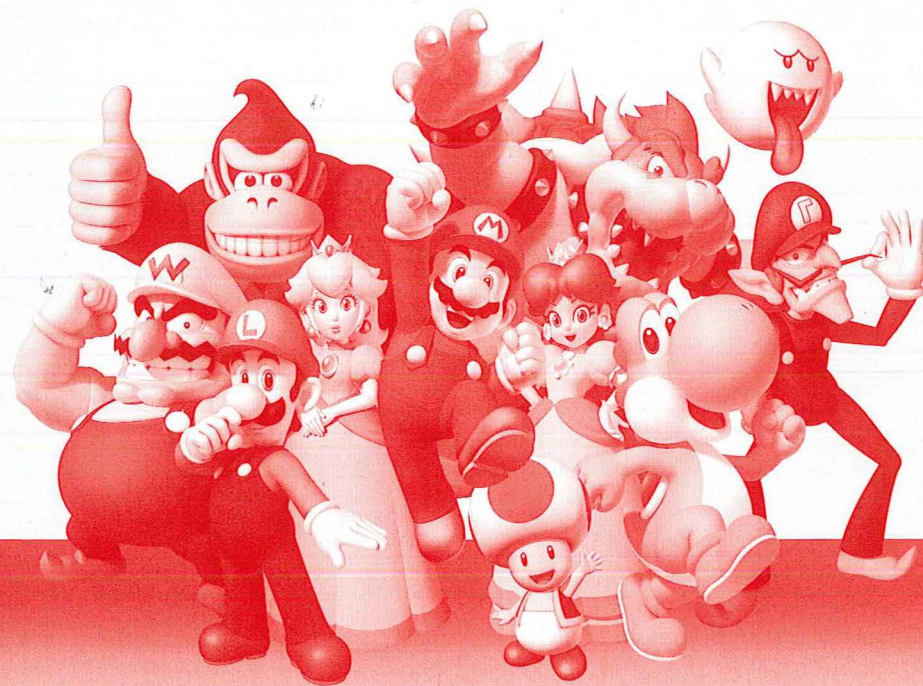
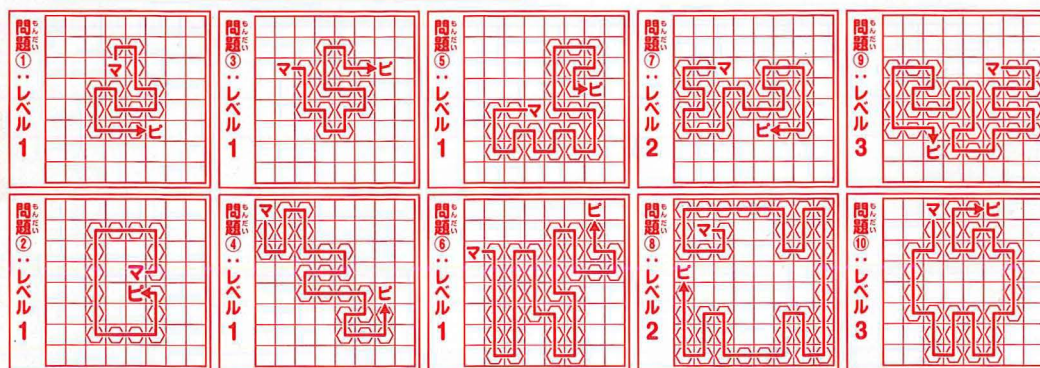




## リバーシパズル: パズルの答え



### —お客様へ—

〒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

(電話番号は間違いないよう、よく確かめてからおかけ下さい)  
(電話受付時間)月～金曜日(夜・祭日および弊社特休日を除く)10時～12時、13時～17時

発売元

EPOCH

株式会社エポック社

東京都台東区駒形2-2-2

©2012 EPOCH CO., LTD.

MADE IN CHINA

SUPER MARIO  
スーパーマリオ

10  
リバーシパズル



家族みんなで  
あそべるゲームが

10  
種類!!

とりあつかいせつめいしよ  
取扱説明書

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。ご使用前に、この説明書を必ずお読みください。読み終わった後は、大切に保管してください。(保護者の方もお読みください。)

たいしやうねんれい  
対象年齢5才以上

かんでんち  
乾電池は使用しません。  
NO BATTERIES REQUIRED.

にんずう  
プレイ人数1人～4人

※製品と写真・イラストは一部異なる場合があります。  
©Nintendo

遊ぶ前に取扱説明書をよく読んでからご使用ください。



注意 (ちゅうい)

保護者の方へ必ずお読みください。

- 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。
- 可動部のすきま、ゲームボードの穴に指などを入れないでください。はさまれてケガをする恐れがあります。
- 透明袋は細包材ですので開封後はすぐに捨ててください。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。
- 踏みつけたり、たたいたり、落とすなど乱暴な取扱いはいしないでください。
- 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

