

SUPER MARIO

みんなでジャラポン ゲーム GOLD



とり あつかい せつ めい しょ 取扱説明書



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

プレイ人数 2人～4人

対象年齢 5才以上

電池は使用しません。

©Nintendo



警告 (けいこく)

保護者の方へ、必ずお読みください。

- 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。窒息するおそれがあります。
- 金色のコインと、点数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、金色のマリオ人形、金色のコイン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。
- ポリ袋は梱包材ですので、開封後はすぐに捨ててください。

— 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。)



株式会社 エポック社

©EPOCH
MADE IN CHINA

セット内容

① ジャラポン台 (1台)



② ジャラポンパイ (63個)

紙製パイケース3個付き



③ ゲームシート (1枚)



※表裏で2種類のゲームシートになります。

④ 金色のマリオ人形 (1体)



⑦ 得点表 (4枚)



⑤ 金色のコイン (17枚)



⑧ サイコロ (1個)



⑥ 点数チップ

10点… 62枚

50点… 10枚

⑨ すべり止め (4個)



※ジャラポン台の裏側に貼ります。

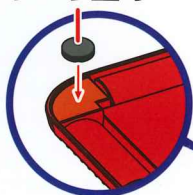
⑩ 取扱説明書 本書 (1枚)

遊ぶ前の準備

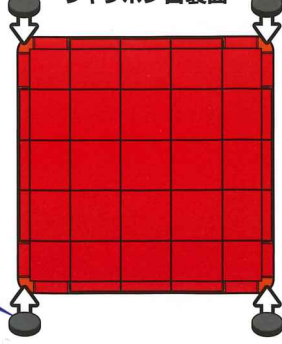
- 付属のすべり止めをジャラポン台の裏側の4ヶ所に各1枚ずつ貼ります。すべり止めを貼る際には、ジャラポン台のよごれをよくふき取ってから貼ってください。

- 金色のコインと、点数チップをきれいに切り取ります。
※切り取ったあとのクズは捨ててください。

すべり止め



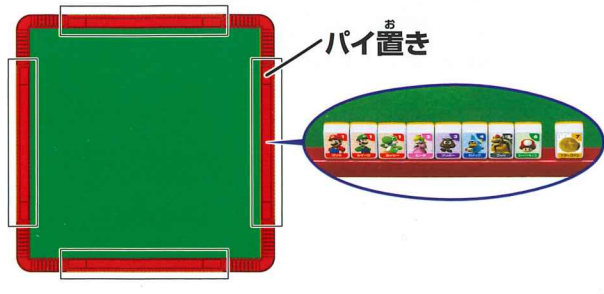
ジャラポン台裏面



パイ置きについて

- 各プレイヤーにパイを配るゲームでは、配られたパイは他の人に見られないようにジャラポン台のパイ置きに立てて並べます。

パイ置き



1 GOLDアドベンチャーゲーム

金色のマリオ人形とコインを集めながらゴールを目指す、すごろくゲームです。

プレイ人数
ふたり 3人 4人
2人~4人

難易度
★

勝利条件 いちばん早くゴールした人が1位です。

用意するもの ゲームシート、ジャラポンパイ(好きなキャラクターパイを1人1個ずつ)、金色のマリオ人形、金色のコイン、サイコロ

- 好きなキャラクターのジャラポンパイを1人1個選んで、スタートのマスにおきます。それを自分のコマとして使います。
- マリオ人形と、コイン、サイコロは、ゲームシートの外においておきます。ジャンケンなどで1番の人を決めて、その人から時計回りにゲームを進めます。
- 自分の番が来たら、サイコロをふって自分のパイを進めます。止まったマスに指示が書いてあるときは必ずその指示にしたがい、その後、次の人に順番がうつります。
- コインをもらうとき、1人が持てるコインは4枚までです。それ以上のコインはもらわずに、次の人に順番がうつります。
- 「GOLDチャンス!」のマスに止まったときは、サイコロを1回だけふり、次のようにします。
 - サイコロの目が5か6のとき…マリオ人形をもらいます。(すでに自分が持っていたときは、自分のパイを4マス進めます)
 - ※誰かが持っているときは、その人からもらいます。(持っている人は、拒否をすることはできません)
 - サイコロの目が3か4のとき…コインを1枚もらいます。(すでに4枚持っているときは、もらわずに次の人に順番がうつります)
 - サイコロの目が1か2のとき…GOLDチャンス失敗です。次の人に順番がうつります。
- 「ハテナブロック」のマスでは、サイコロを1回だけふって、マスに書いてある通りに、パイを移動してください。移動したら、次の人に順番がうつります。
- 「勝った人はコインを2枚もらう」のマスでは、ジャンケンで勝った1人だけがコインをもらいます。
- いちばん早くゴールした人が1位です。ただし、ゴールのマスに止まるには、マリオ人形を持っているか、持っていないかで変わります。
 - 持っているとき……サイコロの目が多くても、ゴールに止まります。
 - 持っていないとき…ピッタリ止まったときだけゴールできます。ピッタリで止まれないときは、クッパのまわりのコースを、もう1回まわります。



