

ゲームがいっぱいボンジャンカーニバル



※写真はイメージです。※写真と商品とは多少異なる場合があります。

この度は、タカラトミー「トイ・ストーリー4 ゲームがいっぱい ボンジャンカーニバル」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。ご使用前にこの取り扱い説明書をよくお読みください。また、読み終わった後は、必ず保管しておいてください。



くちにいれない

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)

- プラスチック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。
- 部品はきれいに切り取り、切りはなした後のクズは捨ててください。●ハサミを使うときは、必ず保護者の方がついてあげてください。●ぶついたり、ふりまわすなど、乱暴な遊びをしないでください。●思わぬ事故の恐れがありますので、ご使用後は3才未満のお子様の手が届かないところに保管してください。

〈お願い〉○ご使用前に、取り扱い説明書をよくお読みください。また、読み終わった後は必ず保管してください。○包装材は開封後、すぐに捨ててください。○ぶついたり、おとしたりしないでください。○使用後は、部品箱に収納してください。

ゲームのルールには一部オリジナルを加えています。お家のルールに従って遊んでも構いません。

もくじ

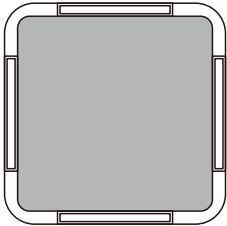
- セット内容……………P02
- ゲームを始める前に……………P03
- ポンジャンパイ、将棋コマ、
リバーシコマの種類……………P03
- ゲーム盤……………P03
- ① ポンジャン……………P04
- ② かんたんポンジャン……………P06
- ③ 将棋……………P07
- ④ はさみ将棋……………P08
- ⑤ まわり将棋……………P08
- ⑥ ちびっこ将棋……………P09
- ⑦ ○×ゲーム……………P10
- ⑧ ミニリバーシ……………P10

- ⑨ ちびっこ囲碁……………P11
- ⑩ チェッカーゲーム……………P12
- ⑪ 五目ならべ……………P13
- ⑫ つなげてゲーム……………P14
- ⑬ チェス……………P15
- ⑭ ニップ……………P16
- ⑮ ペグソリティア……………P17
- ⑯ ナンバーラリーゲーム……………P18
- ⑰ カーリング……………P18
- ⑱ ダーツ……………P19
- ⑲ ターゲット……………P19
- ⑳ ゴールをめざそう……………P19
- ㉑ はさんでとって……………P21
- ㉒ 数字でパイならべ……………P22
- ㉓ 早く取るがかち……………P22
- ㉔ ダウト……………P23
- ㉕ ババ抜き……………P24
- ㉖ フリフリパイ……………P24
- ㉗ 7ならべ……………P24
- ㉘ 神経衰弱……………P25
- ㉙ パイ崩し……………P26
- ㉚ どんどん積んでポンジャンタワー……………P26
- ㉛ 3匹を探そう……………P26
- ㉜ パイあつめゲーム……………P27
- ㉝ ドキドキジョーカーゲーム……………P27
- ㉞ ビンゴ……………P28
- ㉟ カラーペア……………P29
- ㊱ カラーポーカー……………P29
- ㊲ ページワン……………P30
- ㊳ ブタのしっぽ……………P31

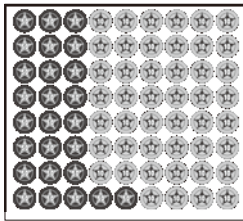
セット内容

「トイ・ストーリー4 ゲームがいっぱいポンジャンカーニバル」には、次の用具があります。ゲームを始める前に、全部そろっているかを確かめてください。

● ゲーム盤：1台



● リバーシコマ

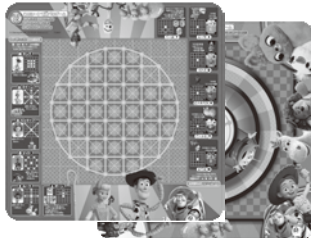
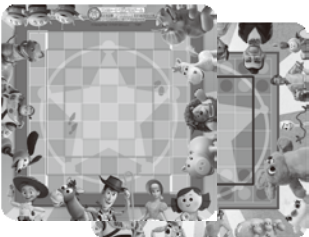