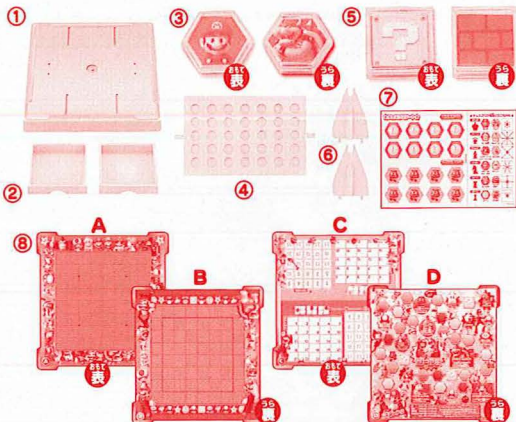
- 破損、故障、変形の原因になりますので、本体、コマケース、ゲームボード、台座、パーツなどには無理な力を加えないでください。
- 高温、多湿の場所や直射日光が当たる場所での使用や保管は行わないでください。
- 原料のない平らな場所に置いて遊んでください。
- 移動や持ち運びの際には、必ずゲーム台を持つようにしてください。
- ゲームシートに反りなどがある場合は軽く手で曲げるなどしてから遊んでください。



|             |      |                    |       |
|-------------|------|--------------------|-------|
| ●セット内容      | 2ページ | ●キャラクター4           | 10ページ |
| ●リバーシ       | 3ページ | ●シークレットゲーム         | 11ページ |
| ●チェス        | 4ページ | ●リバーシパズル           | 12ページ |
| ●チェッカー      | 6ページ | ●ジャラジャラバランスゲーム     | 13ページ |
| ●スーパー5目ならべ  | 7ページ | ●リバーシコマ一覧表(クッパチーム) | 14ページ |
| ●まわりリバーシ    | 8ページ | ●リバーシコマ一覧表(マリオチーム) | 15ページ |
| ●アドベンチャーゲーム | 9ページ | ●リバーシパズル:パズルの答え    | 16ページ |

セット内容

- ①本体 1台
- ②コマケース 2個
- ③リバーシコマ 64枚
- ④ゲームボード 1個
- ⑤ハテナブロックサイコロ 4枚
- ⑥台座パーツ 2個
- ⑦チェスコマシート 1枚
- ⑧ゲームシート(両面) 2枚
- ⑨取扱説明書(本書) 1部



※製品と写真・イラストは一部異なる場合があります。

難易度について

「かんたん」に慣れたら  
「じっくり」にチャレンジ  
してみよう!!

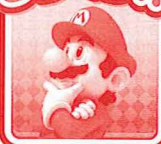


わかりやすいルールで  
みんなであそべるよ!



対戦したり考えたりする  
頭脳派ゲームだよ!

じっくり!!



リバーシ

ふたり よう  
2人用

自分の色のリバーシコマで、相手のリバーシコマをはさんで  
ひっくり返し、最終的に枚数の多いほうが勝ちになるゲームです。

用意するもの

- 本体
- ゲームシートA
- リバーシコマ64枚
- コマケース2個

あそびかた

- ①ゲームシートAをセットします。
- ②64枚のリバーシコマ(以下、コマ)を32枚ずつに分けて、コマケースに入れます。  
マリオチーム(赤コマ)、クッパチーム(青コマ)のどちらになるかをじゃんけんなどで決めます。  
図1のように中央の4マスにコマをならべます。
- ③マリオチーム(赤コマ)から自分のコマを1枚置いてゲームを始めます。  
コマを置ける場所は相手のコマを自分のコマではさめるところ(タテ、ヨコ、ナナメ)です(図2)。
- ④コマを置いて相手のコマをはさんだら、はさんだ相手のコマをひっくり返します。  
コマはタテやヨコ、ナナメにつながってならんでいれば全てひっくり返すことができます(図3)。
- ⑤どうしても相手のコマをはさめないときは、「パス」と言って、自分のコマを相手に1枚渡して順番が移ります。  
※自分の「パス」が続いて自分のコマが足りなくなったときは、相手のコマから1枚もらうことができます。  
※相手のコマをはさめるときは、「パス」をすることはできません。
- ⑥2人ともコマがなくなるか、2人とも「パス」となったらゲーム終了です。  
ゲームシート上の自分のコマを数えて、多いほうが勝ちとなります。

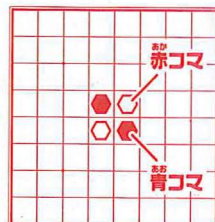


図1

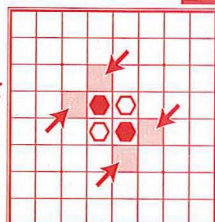


図2

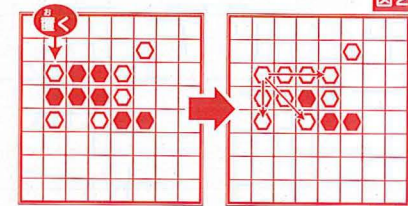
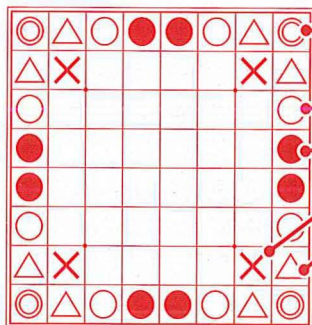


図3

リバーシで勝つためのコツ!!



- は勝つために1番必要な場所です。
- に置かれたコマ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です。
- は3番目にいい場所です。
- ×は絶対に置いてはいけない場所です。
- △はその次にわるい場所です。
- ※ただし、残りコマが少なくなってきたときは、そうではない場合もあります。自分は○や○に置くように、相手には×や△に置かせるよう工夫しましょう。

相手を不利な位置に置かせるようにうまくゲームをリードしよう!!