2 数字あわせゲーム

裏になっているパイをめくって、同じ数字のペアを見つける記憶力ゲームです。

プレイ人数
ふたり 3人 4人
2人~4人

難易度
★

勝利条件 得点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56個(数字が1~7のパイを各8個ずつ)、金色のマリオ人形、金色のコイン、10点チップ

- ジャラポン台の上で、ジャラポンパイを裏にしてよくまぜます。また、マリオ人形とコイン・10点チップは、ジャラポン台の外におきます。
- ジャンケンなどで1番の人を決めて、その人から時計回りにゲームを進めます。自分の番がきたら、どれでも好きなパイを2個めくり、表にします。
- その2個のパイが同じ数字だったら「成功」です。その2個のパイをジャラポン台の外に捨てて、さらに、その2個のパイの数字によって、次のものをもらいます。
 - 数字が1のパイのとき……マリオ人形をもらいます。(すでにマリオ人形を持っているときは、コインを1枚もらいます)
 - ※マリオ人形を他の誰かが持っていたときは、その人からもらいます。(持っている人は拒否をすることはできません)
 - 数字が2のパイのとき……金色のコイン1枚をもらいます。
 - 数字が3~7のパイのとき…10点チップ1枚をもらいます。
- 成功した人は、つづけて別の2個のパイをめくり、「成功」するたびに、上記③のものをもらいます。
- 数字が違うパイが出たときは「失敗」です。その2個のパイを裏にもどして、次の人に順番がうつります。
- こうしてゲームを続けて、パイが全て無くなったらゲーム終了です。全員の得点を、次のように計算して、順位を決めてください。
 - 金色のマリオ人形…50点
 - 金色のコイン…1枚=30点
 - 10点チップ…1枚=10点

3 クッパはどこだ!?ゲーム

トランプの「ババめき」のようにパイを使って遊ぶゲーム。
クッパを最後まで持っていた人が負け。金色のマリオ人形のルールを追加すると、さらに面白くなるよ!

プレイ人数
ふたり 3人 4人
3人~4人

難易度
★

勝利条件 最初にパイが無くなった人が1位です。

用意するもの ジャラポンパイ29個(クッパのパイ1個と、数字が1~7のパイを各4個ずつ)

- ジャラポン台の上で、用意した全てのジャラポンパイを裏にしてよくまぜます。
- ジャンケンなどで順番を決めて、1番の人から時計回りに、①のジャラポンパイを1個ずつ取って手元におき、全てのジャラポンパイが無くなるまで順番に取ります。(このとき、人数によって1番と2番の人のパイの数が1個多くなります)
- そのあと、全員、手元のパイを他の人に見えないようにしながら、自分のパイの同じ数字のパイを2個ずつペアにして場(ジャラポン台の上)に表向きに捨てます。
- 手元にペアになるパイが無くなったら、残ったパイを、ジャラポン台の「パイ置き」に、他の人に見えないようにおきます。
- 1番の人は、左どりの人(2番の人)のパイを、裏側から見たまま、好きなパイを1個取り、次のようにします。
 - 手元のパイに同じ数字のパイがあったら、ペアにして場に表向きに捨てます。
 - 手元のパイに同じ数字のパイが無いときは、そのパイを自分の手元のパイの中に入れます。
- その次に、2番の人は⑤と同じように、3番の人からパイを取ります。このようにして、順番にとりの人のパイを取っていきます。

- ⑦最初に手元のパイが全て無くなった人が「上がり」となり1位です。③のときにパイが全て無くなっても「上がり」になります。
最後まで「クッパ」のパイを持っていた人は負けとなります。

★追加ルール「金色のマリオ・チャレンジ」

金色のマリオ人形を持っている人は、1回だけ手持ちのパイを交換できるルールです。

追加で用意するもの 金色のマリオ人形と、「無敵マリオ」のパイ(つまり、パイ30個の中に「無敵マリオ」のパイが必ず入っているようにします)。

■前ページの③のときに「無敵マリオ」のパイを持っている人は、マリオ人形をもらって手元におき、無敵マリオのパイは場に捨てます。あとは、前ページ④以降と同じようにゲームを進めますが、マリオ人形を持っている人は、自分の順番のときに1回だけ「金色のマリオ・チャレンジ」ができますので、次のようにしてください。