50点チップ：26枚 ※青い面に「50」があります。
10点チップ：46枚 ※黄色の面に「10」があります。

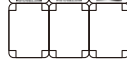
● 将棋コマ



● ゲームシート：2枚（両面4種）



● ポンジャンパイ：84コ（予備3コ含む）



● 得点ボード：4枚



● サイコロ：2コ



● 部品箱：4コ

※パイやリバーシコマを入れてください。

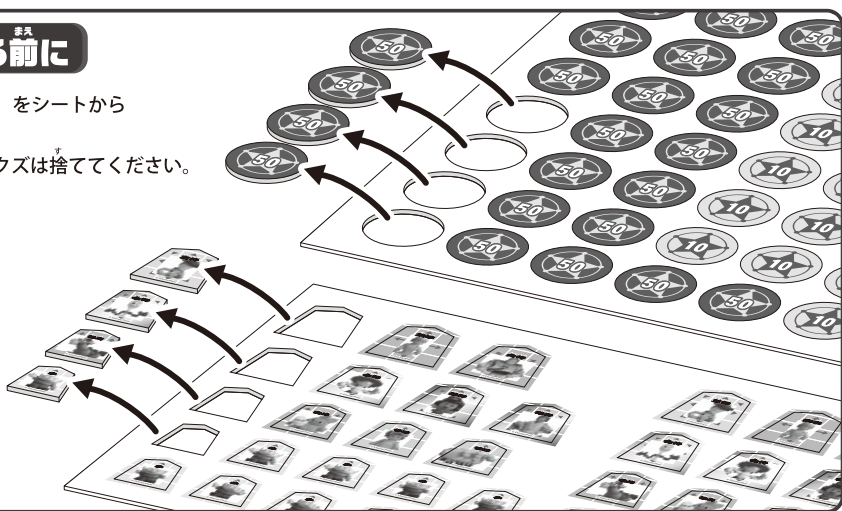
● 取り扱い説明書（本書）：1冊

※本書は読み終わった後も大切に保管しましょう。

ゲームを始める前に

それぞれのコマ（チップ）をシートから切りはなしてください。
コマを切りはなした後のクズは捨ててください。

●将棋コマやリバーシコマなどは、部品箱に入れて、保管してください。



ポンジャンパイ、将棋コマ、リバーシコマの種類

ポンジャンパイ、将棋コマ、リバーシコマはいろいろなゲームで使用します。



番号マーク

ポンジャンなどでこの数字を参照します。



トランプマーク

このマークがあるパイはトランプゲームなどで使用します。



チェスマーク

このマークがあるパイはチェスなどで使用します。

※絵がらの無いパイは予備です。ゲームには使用しません。

表 リバーシコマ



黄色



青



将棋コマ

将棋などで使用します。

ゲーム盤

ゲームをする盤です。

※ゲームシートを使用するゲームでは、盤の上にシートをのせて遊びます。

裏 チップ



10点



50点

リバーシコマ（チップ）

得点のやりとりに使うほか、リバーシなどのゲームでも使用します。



1 ポンジャン

ポンジャンパイを交換して遊びます。より多く、より高い得点のあがり手を狙って合計得点を競うゲームです。

難易度 ★★★

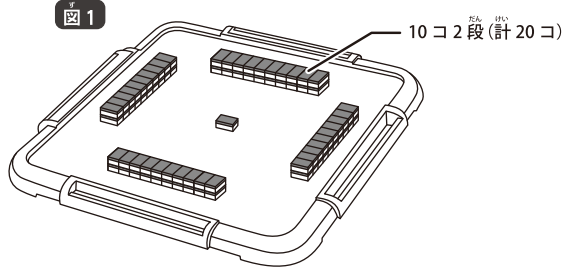
- プレイ人数 2~4人(4人がベストです)
- 使用するゲームシート 無し
- 使用するもの ●ポンジャンパイ: 予備をのぞいた81コ ●リバーシコマ(チップ) ●サイコロ: 2コ

ゲーム前の準備

チップの配り方 チップはそれぞれ50点チップ5枚、10点チップ11枚、合計360点ずつ持ちます。

ポンジャンパイの並べ方

絵を下にして、予備のポンジャンパイははずした81コのパイを盤の上でよくかき混ぜます。
10コ2段(計20コ)を1列にして、それぞれを右図のように盤の4方向に並べます。
残った1コは、盤の中央に置きます。
※2人、3人で遊ぶ場合も同様に並べてください。




親の決め方

それぞれがサイコロをふります。2コのサイコロの目をたした数の一番大きかった人が親になります。親以外の方は子になります。
※親になると、あがったときの得点が倍になるので、自分が親になった人はちゃんとおぼえておきましょう。

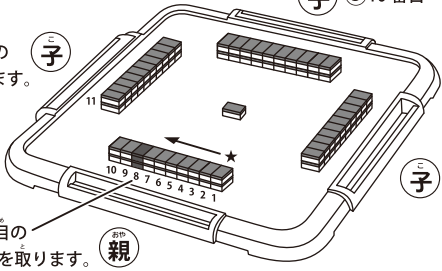
手持ちパイの配り方

- ①親が2コのサイコロをふります。2コのサイコロの合計の数を、親の目の前の山の右から数えて、上下2コのパイを取ります。取ったパイは自分の方に向けて立てて、手持ちのパイにします。
- ②次の人が、親の取ったパイに続いて、上下2コ取ります。

親がふったサイコロが
 **で7のときは**

子 ③10番目

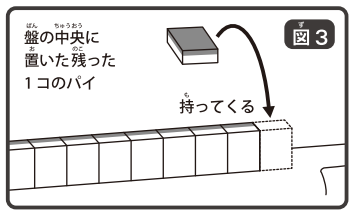
②親の次に、親の取った隣の9番目の上下2コを取ります。



①親の人は、8番目の上下2コのパイを取ります。

④11番目(次の山の1番目)

これを手持ちのパイが全員8コになるまで繰り返します。最後に親は、盤の中央に置いた1コのパイを取り、手持ちのパイを9コにします。(図3)



持ちパイの確認

持ちパイで、「ポンジャン得点ボード」を見ながらどんなあがり手であがれるか考えます。

あがり手の名前	あがり手の内訳	ちんすく	あがり
あがり手A	...	20	10
あがり手B	...	40	20
あがり手C	...	60	30
あがり手D	...	100	50
あがり手E	...	120	60
あがり手F	...	160	80

ポンジャンのあがり手と得点を書いてあります。

読みながらゲームを進めると便利です。

※得点ボードのあがり手は、あがるときの参考です。キャラクターの絵からと得点ボードのあがり手の見本が同じでなければいけないということはありません。

あがり

あがり手を集められたことを「あがり」と言います。

あがり手

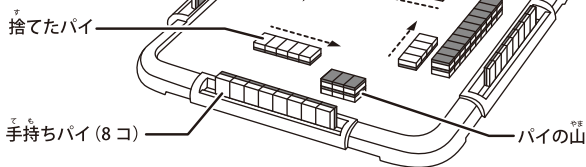
いずれかのあがり手を最初に集めた人が勝ちとなり、得点をもらうことができます。あがり手により、もらえる得点が異なります。高い得点をめざしてがんばりましょう。
(あがり方は P6 を参照してください)

ゲーム開始

①親が持ちパイを1コ捨てる。
(最初の1回目のみ、親は持ちパイが9コあるので、パイを取らずに捨てる)

パイの捨て方

※捨てるパイは、自分の左から順に捨てています。

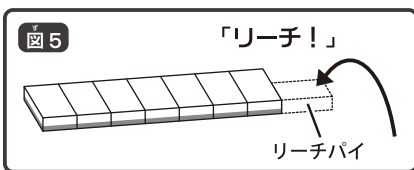


②次の人は、準備(P4 図2)でパイを取った続きの上のパイを1コ取ります。
そして、手持ちのパイの要らないパイを1コ捨てます。

③以下同じように、順番に時計回りでパイを上→下→上→下と取ってきては、1コ捨てを繰り返し、「あがり手」をつくっていきます。

リーチ

あと1コで「あがり手」ができることを「リーチ」と言います。リーチになったら要らないパイを捨てる時に、「リーチ！」とみんなに宣言します。その要らないパイは、横に置いて捨てます。(図5)



【例】「ミラクルあがり」の場合

・・・ここでは、あと1つ(スリンキーの⑨)ができればあがりします。

このパイができればあがり!



