ゲームいっぱい！あそべる20

遊び方説明書

本製品では、バラエティ豊かな20種類のゲームが楽しめます。
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。

セット内容

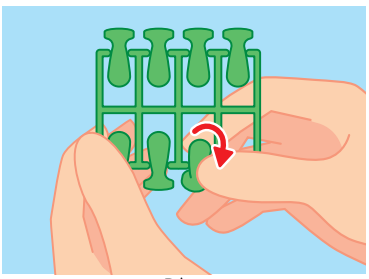
1. ゲームボード…10枚
2. お金チップ…計84枚
   (100円:10枚、50円:32枚、10円:42枚)
3. リバーシチップ…64枚
4. バレーボールチップ…3枚「おはじきバレーボール」で使います
5. テニスボールチップ…3枚「テニスゲーム」で使います
6. テニスラケットチップ…4枚「テニスゲーム」で使います
7. おさかなカード…18枚「さかなつりすごろく」で使います
8. しなものカード…22枚「お買い物ゲーム」で使います
9. ギフトカード…10枚「お買い物ゲーム」で使います
10. しんこうカード…16枚「動物レース」で使います
11. とうちょうカード…12枚「山のぼりゲーム」で使います
12. 行き先カード…20枚「タクシーゲーム」で使います
13. 遊び方説明書(本書)…1部
14. ダイヤモンド駒…計50個(赤・黄・緑:各14個、青:8個)
15. ダイヤモンド王駒…計3個(赤・黄・緑:各1個)
16. 人形駒…計6個(赤・オレンジ・黄・緑・青・ピンク)
17. サイコロ…2個
18. 収納袋…8枚



遊ぶ前の準備



2〜12のチップやカードは、ミシン目にそってきれいに切り取ります。



ダイヤモンド駒、ダイヤモンド王駒は、ランナーから取り外します。

遊び終わったら…



遊び終わったら、パッケージ内の袋にしまいましょう。カードは種類ごとにまとめておきましょう。

ゲームの種類

■・・・すごろくゲーム　■・・・アクションゲーム　■・・・対戦ゲーム

動物レース

プレイ人数:2〜5人

【準備】

❶ 人形駒5個(赤・オレンジ・黄・緑・青)、しんこうカード16枚、サイコロ1個、およびゲームボード(動物レース)を用意しましょう。

❷ しんこうカードはよく切って、ゲームボードの横にうら向きで山札にします。

❸ 自分の人形駒を選び、スタートに並べます。(コースの番号と同じ色の駒を置きます。)



動物レース
ゲームボード

【ゲームの目的】

しんこうカードの指示にしたがって駒をすすめ、「しょうがいぶつ」では、サイコロの出た目にしたがいながら駒をすすめます。1番早くゴールしたプレイヤーの勝ちです。

【遊び方】

❶ カードをめくる「しんこう係」を1人決め、ゲームを始めます。

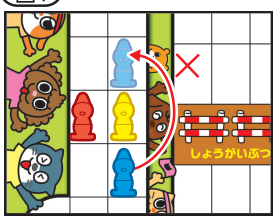
❷ しんこう係はしんこうカードを山札から1枚めくり、しんこうカードの「すすめる順番」通りにカードの内容を読み上げます。

❸ 読み上げられた駒を持つプレイヤーは、駒をすすめます。

❹ しょうがいぶつマスに止まった駒は、サイコロをふりゲームボードに書かれた指示にしたがいます。

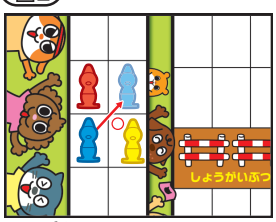
❺ ❷〜❹をくり返し、ゴールを目指します。

図1



コースがふさがれているため、すすめません。

図2



この場合、ナナメにすすめます。

【ルール】

❶ コースがほかの人形駒にふさがれてすすめないときは、そのままストップします。(図1)

❷ すすむコースを変更するときは、左右ナナメ前のマスにすすむことができます。(図2)

あっちへこっちへゲーム

プレイ人数:2〜4人

【準備】

❶ ダイヤモンド駒(4色)各2個、サイコロ1個、およびゲームボード(あっちへこっちへゲーム)を用意しましょう。

❷ プレイヤーは自分の駒の色を決め、そのうち1個をスタートに置きます。



あっちへこっちへゲーム
ゲームボード

【ゲームの目的】

自分の色の駒2個を、1番早くゴールさせたプレイヤーの勝ちです。

【遊び方】

❶ 順番を決めてサイコロをふり、出た目の数だけ駒をすすめます。

❷ 1個目のコマがゴールしたら、2個目の駒をスタートに置き、ゲームをすすめます。

❸ 自分の駒2つを1番早くゴールさせたプレイヤーの勝ちです。



【ルール】

❶ △のあるマスに止まったら、図のように反対側の△マークのマスまで駒を移動します。

❷ 先にすすむこともあれば、後ろにもどってしまうこともあります。

さかなつりすごろく

プレイ人数:2〜6人

【準備】

❶ 人形駒6個、おさかなカード18枚、サイコロ1個、およびゲームボード（さかなつりすごろく）を用意しましょう。

❷ おさかなカードはよく切って、おさかなマスにうら向きで全て並べます。

❸ プレイヤーは自分の駒の色を決め、スタートに置きます。



さかなつりすごろく
ゲームボード

【ゲームの目的】

止まったマスにおさかなカードがあれば、釣れるチャンス！おさかなカードをたくさん集めましょう。
カードに書かれている点数の合計が1番多いプレイヤーの勝ちです。

【遊び方】

❶ うら向きで並べたおさかなカードを全てめくり、おさかなの絵をおもてにします。

❷ 順番を決めましょう。

❸ 決めた順番にサイコロをふり、出た目の数だけ駒をすすめます。好きな方向にすすむことができます。

❹ 駒が止まったマスがおさかなマスのときは、再度サイコロをふり、ゲームボードに書かれた目が出ればおさかなカードがもらえます。出たサイコロの目によって、もらえるおさかなカードはちがいます。