- ①自分の順番が来たとき、隣の人のパイは取らずに、「金色のマリオ・チャレンジ」と宣言して、マリオ人形を場に出します。
※自分の順番のときであれば、ゲーム中のいつでも、1回だけできます。
- ②全員、手持ちのパイの中から1個だけ選んで、裏向きにしたまま、場に出します。そしてよくまぜて、誰がどのパイを出したのかわからないようにします。
- ③マリオ人形を出した人から順番に、その中から1人1個ずつ好きなパイを裏向きのまま取り、手持ちのパイと同じ数字があったら、場に表向きに捨てます。
- ④これでマリオ人形を出した人の順番が終わり、次の人に順番がうつります。「金色のマリオ・チャレンジ」をしたときは、隣の人のパイを取ることはできません
※マリオ人形を使わないまま、上がってもかまいません。

ゲームのポイント

「金色のマリオ・チャレンジ」は、クッパのパイを持っているときにすると良いですが、クッパのパイを持っていないときは、自分の次の順番の人が残り1個になっているときにすると、自分がその人のパイを取らずにすむので、その人が上がってしまうことを防ぐことができます。

4 マリオ早取りゲーム

プレイ人数

3人～4人

難易度



同じ数字のパイが4個そろったら、金色のマリオ人形をすばやく取る、
反射神経がポイントのゲーム。他の人達に遅れるな!

勝利条件

最初に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(数字が5のパイ9個、それ以外の数字で同じ数字のパイ4個×人数分)、金色のマリオ人形、
金色のコイン、50点チップ、10点チップ

- ①場(みんなの前)に、次のものをおきます。3人のとき…マリオ人形と、コイン1枚。4人のとき…マリオ人形と、コイン2枚。
- ②数字が5のパイ9個は、邪魔にならないところにおきます。(下記の★のときに使います)
- ③それ以外の用意したパイを裏にして、よくまぜてください。そして、全員に4個ずつ裏にしたまま配ります。※配られたパイは、まだ見てはいけません。
- ④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ジャラポンパイを、他の人に見えないようにしたままパイを立てて、数字を確認します。
- ⑤いらないパイ1個を決めて、全員でまた「せーの!」という「かけ声」で全員同時に、いらないパイ1個を裏にしたまま、左どなりの人の前におき、そのあとすぐに、右どなりの人が自分の前においたパイを取って数字を確認します。
- ⑥自分の手元のパイ4個の数字が全て同じになった人は、場にあるマリオ人形かコインを「すばやく」取ってください。このとき他の人も、4個そろってなくても場にあるマリオ人形かコインを取ってください。
※④のときに4個そろっていたときも、場のマリオ人形かコインを取ってください。
- ⑦マリオ人形を取った人は50点チップ1枚、コインをとった人は10点チップを1枚もらいます。どちらも取れなかった人は何ももらえません。これで1回目のゲームが終了です。
- ⑧取ったマリオ人形とコインを全てを場にもどして、また①からゲームをプレイしてください。
- ⑨集めた点数チップの合計が200点以上になった人が出たらゲーム終了です。点数の多さで順位を決めます。
★誰もパイ4個の数字がそろっていないのに、マリオ人形かコインを取ると「おてつき」になります。「おてつき」の人全員に数字が5のパイを1個ずつわたします。そして、①からゲームをやり直してください。
※「おてつき」が3回になった人がいたら、そこでゲーム終了です。手元の点数チップの合計で順位を決めます。ただし「おてつき」が3回の方は、点数に関係なく最下位です。



5 クッパ達に気をつけろ!ゲーム

プレイ人数

2人～4人

難易度



裏になっているパイを、クッパ達が出ないように4個めくるドキドキのゲームだよ。
何回も成功させてコインを集めよう!

勝利条件

金色のコインをいちばん多くもらった人が1位です。

用意するもの

ジャラポンパイ全部(63個)、金色のマリオ人形、金色のコイン

- ①ジャラポン台の上で、全てのジャラポンパイを裏にしてよくまぜます。また、マリオ人形とコインは、ジャラポン台の外におきます。
- ②ジャンケンなどで1番の人を決めて、その人から時計回りにゲームを進めます。
- ③自分の番がきたら、どれでも好きなパイを1個ずつめくり表向きにします。4個めくり終わった時に、数字が5のパイ(クッパ達のパイ)が出なかったら「成功」です。
コインを1枚もらい、めくったパイ4個をジャラポン台の外に出して、次の人に順番がうつります。
- ④パイをめくっている途中で数字が5のパイが出たときは「失敗」です。めくったパイを全てジャラポン台の外に出して、何ももらわずに次の人に順番がうつります。

- ⑤ “成功”した4個のパイが全て同じ数字だったときは“パーフェクト”になり、コイン2枚をもらいます。
- ⑥ “成功”した4個のパイの中に「無敵マリオ」のパイが入っていたときは、コインとは別に、さらにマリオ人形ももらいます。
- ⑦ 裏向きのパイが無くなったり、残りが3個以下になったときは、ゲーム終了です。コインの数がいちばん多い人が1位です。このとき、マリオ人形はコイン3枚分として数えてください。