●「リーチ」した後、パイを入れかえたり、「あがり手」をかえることはできません。

●「リーチ」は何人でもすることができます。

あがり

手持ちのパイ9コが「あがり手」になったとき、「ポンジャン！」とみんなに言って手持ちパイを全部見せてあがりです。

リーチをしてから2つの方法であがることができます。

- 自分の番で山から取ったパイである
- 人の番で人が捨てたパイである

リーチしている人が2人以上いて、同じパイを狙っている場合は、捨てた人から時計回りで1番近い人があがりになります。

【例】「ミラクルあがり」の場合・・・ここでは、あと1つ（スリンキーの⑨）ができればあがりとします。



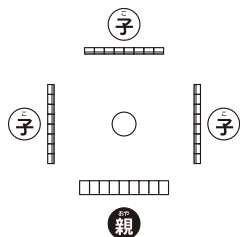
点数(チップ)の計算

あがったとき、「あがり手」によって点数がもらえます。得点の計算は得点ボードを見ます。親の点数は子の2倍です。親のときは「親」、子のときは「子」の所に書かれている点数になります。(ポンジャン得点ボード参照)

- ①自分の順番でパイの山から取ったパイであがったときは、全員から点数がもらえます。
- ②「捨てたパイ」であがったときは、そのパイを捨てた人からだけ点数がもらえます。

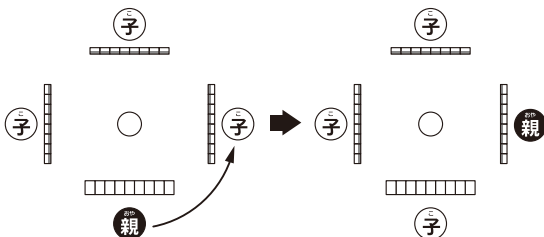
点数のやりとりが終わったら、全部のパイをよくかきまぜて、新しく次のゲームを始めます。

親があがった場合



次のゲームも親も続けます。

親以外があがった場合



親の右隣の人が次の親になります。

※途中で点数チップがなくなった人が出たときは、その時点で終了します。点数を数え、順位を決めます。

誰もあがれなかったとき

誰もあがれないままパイの山がなくなった場合は、ゲーム終了となり、また新しくゲームを開始します。(親は右隣の人へ移ります。)

順位の決め方

親が2周したらゲームを終了します。それぞれが持っている点数を数えて、点数の多い順に、順位を決めます。

② かんたんポンジャン

ポンジャンのあがり手を1つに限定した練習用ゲームです。

難易度★★

プレイ人数

2~4人(4人がベストです)

使用するゲームシート

無し

使用するもの

- ポンジャンパイ：予備をのぞいた81コ
- リ-ジコマ(チップ)
- サイコロ：2コ

遊び方

- ①基本的な遊び方の手順は「1. ポンジャン」と同じです。
- ②1~9までのパイを集めたらあがりです。(背景の色をそろえる必要はありません。)



番号マークが1~9までのパイを1コずつ集めます。

③ 将棋

自分のコマを使って、相手の王将を追いつめるゲームです。

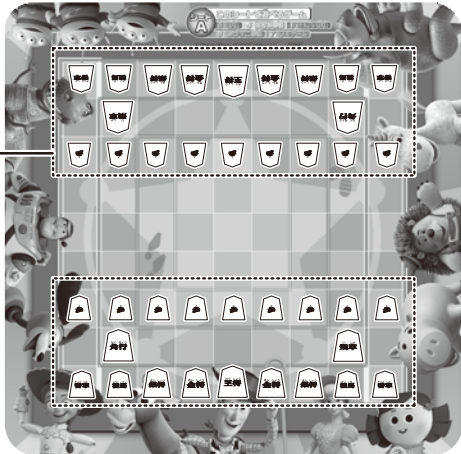
難易度 ★★★★★

プレイ人数 2人 使用するゲームシート シートA 使用するもの ●将棋コマ：全て

ゲーム前の準備

- ① ゲームシートAを盤の上に置きます。
- ② 将棋コマを(図1)のように並べます。
- ③ じゃんけんで順番を決めます。
(勝った人から自分のコマを動かします。)

図1
コマの並べ方
※最後のページに
拡大図があります。



ゲーム開始

コマを動かす 交互にコマを動かします。コマの動かかし方は(図2)に従って動かしてください。

【相手のコマを取る】 相手のコマがあるマスに自分のコマを進めると、相手のコマを取ることができます。

【取ったコマを使う】 相手から取ったコマは、自分の番のときに好きな場所に置くことができます。

※但し、自分の歩を縦の列に2以上置くことはできません。

【成る(コマを裏返す)】 コマを裏返すことを「成る」といいます。

成ったコマの動かかし方(図3) コマが成ると、普通のコマより動きが多くなり強くなります。以下のときに成ることができます。

- ① 相手の陣地に入ったとき ② 相手の陣地で動くとき ③ 相手の陣地から出るとき

※成るかならないかは自分の判断できめることができます。

歩、桂馬、香車のように前にしか進めないコマが、それ以上進めなくなるときは、必ず成らなくてはなりません。

※一度成ったコマは、相手に取られない限り元にもどすことはできません。

※金将、王将は成ることができません。

●桂馬以外のコマは、自分や相手のコマを飛び越えてはいけません。

王手 次の自分の順番で王将が取れる状態を「王手」といいます。

自分が王手をして、相手の王将の逃げ場がなく、また、王手を防ぐ手段がないと勝ちです。

図2 コマの動かかし方

<p>王将</p> <p>図の位置に進めます。</p>	<p>角行</p> <p>斜めに何マスでも進めます。</p>	<p>飛車</p> <p>前後、左右に何マスでも進めます。</p>	<p>金将</p> <p>図の位置に進めます。</p>
------------------------------------	---------------------------------------	------------------------------------------	------------------------------------

<p>銀将</p> <p>図の位置に進めます。</p>	<p>桂馬</p> <p>右か左の2マス前に進めます。</p>	<p>香車</p> <p>前に何マスでも進めます。</p>	<p>歩</p> <p>前に1マスだけ進めます。</p>
------------------------------------	----------------------------------------	--------------------------------------	-------------------------------------

図3 成ったコマの動かかし方

<p>龍馬(成り角行)</p> <p>王将+角行の動きになります。</p>	<p>龍王(成り飛車)</p> <p>王将+飛車の動きになります。</p>
----------------------------------------------	----------------------------------------------