❺ マークのマスに止まると、おさかなカードがあるマスの中から好きなマスへワープし、サイコロをふります。
マークのマスに止まると、自分の次の番のプレイヤーが持っているカードの中から、1枚もらうことができます。
カードをうら向きにして、選んでもらいましょう。

❻ ❸〜❺をくり返し、ゲームボードからおさかなカードが全てなくなったらゲーム終了です。
おさかなカードに書かれた点数の合計点が1番多いプレイヤーの勝ちです。

【ルール】

マークに止まったとき、次の番のプレイヤーが1枚もカードを持っていない場合は、さらに次の番のプレイヤーからカードをもらいます。

山のぼりゲーム

プレイ人数:2〜6人

【準備】

❶ 人形駒6個、サイコロ1個、とうちょうカード12枚、およびゲームボード（山のぼりゲーム）を用意しましょう。

❷ プレイヤーは自分の人形駒の色を決め、スタートに置きます。



山のぼりゲーム
ゲームボード

【ゲームの目的】

2つの山の頂上までたどりつき、1番早くゴールしたプレイヤーの勝ちです。

【遊び方】

❶ 順番を決めてサイコロをふり、出た目の数だけ駒をすすめます。

❷ 自分の駒が止まったマスの指示にしたがってください。

❸ ちかみちマスでは数が余っても止まることができます。次の番から、ちかみちのコースをすすむことができます。
（ちかみちを通らない場合は、通り過ぎてかまいません。）

❹ ねこ山・いぬ山どちらかの頂上についたら、もう1度サイコロをふります。⚀⚁⚂が出たら、とうちょうカードがもらえます。
⚃⚄⚅が出たら、そのマスにとどまり、次の番でもう1度サイコロをふりましょう。

❺ もう片方の山も同じように、とうちょうカードをもらいます。

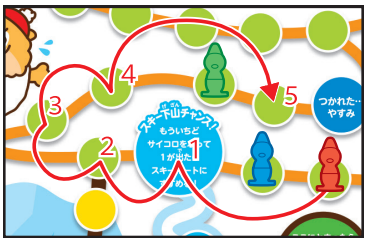
❻ 2枚のとうちょうカードを手に入れたら、下山を始めます。山を下ってゴールへ向かいましょう。

❼ 1番早くゴールにたどりついたプレイヤーの勝ちです。

【ルール】

❶ ちかみちマスは、下山するときにはふつうにすすむことができます。

❷ 頂上以外のマスは、1つの駒しか止まれません。図のように目の前にほかのプレイヤーの駒がいる場合、とびこしてすすむことができます。



赤の人形駒の目が⚀だった場合

おにごっこゲーム

プレイ人数:2〜5人

【準備】

❶ 人形駒5個(赤・オレンジ・黄・緑・青)、サイコロ１個、およびゲームボード(おにごっこゲーム)を用意しましょう。
❷ おに役(オレンジの人形駒)と子役(赤・黄・緑・青の人形駒)を決めます。
❸ 子役は、自分の駒を同じ色のスタートに置きます。おに役は、ゴールに駒を置きます。



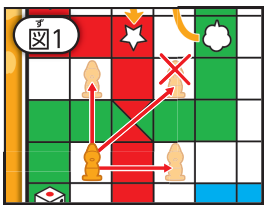
おにごっこゲーム
ゲームボード

【ゲームの目的】

プレイヤーの1人がおにとなり、子をおいかけます。おにが子を3回つかまえるとおにの勝ち、3回つかまえる前に子が1人でもゴールしたら子の勝ちです。

【遊び方】

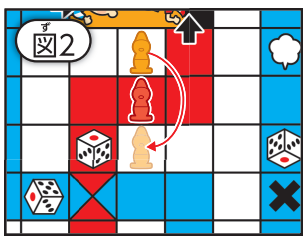
❶ 順番を決めてサイコロをふり、出た目の数だけ駒をすすめます。
❷ 子はおににつかまらないように駒をすすめ、ゴールを目指します。後ろにもどることもできます。おには、子をつかまえられるように駒をすすめます。
❸ おにが３回子をつかまえたらおにの勝ち、子が1人でもゴールしたら子の勝ちです。



おにの動けるはんい

【駒のすすめ方】

〈おに〉白いマスをタテ・ヨコ自由に動くことができます。ナナメには動けません。
色のついたマスは１マスのみとびこえることができます。(図1) 子がいるマスをおにがとびこえたら、おにが子をつかまえたことになります。(図2)
〈子〉自分の色のマスを動くことができます。後ろにもどることもできます。
おににつかまった子は、スタートにもどり始めからすすめます。



おにの目が⚅のとき
赤がおににつかまります。

【マスのマークについて】

マーク … ワープマスです。☆マークへすすみます。
マーク … もう1度サイコロをふることができます。
✖マーク … このマスに子が止まると、おにはつかまえることができません。

お宝たんけんゲーム

プレイ人数:2〜6人

【準備】

❶ 人形駒 6個、サイコロ1個、お宝(リバーシチップ)64枚、およびゲームボード(お宝たんけんゲーム)を用意しましょう。
❷ プレイヤーは、自分の駒の色を決め、スタートに置きます。
❸ お宝は、ゲームボードの横に置きます。



