゲームトランプの上におきます。
- 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行します。
- ⑤1番の人はサイコロをふり、出た数だけ自分のひみつ道具パイを時計回りに「ゲームトランプのマス」の上を進めます。そして、止まったマスのキャラクターと同じ、手持ちのパイを場の外に捨てて、次の人に順番がうつります。
- ⑥「どこでもドア」のマスに止まったときは、好きなマスに移動して、そのマスと同じキャラクターのパイを捨てます。
※移動しなくてもかまいません。
- ⑦すでに捨てたパイと同じキャラクターのマスに止まったときは、何もしないで次の人に順番がうつります。
- ⑧いちばん最初に、手持ちのパイを全部なくした人が1位です。

(図1)スタート時の状態



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6 ●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
●ゲームトランプ(9~KとJokerの、22枚)

シート
6

- ①ゲームトランプを裏向きでよくきって、山にしてシートの近くにおいてください。
- ②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。
- ③1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、その指示にしたがってください。特に、次のマスの指示に注意してください。
[ゲームトランプ] …… ゲームシートの山の上から1枚取り、左下に書いてある指示にしたがいます。
[アベコンベ] …… 自分と誰か1人、または、誰か2人の場所を交換する。交換した先のマスの指示は無視します。
[N・Sワッペン] …… 自分の左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。
[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。
[カムカムキヤット] …… 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。
[中間地点] …… 全員でジャンケンをして勝ち残った人ひとりだけは4マス進みます。
- ④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れません。
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。



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 ●ジャラボンパイ(1~9まで81個) ●ドラ焼きチップ(各自5枚ずつ持ちます。)

- ①ジャラボン台の上ですべてのジャラボンパイを裏にしてよくまぜます。
- ②ジャラボンパイを9個取り、絵柄を表にして自分の前に図のように並べます(図1)。
もし、4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、自分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(自分のパイに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)。
自分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ドラ焼きチップを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、台の外においたパイを裏にして、よくまぜてまた使います。
- ⑧ドラ焼きチップがなくなった人が出たら、ゲーム終了となり、ドラ焼きチップの合計枚数の多い人が1位となります。

絵柄の配置は自由です。

(図1)



(図2)





5 ナインツリー

人数 1~6人
難易度 ★

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)

- 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だけの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。

(図1)



6 ドラえもんツリー

人数 1~6人
難易度 ★

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。

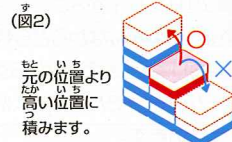
用意するもの ●ジャラポンパイ25個(どれでもOK)

- 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)。
※このゲームでは、パイの絵柄・並べる順番は関係ありません。
- 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)。
- 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だけの人が負けとなります。

(図1)



(図2)



7 ドラえもんはどこだ?

人数 2~6人
難易度 ★

勝利条件 いちばん多く、ドラえもんのパイを取った人が勝ちです。

用意するもの ●ジャラポンパイ82個(オールマイティ、白パイをのぞく)

- ①ジャラポン台の上で、全ての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めます。
 - ③1番の人から、好きなパイを1個めくります。それがドラえもんパイのときは、自分の手元におきます。ドラえもん以外のときはハズレですので、ジャラポン台の上に表にしておいておきます。そして、次の人に順番がうつります。
 - ④このようにして、自分の番に1個だけパイをめくっていきます。
 - ⑤ドラえもんのパイが9個全部出たらゲーム終了です。いちばん多くドラえもんのパイを持っている人が勝ちです。
 - ⑥同点のときは、その人たちだけで、ジャラポン台に残っているパイを同時に1人1個だけめくって、数字が大きい人が勝ちです。※パイが人数分以上残っていないときは、全部のパイを裏にしてからおこないます。
- ★ゲーム中に、ネズミのパイを出した人は、そこで負けです。残りの人たちだけでゲームを続けます。
- ※それまでに取ったドラえもんのパイは関係なく、負けになります。
- ※2人でプレイしているときは、そこでゲーム終了になります。



8 ゲームトランプルーレット

人数 2~6人
難易度 ★

勝利条件 いちばん多くパイを集めた人が勝ちです。

用意するもの ●ジャラポンパイ(好きなキャラクターパイを1人1種類(9個))
●ゲームトランプ52枚(Jokerは使いません)

- ①自分の好きなキャラクターを1つ決めて、そのパイ9個を手元におきます。
- ②ゲームトランプの♥(ハート)の13枚だけを抜き出して、場に1(A)~13(K)の順番に円形に並べます(図1)。
- ③残りのゲームトランプは、よくきって、場の中央に裏向きに山にしてしておきます。
- ④全員、自分のパイ1個を、場に並べたゲームトランプのどれか1枚におきます。
ただし、他の人と同じ場所においてははいけません。同じ場所におきたい人が2人以上いるときは、ジャンケンなどで決めてください。
- ⑤全員がパイを1個ずつおいたら、ゲームトランプの山の上から1枚取って、みんなに見せます。
その左上に書いてある数字と、場にある同じ数字のゲームトランプにパイをおいた人が当たりです。
- ⑥当たりの人がいないときは、当たりの人が出るまで、山からゲームトランプを取ります。
- ⑦当たりの人は、場にある全部のパイをもらいます。これで1回目のゲームが終わりです。
- ⑧次のゲームをする前に、山からとったゲームトランプを山に全てもどして、またよくきってから、山にしておきます。
- ⑨9回ゲームをプレイして、いちばん多くパイを集めた人が勝ちです。

(図1)





9 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)のパイをつくるゲームです。

勝利条件 どち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 ●ジャラボンパイ(1~8まで72個) ●どちら焼きチップ(各自10枚ずつ持ちます。)

- ①ジャラボン台の上で、全てのジャラボンパイを裏にしてよく混ぜます。
- 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、台の上から取りのぞいて、次の人に順番がうつります。
- 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、元にもどします。そして、めくった人は自分のチップを1枚、場に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、チップの無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。
- ⑦または、台の上のパイが全て無くなったらゲーム終了で、持っているチップの数がいちばん多い人が勝ちです。



10 わたしは誰でしょう?