6 クッパが来るぞ! GOLDあつめゲーム

プレイ人数 2人~4人 難易度 ★★

クッパから逃げながら、金色のコインを3枚集めてゴールを自指す、鬼ごっこのようなゲームです。

勝利条件 いちばん早くコインを3枚集めた人が1位です。

用意するもの ゲームシート、ジャラポンパイを人数分(クッパのパイ1個と、好きなキャラクターパイを1人1個ずつ)、金色のマリオ人形、金色のコイン、サイコロ

- ① ジャンケンなどで、クッパになる人を1人決めて、クッパのパイを「全員STOP!!」のマスにおきます。他の人は自分のパイを「スタート!」のマスにおきます。
- ② マリオ人形と、コイン、サイコロは、場(ゲームシートの中央)においておきます。
- ③ ジャンケンなどで1番の人を決めて、その人から時計回りにゲームを進めます。ただし、クッパの人は必ず最後です。
- ④ 1番の人は、サイコロをふって、ゲームのマスを中心時計回りに自分のパイを進めます。止まったマスに指示が書いてあるときは必ずその指示にしたがい、その後、次の人に順番がうつります。
★特に、次のマスの指示には注意してください。
[別の土管に行く]…他の2つの、土管のマスのどちらか好きな方にパイを移動します。
[反対側に行く]…コースの反対側にある、ジュゲムのマスにパイを移動します。
[スーパースター]…マリオ人形をもらい、無敵の状態になります。(下記の★を読んでください)
※すでに誰かが持っているときは、その人からもらいます。(持っている人は、拒否をすることはできません)
※自分がすでに持っていたときは、何もしないで、次の人に順番がうつります。
[全員STOP!!]…コインを1枚もらいます。クッパの人も1枚もらいます。(コインは、このマスに“止まったとき”にしかもらえません)
※クッパはこのマスからスタートしますが、そのときはもらえません。
- ⑤ クッパの人の順番になったら、同じようにサイコロをふってクッパのパイを進め、④と同じように止まったマスの指示にしたがいます。例えば、1回休みのマスでは、クッパも1回休みになります。ただし、スーパースターのマスでは、クッパはマリオ人形はもらえませんが、その代わりに3マス進めます。
- ⑥ クッパが他の人のパイを追い越したり、同じマスに止まったら、クッパの攻撃を受けたことになり、そのパイを「スタート!」に移動します。その後、クッパの次の人に順番がうつります。(クッパが1度に2人以上を追い越したり、同じマスに止まったときも、その全員が攻撃を受けたことになります)
- ⑦ クッパ以外の人、クッパのパイを追い越したり、同じマスに止まってもクッパの攻撃を受けたことになり、その人は自分のパイを「スタート!」に移動します。
- ⑧ 赤い枠のマス(四隅にある大きなマスと、1回休みのマス)にいるときは、クッパの攻撃は受けません。クッパがこのマスにいるときも、攻撃は受けません。このため、クッパがこの赤い枠のマスにいるときは、クッパを追い越すことができます。
- ⑨ このようにして「全員STOP!!」のマスに3回止まり、いちばん早くコインを3枚集めた人が1位です。このため、ゴールは「全員STOP!!」のマスになります。クッパも、いちばん早くコインを3枚集めれば1位です。(クッパが1位になり、2位以降を決めるときは、クッパがいない状態でゲームを続けます)



★マリオ人形を持っていると、無敵の状態になり、次のようにゲームを進められます。

- ・「1回休み」と「3マスもどる」に止まっても、その指示にはしたがいません。何もしないで、次の人に順番が移ります。
- ※「反対側へ行く」「別の土管に行く」「もう1回サイコロをふる」「3マスすすむ」の指示には必ずしたがってください。
- ・クッパの攻撃を受けたときは、「スタート!」には移動しません。ただし、マリオ人形を場に返し、無敵の状態は終わります。

7 ジャラポンパイ早並べゲーム

プレイ人数 2人~4人 難易度 ★★

パイを1から7まで順番に並べたら、金色のマリオ人形をすばやく取る、スピードと正確さがポイントのゲーム!