3





# チェス

ふたり よう  
2人用

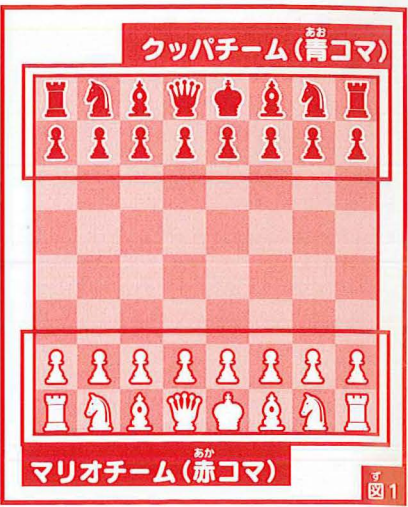
自分のチェスコマを動かして、相手のチェスコマを取っていくゲームです。チェックメイト(詰み)した方が勝ちとなります。

## 用意するもの

- 本体 ● ゲームシートB
- リバーシコマ32枚 ● チェスコマシート

## あそび前の準備

- ①表1「チェスコマの種類とうごきかた」のキング、クイーン、ビショップ、ナイト、ルークに対応したコマをマリオチーム(赤コマ)とクッパチーム(青コマ)分それぞれ用意しチェスコマとして使用します。
- ②その他のあまったコマから8枚をポーンとして使います。「チェスコマシート」からコインとクリボーのチップをきれいに切り取って、コマの上にのせて8枚ずつポーンのチェスコマを作ります。
- ③「チェスコマシート」の右側部分は切り取って、遊ぶときのコマの動き方の確認用にご使用ください。※切り取ったあとの紙くずは捨ててください。
- ④図1の順番でゲームシートBの上にならべます。青コマは赤コマのなびを鏡に映したような配置になり、お互いのキングが向き合うことになります。



## 表1 チェスコマの種類とうごきかた

|              |  |  |  |                                                                                |
|--------------|--|--|--|--------------------------------------------------------------------------------|
| <b>キング</b>   |  |  |  | 全ての方向(前後・左右・斜め)のどこかに1マス動かせます。キングのコマを取られると負けです。                                 |
| <b>クイーン</b>  |  |  |  | 盤面上で全ての方向(前後・左右・斜め)にどこまでも進むことができます。ただし、他のコマがいる場合は飛び越えることはできません。                |
| <b>ビショップ</b> |  |  |  | 盤面上で斜めの方向にどこまでも進むことができます。ただし、他のコマがいる場合は飛び越えることはできません。                          |
| <b>ナイト</b>   |  |  |  | 前(または後ろ)に2マス動いてその左右のマスか、横に2マス進みその上下のマス、8方向に進むことができます。他のコマが間にいても飛び越えて動くことができます。 |
| <b>ルーク</b>   |  |  |  | 盤面上で前後左右方向にどこまでも進むことができます。ただし、他のコマがいる場合は飛び越えることはできません。                         |
| <b>ポーン</b>   |  |  |  | 前に1マス進むことができます。1番ははじめだけ2マス進むことができます。相手のコマを取るときは斜め前にいるときだけ取れます。後ろに進むことはできません。   |
| <b>コイン</b>   |  |  |  |                                                                                |
| <b>クリボー</b>  |  |  |  |                                                                                |

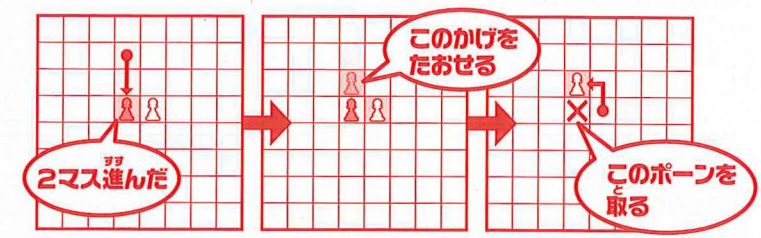
## あそびかた

- ①じゃんけんなどでマリオチーム(赤コマ)か、クッパチーム(青コマ)を決めます。
- ②マリオチームから自分のコマを動かします。1番はじめにポーンを動かす時、ポーンは2マス(1マスでも可)進むことができます。
- ③チェスコマの動ける範囲上に相手のコマがあればそれを取ることができます。相手のコマを取った自分のコマは、取られたコマのあったマスへ移動します。取ったコマは盤面上から取りのぞきます。取ったコマを使うことはできません。
- ④順番に盤面上にある自分のコマを1回ずつ動かしてゲームを進めていき、キングを追い詰めていきます。パスをすることはできません。
- ⑤キングが逃げるマスが無くなり、完全に相手を追い詰めた状態を、「チェックメイト」と呼び、チェックメイトした方が勝ちとなります。
- ⑥お互いコマが少なくなると、どちらも逃げ続けることができる場合は引き分けとなります。

## 本格的なルール

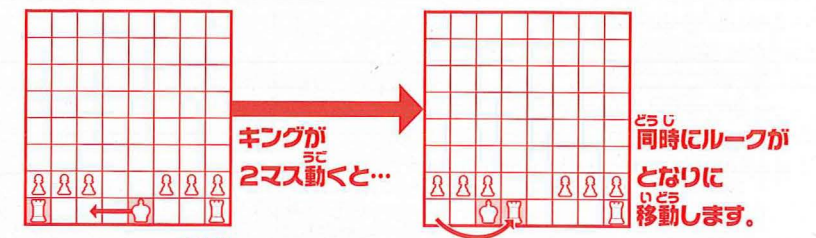
### ●アンパッサン●

ポーン同士の特長な取り方です。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取ることができます。



### ●キャスリング●

キングとルークを一度に入れ替える動かし方です。まず、キャスリングしたい側のルークの方向にキングを2マス動かします。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。