人数 2~4人
難易度 ★

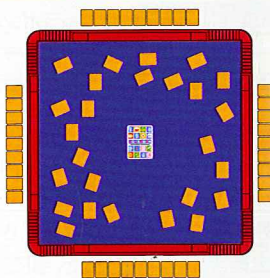
同じキャラクターのパイを集めるゲームです。

勝利条件 いちばん早く、同じキャラクターのパイを9個集めた人が勝ちです。

用意するもの ●ジャラボンパイ54個(1~6までを各9個ずつ)
●ゲームトランプ6枚(ドラえもん、のび太、しずか、ジャイアン、スネ夫、ドラミを1枚ずつ)

- ①ジャラボン台の上で、すべてのパイを裏にしてよく混ぜます。
- ②ゲームトランプは、全部裏向きのまま、よくきって、ジャラボン台の中央、山にしておきます。
- ③ジャンケンで1番の人を決めて、あとは時計回りにゲームを進行します。
- ④1番の人から順番にパイを1人9個ずつ、他の人に表が見えないように取り、自分の手元に自分にだけ見えるように並べます(図1)。
- ⑤そのあと、1番の人から順番に、山の上からゲームトランプを1枚、自分だけ見えるように取ります。その取ったゲームトランプのキャラクターが、自分が集めるパイのキャラクターです。
- ⑥全員がゲームトランプを取ったら、1番の人は裏になっているパイから1個、他の人に見えないように取り、手元のパイに加えます。そして、その手元のパイの中から1個いらないパイを、ジャラボン台の上に裏向きで他の人に見えないようにもどします。
- ⑦このようにして、順番にパイを取り、手元のパイ9個全部が、ゲームトランプのキャラクターと同じになるようにそろえてください。
- ⑧いちばん最初にパイが9個そろった人は「そろった!」と言って、手元のパイとゲームトランプをみんなに見せて、勝ちとなります。

(図1)



11 ジャイアン・リサイタル

人数 2~6人
難易度 ★

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

勝利条件 いちばん早く、どちら焼きチップを3個集めた人が1位です。

用意するもの ●シート5 ●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 ●どちら焼きチップ18枚

シート
5

- 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。
【瞬間移動潜水艦】……… 反対側の瞬間移動潜水艦のマスを、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、どちら焼きチップを1個もらいます。
※どちら焼きチップは、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ついたり、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、そのマスの指示のとおりにします。「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、のび太の家にはもどれません。
- ⑨ジャイアン以外の人が、ジャイアンパイを追いついたり、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、追いついても、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、いちばん早くどちら焼きチップを3個集めた人が1位です。ジャイアンも、いちばん早くどちら焼きチップを3個集めれば1位です。



12 ねずみを追い出せ

人数 2~4人
難易度 ★★

トランプのパバめ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 ●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)

- 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無くなったところで、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番の人から順に左どなり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手元のパイが無くなったら「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。



14 サイコロ迷路

人数 2~6人
難易度 ★★

チェックポイントを通し「迷路」から1番に脱出した人が勝ちとなるゲームです。

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3 ●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

シート
3

- 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、出た目と同じ数か書いてあるマスに進みます。

(図1) チェックポイント①



チェックポイント②

- 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。



13 残るのは誰かな?

人数 2~4人
難易度 ★★

トランプの「ジジめき」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 ●ジャラボンパイ28個(1~7までを各4個ずつ)

- ①ジャラボ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ボ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(ジャラボン台の中央)に捨てます。
- ③手元にペアとなるパイが無くなったところで、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番の人から順に左どなり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手元のパイが無くなったら「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。最後までパイを持っていた人が負けとなります。



15 ジャイアンゲーム

人数 2~6人
難易度 ★★

百人一首の「坊主めくり」のように、パイをめくって手に入れたり、場に戻したりするゲームです。

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 ●ジャラボンパイ83個(白いパイ以外すべて)

- ①ジャラボンパイを裏にしてよくまぜ、ジャラボン台の端に寄せて、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、みんなに見せてから自分の手元におきます。
- ④ただし表にしたパイが特殊なパイのときは、以下のルールにしたがいます。
 - 【しずか】[ドラミ]……場に出ている表向きのパイを全てもらいます。
 - 【ジャイアン】……手元のパイを全て表向きで場にもどします。
 - 【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もどします。
 - 【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もどします。
- ⑤裏向きのパイが全て無くなったらゲーム終了です。手元のパイがいちばん多い人が勝ちです。





16 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)

- 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、以下のルールにしたがいます。

●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(図1)。

●自分で手番を終了した場合は、それまでに捨て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。



17 流れ星クラッシュ

人数 2~6人
難易度 ★★

昔から楽しまれて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 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 ●シート1 ●ジャラポンパイ(1人4個)

シート 1

- ①各自4個ずつ、ジャラポンパイ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、重なってしまったパイは、重ならないようにもういちど落とし直します。
- 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パイをはじきます。はじくときはどれとどれをぶつけるか決めます。自分が落とすパイでなくてもかまいません。ただし、この2つのパイは指の先1本分以上離れていなければなりません。このため、2つのパイ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。このとき指がパイ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、狙いをさだめてパイをはじき、当たったときは再び2つのパイを指で区切り、距離があることを確認します。パイに触らないで区切ることができたら、両方のパイを取ることができます。
- ⑤慎重にならずに指でぶつけたときなど、パイとパイの間に指がはいらないときは、パイはもらえません。
- ⑥あまりにも勢いが強すぎて指で区切った2つのパイ以外のパイ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取ったパイを全部、台の上にばらまかなければいけません。
- ⑦これを順番にくり返していき、ぶつけるパイが無くなるまで続けます。最後にパイの数を数えて、いちばん多く取った人が勝ちとなります。

「区切る」方法



18 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6 ●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

シート 6

- 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、コースとして使います(2~5人で遊ぶときは、パイが4~1個あまりますが、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、よくまぜてください。まぜたら、ゲームシート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。

(図1)



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」とおりにしてください。
- ⑦止まった場所のパイが、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」とおりにします。※このゲームでは、コース上の各マスに書いてある指示(ゲームランプ、ひみつ道具、全員でジャンケン)は無視してください。
- 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きた人は、そのパイより手前にある、自分の絵柄のパイまでコマをもどします。もし、もどした場所に、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もどします。手前に自分のパイがないときは、スタートマスまでもどします。
- ⑨コマをもどすとき、中間地点マスより先に進んでいたときは、中間地点マスより手前にはもどしません。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。※「全員でジャンケン」はおこないません。
- 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でなくても上がれます。

止まった場所のパイの絵柄について

- 他の人の絵柄のとき…そのままにして、次の人に順番がうつります。
- 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もどします。もしもどした場所に、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もどします。ただし、もどす限度は、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。(コマを止めるもどす・サイコロをふる、のいずれか)



19 ナンバーラリー

人数 2~4人
難易度 ★★

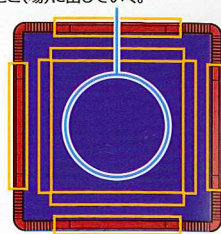
トランプの大富豪ゲームのように遊ぶゲームです。

勝利条件 いちばん早く自分のジャラポンパイをなくしたプレイヤーが勝ちです。

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

- 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出せるパイがないとき、出たくないときは、パスができ、次の人に順番がうつります。
- 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取りのぞいて、新しい親は手元から好きなパイを出します。
- 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。最後にオールマイティだけ手元に残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。