勝利条件 金色のマリオ人形を取った人が勝ちです。

用意するもの ジャラポンパイ(数字が1~7のパイ各1個ずつ(合計7個))を1セットとして、各プレイヤーに1セットずつ、金色のマリオ人形

- ① 場(みんなの前)に、マリオ人形をおきます。
- ② 各プレイヤーにパイ1セットずつを配り、数字が1~7のパイが1個ずつあることを確認します。
- ③ そのパイを自分の前に全て裏向きして、よくまぜてから、左どなりの人の前に裏向きのまま、横1列に並べます。そのパイは、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パイは、となりの人がおいたものを使います。
- ④ 誰か1人が「よいーい、ドン!」の合図を言って、各プレイヤーは、急いで自分の前のパイ7個を表にして、1~7まで順番になるように並べかえてください。並べ方は1列になっていれば、向き(縦向き、横向き、1→7または7→1の順番など)は自由です。
- ⑤ 並べ終わった人は、すばやく場にあるマリオ人形を取ります。そのあとで、パイの数字の順番が正しく並んでいることを全員が確認したら勝ちです。順番が間違っていたときは負けになり、他の人達だけでゲームをやり直します。
※並べ終わっていない人は、マリオ人形を取ってはいけません。



8 誰が出るかな?ゲーム

プレイ人数
ふたり
2人~4人

難易度
★★

パイをめくって出た数字で、手に入れたり、場に戻したりして、最後に手元に残ったパイがいちばん多い人が勝ちのゲームです。

勝利条件

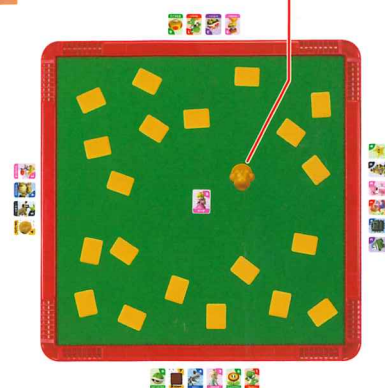
パイをいちばん多くもらった人が1位です。

用意するもの

ジャラポンパイ全部(63個)、金色のマリオ人形

- ジャラポン台の上で、全てのジャラポンパイを裏にしてよくまぜてから、その中央にマリオ人形をおき、ジャンケンなどで1番の人を決めます。
- 1番の人から時計回りにゲームを進め、自分の番がきたら、どれでも好きなパイを1個だけめくり表向きにして、みんなに見せてから自分の手元におき、次の人に順番がうつります。
- 上記②のとき、表にしたパイが次のときは、以下のルールにしたがいます。
 - 数字が1のパイ…マリオ人形も一緒にもらいます。すでに他の人が持っているときは、その人からもらいます。
 - 数字が2のパイ…場にある表向きのパイを全てもらいます。
 - 数字が5のパイ…自分だけが、手元のパイを全て表向きで場にもどします。
 - 「無敵マリオ」…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。
 ※ただし、マリオ人形を持っている人は、「数字が5のパイ」と「無敵マリオ」が出て、手元のパイは場にもどしません。
- 裏向きのパイが全て無くなったらゲーム終了です。手元にあるパイがいちばん多い人が1位です。
※全員、パイを持っていないときは、マリオ人形を持っている人が勝ちです。

金色のマリオ人形を中央におきます。



9 あわせていくつ?

2個のパイの合計がいちばん大きい人が、かけたコインを全部もらえるゲーム。攻めるか、あきらめるかの判断が重要な頭脳派ゲームだよ!

プレイ人数
ふたり
2人~4人

難易度
★★★

勝利条件

コインをいちばん多くもらった人が1位です。

用意するもの

ジャラポンパイ全部(63個)、金色のコイン、10点チップ(このゲームでは10点チップも金色のコインと同じ「コイン」と呼ぶこととします)

- ジャラポン台の上で、全てのジャラポンパイを裏向きにします。よくまぜてから、全員7個ずつ×2段にした「パイの山」をつくり、自分の前に並べます。残ったパイはジャラポン台の外におきます。
- 全員、コイン10枚を手元におき、ジャンケンなどで順番を決め、1番の人が「親」になります。
- 自分の前にあるパイの山の右端にある上下2段のパイ2個と、コイン1枚を、ジャラポン台の中央に出します。(図1)
- 中央に出した2個のパイのうち、上のパイの表面を正面の人に向けます。その自分のパイの表面は見えてはいけません。
- 親は、自分以外の人のパイの数字を見て、コインを1枚追加するかを決めます。親がコインを出したら、他の人達は勝負をする人だけがコインを1枚追加します。(図2)
※コインを追加しない人は、その場で負けになり、出したコインは、その回に勝った人に取られます。
- 親がコインを追加しないときは、出した1枚のコインで全員が勝負をします。
- 勝負をする人全員が、自分が出したパイ2個を表向きにして、パイ2個の数字の合計がいちばん大きい人が勝ちになり、出ているコイン全部をもらいます。(図3)
※勝者が2人以上いるときは「流れ」となり、中央に出したコインは、そのままおいておきます。
※次の回に勝った人が、前の回に残ったコインも一緒にもらえます。
- また、中央に出したパイは、全てジャラポン台の外に出て、1回目のゲームが終わり、次の回のゲームを③から始めます。
※親が勝ったときは、親は同じ人が続けます。流れと親が負けたときは、次の人に親がうつります。
- パイの山が全て無くなるか、または誰か1人が手元のコインが無くなったらゲーム終了です。
持っているコインが一番多い人が1位です。