お宝たんけんゲーム ゲームボード

【ゲームの目的】

お宝を５枚以上持って、ゴールに1番早く到着したプレイヤーの勝ちです。

【遊び方】

❶ 順番を決めてサイコロをふり、出た目の数だけ駒をすすめます。
❷ 自分の駒が止まったマスの指示にしたがってください。
❸「お宝1ゲット!」マスに止まったら、お宝を1枚もらいます。「お宝をおとしちゃった…」マスに止まったら、お宝を1枚もどします。
❹「ストップ!」マスでは必ず止まります。お宝をマスに書かれている数以上持っているプレイヤーはそのまま通ることができます。持っていないプレイヤーは、指示のあるマスまでもどらなければいけません。
❺「サイコロたいけつ!」マスに止まったら、自分の次の番のプレイヤーとサイコロたいけつをします。サイコロをふって出た目の大きいプレイヤーの勝ちです。勝ったプレイヤーは負けたプレイヤーが持っているお宝を1枚もらうことができます。
❻ 順番にゲームを続け、1番早くゴールしたプレイヤーの勝ちです。

【ルール】

ゴールにサイコロの目がぴったり合っていなくても、ゴールすることができます。

お買い物ゲーム

プレイ人数:2〜6人

【準備】

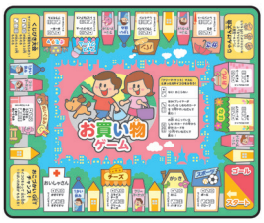
❶ 人形駒6個、しなものカード22枚、ギフトカード10枚、お金チップ1セット、サイコロ1個、およびゲームボード（お買い物ゲーム）を用意しましょう。

❷ ゲームボードにお店マスがあります。そのお店に当てはまるしなものカードをゲームボードの横に置きます。

❸ プレイヤーはお金チップを200円ずつ（100円1枚、50円1枚、10円5枚）もらいます。

❹ ゲームボードの横に、余ったお金チップとギフトカードを置きます。

❺ プレイヤーは自分の駒の色を決め、スタートに置きます。



お買い物ゲーム
ゲームボード

【ゲームの目的】

ゲームボードを2周する間に、手持ちのお金を使ってお買い物をし、しなものカードをゲットしましょう。途中でお金が全てなくなったらゲームオーバーとなります。1番多くしなものカードとギフトカードをゲットしたプレイヤーの勝ちです。

【遊び方】

❶ 順番を決めてサイコロをふり、出た目の数だけ駒をすすめます。

❷ 自分の駒が止まったマスの指示にしたがってください。

❸ お店マスでは再度サイコロをふり、出た数字のしなものを買うことができます。（買わずにパスすることもできます。）

❹ それぞれのお店マスには、しなものカードが2枚あります。同じお店マスのしなものカードを2枚ゲットすると、ギフトカードを1枚もらえます。

❺ フリーマーケットマスでは再度サイコロをふり、ゲームボードに書かれた指示にしたがいます。

❻ プレイヤーはゲームボードを2周したらゴールです。全てのプレイヤーがゴールしたらゲーム終了です。

❼ 最後に手持ちのしなものカードとギフトカードを数えます。カードの枚数が1番多いプレイヤーの勝ちです。カードの枚数が同じ場合は、手持ちのお金チップが多いプレイヤーの勝ちです。

【ルール】

❶ お店マスにしなものカードがないときは、なにも買えません。

❷ 同じ店のしなもの2枚でギフトカードをもらっていて、そのあとほかのプレイヤーへしなものカードを売っても、ギフトカードは手元に残ります。

❸ 途中でお金がなくなったプレイヤーは、ゲームオーバーです。持っているしなものカードはお店にもどします。

❹ 先にゴールしたプレイヤーは、全てのプレイヤーがゴールするまでは、自分の番のときに「フリーマーケット」を行うことができます。

ゾロ目すごろく

プレイ人数:2〜4人

【準備】

❶ 人形駒4個（赤・黄・緑・青）、サイコロ2個、およびゲームボード（ゾロ目すごろく）を用意しましょう。

❷ 自分の駒の色を決め、駒と同じ色のスタートに置きます。



ゾロ目すごろく
ゲームボード

【ゲームの目的】

スタートから数字の順にマスをすすみ、1番早くゴールしたプレイヤーの勝ちです。

【遊び方】

❶ 順番を決めてサイコロを2個ふります。2個のサイコロが同じ数（ゾロ目と言います）が出たときは、ゾロ目の数字分駒をすすめます。（⚀⚀→1マス、⚁⚁→2マス、⚂⚂→3マス、⚃⚃→4マス、⚄⚄→5マス、⚅⚅→6マス）また、2個のサイコロの数の合計が5（⚀⚃ か ⚁⚂）と10（⚃⚅）のときは、1マスすすめます。

❷ 駒をすすめていき、1番早くゴールしたプレイヤーの勝ちです。

【ルール】

❶ ゾロ目以外では駒はすすめません（⚀⚃、⚁⚂、⚃⚅はのぞく）。その場合は、パスとなります。

❷ サイコロの目がぴったり合っていなくてもゴールできます。

日本一周ゲーム

プレイ人数:2〜6人

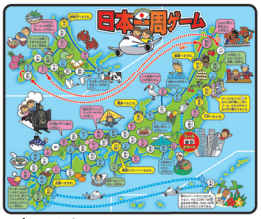
【準備】

❶ 人形駒6個、サイコロ1個、お金チップ1セット、およびゲームボード(日本一周ゲーム)を用意しましょう。

❷ プレイヤーは自分の駒の色を決め、スタート・ゴールのマスに置きます。

❸ プレイヤーはお金チップを80円ずつ(50円1枚、10円3枚)もらいます。

❹ ゲームボードの横に、余ったお金チップを置きます。



日本一周ゲーム ゲームボード

【ゲームの目的】

東京をスタートし、日本を1周して1番最初にゴールしたプレイヤーの勝ちです。

【遊び方】

❶ 順番を決めてサイコロをふり、出た目の数だけ駒をすすめます。

❷ ピンク色のマスに止まったら10円はらいます。青色のマスに止まったら10円もらいます。止まったマスにふきだしがついていたら、ふきだしに書かれた指示にしたがいます。