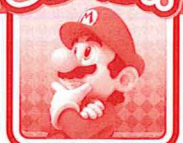
### ●キャスリングの条件●

- キングとキャスリング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するルークの間に他のコマがないこと
- キングが相手の行動範囲にいないこと(チェックされていないこと)
- キングが通過するマスと到達するマスが相手の行動範囲にいないこと

### ●プロモーション●

ポーンのみ相手側の1番奥まで進むことができれば、キング以外の他のコマになることができます。プロモーションするときは、なりたいコマを宣言し、歩いているコマから選んでポーンと取り替えます。または、相手に取られたコマの中に、なりたいコマがあればそのコマとポーンを取り替えます。





# チェッカー

ふたり よう  
2人用

自分のコマをナナメに動かして相手のコマを飛び越えて取っていくゲームです。先に相手のコマを全て取った人が勝ちです。

## 用意するもの

- 本体
- ゲームシートB
- リバーシコマ24枚

## あそびかた

- ① 24枚のリバーシコマを12枚ずつに分けて、図1のようにゲームシートBにナナメにコマをならべます。マリオチーム(赤コマ)、クッパチーム(青コマ)のどちらになるかをじゃんけんなどで決めます。
- ② マリオチームから自分のコマを1枚動かしてゲームをはじめます。はじめに動かせるコマは自分のコマの最前列で、左右ナナメ前に1マス動かしします(図2)。コマを動かしたら相手に順番が移ります。
- ③ コマはナナメ前だけで、ナナメ後ろには進めません。ナナメ前に自分のコマがある場合、その方向には進めません。
- ④ 自分のコマのナナメ前に相手のコマがある場合、ジャンプして相手のコマを取ることができます。取れるコマがある場合は必ず取らなくてはなりません。連続して取れる場合は連続して動かすことができます(図3)。相手のコマが2個以上ならんでいる場合や自分のコマは飛び越えることができません。
- ⑤ 自分のコマが相手の一番奥までいくとパワーアップして、ナナメ後ろにも移動できるようになります。パワーアップしたコマは赤っているコマを上に乗ねて、他のコマと区別します。パワーアップは何個でもすることができます。
- ⑥ 先に相手のコマを全て取った人が勝ちです。また、先に動かせるコマがなくなった場合、負けとなります。

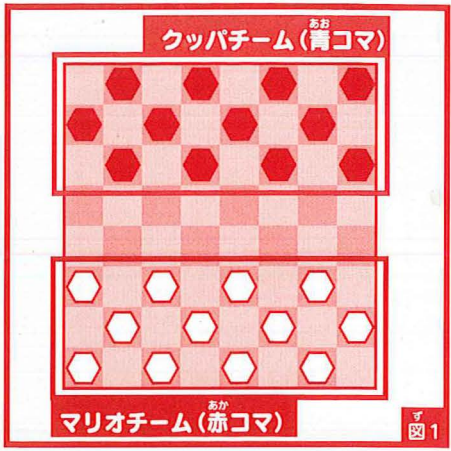


図1

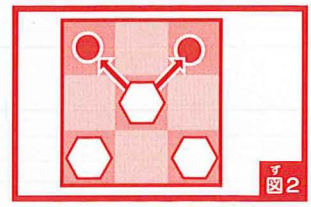


図2

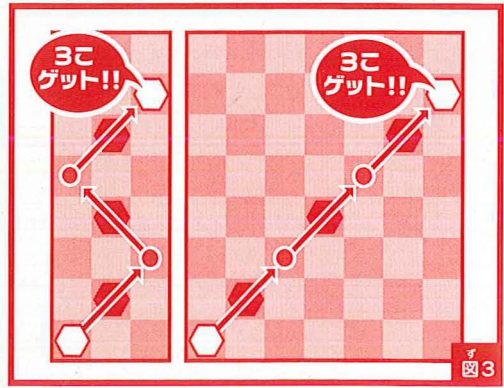
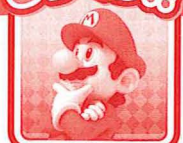
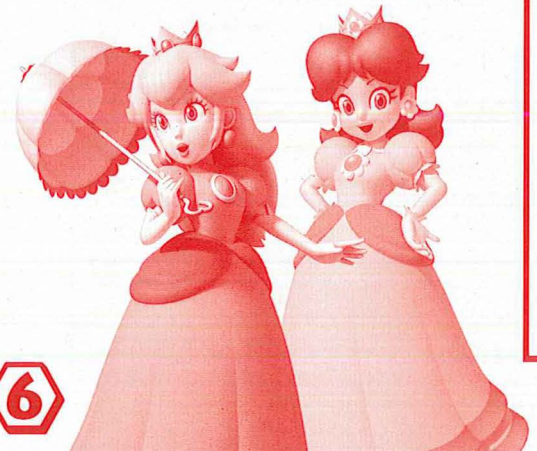