図1

必ずチップを1枚出す。

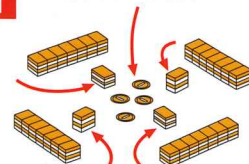
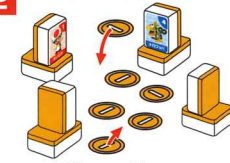


図2

親がまず出す。



勝負したい人はさらにチップ1枚を出す。

図3



10 いちばん大きいのは誰だ!?ゲーム

いちばん大きい数字のパイを出した人が、コインをもらえるゲーム。どのタイミングで大きい数字のパイを出すのが勝負のポイントだよ!

プレイ人数
ふたり
2人~4人

難易度
★★★

勝利条件

コインをいちばん多くもらった人が1位です。

用意するもの

ジャラポンパイ(数字が1~7のパイ各1個ずつ(合計7個))を1セットとして、各プレイヤーに1セットずつ)、得点用のパイ(無敵マリオ、クッパ、数字が1のパイ1個、数字が2のパイ1個、数字が3のパイ2個、数字が4のパイ1個の、合計7個)、金色のマリオ人形、金色のコイン

- 得点用のパイを表向きにして、よくまぜてから、ジャラポン台の隅に並べます(図1)。マリオ人形とコインは、ジャラポン台の外におきます。
- 各プレイヤーにパイ1セットずつを配り、他の人に見えないようにパイを立てて並べます。また「得点パイ係」を1人決めます。
- 「得点パイ係」は、毎回勝負を行う前に、その回の得点を決めるため、得点パイの中から1個を表向きにして、次のページの「★得点の決め方」にしたがって、その得点分のコインをジャラポン台の中央におきます。

- ④勝負のスタートは、「せーの!」のかけ声で全員同時に、手元のパイから1つ選んで、自分の前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度出したパイは、これより後の勝負では出せなくなります。
- ⑤勝負はいちばん大きい数字のパイを出した人が勝ちになり、中央のコインを全てもらいます(例1)。もし、いちばん大きい数字を出した人が2人以上のときは、次に大きい数字を出した人が勝ちです(例2)。それでも同じ数字の人が2人のときは、勝負は「持ちこし」になり(例3)、中央のコインは、そのままおいておき、次の勝負に勝った人がもらいます。※つまり、勝ちの人は、必ず1人になるようにします。
- ⑥得点が「クッパ」のときは、いちばん小さい数字のパイを出した人が「クッパ」のパイをもらいます(例4)。2人以上いるときは、その次に小さい数字を出した人がもらいます(例5)。
- ⑦1回の勝負が終わったら、その勝負に使ったパイを全てジャラポン台の外に出します。
- ⑧このようにして、③～⑦をくりかえして、全部で7回の勝負が終わったら、持っているコインの数がいちばん多い人が1位です。

★得点の決め方

「数字が1～4のパイ」…パイの数字が得点になります。同じ数のコインを中央におきます。
「無敵マリオ」…コインの代わりに、マリオ人形を中央におき、コイン3個分の得点になります。
「クッパ」…コインの代わりに、このパイを中央におき、コイン3個分の「減点」になります。

※下図の例は、4人で遊んだ時の、それぞれ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をもらいます。



得点は次回に
持ち越し



得点がクッパ
のとき

図1



11

かんたんジャラポンゲーム

ジャラポンの基本ルールを知るための練習用ルールです。

最初はこのルールでジャラポンを遊んでみましょう。1～7までのジャラポンパイをそろえたら上がりです。

プレイ人数

2人～4人

難易度



勝利条件

最後に持っている点数の合計点が、いちばん多い人が勝ちです。

用意するもの

ジャラポンパイ全部(63個)、金色のマリオ人形、金色のコイン、50点チップ、10点チップ、サイコロ

1) コインと点数チップの配り方

右図のようにコインと点数チップを配り、プレーヤー1人が持つ点数の合計が650点になるようにします。※コインは、100点のチップとします。

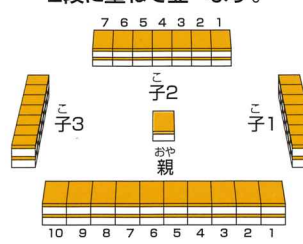


2) 席と親の決め方

全員が交代でサイコロをふり、出た数の一番大きい人が親になります。そして、親からサイコロの数が大きい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)。親は、マリオ人形を盤面の右端におきます。親が交代したときは、マリオ人形を新しい親に渡してください。