❸「沖縄」では、指示されたサイコロの目を出すか、30円をはらうとすすむことができます。



赤の人形駒のサイコロの目が ⚂ のとき



ワープ 金沢 から博多へもどったとき

【ルール】

❶ ゲームの途中でお金がなくなったプレイヤーは、80円をもらって、スタートにもどります。

❷ 止まるマスにほかの駒がいるときは、とびこして次のマスに止まります。(図1)

❸ ワープ でもどったマスにほかの駒がいるときは、後ろのマスにもどります。(図2)

世界一周ゲーム

プレイ人数:2〜6人

【準備】

❶ 人形駒6個、サイコロ1個、お金チップ1セット、およびゲームボード(世界一周ゲーム)を用意しましょう。

❷ プレイヤーは自分の駒の色を決め、スタート・ゴールのマスに置きます。

❸ プレイヤーはお金チップを80円ずつ(50円1枚、10円3枚)もらいます。

❹ ゲームボードの横に、余ったお金チップを置きます。



世界一周ゲーム ゲームボード

【ゲームの目的】

東京をスタートし、世界を1周して1番最初にゴールしたプレイヤーの勝ちです。

【遊び方】

❶ 順番を決めてサイコロをふり、出た目の数だけ駒をすすめます。

❷ 自分の駒が止まったマスの指示にしたがってください。

❸「STOP」では必ず止まります。「カイロ」「パナマ」では指示されたサイコロの目が出なければそのマスにとどまります。

❹ 世界1周して、1番早く東京に到着したプレイヤーの勝ちです。



【ルール】

❶ ゲームの途中でお金がなくなったプレイヤーは、ゲームオーバーとなります。

❷ ジェットルート マークのあるマスに止まったら、20円はらうと「ジェットルート」を通れます。(図1)

ききゅうりょこうゲーム　プレイ人数:2〜4人

【準備】

❶ ダイヤモンド駒(4色)各4個、サイコロ1個、およびゲームボード(ききゅうりょこうゲーム)を用意しましょう。
❷ プレイヤーは自分の駒の色を決め、同じ色の  マークに3個並べ、残りの1個は「START」に置きます。



ききゅうりょこうゲーム
ゲームボード

【ゲームの目的】

自分の色の駒4個を、1番早くゴールさせたプレイヤーの勝ちです。

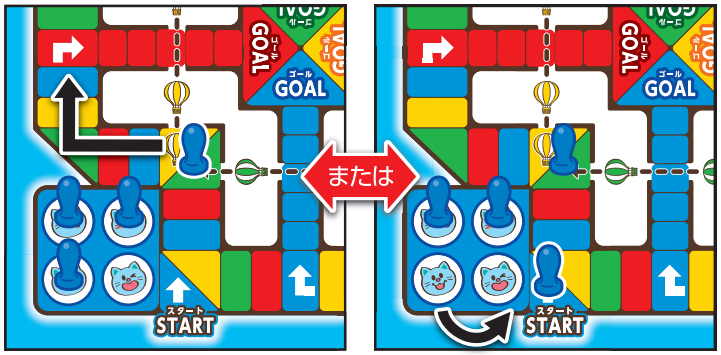
【遊び方】

❶ 順番を決めてサイコロをふり、出た目の数だけ駒をすすめます。
1周した所にある自分の色の矢印の付いているマスから「GOAL」へすすめます。
❷ 1個目の駒がゴールしたら、2個目の駒をスタートに置き、ゲームをすすめます。
❸ サイコロの  が出たときは、次のどちらかを選べます。(図1)
・スタートしている駒を6マスすすめます。
・  マークにある駒をスタートに出し、もう1度サイコロをふります。
出た目の数だけスタートに出した駒をすすめます。

【ルール】

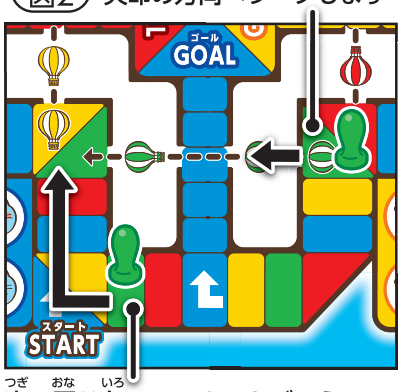
❶ 駒が2個以上スタートしている場合は、どれか1個の駒を選び、サイコロの出た目の数だけすすめます。
❷ 自分の駒と同じ色のマスに止まったら、次の同じ色のマスまでとびこえてすすめます。(図2)
❸ ききゅうマークがあるマスに止まった場合は、矢印の方向までワープします。(図2)
❹ ほかの色の駒がいるマスに止まったら、そこにいた駒をスタートまでもどすことができます。
とびこえやワープを使って、そのマスに入った場合にも同様に、スタートにもどすことができます。
※はじめて遊ぶ場合は、駒の数を1個にへらしたり、ルール❹を行わずに遊んでみてもいいでしょう。

図1【サイコロの出た目がのとき】



スタートしている駒を6マスすすめます。
 マークにある駒を「START」に出します。

図2 矢印の方向へワープします



次の同じ色のマスまでとびこえてすすめます。

タクシーゲーム

プレイ人数:2〜6人



タクシーゲーム
ゲームボード

【準備】

❶ 人形駒6個、ダイヤモンド駒(黄)8個、サイコロ1個、行き先カード20枚、安全チップ(リバーシチップ)24枚、お金チップ1セット、およびゲームボード(タクシーゲーム)を用意しましょう。

❷ プレイヤーは人形駒の中から自分の駒の色を決め、スタートに置きます。

❸ プレイヤーはお金150円(100円1枚、50円1枚)と、安全チップを4枚もらいます。

❹ ダイヤモンド駒は「おきゃくさん」です。ゲームボードの各施設に自由に置きます。(施設とは、「けいさつしょ」「ガソリンスタンド」をのぞいたピンクのマスのことを指します。)