銀将、桂馬、香車、歩

金将と同じ動きになります。

4 はさみ将棋

自分のコマで相手のコマをはさんだら、そのコマを取ることができるゲームです。

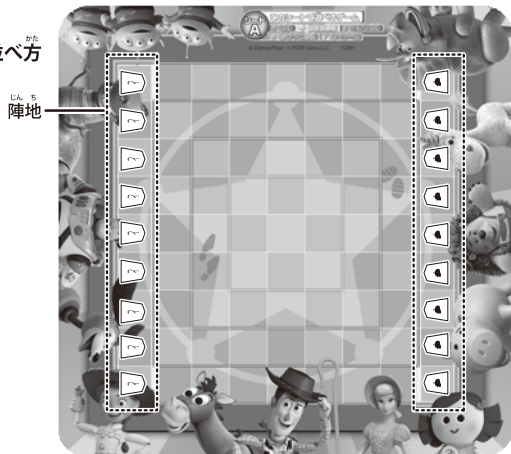
難易度 ★★

プレイ人数 2人 使用するゲームシート シート A 使用するもの ●将棋コマ(歩): 18コ

ゲーム前の準備

- ① ゲームシート A を盤の上に置きます。
- ② 将棋コマを(図 1)のように「歩」と「と金」にして並べます。
- ③ どちらかが、「歩」、もう 1 人が「と金」かを決めます。
- ④ じゃんけんで順番を決めます。
(勝った人から自分のコマを動かします。)

図 1
コマの並べ方



ゲーム開始

コマを動かす

- 順番に自分のコマを 1 コ動かします。動かす方向は(図 2)のように前後左右の方向に好きなだけ動かすことができます。

※動かす方向に自分のコマか、相手のコマがあるときは、その手前までしか進めません。

※コマを飛び越すことはできません。

- 自分のコマを動かして、相手のコマを縦・横のどちらかではさむと相手のコマを取ることができます。

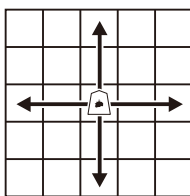
※相手にはさまれたのではなく、自分で相手のコマの間に進めたときは、はさまれたことになりません。

※斜めにははさんでも取ることはできません。

※自分のコマで相手のコマを 2 コ以上はさんだ場合は、そのはさんだコマは全てとることができます。

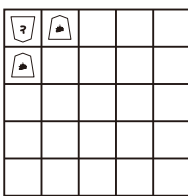
※(図 3)のように、四隅にあるコマは 2 方向からはさめば、そのコマを取ることができます。

図 2 コマの動かし方



前後、左右に何マスでも進めます。

図 3



四隅にあるコマは 2 方向を囲むと取ることができます。

勝敗

自分のコマが 1 コになるか、相手のコマに囲まれて動かせるコマが無くなったら負けです。

5 まわり将棋

相手を追い越すたびにあがりになづくスピードゲームです。

難易度 ★★

プレイ人数 2~4人 使用するゲームシート シート A 使用するもの ●将棋コマ: 全て ●サイコロ: 2コ

ゲーム前の準備

- ① ゲームシート A を盤の上に置きます。
- ② 各自手元に、「歩」「香車」「桂馬」「銀将」「角行」「飛車」「金将」「王将」を用意する。
(3・4 人の場合は、「角」「飛」「王」が足りなくなる場合があります。
そのときは「歩」で代用します)
- ③ 各自の「歩」を四隅に置きます。(図 1)
- ④ じゃんけんで順番を決めます。(2 番目以降は時計回り)

ゲーム開始

コマを動かす

- 順番にサイコロをふります。2コのサイコロの合計した数だけ反時計回りにコマを進めます。スタートした場所まで1周して、止まるか、通過すると、コマを自分の手持ちのコマからランクアップさせて交換します。



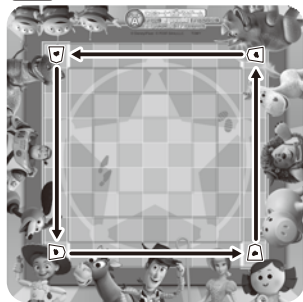
歩→香車→桂馬→銀将→金将→角行→飛車→王将の順にランクアップします。

※他の人と同じマスに止まった場合は、並べて置いてください。

勝利敗

- 1番最初に王将までランクアップした状態で1周した人が勝ちです。
- ※2位以下はランクの高い順に順位を決めます。

図1 4人の場合



⑥ ちびっこ将棋

将棋のルールを簡単にしたゲームです。

難易度 ★★★★★

プレイ人数 2人

使用するゲームシート

シート A

使用するもの

●将棋コマ(桂馬, 香車以外): 各2コ

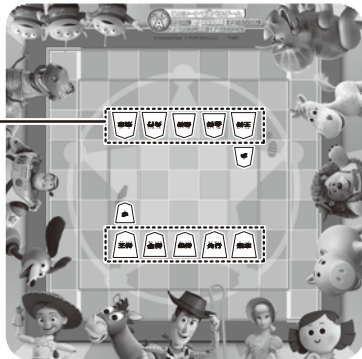
ゲーム前の準備

- ①ゲームシート A を盤の上に置きます。
- ②将棋コマを (図1) のように並べます。
- ③じゃんけんで順番を決めます。(勝った人から自分のコマを動かします。)

図1

コマの並べ方

陣地



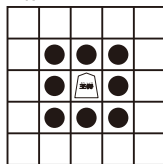
ゲーム開始

コマを動かす

交互にコマを動かします。コマの動かし方は(図2)に従って動かしてください。

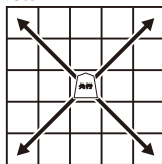
図2 コマの動かし方

王将



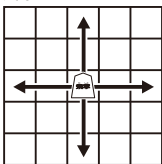
図の位置に進めます。

角行



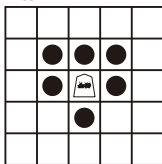
斜めに何マスでも進めます。

飛車



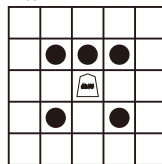
前後、左右に何マスでも進めます。

金将



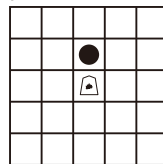
図の位置に進めます。

銀将



図の位置に進めます。

歩



前に1マスだけ進めます。

【相手のコマを取る】相手のコマがあるマスに自分のコマを進めると、相手のコマを取ることができます。

【取ったコマを使う】相手から取ったコマは、自分の番のときに好きな場所に置くことができます。

※自分の歩を縦の列に2コマ以上置くことはできません。

※取った歩を相手の王将の逃げ場がなくなるようなマスに置くことはできません。(図3)