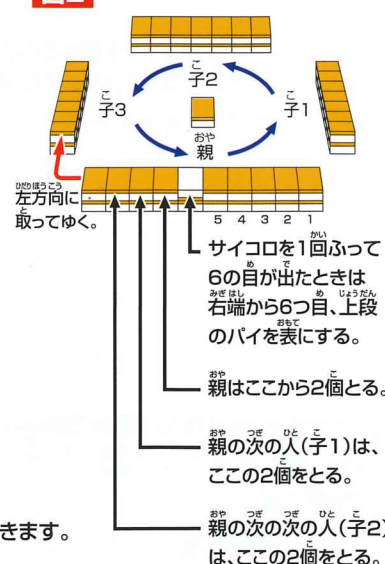
図1

※子は、絵柄をふせて7個ずつ2段に重ねて並べます。



※親は、絵柄をふせて10個ずつ2段に重ねて並べます。

図2



3) パイの並べ方

63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1のように7個ずつ2段に重ねて並べます。親は10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)
※中央においたパイは「かんたんジャラポンゲーム」では使用しません。

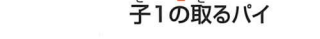
4) ゲームのスタートとパイの配り方

- ①最初に親はサイコロを1回ふり、出た目の数字分を自分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、他の人から見えないうに取り、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、ジャラポン台のパイ置きに立てます。他の人のパイは見えてはいけません。

図3



図4

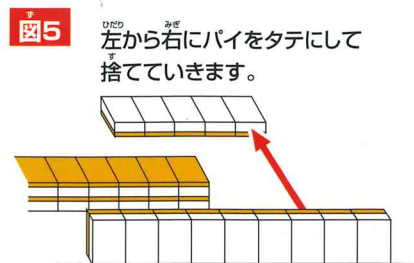


5) ゲームの進め方

- ①最初に親が山のパイの一番端(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のパイが3個と、2～7のパイが1個ずつになっていたら上がりです。図4は、その例です。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5)。
- ⑤同じように、次々と取る人の順番は、反時計回りで、残っているパイを上・下・上・下と1個取ってきては1個捨て、誰よりも早く上がるように絵柄をそろえていきます。
- ※パイを取る人の順番は反時計回り、山からパイを取っていく方向は時計回りです。間違えやすいので、注意してください。
- ⑥1番早くパイを、1のパイが3個と、2～7のパイを1個ずつそろえたら、「ジャラポン!」と上がりの声をかけ、全部のパイを表にしてたおし、そろった絵柄をみんなに見せます。
- ⑦上がった人は、得点として20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40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。

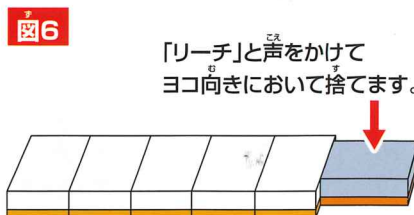


6「上がり」のルール

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、自分の番に取ってくる以外にも、他の人がそのパイを捨てたときに「そのパイでジャラポン!」と宣言すれば、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。

7「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(しなくてもかまいません)。
- 「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、さらに10点追加になります。
- 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」と宣言して、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(図6)。そして「リーチ」の掛け金として、10点のチップを台の中央に出します。
- ③「リーチ」をしたら、そのあとは自分のそろえた絵柄を変えることはできません。次の順番以降は、めくってきたパイで上がれなかったら、そのパイはそのまま捨ててください。
- ④「リーチ」をしたあとでも、他の人が捨てたパイで上がれます。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、そのあとは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、自分の番に取ってきたパイのみで上がれます(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)。
- ⑤「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10点チップは、上がった人に取られてしまいます。誰も上がれなかったときは場に取られてしまい、そのまま台の中央においておきます。場に取られてしまった10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はじめて、反時計回りでみんなの親が2回ずつ終わったら、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合計を数えて、いちばん得点の多い人が1位です。そのあとも、得点が多い順に順位を決めます。

※ゲームの途中でコインと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得点を数え、順位を決めます。

12 ジャラポンゲームGOLD

「かんたんジャラポンゲーム」を少し難しくしたゲームです。

「上がり手」の種類が増え、「ボン」と「ドラパイ」、「ボーナスパイ」という新しいルールが追加されます。

「得点表」を見ながら、より高い上がり手をねらってみましょう!