❺ 行き先カードはよく切り、ゲームボードの横にうら向きで山札にします。

【ゲームの目的】

ゲームボードの各施設にいるおきゃくさんを乗せて、目的地までおくりとどけると、タクシー代としてお金がもらえます。ゲーム終了時に1番多くお金を持っているプレイヤーの勝ちです。

【遊び方】

❶ 順番を決めサイコロをふり、出た目の数だけ駒をすすめます。

❷ おきゃくさんがいるマスに止まったら、行き先カードを1枚引き、おきゃくさんを行き先カードの上に乗せて手元に置きます。(この状態を「乗車」とします。)

❸ 行き先カードに書かれた目的地へ到着したら、おきゃくさんを目的地のマスへ置き、カードに書かれた金額をもらいます。おきゃくさんを目的地にもどしたときに、目的地におきゃくさんが2個以上あるときは、続けて行き先カードを引き、乗車させることができます。おきゃくさんが1個のときは、別の目的地マスでおきゃくさんを乗せてください。

❹ 行き先カードが全てなくなり、最後のおきゃくさんが目的地へ到着した時点でゲーム終了です。

❺ 手持ちのお金が1番多いプレイヤーの勝ちです。

【ルール】

❶ 目的地と、「こうそくどうろ出入口」へはサイコロの数が余っていても、止まれます。

❷ 乗車場所と行き先カードの目的地が同じだった場合は、カードを山札にもどしよく切って、もう1度カードを引きます。

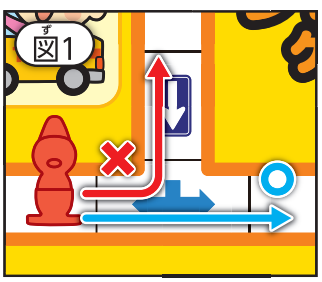
❸ 道路上の  が指す方向の反対方向へはすすめません。(図1)

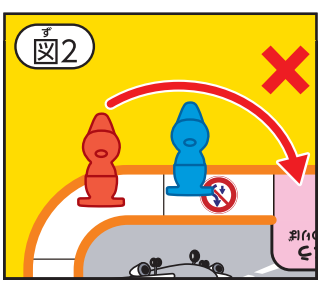
❹  :このマスにプレイヤーが止まっているときは、ほかのプレイヤーはおいこして先にすすむことはできません。(図2)

❺ スピード制限マスに止まったり通り過ぎたときは、以下の指示にしたがいます。

-  :  以下の目ならセーフ、  のときは安全チップ1枚失う。
-  :  以下の目ならセーフ、 のときは安全チップ1枚、  のときは安全チップ2枚失う。
-  :  以下の目ならセーフ、  のときは安全チップ1枚、  のときは安全チップ2枚、 のときは安全チップ3枚失う。

❻ 安全チップがゼロになったら「けいさつしょ」へ行きます。ばっ金40円をはらって安全チップを4枚もらい、「けいさつしょ」からゲームを再開します。





ゾンビからにげろ!ゲーム　プレイ人数:2〜6人

【準備】

❶ 人形駒6個、ダイヤモンド駒(青)8個、サイコロ1個、およびゲームボード(ゾンビからにげろ!ゲーム)を用意しましょう。

❷ ダイヤモンド駒(青)をゾンビ駒とし、プレイヤーは人形駒から自分の駒を決めます。

❸ プレイヤーは「にんげん スタート」に駒を置き、ゾンビ駒2個は「ゾンビ スタート」に置きます。余ったゾンビ駒はゲームボードの横に置きます。



ゾンビからにげろ!ゲーム
ゲームボード

【ゲームの目的】

自分の駒がいるマスに、ゾンビ駒がぴったり止まったらゲームオーバーです。そのプレイヤーは負けとなり、ゾンビ駒となります。ゾンビが増えていく中で、最後までゾンビにならなかったプレイヤーの勝ちです。

【遊び方】

❶ 順番を決めてサイコロをふり、⚀⚁⚂の目が出たときは、自分の駒をすすめます。
⚃の目が出たときは、ゾンビ駒を3マス、⚄の目が出たときは、ゾンビ駒を4マスすすめます。
⚅の目が出たときは、自分の駒かゾンビ駒、どちらか1個を5マスすすめます。
にんげん駒はつねに時計回りにすすめていきますが、ゾンビ駒はどちらの方向にもすすめます。

❷ 順番に駒をすすめていき、ゾンビ駒が自分の駒がいるマスにぴったり止まったらゲームオーバーです。
ゲームボードの横に置いていたゾンビ駒を「ゾンビ スタート」へ置きます。
このように、プレイヤーが1人ゲームオーバーになるたびにゾンビ駒が1個ずつ増えます。

❸ ❶、❷をくり返し、最後までゾンビにならなかったプレイヤーの勝ちです。

【ルール】

❶ ゾンビ駒においこされても、同じマスにぴったり止まらない限りゲームオーバーにはなりません。
またゾンビ駒のいるマスに自分の駒が止まった場合も、ゲームオーバーにはなりません。(図1)

❷ 「安全ゾーン」のマスに止まったプレイヤーは、ゾンビ駒が止まってもゲームオーバーにはなりません。

❸ 「この色のマスにワープ」のマスに止まった場合は、同じ色のマスまでワープします。(図2)

図1



この場合、ゾンビにつかまったことにはなりません。

図2



同じ緑のマスまでワープします。



ぐるぐるほしあつめゲーム　プレイ人数:2〜4人

【準備】

❶ 人形駒４個(赤・黄・緑・青)、サイコロ1個、ほし(リバーシチップ)30枚、およびゲームボード(ぐるぐるほしあつめゲーム)を用意しましょう。
❷ 自分の駒の色を決め、駒と同じ色のスタートに置きます。
❸ プレイヤーは、ほしを3枚もらいます。
❹ 余ったほしは、ゲームボードの中央に置きます。