※取った歩をいきなり相手の陣地に置くことはできません。

【成る(コマを裏返す)】コマを裏返すことを「成る」といいます。コマが成ると、普通のコマより

動いたコマの動きが多くなり強くなります。以下のときに成ることができます。

①相手の陣地に入ったとき ②相手の陣地で動くとき ③相手の陣地から出るとき

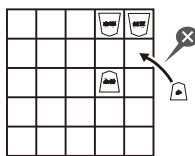
※成るかならないかは自分の判断できめることができます。

歩はそれ以上進めなくなるときは、必ず成らなくてはなりません。

※一度成ったコマは、相手に取られない限り元にもどすことはできません。

※金将、王将は成ることができません。

図3 ダメな置き方



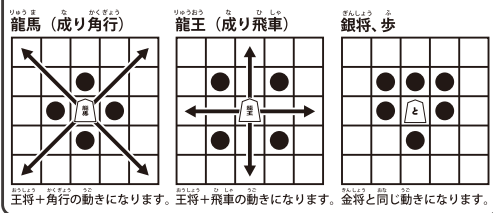
王手

次の自分の順番で王将が取れる状態を「王手」といいます。

自分が王手をして、相手の王将の逃げ場がなく、また、

王手を防ぐ手段がないと勝ちです。

図4 成ったコマの動かし方



7 OXゲーム

先にコマを3枚並べた方が勝ちとなる簡単なゲームです。

難易度 ★★

プレイ人数 2人 使用するゲームシート シート A 使用するもの ●リバーシコマ：9枚

ゲーム前の準備

- ①ゲームシート A を盤の上に置きます。(オレンジの枠を使用します。)
- ②じゃんけん で順番を決めます。(先手は青の面、後手は黄色の面を使います。)

ゲーム開始

コマを置く 先手、後手の順に空いているマスにコマを置いていきます。

勝敗 先に縦、横、斜めのどれか3枚並べた方が勝ちです。

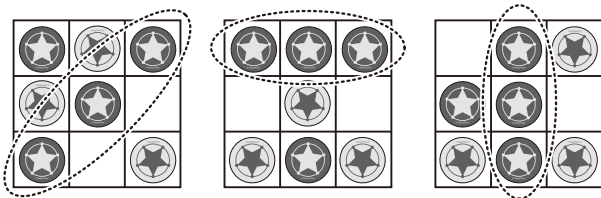
図1



オレンジの枠

図2

青の勝ち!



8 ミモリパージュ

相手のコマをはさんでひっくり返して自分のコマにするゲームです。

難易度 ★★★

プレイ人数 2人 使用するゲームシート シート B 使用するもの ●リバーシコマ：36枚

ゲーム前の準備

- ①ゲームシート B を盤の上に置きます。(紺色の枠を使用します)
- ②コマを 18 枚ずつ分けて、どちらが黄色の面か、青の面を使うか決めます。
- ③中央に 2 枚ずつ (図 1 点線フレーム内) のように置きます。
- ④じゃんけんで順番を決めます。

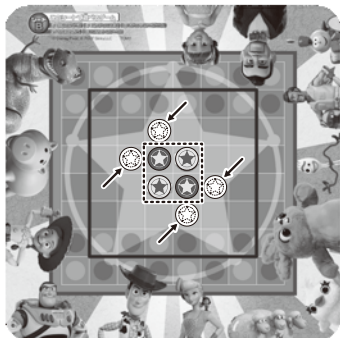


(青)



(黄色)

図 1



ゲーム開始

コマを置く

先手の人から順にコマを 1 枚置きます。

※先手が黄色のコマの場合、置けるのは (図 1) の矢印の 4 箇所のみです。

コマを置けるのは縦、横、斜めのどこかで相手のコマを自分のコマではさめる場所のみです。

※相手のコマをはさめない場所に置いてはいけません。

コマをひっくり返す

相手のコマをはさんだら、相手のコマをひっくり返します。 ※はさむコマの数は縦、横、斜めいくつでも構いません。

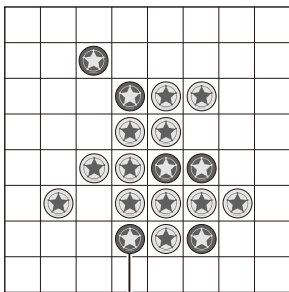
パス どうやっても相手のコマをはさめないときは、「パス」と言って、1 回お休みして、相手の番になります。

※置けるところができるまで、連続して相手の番が続きます。

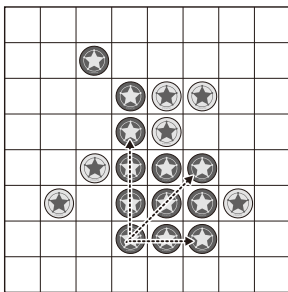
勝利 敗

盤面が全部埋まるか、自分も、相手もどこにも置くことができなくなったらゲーム終了です。コマの数が多い方が勝ちです。

例



ここに青を置いた場合



縦、横、斜めにひっくり返すことができます。

⑨ ちびっこ囲碁

自分の陣地を広くするようにコマを置いていくゲームです。 難易度 ★★★★★

プレイ人数

2 人

使用するゲームシート

シート B

使用するもの

リバーシコマ : 49 枚

ゲーム前の準備

- ①ゲームシート B を盤の上に置きます。
- ②じゃんけんで順番を決めます。
- ③コマを分けます。(先手 : 25 枚、後手 24 枚) …先手は黄色、後手は青を使用します。

※囲碁では、コマを「石」と呼びます。(以下石)

ゲーム開始

先手から交互に石を打ちます。

打てる場所が無くなったらパスをします。

【石を打つ】…石を置くことを「打つ」と言います。

●コマは縦線と横線の交わったところに打ちます。

これを「交点」と呼びます。(図1)