20 みんなならんで

人数 2~4人
難易度 ★★

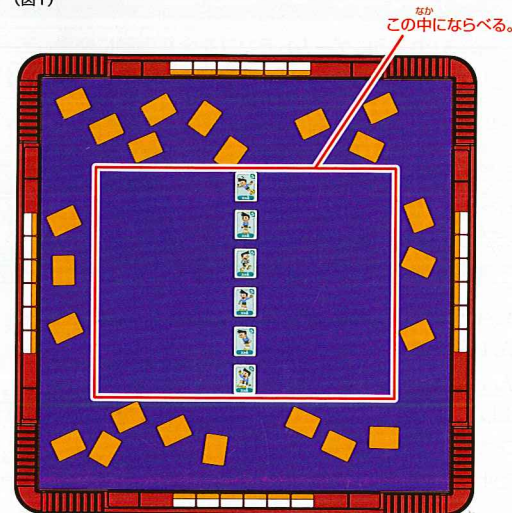
トランプの「7ならべ」のように遊ぶゲームです。

勝利条件 いちばん早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 ●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)

- ①「スネ夫」のパイ6個を全て取り出して別にしておきます。
 - 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、図のように台中央に並べます(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、台にパイを出します。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、となりのパイが無いところには並べることができません。
※1番の人は、必ず「スネ夫」のパイのとなりに4か6のパイをおきます。
 - ⑥並べることのできるパイが1つも無いときや、パイを並べたくないときは、外側の裏向きのパイからひとつ取ります。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となり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いちばん早く手元のパイが無くなった人から順に1位、2位、3位、4位となります。
 - ⑨全員並べ終わったら、ゲーム終了です。
- ※ただし、オールマイティが手元に残ってしまった人は、いちばんの負けとなります。

(図1)





21 いちばん大きいのは誰?

人数 2~6人
難易度 ★★

全員同時にゲームトランプを1枚出して、いちばん大きい数字を出した人が勝ちです。

勝利条件 10回勝った人が1位です。

用意するもの ●ゲームトランプ54枚(Jokerも使う) ●どら焼きチップ

- ①ゲームトランプを裏向きでよくきって、全員に同じ枚数を配ります。あまったゲームトランプは使いません。
- ②各プレイヤーは、配られたゲームトランプを裏向きのまま山にして手元におきます。
- ③全員で「いちばん大きいのは、だーれだ!」と言いながら、手元の山のいちばん上から、ゲームトランプ1枚を表向きに出します。
- ④場に出されたゲームトランプの中で、左上に書かれている数字がいちばん大きい人が勝ちです。マークは関係ありません。※A(1)がいちばん小さく、K(13)がいちばん大きいですが、Joker(ネズミ)はK(13)より大きいとします。
- ⑤いちばん大きい数字の人が2人以上いたときは、その人達だけで、さらにゲームトランプを1枚ずつ出して、勝負がつくまで続けます。
- ⑥勝った人は、どら焼きチップ1枚をもらいます。また、場に出ているゲームトランプを全てもらい、手元のゲームトランプの山に加えて、よくきってください。そして、また③から同じようにゲームをします。
- ⑦最初に、どら焼きチップが10枚集まった人が1位です。そこでゲーム終了です。
- ⑧ゲームの途中で手元のゲームトランプが無くなった人がいたときは、その人は負けです。残りの人たちがゲームを続けてください。



22 4枚あつまめ3!

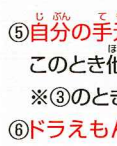
人数 3~6人
難易度 ★★

トランプの「うすのろ」のようにゲームトランプを全員同時に交換しあって、手元のゲームトランプの数字が4枚同じになったら中央のジャラポンパイをすばやく取る、反射神経が重要なゲームです。

勝利条件 200点になった人が1位です。

用意するもの ●ジャラポンパイ(ドラえもん1個、ミニドラを人数から2個少ない数)
●ゲームトランプ(同じ数字のカードを4枚×人数分。どの数字のカードでもよい)
●50点チップ20枚 ●10点チップ20枚 ●どら焼きチップ

- ①場に、人数より1個少ないジャラポンパイを表向きにおきます。
※例:3人のとき...ドラえもん1個、ミニドラ1個(合計2個)
6人のとき...ドラえもん1個、ミニドラ4個(合計5個)
- ②ゲームトランプを裏向きにして、よくきってください。そして、全員に4枚ずつ裏向きに配ります。
※配られたゲームトランプは、まだ見てはいけません。
- ③全員で「せーの!」という「かけ声」とともに、全員同時に配られたゲームトランプを他の人に見えないように持ち、数字を確認します。
- ④いらないゲームトランプ1枚を決めて、全員でまた「せーの!」という「かけ声」で、全員同時にいらないゲームトランプ1枚を裏向きのまま、左どりの人のまえにおき、そのあとすぐに右どりの人が自分の前においたゲームトランプを取って数字を確認します。



23 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 いちばん早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、もしもボックス)

シート
2

- ①ジャラポ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となりに出します。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無い場合、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。
- ⑦オールマイティと、ひみつ道具のパイは、次の効果があります。

(図1)

うずまき状にならべていく。



- 【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】……プレイヤーの順番が逆回りになります。
- 【タケコプター】……次の人の順番をとばします。
- 【もしもボックス】……次の人は、裏向きのパイを3つ取ります。

- ※「オールマイティ」以外のひみつ道具パイを出すときは、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、そのひみつ道具パイをもらえます。(もらわなくてもOKです。オールマイティも同様です)
- ⑧いちばん早く自分のジャラポ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ゲーム終了で、手元のパイが多い人ほど負けとなります。



24 ゲームトランブルレット(レベル2)

人数 2~6人
難易度 ★★

「⑧ゲームトランブルレット」を、少し難しくしたゲームです。

勝利条件 点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(好きなキャラクターパイを1人1種類(3個))

●ゲームトランプ54枚(Jokerも使う) ●50点チップ20枚 ●10点チップ20枚

①「⑧ゲームトランブルレット」の「あそびかた①~③」と同じように準備をします。ただし、自分のキャラクターパイは3個です。

②全員、自分のパイ3個を場に並べたゲームトランプの上におきます。(3個は別々の場所においてください)

※他の人のパイと同じ場所はOKです。

③ジャンケンなどで1番の人を決めて、その人は山から1枚ゲームトランプを取り、みんなに見せます。その数字と同じゲームトランプにパイをおいた人は当たりです。(下記の「★当たりのとき★」を見てください)

④当たりのパイが無いときは、そのまま、次の人(1番の人の左どなりの人)が、山からゲームトランプを1枚取って、みんなに見せます。このようにして、当たりが出るまで、山からゲームトランプを各プレイヤーが順番に取ります。

⑤当たりが出て点数チップを配ったら、それで1回目のゲームが終了です。全員自分のパイを手元にもどし、山にゲームトランプをもどして、また②からゲームをプレイします。ただし、ゲームトランプを山から取るのは、前回最後に取った人の次の順番の人から始めます。このようにして、5回ゲームをプレイして、持ち点が多い人が1位です。