図3



# スーパー5目ならべ

ふたり よう  
2人用

マリオチーム(赤コマ)とクッパチーム(青コマ)に分かれて、交互にリバーシコマをおいていき、5個連続ならべると勝ちとなるゲームです。

## 用意するもの

- 本体
- ゲームシートA
- リバーシコマ64枚
- コマケース2個

## あそびかた

- ① 64枚のリバーシコマを32枚ずつに分けて、コマケースに入れます。
  - ② じゃんけんなどで順番を決めてマリオチーム(赤コマ)、クッパチーム(青コマ)のどちらのコマを使うか選びます。マリオチームはコマを置くときは必ず赤色を上にして置きます。クッパチームは青色を上にして置きます。
  - ③ マリオチームが先手です。クッパチームは後手となります。先手の一手目は線が交差したゲームシートの中央に置きます(図1)。
  - ④ 後手の一手目は③のコマのどの方向でも構いません。コマを置く場所は、タテ・ヨコ・ナナメのどの方向でも構いません。
  - ⑤ こうして交互に交差している場所にコマを置いていき、タテ・ヨコ・ナナメのいずれかに、相手より先に自分のコマを5個連続してならべることができれば勝ちです。
  - ⑥ 全てのコマを置いても勝敗がつかないときは引き分けになります。
  - ⑦ クッパはマリオに3種類のトラップをしかけているので先手のマリオチームが以下のことをすると負けとなります。
- **ダブル3(スリー)**  
3つのコマが連続してならんだ状態(三連)を同時に2つ以上作る。三三禁のルール(図2)。
  - **ダブル4(フォー)**  
4つのコマが連続してならんだ状態(四連)を同時に2つ以上作る。四四禁のルール(図3)。
  - **ファイアー6(シックス)**  
6つ以上のコマを直線上にならべる。長連のルール(図4)。  
※ 四連と三連を同時に作る、「四三」は禁じ手ではありません。
- ⑧ 後手のクッパチームには禁じ手はありません。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となります。

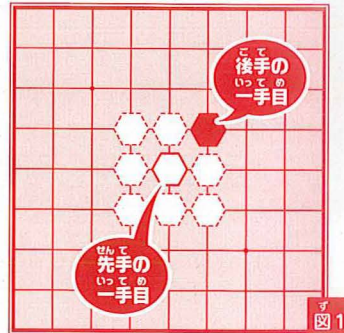


図1

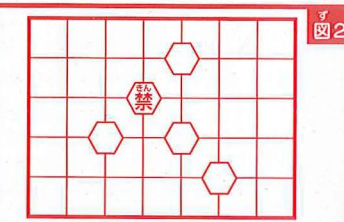


図2



「ダブル3(スリー)」(三三禁)

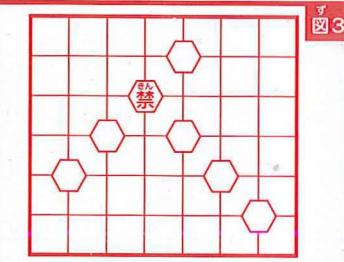
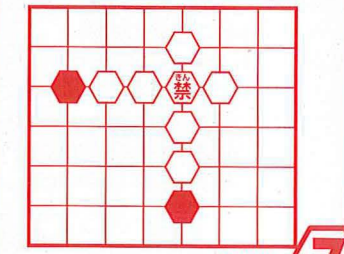
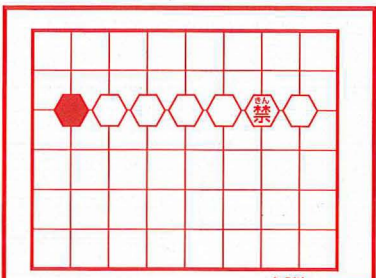


図3



「ダブル4(フォー)」(四四禁)



「ファイアー6(シックス)」(長連)

図4



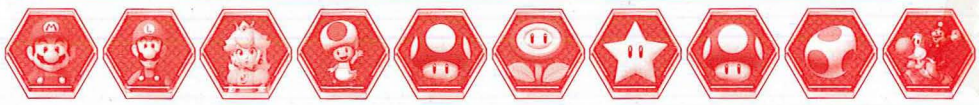


ゲームシートの一番外側のマスをぐるぐる回りながらアイテムを集めるゲームです。将棋の「まわり将棋」に似たルールです。

用意するもの

- 本体 ●ゲームシートB ●ハテナブロックサイコロ4枚 ●リバーシコマ (※必要な枚数分)

※マリオ、ルイージ、ピーチ姫、キノビオのコマ各1種類ずつを選ぶ人数分(2~4人)用意してプレイヤーコマとして使用します。  
※アイテムコマとして、スーパーキノコ、ファイアフラワー、スーパースター、1UPキノコ、タマゴのコマを選ぶ人数分用意します。  
※パワーアップコマとして、マリオ&ヨッシーのコマを選ぶ人数分用意します。



あそびかた

- ①プレイヤーコマをゲームシートBの各角にオモテを向けて配置します(図1)。
- ②じゃんけんなどで順番を決め、勝った人から好きなキャラクターを選びます。  
1番の人から4枚のハテナブロックサイコロを振ってオモテ面の数だけコマを左回りに進めていきます。オモテが4枚そろったり、コマが立つと特殊な進み方をします。出自と進める数は以下の通りです(図2参照)。  
自分の番が終わったら右となりの人に順番が移ります。

- オモテ1枚……………1マス
- オモテ2枚……………2マス
- オモテ3枚……………3マス
- オモテ4枚……………16マス
- ウラ4枚(オモテ0枚) ……0マス
- コマ立ち……………1枚につき10マス