●交点ならばどこに打つても構いません。

○打った石は動かさせません。

○すでに石が置いてあるところには打てません。

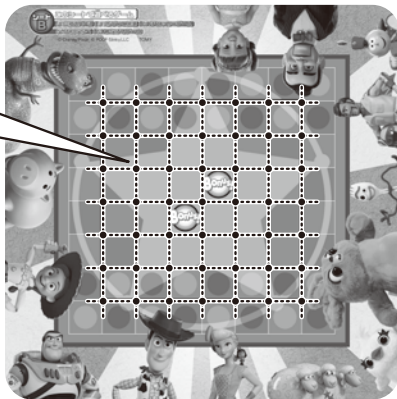
【相手の石を取る】●相手の石の上下左右を囲むと、相手の石を取ることができます。(図2)

○石を置いた瞬間に相手に囲まれて、取られてしまう場所に打ってはけません。(図3)

図1

●の箇所が交点

●の箇所が交点



勝敗

自分の石で囲んだ場所が自分の陣地となり、陣地をより多く取った方が勝ちです。(図4) お互いにパスをしたら終了です。

※ゲーム終了後相手から取った石は、相手の陣地に置き、相手の陣地を減らすことができます。

図2



図3

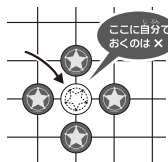
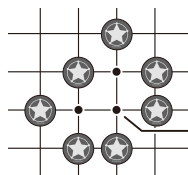


図4

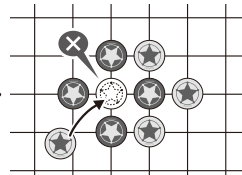
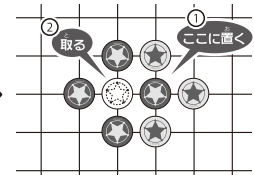
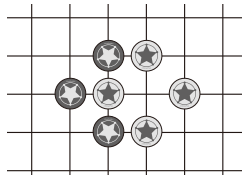


自分の石で囲った陣地
この数が多い方が勝ち

高度なルール「コウ」

(図5) のような形をコウと言います。コウの形になったときは、お互いに石を取ることができる状態が続くため、先手が石を取ったあとに後手が続けて石を取るとはできません。後手は一度他の場所に置いたあと、次の番にコウの場所石を打つことはできません。

図5



青が図の位置に置いて黄色を取ります。

すぐに黄色が図の位置において取り返してはいけません。

10 チェツカーゲーム

相手のコマを飛びこして、そのコマを取ってしまうゲームです。

難易度 ★★★★★

プレイ人数 2人

使用するゲームシート

シート B

使用するもの

●リバーシコマ: 24枚

ゲーム前の準備

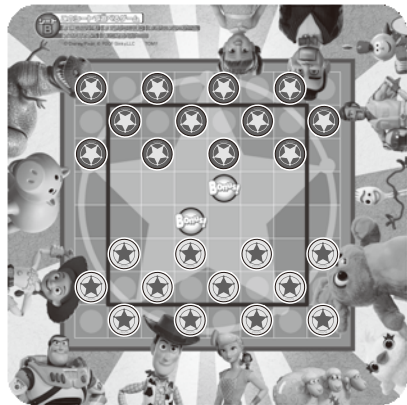
①ゲームシート B を盤の上に置きます。

②コマを 12 枚ずつ分けて、どちらが黄色の面か、青の面を使うか決めます。

③図1のように濃い緑色のマスに置きます。

④じゃんけんで順番を決めます。

図1



ゲーム開始

【コマの動かし方】 コマは、濃い緑色のマスから濃い緑色のマスへ、斜め前に1マスだけ動かすことができます。

※斜め後ろには進めません。

※進みたいところに自分のコマがある場合は進めません。(図3(A))

【相手のコマを取る】 斜め前に相手のコマが1枚ある場合、その相手のコマを飛び越してそのコマを取ることができます。(図2)

※相手のコマが2枚以上ある場合は飛び越えられません。(図3(B))

【2回以上連続で飛び越す】 斜め前に相手のコマがあり、飛び越した先にまた、相手のコマが1枚ある場合は連続して飛び越して、相手のコマを取ることができます。(図4)

【王様コマに変わる】 相手陣地の端まで進んだ場合、「王様コマ」に変わります。

変わったときは、コマの向きを逆さにしてください。(図5)

王様コマに変わると、次の番から斜め後ろにも進めるようになります。

王様コマは、何枚でもなることができます。

※王様コマになっても相手に飛び越えられると取られてしまいます。

勝敗 相手のコマを全部取るか、動けなくすれば勝ちです。

自分が★(黄色)の場合

図2

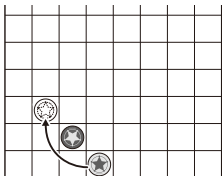


図3

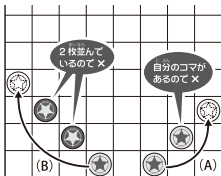
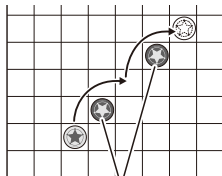
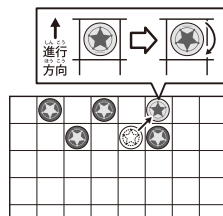


図4



この2枚を取ることができます。

図5



11 五目なるべ

交互にコマを置いていき、5枚連続して並べた人が勝ちとなるゲームです。

難易度 ★★★

プレイ人数

2人

使用するゲームシート

シートB

使用するもの

●リバーシコマ: 49枚

ゲーム前の準備

①ゲームシートBを盤の上に置きます。

②じゃんけんで順番を決めます。

③コマを分けます。(先手: 25枚、後手: 24枚)

…先手は黄色の面、後手は青の面を使用します。

ゲーム開始

先手の一手目は、ゲームマス中央の縦線と横線の交わったところに置きます。(右図中央)

後手の一手目は、先手のコマの隣に置きます。(右図：縦・横・斜めのどの方向でも構いません)

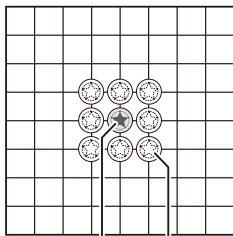
その後は、交互にコマを置いていきます。

※コマを置く場所は囲碁と同じ「交点」です。※2枚目以降はどこにコマを置いても構いません。

勝敗

縦・横・斜めのいずれかを相手より先に5枚並べた方が勝ちです。

※全てのコマを置いても勝敗がつかないときは引き分けです。



先手の一手目 後手の一手目

12 つなげてゲーム

つながっているコマの長さで、進める数が変わるゲームです。

難易度 ★★★★★

プレイ人数

2人

使用するゲームシート

シート B

使用するもの

リバーシコマ：32枚

ゲーム前の準備

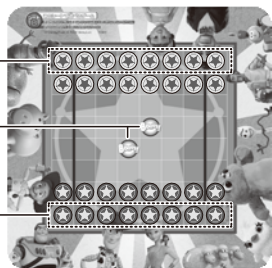
- ①ゲームシート B を盤の上に置きます。
- ②コマを 16 枚ずつ分けて、どちらが黄色の面か、青の面を使うか決めます。
- ③図 1 のように並べます。
- ④じゃんけんで順番を決めます。