ぐるぐるほしあつめゲーム
ゲームボード

【ゲームの目的】

マスをぐるぐる回りながら、ほしを集めていきましょう。マスを1周して自分のスタートにもどったらほしがもらえます。ほしを1番早く10枚集めたプレイヤーの勝ちです。

【遊び方】

❶ 順番を決めてサイコロをふり、出た目の数だけ時計回りに駒をすすめます。
❷ 自分の駒が止まったマスの外側の指示にしたがってください。ほしをあげたりもらったりする相手は、止まったマスの色のプレイヤーになります。(図1)
❸ 自分の駒と同じ色のマスに止まった場合、マスの内側の指示にしたがいます。(図2)
「1コもらう」と書かれていたら、ゲームボードの中央からほしを1枚もらいます。「1コもどす」と書かれていたら、手持ちのほしをゲームボード中央に1枚もどします。
❹ マスを1周して自分のスタートに止まるか通り過ぎたら、ほしを2枚もらえます。
❺ プレイヤー同士が同じマスに止まったら、サイコロたいけつをします。サイコロをふって出た目の大きいプレイヤーの勝ちです。勝ったプレイヤーはゲームボードの中央にあるほしを1枚もらうことができます。
❻ ほしを10枚集めたプレイヤーが出た時点でゲーム終了です。ほしを持っている数が多い順に順位が決まります。

【ルール】

ゲームボードの中央にほしがない場合は、ほしはもらえません。



青の人形駒のプレイヤーからほしを1枚もらいます。



内側のマスに「1コもどす」と指示があるので、ほしをゲームボードの中央に1枚もどします。

おはじきバレーボール

プレイ人数:2人

※このゲームは、バレーボールのルールを参考に、ボードゲーム用にアレンジしています。



おはじきバレーボール
ゲームボード

【準備】

❶ ダイヤモンド駒(赤・青)各1個、バレーボールチップ1枚、およびゲームボード(おはじきバレーボール)を用意しましょう。

❷ プレイヤーは自分のチームを決め、同じ色のダイヤモンド駒を自分のチームのスコアボード「0」に置きます。

【ゲームの目的】

バレーボールチップを指ではじいて相手のコートに返します。相手のコートの床にボールが落ちるか、相手が返したボールが自分のコートの外に落ちた場合、自分の点になります。先に25点かくとくしたプレイヤーの勝ちです。

【遊び方】

❶ ジャンケンをして勝ったプレイヤーからサーブを行います。

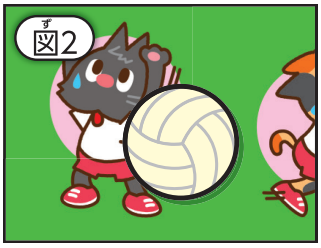
❷ ゲームボードの「サーブポジション」にボールを置き、相手のコートめがけてボールを指ではじきます。(図1)



図のようにバレーボールチップを置きます。

❸ はじいたボールの止まった位置によって、以下の指示にしたがってください。

- **相手のコートのイラストか丸に止まった場合(図2)**
  相手チームの番になります。
- **相手のコートで図3の場合**
  自分のチームに1点入ります。再び❷を行います。
- **ネット(図4)、自分のコートの中(図5-①)、コートの外(図5-②)に止まった場合**
  相手チームに1点入ります。次は相手チームのサーブから始まります。



❹ 点が入ったら、スコアボードに置いた駒を1マスすすめます。
(例:1点入ったら、0のマスにあった駒を1のマスにすすめます。)

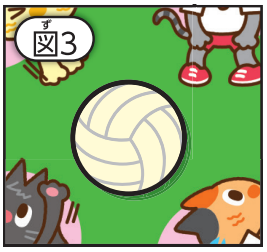
❺ 自分のコート内にボールを返されたら、ボールを自分のチームの床に落とさずに相手チームのコートに返します。自分のチーム内でパスは2回まで可能です。チーム内のキャラクターか丸に止まればパス成功です。

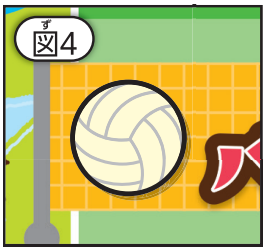
❻ ❷〜❺をくり返し、先に25点かくとくしたプレイヤーの勝ちです。

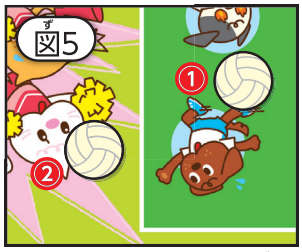
【ルール】

❶ ボールが全て、コートの外に出たときはアウトです。相手チームの点になります。(図6-①)

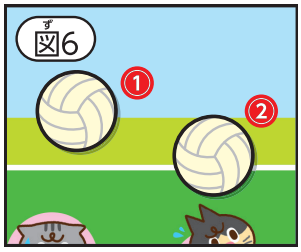
❷ ボールが少しでもコートにふれているときは、アウトになりません。(図6-②)