★当たりのとき★ ●自分が取ったゲームトランプで、自分が当たった...50点をもらいます。

●他の人が取ったゲームトランプで当たった...10点をもらいます。

※Joker(ネズミ)が出たときは、それを山から取った人だけ、その回はゲーム終了です。次の順番の人は山からゲームトランプを取ってゲームを続けます。ただし、Jokerを取った人は当たりになっても、点数チップはもらえません。次のゲームには参加できます。



25 ゲームトランプ並べ競争

人数 2~4人
難易度 ★★

ゲームトランプをA~Kまで順番に並べるゲームで、簡単ですが、スピードと正確さがポイントです。

勝利条件 中央のジャラポンパイを取った人が勝ちです。

用意するもの ●ジャラポンパイ1個(どれでもOK)

●ゲームトランプ(同じマークのA~Kの13枚を1セットとして、各プレイヤーに各1セットずつ)

①全員にA~Kまでの同じマークのゲームトランプを1セットずつ配り、場の中央にジャラポンパイ1個をおきます。

②そのゲームトランプを裏向きにして、よくきってから左どなりの方の山に山にして裏向きにおきます。その山は、まだ誰もさわってはいけません。

※つまり、ゲームをプレイするゲームトランプは、となりの人がきったものを使います。

③誰か1人が「よいー、ドン!」の合図を言って、各プレイヤーは、自分の前のゲームトランプの山を取り、A~Kまで順番に並べてください。並べ方は自由です。(手に持ちながら並べる。床や机において並べる。など)

④並べ終わった人は、すばやく場にあるジャラポンパイを取り、自分が並べたゲームトランプを全員に見せて、正しく並んでいることを確認します。正しく並んでいれば、その人の勝ちです。間違っていたときは、負けです。



26 ジャラポンパイあつめゲーム

人数 2~4人
難易度 ★★

手元のゲームトランプと同じ数字のパイを集めるゲームです。

各数字のゲームトランプは4枚あるのに、その数字のパイは3個しかないことがゲームのポイントです。

勝利条件 取ったジャラポンパイの数が、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15個(1~5のパイを3個ずつ) ●ゲームトランプ52枚(Jokerは使いません)

①場に1~5のパイ15個を、図1のように並べてください。

②ゲームトランプを裏向きにして、よくきってください。そして、全員に5枚ずつ裏向きに配ります。残ったゲームトランプは山にして裏向きのまま、場におきます。

③ジャンケンなどで1番の人を決めて、時計回りにゲームを進めます。

④1番の人は、手元に1(A)~5のゲームトランプのどれかがあれば、1枚だけ場に出してみんなに見せ、同じ数字のジャラポンパイを1個もらいます。そして、山からゲームトランプを1枚取って、手元のゲームトランプに補充し、次の人に順番がうつります。

⑤手元に1(A)~5のゲームトランプが無いときは、全て場の外に捨てて、山から5枚取り、次の人に順番がうつります。

※手元のゲームトランプを交換したときは、場のジャラポンパイは取れません。次の自分の順番のときに取ります。

※手元に、パイを取れるゲームトランプがあるときは、必ずパイを取ってください。

⑥山のゲームトランプが足りないときは、残っているのを全て取ってください。

⑦交換したいのに山が無いときは、次の順番の人のゲームトランプから1枚取り、自分のゲームトランプを1枚あげます(取られる人は、相手にゲームトランプの表を見せないようにして取らせます)。

⑧手元のゲームトランプが無くなったときは、残っている人たちでゲームを続けて、終わるのを待ちます。

⑨手元に1(A)~5のゲームトランプがあるのに、場に同じ数字のパイが無いときはパイは取れません。

⑩場のジャラポンパイが無くなったならゲーム終了です。ジャラポンパイをいちばん多く取った人が1位です。

⑪ジャラポンパイの数が同じ人が2人以上いたときは、取ったパイの数字の合計が多い人が勝ちです。



(図1)



27 2枚ぞ3え3!ゲーム

人数 2~4人
難易度 ★★★

「⑥ジャラポンパイあつめゲーム」と似ていますが、同じ数字が2枚そろったときに、パイが取れます。

勝利条件 取ったジャラポンパイの数が、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10個(1~5のパイを2個ずつ) ●ゲームトランプ52枚(Jokerは使いません)

★「⑥ジャラポンパイあつめゲーム」をプレイしてから、このゲームをプレイしてください。

ここでは、「⑥ジャラポンパイあつめゲーム」と違うところを説明します。

①場に1~5のパイ10個を、図1のように並べてください。

②ゲームトランプを全員に6枚ずつ裏向きに配ります。

③1番の人は、手元に1(A)~5のゲームトランプのどれかが2枚あれば、その2枚を場に出して、同じ数字のパイを1個もらいます。そして、山からゲームトランプを2枚取って、手元に補充し、次の人に順番がうつります。

④もし、手元に1(A)~5のゲームトランプが無いときは、全て場の外に捨てて、山から6枚取り直します。

⑤交換したいのに山が無いときは、次の順番の人のゲームトランプから2枚取り、自分のゲームトランプを2枚あげます。※その他は、「⑥ジャラポンパイあつめゲーム」と同じようにプレイしてください。

★Jokerをオールマイティ(どの数字の代わりににもなる)としてまぜると、より面白くなります。



(図1)

28 リバーシ

人数 2人
難易度 ★★★

相手のチップをはさむようにチップをおくと、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 ●シート2 ●どら焼きチップ64枚

シート
2

①どら焼きチップを32個ずつに分けて、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。

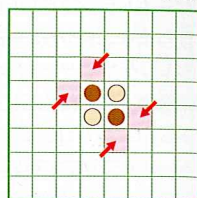
勝つためのコツ

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。

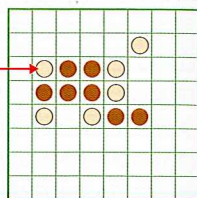
◎はその次にいい場所、●は3番目にいい場所です。反対に×は、絶対においてはいけな場所、△はその次にわるい場所です。(残りのチップが少なくなってきたときは、そうでない場合もあります。)

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。

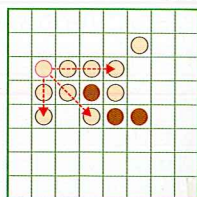
(図1)



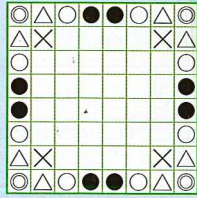
(図2)



(図3)



(図4)



※どら焼きチップで遊びにくいときは、ジャラボンパイで代用できます。

29 ミニリバーシ

人数 2人
難易度 ★★★

「②8リバーシ」を、6x6のせまい盤面でゲームします。早く終わるので、緊張感があるゲームです。

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 ●シート2 ●どら焼きチップ36枚

シート
2

★「②8リバーシ」のあそびかたをおぼえてから、このゲームをプレイしてください。

ここでは、「②8リバーシ」と違うところを説明します。

①プレイするところは、図1の6x6マスの部分です。

②どら焼きチップを18枚ずつにわけて、白・茶色の人を決め、中央に「②8リバーシ」と同じようにおきます。

※あとは、「②8リバーシ」と同じようにプレイしてください。



30 ゲームトランプと対戦!