※コマが重なったり、飛び出したりした場合は「ミス」となり0マスです。

※角にぴったり止まった場合は次の角までワープできます。

※他の人と同じマスに止まると、相手のコマの上に重なる「おんぶ」になります。おんぶの下になっている人が進むとき、1度だけ重なった状態のまま進むことができます。

- ③1周回って自分のスタート地点に止まるか、通り過ぎれば、アイテムコマから1つ取って自分の前のゲーム台の溝に置きます(図3)。

- ④スーパーキノコ、ファイアフラワー、スーパースター、1UPキノコ、タマゴの順番で5つ集めると、プレイヤーコマをマリオ&ヨッシーのコマに変えて、次の1周が最後になります。この状態で1番最初にスタート地点にもどった人が勝ちです。

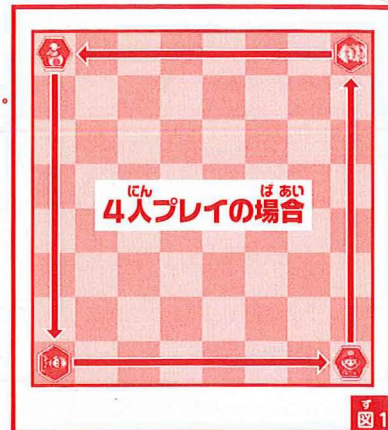


図1

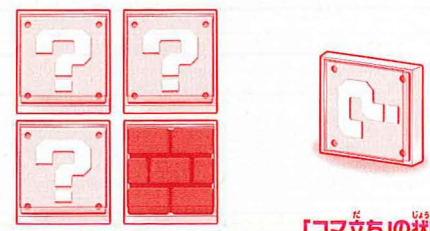


図2

「コマ立ち」の状態  
1枚につき10マス進むことができる  
出自の例：(上図の場合ヨマスすすむ)

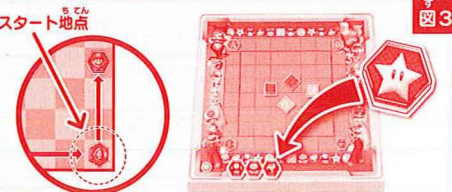


図3

自分のスタート地点にもどってくるとアイテムコマをゲット!



ハテナブロックサイコロを振って出たオモテ面の数でマスを進めていくすごろくゲームです。「ウラ返し」になると逆方向に進んでしまう特別なルールがあります。

用意するもの

- 本体 ●ゲームシートD ●ハテナブロックサイコロ4枚 ●リバーシコマ (※必要な枚数分)

※マリオ、ルイージ、ピーチ姫、キノビオのコマ各1種類ずつを選ぶ人数分(2~4人)用意してプレイヤーコマとして使用します。

あそびかた

- ①プレイヤーコマをゲームシートDの「スタート」にオモテ(赤色の面)を向けて配置します。
- ②じゃんけんなどで順番を決め、勝った人から好きなキャラクターを選びます。  
1番の人から4枚のハテナブロックサイコロを振ってオモテ面の数だけ矢印の方向にコマを進めていきます。出自と進める数は以下の通りです。

- オモテ1枚……………1マス
- オモテ2枚……………2マス
- オモテ3枚……………3マス
- オモテ4枚……………4マス
- ウラ4枚(オモテ0枚) ……0マス

- ③途中、指示があるマスに止まった場合は、その指示に従います。  
「かならずとまる」(図1)と書かれたマスは、コマがオモテの時は必ず止まって指示に従わなければなりません。

- ④「ウラ返し」(図2)と書かれたマスに止まってしまった場合は、コマをひっくり返して、次のターンからは出たオモテ面の数だけ、矢印とは逆方向にもどらなければなりません。例えば、ウラ返しのとときにオモテ4枚が出たら4マスもどります。もどった先のマスの指示は無効です。ウラ返しでもどっているときに、「ウラ返しで元にもどる」(図3)のマスのようにとまるか、スタートまでもどると、次からはオモテにもどして再び進むことができます。また、自分やウラ返しではない人が「ウラ4枚(オモテ0枚)」を出すと、ウラ返しの人が全員オモテにもどることができます。

- ⑤最後のクッパのマスに止まって、オモテ1枚を出すとゴールできます。  
誰かひとりがゴールすると、その人が勝者となり、ゲーム終了です。



図1

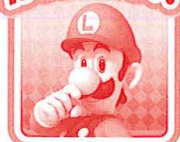


図2



図3





# キャラクター4

ふたり よう  
2人用

マリオチーム(赤コマ)とクッパチーム(青コマ)に分かれて、リバーシコマをゲームボードに入れていき、タテ・ヨコ・ナナメ4個連続でならべると勝ちとなる4目ならべゲームです。

## 用意するもの

- 本体 ●ゲームシートC ●ゲームボード
- 台座パーツ2個 ●リバーシコマ36枚

赤コマ 青コマ

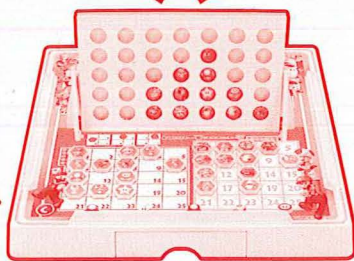


図1

## あそび前の準備

- ①本体を置き、その上にゲームシートCをセットします。
- ②台座パーツを本体の穴に差し込み、ゲームボードを垂直にセットします(図1)。  
※ゲームボードの穴があいている方を正面に向けます。プレイする人は2人ともこの面を使用します(図2)。
- ※ゲームボードの矢印が下を向くようにしてセットします。
- ③36枚のリバーシコマを18枚ずつに分けて、ゲームシートCに置きます。  
ゲームシートの赤色部分には赤コマを、青色部分には青コマを1~18の番号の部分に置きます。

