

日本地図パズルの説明



47ピースの都道府県別、地勢図パズル!

国内の地形が正確に把握でき、山や河川の位置が確認できます。
立体的な色づきになっているので、高低差なども詳細にわかります。



47ピースの都道府県別、行政図パズル!

地方別に色分けされているので、位置関係や形が分かりやすく学べます。
都・道・府・県庁所在地を楽しく覚えながら完成させてみましょう!

地図ボード



地図ボードをパズルの台座に!

2つのボードをつないで、ジグソーパズルの台座とします。
都道府県別のピースが全部きちんとはまつたら日本地図の完成です。
※地図ボードは、日本一周旅行ゲームのゲーム盤になります。

ボード組み立てサイズ
765mm×340mm

Hanayama
株式会社ハナヤマ

〒272-0803 千葉県市川市奉免町68
お客様サービス係TEL 047-337-2215
<受付時間>月~金(祝・祭日を除く)10~12時/13~17時

[ハナヤマホームページ]
<http://www.hanayamatoys.co.jp>

●本製品に使用している地図、行政図、日本とそのまわりのようす、統計資料は、
株式会社帝国書院所有のデータを同社の許諾を得て使用しています。

●ゲーム盤は2010年12月現在の鉄道路線(未開通のものを含む)と航空路線を
参考に作成しました。ゲームのバランス上、アレンジしており実際の鉄道路線や
航空路線と異なる箇所があることを予めご了承ください。

ゲーム
&
パズル

日本地図

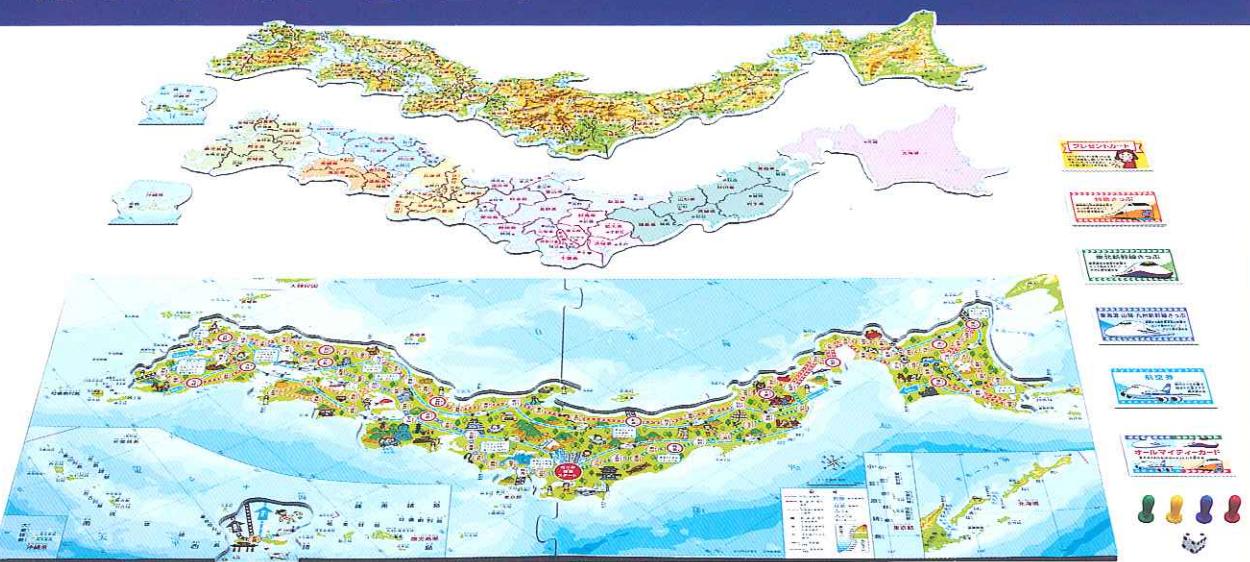
あそべる!
まなべる!
3層式

たの
まな
パズルで楽しく学ぶ!!
ゲームとパズルで日本列島がよくわかる!!

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

このたびは、株式会社ハナヤマの「ゲーム&パズル日本地図」をお買い上げいただき、
誠にありがとうございます。本商品は、日本地図をテーマにしたボードゲームとジグ
ソーパズルを収納したセットです。ご使用前に必ず注意事項や遊び方をよく読んで
ください。なお、この説明書は遊んだ後も大切に保管してください。

はいっているもの



- 都道府県別、地勢図パズル (47ピース)
- 都道府県別、行政図パズル (47ピース)
- 地図ボード: 1セット
(日本一周旅行ゲームのゲーム盤としても使用します。)
- 取扱説明書: 1部 (B4サイズ)
- 地勢図パズル完成見本: 1部
(うら面: 日本とそのまわりのようす・統計資料)
- サイコロ: 1個
- 進行駒: 4色 各1個