プレイ人数

2人~4人

難易度



勝利条件

最後に持っている点数の合計点が、いちばん多い人が勝ちです。

用意するもの

ジャラポンパイ全部(63個)、金色のマリオ人形、金色のコイン、50点チップ、10点チップ、サイコロ、得点表

★基本的なゲームの進め方は「かんたんジャラポンゲーム」と同じですので、同様にゲームを進めてください。

1「上がり手」と「得点表」について

それぞれに得点表を配ります。パイをそろえたときの上がり手は、得点表に書いてある6種類になります。上がったときは、それぞれの上がり手のところに書いてある点数をもらいます。

得点表

2「GOLD」リーチのルール

親がリーチをするときに、10点チップでは無く、マリオ人形を出してリーチをすると、上がったときに親の得点が3倍になります。(上がり役の得点に、ボーナス点を足した合計の3倍です) その時に子が上がったときは、子の得点が2倍になります。

※ただし、場に出ているリーチのチップは、2倍・3倍にはなりません。



GOLDリーチ

3「ボン」のルール

同じ数字のパイが2個そろっているときに、他の人が捨てた同じ数字のパイを自分のパイとしてもらい、3個にすることができます。これを「ボン」と呼びます。

①「ボン」できるのは、「ボン」したいパイを誰かが捨てた直後です。すぐに「ボン」と声をかけてください。

②そのとき、誰からそのパイを「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、ボンされたパイも、もとは誰が捨てたパイなの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、残りのパイからいらぬパイを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」をした人の右どりの人からつづけます。
- ⑤「ボン」をした人は、「リーチ」ができなくなります。
- 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」を宣言したら、親から反時計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、「上がり方のまとめ」を見てください。
- ※「ボン」をしたら、上がった時の点数が半になります。また「リーチ」もできなくなりますので、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「ボン」された場合、次の自分の番でパイを捨てたときに、パイをヨコ向きにおきます。

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数字のパイがあると、1個につき10点が追加されます。

「ボーナスパイ」・・・ゲームの最初にパイを並べたとき、台の中央においたパイを「ボーナスパイ」と言います。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数字のパイがあるときは1個につき10点が追加されます。

※「ドラパイ」と「ボーナスパイ」が同じ数字だった場合、1個につき20点が追加になります。

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、この説明書の最後にある「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上がるか、可能なら別の上がり手をねうしかありません。

●2人同時に上がる時のルール

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

●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」の点数の2倍です。

また、親が上がって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)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30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、そのパイと同じ番号のパイが、自分の捨てたパイの中にある。

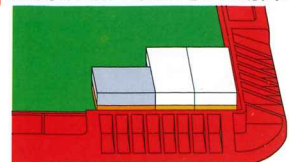
(そのパイが他の人にボンされていて、ペナルティーになります)

ゲームの終わり

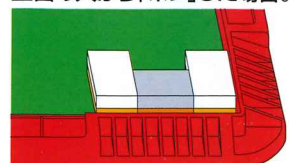
1番最初に決めた親からゲームをはじめて、反時計回りでみんなの親が2回ずつ終わったら、ゲームを終わりにします。その時点で、それぞれが持っている点数を数えて、いちばん得点の多い人が1位です。そのあとも、得点が多い順に順位を決めます。

※ゲームの途中でコインと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得点を数え、順位を決めます。

図1 左側の人から「ボン」した場合。



正面の人から「ボン」した場合。



右側の人から「ボン」した場合。



図2 ボーナスパイ

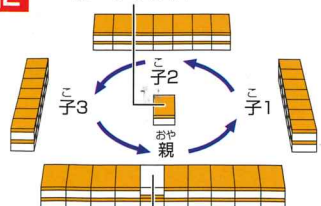
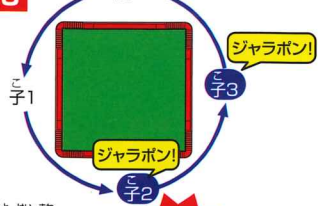


図3



親から順に反時計回りで親に近い人が上がりです。

上がり!

上がり方のまとめ

①「ボン」も「リーチ」もせず、自分がめくったパイで上がった。	得点表の点数+ボーナス点(下記参照)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」もせず、人の捨てたパイで上がった。	得点表の点数+ボーナス点を、上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、そのあと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、そのあと人の捨てたパイで上がった。	得点表「ボン」の欄の点数+ボーナス点を、上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、そのあと自分がめくったパイで上がった。	得点表の点数+ボーナス点+10点を、みんなからもらう。場に出ていないリーチのチップももらえる。
⑥「リーチ」をして、そのあと人の捨てたパイで上がった。	得点表の点数+ボーナス点+10点を、上りのパイを捨てた人だけからもらう。場に出ていないリーチのチップももらえる。

ボーナス点 (上がり役の中に入っているパイが次のときは、得点にボーナス点が追加されます)

■「ドラパイ」と同じ数字のパイがある……………「ドラパイ」と同じ数字のパイの数×10点を追加します。

■「リーチ」をして「ボーナスパイ」と同じパイがある……………「ボーナスパイ」と同じ数字のパイの数×10点を追加します。

得点の2倍・3倍ルール

★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。(上がり役の得点+ボーナス点の合計の2倍)

★親が金色のマリオ人形を出して「GOLDリーチ」をしたときは、

①親が上がると、得点が3倍になります。 ②子が上がると、子の得点が2倍になります。

※ただし、場に出ていないリーチのチップは、2倍・3倍にはなりません。