図 1

★障地

ボーナスマス

★障地



ゲーム開始

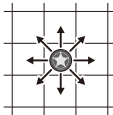
【コマ 1 コの動かしかた】

コマは縦・横・斜めの方向に 1 マス進めます。(図 2)

※自分のコマ、相手のコマがある場合は進めません。

※途中で曲がることはできません。

図 2



【つなげて動く】コマは並んでいる方向に 2 枚の場合と 3 枚の場合はつなげて動くことができます。

(図 3) 2 枚の場合は 2 マス・3 枚の場合は 3 マス進まなければなりません。

※相手のコマが進行方向に無い場合はコマ数に応じたマス数を進行します。

(ただし進行方向に相手のコマがある場合は上記とは限らない)

【相手のコマを取る】自分のコマが移動できる範囲内に相手のコマがある場合相手のコマの数が、

(図 4) 自分のコマの数よりも少ない場合のみ、相手のコマを先頭の 1 枚だけ取ることができます。

※相手のコマと自分のコマが進行方向に向かい合った場合のみです。

※相手のコマがあるときは必ず手前で止まります。

勝敗

それぞれ相手の障地 (図 1 ★) に自分のコマが 1 枚でも達すると勝ちです。

但し、達した直後に相手も達することができた場合はもう 1 枚を先に達した方が勝ちです。

図 3

移動前

移動後

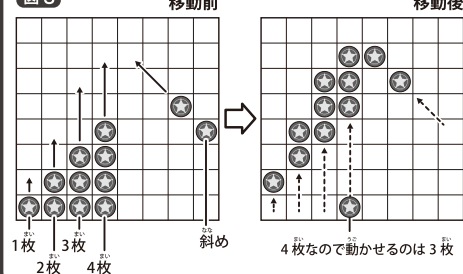
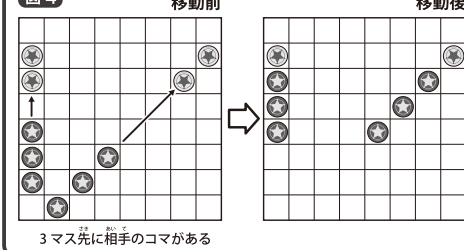


図 4

移動前

移動後



ボーナスルール

ゲームに慣れたらボーナスルールで遊んでみましょう。

ボーナスにコマがある（もしくは、2枚、3枚の先頭のコマがある）

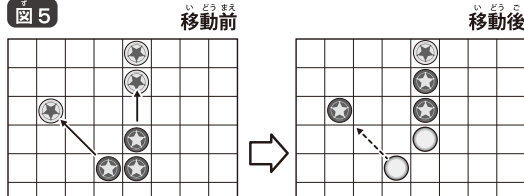
場合はそのコマが1コ増えた動きができます。（図5）

1枚の場合→2枚の動き、

2枚の場合→3枚の動き、

3枚の場合→4枚の動きとなります。

図5



13 チェス

将棋に似たゲームですが、
将棋にはない独特なルールがある奥が深いゲームです。

難易度 ★★★★★

プレイ人数 2人 使用するゲームシート シートC 使用するもの ●ポンジャンパイ (図1: チェスパイ): 32コ

ゲーム前の準備

- ①ゲームシートCを盤の上に置きます。
- ②図2のようにチェスパイを白と黒に分けて並べます。
- ③じゃんけんで順番を決めます。

図1 チェスのマークが入ったパイ



ゲーム開始

コマを動かす

コマの動かかし方は、ゲームシートCを参照してください。

相手のコマを取る

相手のコマがあるマスに自分のコマを進めると、相手のコマを取ることができます。

※ポーンは、コマの前に自分が相手のコマがある場合は進めることができません。

※取った相手のコマは使うことができません。

チェックメイト

次の自分の順番でキングを取れる状態を「チェック」といいます。

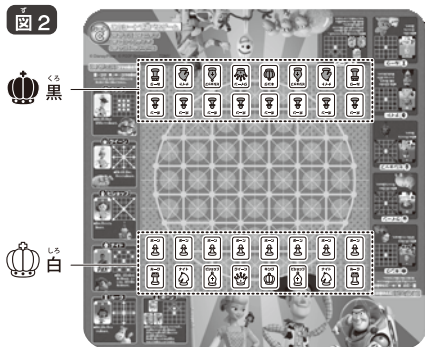
相手にチェックされて、回避できない場合は「チェックメイト」となり負けです。

引き分け

下記の場合引き分けになります。

- ・チェックがかかってない状態で身動きができないとき（「スティールメイト」と言います）
- ・お互いがチェックメイトできる戦力がなく、決着をつけることが不可能になったとき
- ・どちらかが引き分けを提案して、相手がそれを受け入れたとき
- ・50手にわたって一度もコマの取り合いが起らなかったとき
- ・同じチェックを繰り返し相手も同じ逃げ方を永遠に繰り返すとき

図2



※最後のページに拡大図があります。

特殊なルール

★チェスに詳しくなったらやってみよう！

【アンパッサン】ポーン同士の特殊な取り方です。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そのポーンを取ることができます。(図3)

【プロモーション】ポーンは相手側の1番奥のラインまで到達したらキング以外の好きなコマにすることができます。成りたいコマを宣言し、相手に取られたコマの中にそのコマがあれば、プロモーションしたポーンと取り替えます。プロモーションした後は、ゲームが終わるまでそのコマのままです。
※取り替えるコマがない場合は、ポーンを裏返して使用します。

【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。(図4)キャスリングしたい側のルークの方にキングを2マス動かします。次に、キングが飛びこえてきたマスに、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が、以下の4つの条件があります。

- ・キングとキャスリングをするルークが、一度も動いていないこと
 - ・キングとキャスリングをするルークの間に、他のコマがないこと
 - ・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攻撃されていないこと
- ※キャスリングは左右どちらにも移動できます。

