

にっぽんちず 日本地図パズルの説明

47ピースの都道府県別、行政図パズル!

ちほうべつ いるわ 地方別に色分けされているので、位置関係や
かたち わ 形が分かりやすく学べます。
と どう ふ けんちょうしよざいち たの おほ 都・道・府・県庁所在地を楽しく覚えながら
かん せい 完成させてみましょう!



ちず 地図ボード

ちず 地図ボードをパズルの台座に!

ボード組み立てサイズ
612mm X 280mm

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。
と どう ふ けんべつ 都道府県別のピースが全部きちんとはまっ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。

1層目

ぎょうせい ず 行政図 パズル

にっぽんちず 日本地図

パズル&ゲーム

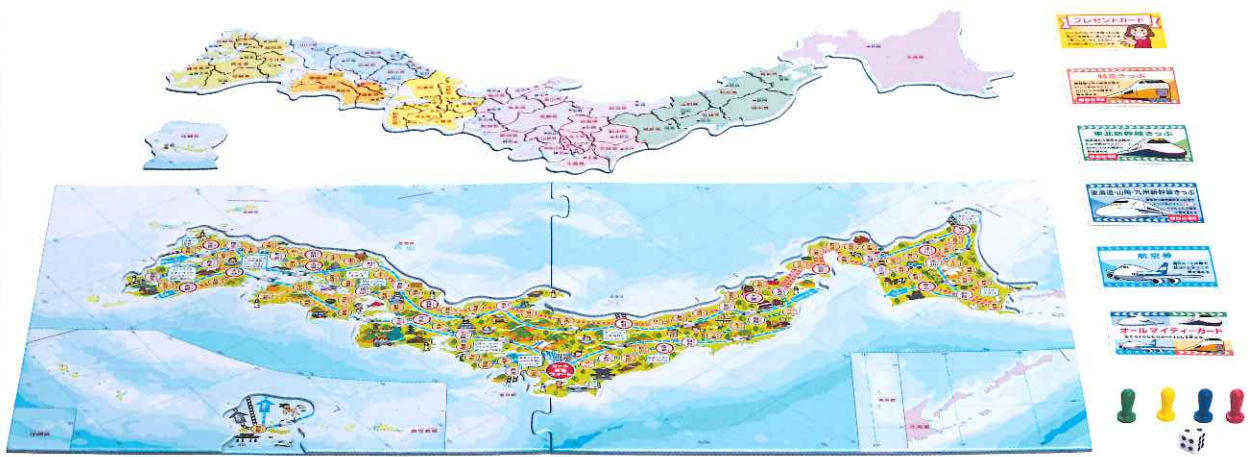
2層式

とりあつかいせつめいしよ 取扱説明書

すごろくで日本一周旅行! パズルで都道府県が学べる! 47ピース

このたびは、株式会社ハナヤマの「パズル&ゲーム 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、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
- 地勢図：1部 (うら 簡：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て使います。)
- 「のりものカード」…合計23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
 - 方、 「のりものカード」や「指示カード」を無くした時などにご利用ください。
- 「指示カード」…合計3枚
 - ・プレゼントカード…1枚
 - ・ボランティアカード…1枚
 - ・わすれものカード…1枚



株式会社 ハナヤマ
〒101-0025 東京都千代田区神田佐久間町1-25
秋葉原鴻池ビル6F <https://www.hanayamatoy.com>

ハナヤマ お客様相談センター
〒272-0803 千葉県市川市幸免町68
フリーダイヤル：0120-910-922 (通話料無料)
携帯・PHS：一部のIP電話からは：047-337-2215
(受付時間)月～金 10～12時 / 13～17時
(祝・祭日・夏期・冬期休暇を除く)

●本製品に使用している地勢図、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。

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、地図ボードを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

2層目 日本一周旅行ゲーム

もくてき

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した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。



- **進行駒**...4色 各1個
- **サイコロ**...1個
- **のりものカード**...合計23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



- **指示カード**...合計3枚
プレゼントカード...1枚
ボランティアカード...1枚
わすれものカード...1枚

のりものカード

カードに書いてある指示に従って使用します。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」が「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って使用します。「わすれものカード」を引いたら、いつで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の東京におきます。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!

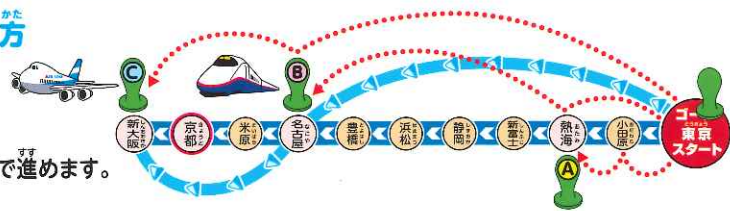
- 順番にサイコロを振り、盤上の指示に従い、出た目の数だけ東京から矢印の方向に駒を進めます。逆戻りはできません。
- 「のりものカード」を使って駒を進める場合、サイコロを振ったあとで、使うカードを宣言し駒を進めます。一度使用したカードはわきよけておき、カードの山がなくなったらよくまぜ合わせ、また山にしてください。「のりものカード」と「指示カード」は同時に使用できません。また、一回に1枚しか使用できません。



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

- A カードを使わない場合→熱海まで進めます。
- B 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。
- C 航空券カード→新大阪まで進めます。



プレイ人数...2人~4人

3 特別なマスに止まったら

カードマス

○のマ스에止まったときは、盤上に積んだカードの山から1枚引きます。



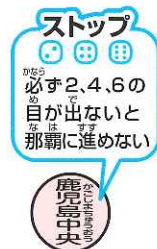
岡山

岡山に止まったときは、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度止まっても2周する必要はありません。



鹿児島中央

鹿児島中央では、サイコロの目があっ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ったときは、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。



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せんが、ピッタリ止まらなかった場合は、あまっ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。



熱海 新潟 稚内

熱海・新潟・稚内に止まったときは、次の順番で必ず盤に指示されている島を通過して駒を進めます。ここでは乗り物カードを使用することができません。(例)熱海でサイコロの目が3の場合



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。



那覇

宮崎から那覇を通過する場合のりものカード(航空券)を使って宮崎から来た場合、サイコロの目の数だけそのまま那覇を通過して博多方面へ駒を進めます。止まっていた那覇から駒を進める場合、順番がきたらサイコロの目の数だけ駒を進めます。



アイススポット

アイススポットの網走に止まったときは、1番後ろを進んでいるプレイヤーの駒を5マス後退させます。