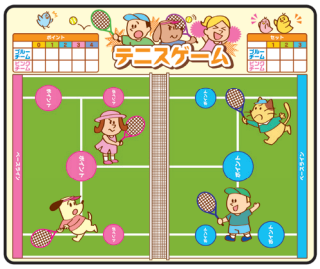
ワンワンチームがサーブした場合



テニスゲーム

プレイ人数:2〜4人

※このゲームは、テニスのルールを参考に、ボードゲーム用にアレンジしています。



テニスゲーム
ゲームボード

【準備】

❶ ダイヤモンド駒(赤・青)各2個、テニスボールチップ1枚、ラケットチップ4枚、およびゲームボード(テニスゲーム)を用意しましょう。

❷ プレイヤーは自分のチームを決め、同じ色のダイヤモンド駒を1個、自分のチームのポイントスコアボード「0」に置きます。

【ゲームの目的】

ラケットチップを使い、テニスボールチップを相手のコートに返します。相手のコート内の「ポイント」に止まれば、自分のポイントになります。4ポイントかくとくで1セットが終わります。先に3セット取ったプレイヤーの勝ちです。

【遊び方】

❶ ジャンケンでサーブ権を決めます。

❷ サーブ権を取ったプレイヤーはベースラインにボールを置き(図1)、相手コートの「ポイント」をねらってボールをラケットチップではじいてとばします。

❸ はじいたボールの止まった位置によって、以下の指示にしたがってください。

- **相手プレイヤーの「ポイント」に止まった場合**:自分のポイントになります。
- **相手プレイヤーの「ポイント」以外に止まった場合**:相手の番になります。ボールが止まった位置から打ち返します。
- **ネット、自分のコートの中、コートの外に止まった場合**:相手のポイントになります。

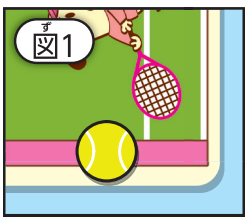
❹ ポイントをかくとくしたら、スコアボードに置いた駒を1マスすすめます。(例:1ポイントかくとくしたら、0にあった駒を1に移動します。)

❺ どちらかが先に4ポイントかくとくした時点で1セット終了となり、勝ったプレイヤーはセットスコアボードの「1」に自分のダイヤモンド駒を置きます。

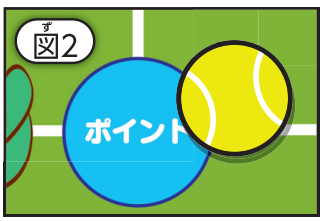
❻ ❷〜❹をくり返し、先に3セット取ったプレイヤーの勝ちです。

【ルール】

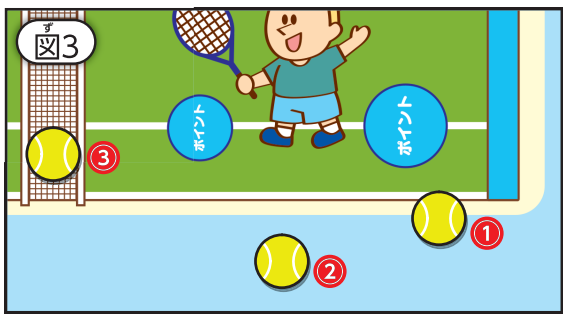
サーブ権は1ポイントごとに交代します。



図のようにテニスボールチップを置きます。



ボールが少しでも相手コートの「ポイント」に重なっていたら、自分のチームに1ポイント入ります。



自分が打ったボールが少しでもコートにふれているときは、相手チームの番になります(①)。ボールが全てネットの中やコートの外へ出たときは相手のポイントになります(②・③)。

ダイヤモンドゲーム

プレイ人数:2〜3人



ダイヤモンドゲーム
ゲームボード

【準備】

❶ ダイヤモンド駒(赤・黄・緑)各14個、ダイヤモンド王駒(赤・黄・緑)各1個、およびゲームボード(ダイヤモンドゲーム)を用意しましょう。
※ダイヤモンド駒(青)は使用しません。

❷ 自分の駒の色を決め、その駒と同じ色の陣地の ● に並べます。
王駒は  に置きます。

【ゲームの目的】

自分の陣地の全ての駒を、向かい側の陣地に1番早く移動させたプレイヤーの勝ちです。

【遊び方】

❶ 順番を決め、1個ずつ駒を動かし移動させ、向かい側の自分の陣地に向かってすすめます。

❷ 駒は、線上の ● マスを1個ずつすすみます。このとき、自分の駒の前後左右のマスにほかの駒が1個あれば、それをとびこえてすすむこともできます。(【駒の動かし方】を参考にしてください。)

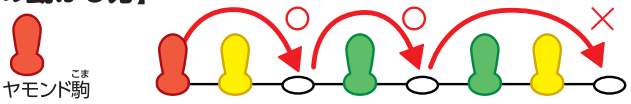
❸ 王駒は必ず目的地の中にある  へすすまなくてはなりません。

❹ 駒をとびこえる動き方をうまく利用し、ほかのプレイヤーより先に全ての駒を自分の陣地へ移動させて、順位をきそいます。

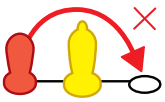
【ルール】

ほかの色の陣地には入れませんが、境界線の上は通れます。

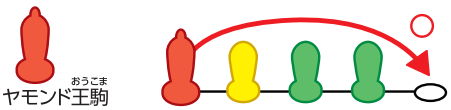
【駒の動かし方】



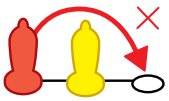
1個おきに駒が並んでいる場合、前後左右に続けてとびこせます。ただし、2個以上並んでいる駒の上はとびこせません。



ダイヤモンド王駒はとびこせません。



一直線上に2個以上並ぶ駒の上を、一気にとびこせます。



ほかのダイヤモンド王駒の上はとびこせません。

上からよんでも
下からよんでも
同じ言葉だよ!









★ぜんぶゲームの中に登場する絵だよ。どこにいるか、さがしてみよう!