## あそびかた

- ①じゃんけんなどで順番を決めてマリオチーム(赤コマ)、クッパチーム(青コマ)のどちらのコマを使うか選びます。
- ②マリオチームが先手です。ゲームボードの好きなところへコマを自分の色が見えるように1枚入れます(図3)。1枚コマを入れたらクッパチームに順番が移ります。
- ③クッパチームの人も②と同じようにコマを自分の色が見えるように入れます。
- ④交互にコマを入れていき、最初にタテ・ヨコ・ナナメのどれかに自分のコマを4個つなげてそろえた人が勝ちです(例: 図4)。  
※一度入れたコマはゲーム中はもどせません。  
※全てのコマを入れても勝敗がつかないときは、引き分けとなります。

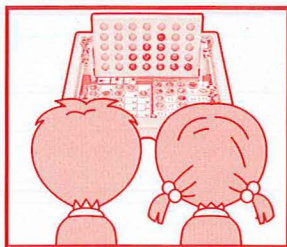


図2

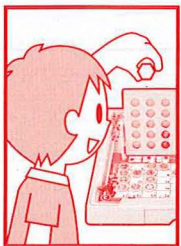


図3

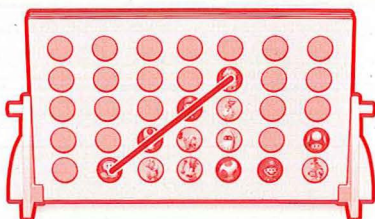
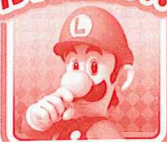


図4



# シークレットゲーム

ふたり よう  
2人用

マリオチーム(赤コマ)とクッパチーム(青コマ)に分かれて、相手のコマの位置を推理しながら全て当てることができれば勝ちとなるゲームです。

## 用意するもの

- 本体 ●ゲームシートC ●ゲームボード ●台座パーツ2個
- リバーシコマ60枚(マリオとクッパを含む) ●コマケース2個

## あそび前の準備

- ①本体にゲームシートCをセットし、台座パーツを本体の穴に差し込みます。台座パーツの上にゲームボードを垂直にセットします(図1)。  
プレイする2人はゲームボードで作ったしきりをはさんで、お互い向き合って座ります。
- ②じゃんけんなどでマリオチーム(赤コマ)とクッパチーム(青コマ)のどちらのチームになるか決めます。マリオチームはマリオを含むコマ5枚を取り、クッパチームはクッパを含む5枚を取り、残りのリバーシコマを25枚ずつに分けて、コマケースに入れます。
- ③相手に見えないように5枚のコマを「自分の陣地」の好きな位置にならべます。マリオとクッパのみ2マスに渡って置くことができます(図2)。  
それ以外は1マスです。重ねて置くことはできません。

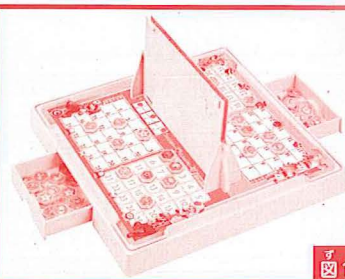


図1

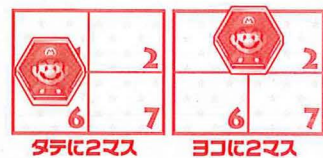


図2

## あそびかた

- ①マリオチームから開始します。クッパチームの1~25までの数字を1つ、告げます。
- ②クッパチームの人は告げられた数字の上にコマが置いてなければ、「セーフ」と言ってそのまま自分の順番になります。数字の上にコマが置いてある場合は、「アウト」と言います(図3)。
- ③マリオチームの人は自分が言った番号を覚えていられるように「相手の陣地」の各番号のところに余ったコマを置きます。ハズレは青、あたりのところは赤にします(クッパチームは、ハズレが赤、あたりが青をならべます)。
- ④「セーフ」か「アウト」を確認したら、相手に順番が移ります。
- ⑤マリオかクッパは、2マスにまたがっているのに、2マスとも見つけなければなりません。
- ⑥これを繰り返して、全てのコマ(全部で6マス)をより早く見つけることができればその人が勝ちとなります。

ばん 7番!! 7の上下または左右にまたがっているかも?



図3







# リバーシパズル

ひとり  
よう  
1人用

うらがえす ひめ すす  
マリオからスタートしてコマを裏返しながらピーチ姫まで進める  
ひとふで書きのようなルールのパズルです。

## ようい 用意するもの

- 本体 ●リバーシコマ(マリオ、ピーチ姫)各1枚
- リバーシコマ(マリオ、ピーチ姫以外)42枚 ●ゲームシートA

## あそびかた

- ①下図の「パズル問題」と同じようにマリオのコマ(スタート)とピーチ姫のコマ(ゴール)を置きます。その他のコマは必要枚数分準備してウラ(青色の面)を上にしておきます(例: 図1)。
- ②マリオから青色の面が出てくるコマに向かってスタートして敵キャラクター(青)を味方キャラクター(赤)にひっくり返していきます。どんどんリバーシコマをウラ返しながらピーチ姫を自指します(図2)。空白のマスを進んだり、一度ウラ返したリバーシコマをもう一度オモテ(赤色の面)に向けてはなりません。
- ③全てのコマをオモテ(赤色の面)にして最後にピーチ姫にたどり着ければ正解です。