人数 1人
難易度 ★★★

ゲームトランプを使った、1人であそべるリバーシ風ゲームです。相手(ゲームトランプ)がどのように攻めてくるか、わからないので勝つのが難しいことが多いですが、チャレンジしてみてください。

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2、どら焼きチップ36枚
●ゲームトランプ32枚(1~8の、左下に32までの数字が書いてあるもの)

シート
2

★「②8リバーシ」のあそびかたをおぼえてから、このゲームをプレイしてください。

ここでは、「②8リバーシ」と違うところを説明します。

①プレイするところは、②9ミニリバーシの図1の6x6マスの部分です。

②どら焼きチップを18枚ずつにわけて、自分の色を決め、中央に「②8リバーシ」と同じようにおきます。

※この説明書では、自分=茶色●チップ、ゲームトランプ=白色○チップとします。

③ゲームトランプを裏向きでよくきって、山にしてシートの近くにおいてください。

④ゲームトランプからスタートします。山の上からゲームトランプを1枚取り、その左下に書かれている数字と同じマスに、○チップをおきます。●チップをはさめたら、ひっくり返します。

※このとき、●チップをはさめないところや、離れたところになることがあります。ゲームトランプの番ではOKとします。

⑤次は自分の番なので、必ず相手の○チップをはさめるマスにおき、「②8リバーシ」と同じように○チップをひっくり返します。

※つまり、自分は「②8リバーシ」のルールどおりにプレイしますが、相手(ゲームトランプ)は、どこにおくことになってもOKとします。

⑥ゲームトランプの番のときに、すでにどら焼きチップがおいてある場所におく数字が出たときは、空いてるマスの数字が出るまで、山からゲームトランプを取ります。

⑦このようにして、あとは「②8リバーシ」と同じようにプレイしてください。

※自分には「パス」のルールがありますが、相手(ゲームトランプ)にはパスはありません。



31 雲をわたって

人数 2人
難易度 ★★★

サイコロの目にした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4 ●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

シート
4

- 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。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。



32 ドラ焼きで池わたり

人数 2~6人
難易度 ★★★

払うドラ焼きチップの数×サイコロの目の数だけ進めるというゲームです。
3枚のドラ焼きチップをうまく使って、ゴールを目指します。ドラ焼きチップ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3 ●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 ●ドラ焼きチップ(1人3枚ずつ)

シート
3

- ①自分のパイを決めてスタートマスにおき、1人3枚のドラ焼きチップを持ちます。
- 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、払うドラ焼きチップの数を決めて、場に払ったあとに、サイコロをふります。
払ったドラ焼きチップの数×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ドラ焼きチップが無いときは、1回休みになります。
そのとき、場から、ドラ焼きチップを1枚もらい、次の番のときに使えます。
- ⑤わざと1回休みにして、手持ちのドラ焼きチップを増やしてもOKですが、ドラ焼きチップは3枚までしか持てません。
(例えば、4回連続して休んで、ドラ焼きチップ4枚にすることはできません)
- ⑥チャレンジマスに止まったときは、ドラ焼きチップの有無には関係なく、サイコロをふって、シートに書かれている指示どおりにします。
- ⑦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。

払ったドラ焼きチップ

●	1マス	2マス	3マス
●●	2マス	4マス	6マス
●●●	3マス	6マス	9マス
●●●●	4マス	8マス	12マス
●●●●●	5マス	10マス	15マス
●●●●●●	6マス	12マス	18マス

パイを進める数



33 ひみつ道具シューティング

人数 1~4人
難易度 ★★★

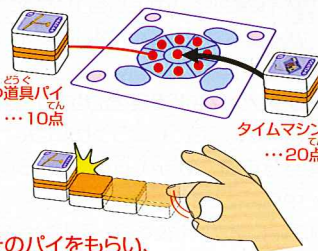
だるま落としのように、積んだひみつ道具パイを落とすゲームです。

勝利条件 取ったパイの合計点が、いちばん多い人が1位です。

用意するもの ●シート1 ●ジャポンパイ(ひみつ道具パイ9個、ミニドラパイ9個、ドラえもん・び太・ジャイアン・スネ夫のパイを1個(4人のとき))

シート
1

- ①ミニドラパイの上に、ひみつ道具パイを「背中あわせ」にのせて、「マト」を9個作ります。そしてシート1の50の数字の上にタイムマシンのマトをおき、残りのマトは5と30の数字の上におきます。
 - ②自分の好きなキャラクターのパイ1個を決めて、そのキャラクターのイラストの上におき、近くに座ります。ジャンケンなどで1番の人を決めて、時計回りにゲームを進めます。
 - ③1番の人は自分のパイを裏向きにして、マトの下のパイに当たるように指ではきます。上に乗っているひみつ道具パイがそのまま表向きに落ちたら、そのパイをもらい、マトの下にあったパイはシートの外におき、自分のキャラクターパイは元の位置にもどして、次の人に順番がうつります。
 - ④しかし、次のときは失敗です。元の状態にもどして、次の人に順番がうつります。
※失敗/ひみつ道具パイが落ちなかった横を向いた裏向きになった。
 - ⑤ひみつ道具パイが表向きに落ちて、「他のマト」に当たったときは、その「他のマト」は元にもどします。
 - ⑥全部のマトの、ひみつ道具パイが無くなったゲーム終了です。取ったひみつ道具パイの合計点数で、順位を決めてください。(※タイムマシンのパイは20点、他のひみつ道具パイは1個10点です)
- ★1人で遊ぶ時は、キャラクターパイを9個使って、9回で何点取れるかチャレンジしてください。
※パイを指ではくときは、必ず裏向きにしてください。表向きだと、マトのひみつ道具がうまく落ちません。



34 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2 ●ジャポンパイ16個(好きなキャラクターパイ2種類をそれぞれ8個ずつ)

シート
2

- ①おたがいのジャポンパイ8個を、シート2の8×8のマスの両端に相手と反対側になるように一列に並べます。
- 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(ジャポンパイ)1個を動かします。
- 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、その手前までしか進めません(コマをとびこえたり、ナナメに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」ら相手のコマを取ります。
※ただし、相手のコマの間に自分のコマを進めたときは、相手に「はさまれた」とことはなりません。
- ⑤自分のコマの間に、相手のコマが何個あっても、その相手のコマを全部取れます。
- 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て動かせないときは負けです。
※ゲームが終わらないときは、自分のコマが3個以下になったら負けとしてもかまいません。



(図1)



35 あわせていくつ?