シーカ

プレイ人数:2〜4人

【準備】

❶ ダイヤモンド駒(4色)各8個、およびゲームボード(シーカ)を用意しましょう。

❷ プレイヤーは自分の駒の色を決めます。

【ゲームの目的】

ゲームボードに自分の駒を置いていき、自分の駒を守りながらほかのプレイヤーの駒を最後の1個になるまでおいつめます。最後まで生き残ったプレイヤーの勝ちです。

【遊び方】

❶ 順番を決め、自分の駒を1個ずつ好きな○マスに置いていきます。
(1個置いたら、次のプレイヤーが1個置いていきましょう。)ただし、盤の中央にある◎マスには置いてはいけません。

❷ 全部の駒を盤上に置き終わったら、1番のプレイヤーから順番に駒を動かしほかのプレイヤーの駒をはさんでいきます。
はさまれたプレイヤーの駒は、盤上から取りのぞきます。

❸ 駒が1回に動けるのはタテ・ヨコ方向に1マスだけです。
動かせる駒がない場合はパスとなります。

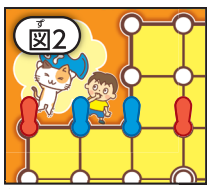
❹ 駒が1個になったプレイヤーはゲームオーバーとなります。
最後まで残ったプレイヤーの勝ちです。



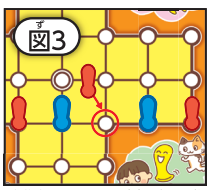
シーカ
ゲームボード



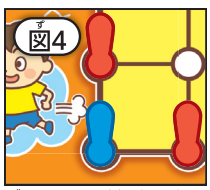
赤駒にはさまれたので青駒を取りのぞけます。



青駒を取りのぞくことはできません。



矢印のマスに赤駒を置くと、両どなりの青駒2つを取りのぞけます。



図のように赤駒を置くと、角にいる青駒を取りのぞけます。

【ルール】

❶ 自分の駒で、敵駒をはさむとその駒を取れます。(図1)
ただし、全員が8個の駒を置き終わるまでは取れません。

❷ はさんで取れるのは1個までです。2個以上ある場合は取れません。(図2)

❸ 敵駒の間に入れば、2個同時に取ることができます。(図3)

❹ 敵駒は、角においつめても取ることができます。(図4)

リバーシ

プレイ人数:2人

【準備】

❶ リバーシチップ64枚、およびゲームボード(リバーシ)を用意しましょう。

❷ 自分の駒の色を決め、図のようにリバーシチップを並べます。



リバーシゲームボード

【ゲームの目的】

ゲームが終了した時点で、ゲームボード上に自分の色の駒が多いプレイヤーの勝ちです。

【遊び方】

❶ 青が先手で、ゲームをスタートします。ゲームボード上で相手の駒をはさむように自分の駒を置き、はさんだ駒はうら返して自分の色に変えます。(駒はタテ・ヨコ・ナナメどの方向からでもはさめます。)

❷ このプレイを交互にくり返し、ゲームボード上が駒で全部埋まるか、黄緑と青がともに相手の駒をはさめなくなったとき(両者の手づまり)がゲームの終了です。このとき、ゲームボード上に自分の色の駒の数が多いプレイヤーの勝ちです。

【ルール】

❶ 自分のプレイのときは、必ず相手の駒をはさむように駒を置かなければなりません。
相手の駒をはさむことができない場合はパスとなり、自分の番をとばされます。

❷ はさめる所がある状態で、わざとパスすることはできません。

❸ はさんだ相手の駒は何個であろうと、全てをうら返します。

❹ そのほかのルールについては、ゲームボードの内容をご確認ください。



サイコロ野球ゲーム

プレイ人数:2〜6人

【準備】

❶ ダイヤモンド駒(2色)各4個、サイコロ1個、およびゲームボード(サイコロ野球ゲーム)を用意しましょう。
❷ 試合を何回にするか、3回〜9回の中でプレイヤー同士で決めましょう。
❸ プレイヤーは、2つのチームに分かれて遊びます。
❹ 紙とペンを用意しましょう。スコアボードを書き、点をかくとくしたら点数を記録しましょう。※スコアボードは下図の「スコアボード見本」を参考にしてください。コピーを取って使うと便利です。



サイコロ野球ゲーム
ゲームボード

【ゲームの目的】

こうげきとしゅびを交互に行います。こうげき側はサイコロをふり、出た目の指示にしたがいゲームをすすめます。最初に指定した回で試合を行い、点数の高いチームが勝ちです。

【遊び方】

❶ ジャンケンでこうげき側としゅび側を決めます。こうげき側のチームは、バッターボックスに駒を1個置きます。
❷ こうげき側のチームはサイコロを2回ふります。ゲームボードの「バッティング表」をみながら出た目の指示にしたがいます。
❸ ⚾マークがある指示はしゅびチームがサイコロをふって、ゲームボードの「しゅび表」の指示にしたがいます。アウトになったらゲームボードの「アウト」にしゅびチームの駒を置きます。
❹ ⚾マークがない指示は、以下の指示にしたがってください。

- **ホームラン** …… バッターボックスの駒は、るいを1周しホームベースにもどる。1点かくとく。
- **3るい打** …… バッターボックスの駒を、3るいベースへすすめる。
- **2るい打** …… バッターボックスの駒を、2るいベースへすすめる。
- **ヒット** …… バッターボックスの駒を、1るいベースへすすめる。
- **ファール** …… こうげき側は、もう1度サイコロをふる。
- **トリプルプレイ**… 3アウトとなり、攻守を交代します。

❺ 3回アウトになったら1回のオモテが終了となります。攻守を交代し、1回ウラが始まります。こうげき側のチームは、バッターボックスに駒を1個置きます。
❻ ❷〜❹を行い3回アウトになったら1回が終了します。次に2回が始まります。
❼ 決めた回の試合を行い、点数が高いチームの勝ちです。

【ルール】

こうげき側の駒の動かし方については、ゲームボードの「るいのすすめかた」を確認してください。

スコアボード見本

コピーを取ってお使いください。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合計



hanayama