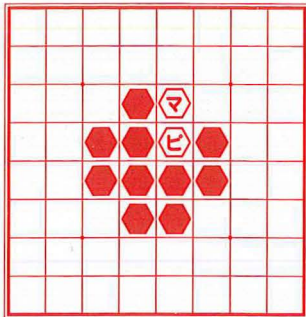


図1

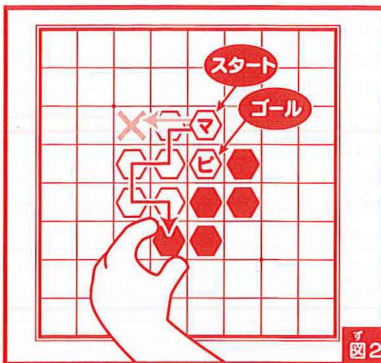


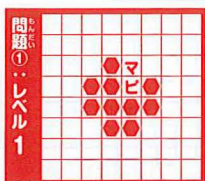
図2

## リバーシパズル: パズル問題

せりふし  
背景紙に「リバーシパズル: パズルの答え」

があります。

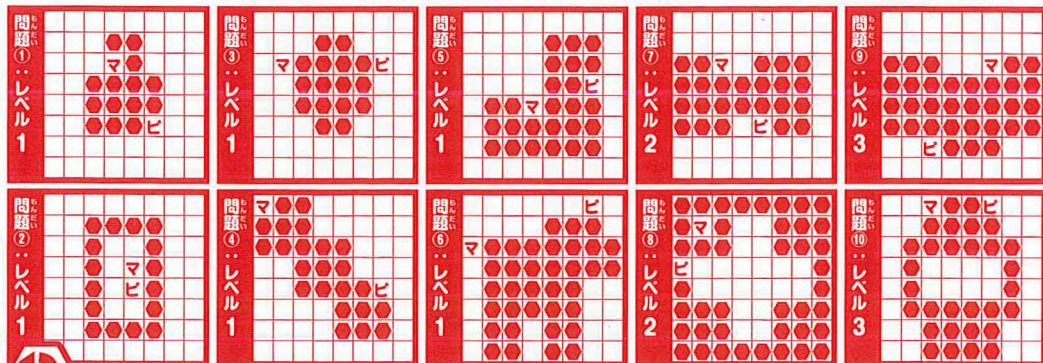
ほか にも答えがある場合がありますので、  
じぶん 自分で探してみましょう。



練習問題



練習問題の解答



# ジャジャババンスゲーム

にんよう  
2~4人用

ひと  
バランスボードにリバーシコマをのせていき、くずれた人が  
負けとなるみんなで楽しいバランスゲームです。

## ようい 用意するもの

- 本体 ●ゲームボード ●台座パーツ2個 ●リバーシコマ64枚 ●コマケース2個

## あそび前の準備

- ①本体を置き、台座パーツを本体の穴に差し込み、ゲームボードを水平になるようにセットします(図1)。
- ②リバーシコマを適当に分けてコマケースに入れます。

## あそびかた

- ①じゃんけんなどで1番の人を決めます。1番の人はリバーシコマ(以下、コマ)を1枚コマケースから取って、ゲームボードの上にのせます。ゲームボードがぐらぐらしても、下にコマが落ちなければセーフで、右どりの人に順番が移ります。
- ②リバーシコマは重ねて同じところのせても構いません。自信があったり、戦略的にあえてたくさんのせたい場合は、1回の順番で5枚までのせることができます。
- ③順番に繰り返してコマをのせていき、バランスをくずしてコマを落とした人が負けとなります(図2)。

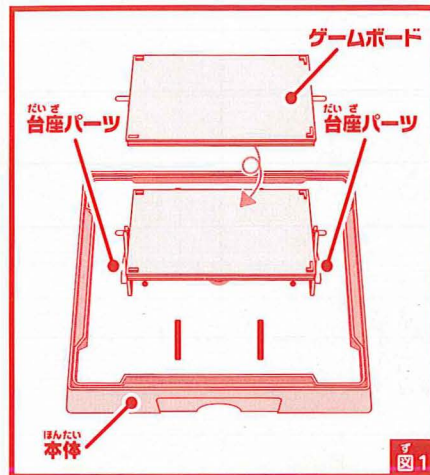
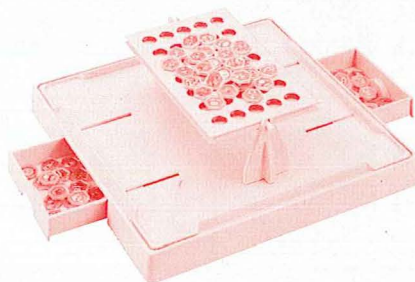


図1



図2





## スーパーマリオ 一覧表

|   | 1                                                                                   | 2                                                                                   | 3                                                                                   | 4                                                                                   | 5                                                                                    | 6                                                                                     | 7                                                                                     | 8                                                                                     |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| A |  |  |  |  |  |  |  |  |
| B |  |  |  |  |  |  |  |  |
| C |  |  |  |  |  |  |  |  |
| D |  |  |  |  |  |  |  |  |

## スーパーマリオ (赤い)

## スーパーマリオ (青い)

|   | 1                                                                                 | 2                                                                                 | 3                                                                                 | 4                                                                                 | 5                                                                                  | 6                                                                                   | 7                                                                                   | 8                                                                                   |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| A |  |  |  |  |  |  |  |  |
| B |  |  |  |  |  |  |  |  |
| C |  |  |  |  |  |  |  |  |
| D |  |  |  |  |  |  |  |  |

## スーパーマリオ 一覧表