人数 2~4人
難易度 ★★★★★

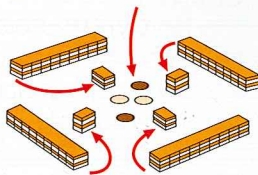
2個のパイの合計がいちばん多い人が、かけたチップをもらえるゲームです。

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)

- ①パイの絵柄をふせて各自10個ずつ2段にしてパイを自分の前に並べます。残ったパイは、ジャラポン台の横に絵柄をふせておきます(次のゲームでは、またまぜて使います)。
- 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)でうつりますが、親が勝っている限り親はうつりません。
- ③自分の前にあるパイの右端から順に、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。
- 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、出た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、台の横にかたづけけます。
- 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うつりません。
- 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) おや 親がます出す。



(図3)



36 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。

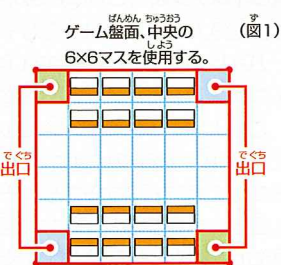
- 相手の「脱出パイ」を4つとも捕まえる。
- 自分の「ジャイアン」を4つとも相手に捕まえさせる。
- 自分の「脱出パイ」1つを相手側の出口から脱出させる。

用意するもの ●シート2 ●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])

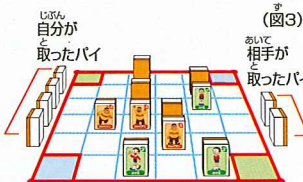
シート
2

- 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1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カ所であれば、どこにパイを配置してもかまいません(図2)。
- 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。(図3)
- 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。



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」を出口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から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く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、あきらめずにかんばりましょう。

37 うそ発見ゲーム

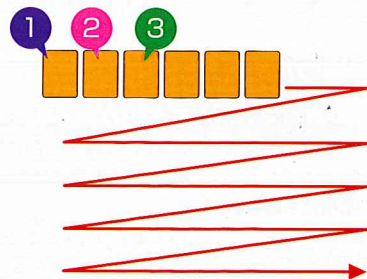
人数 3~4人
難易度 ★★☆☆

トランプの「ダウト」のように遊ぶゲームです。

勝利条件 いちばん早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 ●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)

- 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のように横一列に並べます。
- 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、パイを裏向きに、表になっている1のパイの下に並べます(図2)。
パイはいくつ出しててもかまいません。2つ以上出すときは上に重ねます。
- ⑥次の人は「2」と言って、同様にパイを出します。
このように、順番にパイを出していきます。(9の次は1にもどります)
- ⑦オールマイティのパイは、どの数字のパイの代わりにもなります。
- ⑧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)
- ⑨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全てのパイを取らないといけません。
- ⑩ゲームが⑨で中断した場合、パイを取った人の番となり、数字は続きから再開します。
- ⑪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。



38 どん焼きそっだつ戦

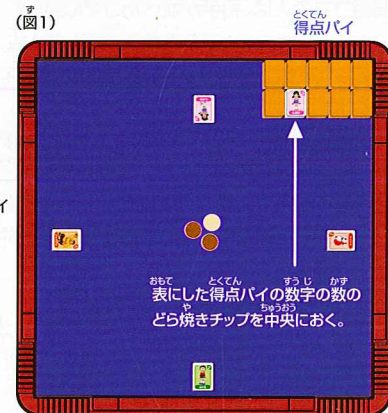
人数 2~4人
難易度 ★★☆☆

一番大きい数字のパイを出した人が、どん焼きチップをもらえるゲームです。

勝利条件 いちばん多くどん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) ●どん焼きチップ54枚

- 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、どん焼きチップは台の外にまとめておき、得点おき場とします(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ん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かまいませんが、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をもらえます(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をもらえます(例2)。次に大きな数字を出した人が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、それぞれどん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。
いちばんどん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。

親は、毎回勝負を行う前に得点パイのうちどれか1つを表にし、その勝負の得点を決めます。



★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。この場合はどん焼きチップでなく、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。





43 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。)
●10点チップ4枚×人数分 ●どら焼きチップ10枚×人数分 ●サイコロ

- ①全員、自分の手元にジャラポンパイを1~9までの各1個を、絵柄が見えるように並べます。
- ②チップを1人につき、10点チップ4枚+どら焼きチップ10枚を配ります。
※どら焼きチップは、1枚=1点とします。
- 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。
- ④自分の番がきたら、サイコロを2回ふり、出た数の番号のパイを、次のAまたはBのように捨てます。

A: 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 さいころの目(1, 2)のとき、パイ(1)とパイ(2)を捨てても、たしてパイ(3)を捨てても、どちらでもよい。

B: 2つの数が同じ目だったら、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。

例 さいころの目(1, 1)だったら、パイ(1)か、たしてパイ(2)を捨てる。

- ⑤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 さいころの目(1, 2)を出したとき、パイ(1)とパイ(2)が残り、パイ(3)を持っていなかったら捨てられるパイがありません。

※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場に払います。

例 さいころの目(1, 2)が出たら、パイ(1)とパイ(2)が残ったら、1+2+9=12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。

- ⑥残り1人になったら、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。
- ⑦最後まで点数チップが残った人が勝ちです。



44 チェッカーゲーム

人数 2人
難易度 ★★★★★

相手のコマをとりこせたら、そのコマをとってしまうことができます。ちょっと頭を使いますが、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りこせたら、動けなくなれば勝ちです。

用意するもの ●シート2 ●どら焼きチップ

※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
2

- ①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)。
- 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。このとき、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、そのコマを取ります。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、取ってしまいます。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、相手のコマを取ります(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、相手側の端まで進んだコマは、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2段に重ねて、ほかのコマと区別します(図3の上)。
- ⑤相手のコマが2個以上並んでいる場合は、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相手のコマを取るときは、かならず、そのコマを取らなければなりません。
- ⑦相手のコマを全部取ってしまうか、動けなくなれば勝ちとなります。

図1 緑色のマス

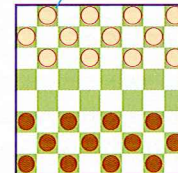
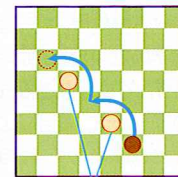


図2



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

「取れるコマがあるときは、取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取るようにするのです。図4はその例です。相手は、Aのコマを取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個取ってしまうことができます。

図4

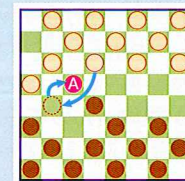
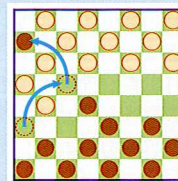