- ゲーム用カード (ミシン目から切りはなしして使えます。)
「のりものカード」…合計23枚
「指示カード」…合計3枚
・航空券…5枚
・東北新幹線きっぷ…3枚
・東海道・山陽・九州新幹線きっぷ…5枚
・特急きっぷ…9枚
・オールマイティーカード…1枚
- 予備のカード(白)…4枚
「のりものカード」や「指示カード」を無くした時などに便利です。

使用上の注意

この商品は、コンパクトにパッケージに収納するため、ゲームボードを2分割してセットしております。
それらをつなぎ合わせてからご利用ください。

日本一周旅行ゲームの説明

せつめい
プレイ人数…2人～4人

もくじき

各プレイヤーは「東京」をスタート。手に入れたカードをじょうずに使って日本一周する早さを競うゲームです。一周して「東京」にゴールする早さで順位が決定します。

じゅんび

- ゲーム盤
2枚のボードを組み合わせて使用します。



のりものカード

カードに書いてある指示に従い使用します。このカードをじょうずに使うと早く進めます。



指示カード

「プレゼントカード」か「ボランティアカード」を引いたら、その回にカードに書いてある指示に従い使用します。「わすれものカード」を引いたら、いつも自分の順番で使用できます。



※小さなお子さまどうしや、初級者が遊ぶ場合には、「指示カード」を使わずに遊ぶことができます。

あそびかた

1 駒を選んでスタート!

各プレイヤーは、自分の進行駒をスタート地点「東京」におきます。じゃんけんをして勝ったプレイヤーから、時計回りで順番にゲームを進めます。

「のりものカード」23枚と「指示カード」3枚をよくまぜ合わせ、盤上のじゃまにならない場所に、裏のまま山にして積んでおきます。各プレイヤーは、順番に山から2枚ずつカードを取ります。



2 サイコロを振って進もう!

順番にサイコロを振り、盤上の指示に従い、出た目の数だけ東京から矢印の方向に駒を進めます。逆戻りはできません。

「のりものカード」を使って駒を進める場合、サイコロを振ったあとで、使うカードを宣言し駒を進めます。一度使用したカードはわきによっておき、カードの山が無くなったらよくまぜ合わせ、また山にしてください。「のりものカード」と「指示カード」は同時に使用できません。また、一回に1枚しか使用できません。



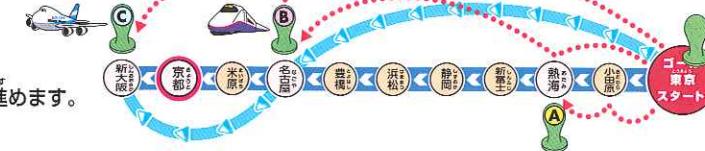
のりものカードを使った場合の駒の進め方

サイコロの目が2の場合

Ⓐ カードを使わない場合→熱海まで進めます。

Ⓑ 東海道・山陽・九州新幹線きっぷカード→名古屋まで進めます。

Ⓒ 航空券カード→新大阪まで進めます。



3 特別なマスに止まつたら

カードマス

○のマスに止まつたときは、盤上に積んだカードの山から1枚引きます。



熱海 新潟 稚内

熱海・新潟・稚内に止まつたときは、次の順番で必ず盤に指示されている島を通って駒を進めます。ここでは乗り物カードを使用することができます。

(例) 热海でサイコロの目が3の場合



岡山

岡山に止まつたときは、必ず四国方面に駒を進め四国を1周しなければいけません。但し、四国を1周して岡山にもう1度止まつても2周する必要はありません。



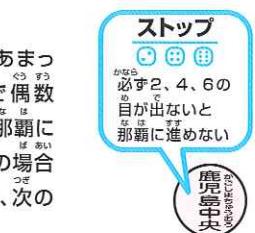
熊本

熊本での分岐では、東海道・山陽・九州新幹線きっぷを持っているプレイヤーは、きっぷを使用して鹿児島中央へ駒を進めることができます。持っていない、または、使用しないプレイヤーは、大分を通るルートしか駒を進められません。



鹿児島中央

鹿児島中央では、サイコロの目があまつても必ず止まります。次の順番で偶数(2, 4, 6)のサイコロの目がでたら那覇にひとつ駒を進めて止まります。奇数の場合は、そのまま鹿児島中央にとどまり、次の順番を待ちます。



エンジェルスポット

エンジェルスポットの松江に止まつたときは、1番後ろを進んでいるプレイヤーの駒を5マス前進させます。



アイスピット

アイスピットの網走に止まつたときは、1番前を進んでいるプレイヤーの駒を5マス後退させます。



4 ゴールの仕方



ゴールインは、ピッタリ東京に止まるサイコロの出目でなければゴールにはなりません。各駅停車、新幹線、飛行機でもゴールすることはできますが、ピッタリ止まらなかった場合は、あまつたサイコロの目の数だけ戻ってください。

※右図のように新白河から4の目が出た場合、3で東京まで進み、1マス戻って小山に止まります。



サイコロの目が4の場合