図5



※どら焼きチップで遊びにくいときは、ジャラポンパイで代用できます。



45 五目ならべ

46 連珠

人数 2人
難易度 ★★★★★

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2 ●どら焼きチップ64枚

シート
2

④五目ならべ

★チップをおく場所は図のように、シート2の、各マスの四隅の上です。

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。

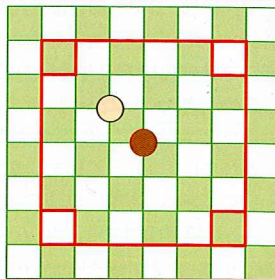
②先手の一手目は、ゲーム盤面中央におきます。

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(図1)。

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ところ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。



(図1)後手1手目の例

④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。

①あそびかたは、「④五目ならべ」と同じです。

②先手には三種類の禁じ手があり、これをするとなげとなります。

「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つ以上のチップを直線上に並べる。

※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。

④三三と四三が同時に起こる場合、禁じ手の三三が優先されます。

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。



47 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 いちばん早く自分のジャラポンパイを小さい順に並べた人が勝ちです。

用意するもの ●ジャラポンパイ81個(1~9までを各9個ずつ)

①ジャラポンパイを裏にしてよく混ぜ、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)。

②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、ここを「場」とします。

③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ことです。

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。

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、ジャラポン台の端に寄せた裏向きのパイから1個選び、全員に見るように、場に表向きにおきます。

⑥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おき、次のプレイヤーの順番になります(図1)。

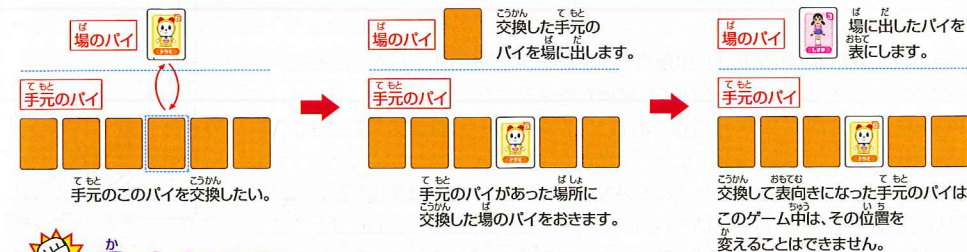
ただし、交換して表向きになった手元のパイは、その位置を変えることはできません。

⑦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ポン台の外に捨て、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。

⑧各プレイヤーは順番に⑥、⑦をくり返します。

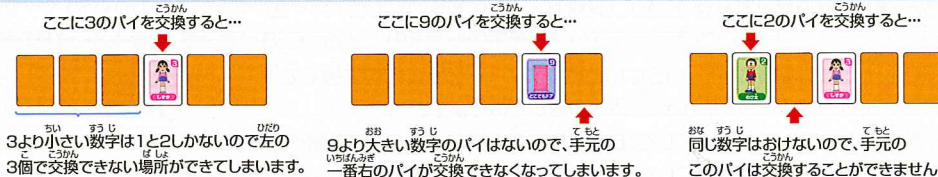
⑨いちばん早く、ジャラポンパイを小さい順に6個並べられた人が勝ちとなります。

(図1)



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か所の、どのパイと交換するかが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交換しておくと、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。





48 みんな大集合ゲーム

人数 2~4人
難易度 ★★★★★

楽しく遊ぶ、ドラえもん絵合わせゲームです。「④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
※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。

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。

どら焼きチップ-10枚 10点チップ-4枚 50点チップ-5枚

※どら焼きチップは、1枚=1点とします。

2. 席と親の決め方

全員が交代でサイコロを2回ふり、足した数が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、図のように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

①最初に親はサイコロを2回ふり、出た目の合計数分を自分の前の山の右端から左方向に数え、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どなりに重ねてある上下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。

②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。

③8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、最後の人が取ったパイのつづき)の上のパイを1個取ります(図3)。

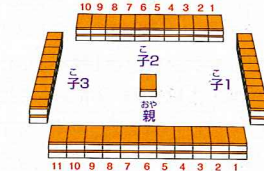
②すると、手持ちの8個とあわせて9個になります。この9個が、1~9のパイ1個ずつになっていたら上がりです。

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。これを順番にくり返していきます。

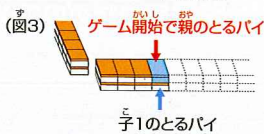
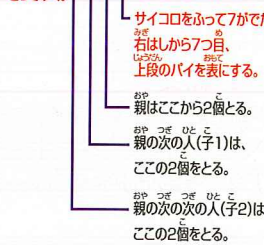
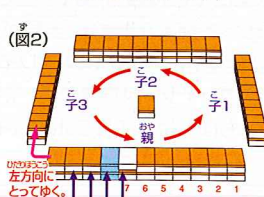
③パイを捨てるときは、絵柄を表にして、自分の前に並んでいる山の向こう側へ捨てます。

④捨てたパイは左から右に、タテにして並べていきます(図4)。

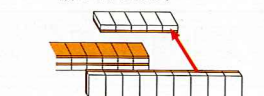
(図1) ※子は、絵柄をふせて10個ずつ2段に重ねて並べます。



※親は、絵柄をふせて11個ずつ2段に重ねて並べます。



(図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表にしてたおし、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は、その右どなりの人に親がうつります。親が上がったときは、つづけて同じ人が親になります。

⑪山の表向きになっているパイの1個手前のパイまで取って、誰も上がれなかったときは、その回のゲームは終わりになり、親が右どなりの人にうつります。

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

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」と同じ数字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。

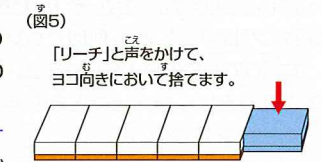
②「リーチ」をするには、いらないパイを捨てるときに「リーチ」と声をかけ、そのパイを「リーチ」の印としてヨコ向きにおいて捨てます。そして「リーチ」の掛け金として、1点のチップを台の上にします(図5)。

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、パイをヨコ向きにした所でわかります)。

④「リーチ」したら、自分のそろえた絵柄を変えることはできません。

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、場にとられてしまい、そのまま台の中央においておきます。場にとられてしまった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。



49 ジャラポンゲーム

人数 2~4人
難易度 ★★★★★

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。

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 ●サイコロ ●得点表(1人に1枚)

※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。

★基本的なゲームの進め方は「49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、「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。(親のとき)

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、人の捨てた同じ数字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」したいパイを誰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、誰から「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端におきます(図1)。

※「上がりパイ」と同じ数字のパイを自分が捨てていたら、他の人が捨てた同じ数字のパイでは上がりません。このため、ポンされたパイも、もとは誰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、残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、この説明書の最後のページの「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、ヨコ向きにしたパイを「ポン」された場合、次の自分の番でパイを捨てたときに、パイをヨコ向きにおきます。

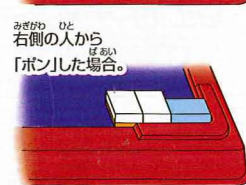
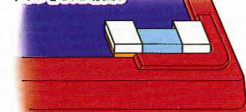
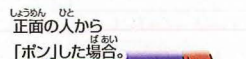
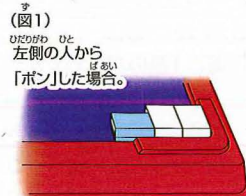
3.「ネズミパイ」の特別ルール

①「49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。

②「ネズミパイ」を捨てた人は、全員(自分もふくむ)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、次の人に順番がうつります。

※「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。

③「上がりパイ」と同じ数字のパイを捨てていた人が、「ネズミパイ」でそのパイを取られたときは、他の人が捨てた、それと同じ数字のパイで上がれます。



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。

※「ドラパイ」は「ドラえもんのパイ」という意味ではありません。

【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、この説明書の最後のページの「上がり方のまとめ」を見てください。

②あと1個で上がれるというとき、他の人がそのパイを捨てたとしても、そのパイと同じ数字のパイを、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

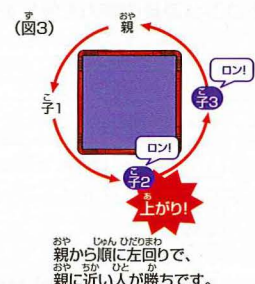
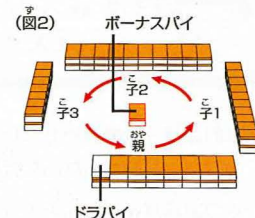
人の捨てたパイで2人以上が同時に上がる場合、親から左回りで親に近い人が上がりになります(図3)。

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、親が上がりが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

ドラパイの1個手前のパイまで取って、誰も上がれなかったときは、その回のゲームは終わりになります。また新しくゲームを始め、親は親の右どなりの人にうつります。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うつります。

・上がったときに、パイを間違えていた。

・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無くなった人がでたときは、その時点でゲームを終わりにして、点数を数え、順位を決めます。



50 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な能力がついた、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 ●得点表(1人に1枚)

※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。

基本的なゲームの進め方は「④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



【タケコブター】…… もう一度、山からパイを引くことができます。



【ころばし屋】…… このパイを捨てた人が、誰か1人を指名して、その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。

3個たおしたら、次の人に順番がうつります。

※たおされたパイは捨てるか、別の人の手にわたるまでパイをたおしたままゲームを進めます。

※パイをたおされた人は、手元のパイの並び順を変えてもかまいませんが、たおされたパイは、たおされたままで、並び順を変えてください。

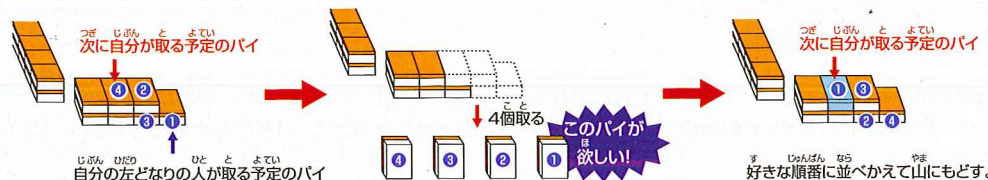


【タイムマシン】…… 次の人が取るパイから数えて4つ目のパイ(次に自分が取る予定のパイ)までの4個の絵柄を自分だけ見ることができます。このとき、他の人には見せてはいけません。

見たあとは、好きな順番に並べかえて、元にもどします。

(自分が欲しいパイを4番目にしてもどすと良いでしょう[4人でプレイのとき])

※2~3人でプレイしているときも、4つ目のパイまで見ることができます。



【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台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どりの人です。例:誰かがリーチした後に、「もしもボックス」を捨てると、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。



【どこでもドア】…… 自分の右どなりと左どり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。また、向かい側の人のパイを見てはいけません。



【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、手元のいないパイを1個捨てます。



【アンキパン】…… 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個ずつ配ります。どのパイを誰にあげるのかは自由です。



【アベコンベ】…… 他のプレイヤー全員の手元から自由に1個ずつ見えないようにパイを引き、あつめたパイを自分だけ見て、自分の欲しいパイ1個と、自分が持っているいないパイ1個を交換します。残りのパイは、他のプレイヤーに1個ずつみんなに見えないように配ります。どのパイを誰にあげるのかは自由です。



【スモールライト】…… 持ち点が1番多い人から100点もらい、自分の1点をその人にあげます。ただし、自分より持ち点が多い人がいないときは、この能力は使えません。※持ち点が1番多い人が2~3人いるときは、その全員から100点ずつもらい、1点ずつその全員にあげます。

★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。(タケコブター、タイムふろしき、アンキパン、アベコンベ) 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、そのリーチの状態がくず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、捨て場のヨコ向きのパイをタテ向きにもどします。
- 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、他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 得点表

©藤子プロ・小学館・テレビ朝日・シンエイ・ADK

基本上がり手得点表

注意

- 上がり手がかき上がったときは、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		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		40	20
③ 3キャラセット キャラパイが3コずつ3種類		20	10
④ ドラえもんここにこそセット 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。		10	なし
⑤ みんなあつまれ! 違うパイが1コずつ9種類		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		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		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		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		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		30	15
⑥ 22世紀セット セワン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		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、手元のいらぬパイを捨てます。
誰か1人の手元のパイを、みんなに見るように3個たおします。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。	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、自分のいらぬパイをみんなに見えるように1個ずつくばります。
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。	全員の手元から1個ずつ見えぬようにパイを引き、欲しいパイ1個といらぬパイ1個を交換します。残ったパイは全員に1個ずつ見えぬようにくばります。
「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。	持ち点が1番多い人から100点をもらい、自分の1点をその人にあげます。ただし、自分より持ち点が多い人がいないときは、この能力は使えません。

ジャラポンゲーム 得点表

©藤子プロ・小学館・テレビ朝日・シンエイ・ADK

基本上がり手得点表

注意

- 上がり手がかき上がったときは、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		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		40	20
③ 3キャラセット キャラパイが3コずつ3種類		20	10
④ ドラえもんここにこそセット 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。		10	なし
⑤ みんなあつまれ! 違うパイが1コずつ9種類		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		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		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		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		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		30	15
⑥ 22世紀セット セワン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		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、手元のいらぬパイを捨てます。
誰か1人の手元のパイを、みんなに見るように3個たおします。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。	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、自分のいらぬパイをみんなに見えるように1個ずつくばります。
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。	全員の手元から1個ずつ見えぬようにパイを引き、欲しいパイ1個といらぬパイ1個を交換します。残ったパイは全員に1個ずつ見えぬようにくばります。
「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。	持ち点が1番多い人から100点をもらい、自分の1点をその人にあげます。ただし、自分より持ち点が多い人がいないときは、この能力は使えません。