図3

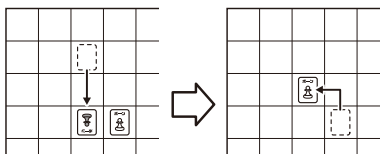
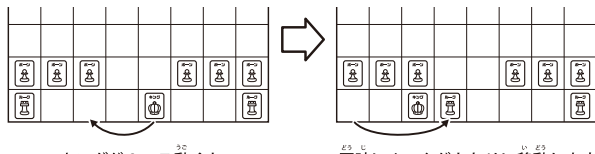


図4



キングが2マス動くこと…

同時にルークがとなりにも移動します。

14 ニツプ

基本的なルールはリバーシと同じですが、隅がないため展開が読みにくいゲームです。

難易度 ★★★

プレイ人数 2人 使用するゲームシート シートC 使用するもの リバーシコマ:52枚

ゲーム前の準備

- ①ゲームシートCを盤の上に置きます。(図1の水色の円形の枠を使用します。)
- ②コマを26枚ずつ分けて、どちらが黄色の面か、青の面を使うか決めます。
- ③中央に2枚ずつ(図1点線フレーム内)のように置きます。
- ④じゃんけんで順番を決めます。

ゲーム開始

★リバーシ同様のルールです。

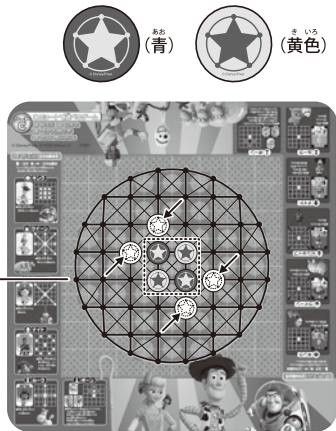
コマを置く

先手の人から順にコマを1枚置きます。※先手が黄色のコマの場合、置けるのは(図1)の矢印の4箇所のみです。コマを置けるのは縦、横、斜めのどこかで相手のコマを自分のコマではさめる場所のみです。
※相手のコマをはさめない場所に置いてはいけません。

●のところにコマを置きます。

水色の円形の枠

図1



コマをひっくり返す

相手のコマをはさんだら、相手のコマをひっくり返します。

※はさむコマの数はいくつでも構いません。

パス

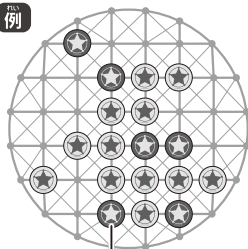
どうやっても相手のコマをはさめないときは、「パス」と言って、1回お休みして、相手の番になります。

※置けるところができるまで、連続して相手の番が続きます。

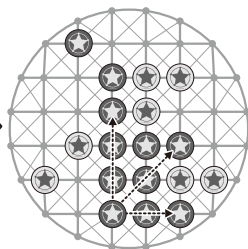
勝敗

盤面が全部埋まるか、自分も、相手もどこにも置くことができなくなったらゲーム終了です。コマの数が多い方が勝ちです。

例



ここに青を置いた場合



縦、横、斜めにひっくり返すことができます。

15 ペグソリティア

飛びこえたコマを消していき、できるだけコマを少なくするゲームです。

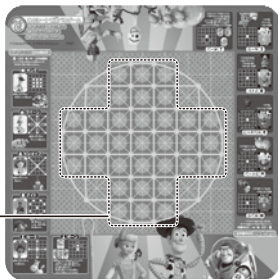
難易度 ★★★

プレイ人数 1~4人 使用するゲームシート シートC 使用するもの ●リバーシコマ:32枚(黄色)

ゲーム前の準備

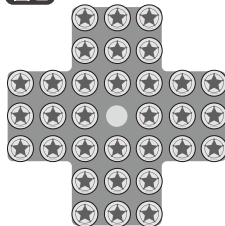
- ①ゲームシートCを盤の上に置きます。(図1の緑色の十字枠を使用します)
- ②図2のように黄色を上にして並べます。
※中央には置けません。
- ③じゃんけんで順番を決めます。

図1



緑色の十字枠

図2

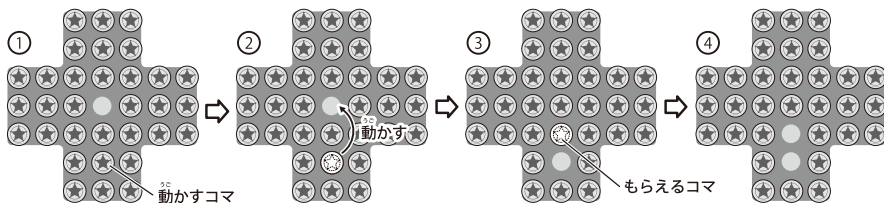


ゲーム開始

- ①図3を参考に順番に1枚だけ動かすコマを決めます。(動かせるコマは、1枚はさんだ先にコマが置かれていないところのみです。)※斜めに動かすことはできません。

図3

例:1人目

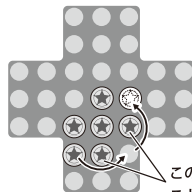


この状態で2人目へ

- ②選んだコマを動かします。
- ③飛び越したコマをもらいます。
- ④次の人へ順番が移ります。

※図4のように飛び越した先の縦か横にさらに飛び越せるコマがある時は何回でも飛び越すことができます。

図4 連続して取れる場合



この2枚を取る
ことができます。

勝敗

動かせるコマがなくなったら終了です。手持ちのコマが多い人が勝ちです。

16 ナンバーラリーゲーム

順に大きな数字のパイを並べていくゲームです。

難易度 ★★★

プレイ人数 2~4人 使用するゲームシート 無し 使用するもの ●ポンジャンパイ：1~8番各4コ、9番6コ 合計38コ

ゲーム前の準備

- ①盤を用意します。(マス目を使いたい場合はシートCを使用してください)
- ②パイを裏返してよくかき混ぜて、全てのパイを順番に配ります。
- ③じゃんけんで順番を決めます。

ゲーム開始

最初の人が、手元の中から好きなパイを盤の上に置きます。
次の人は前の人が出したパイよりも大きな数のパイを出さなくてはなりません。
順番に前の人よりも大きな数のパイを出していきます。



※手元から出せるパイがない場合や、出たくない場合は、パスをして次の人に順番が移ります。

※⑨まで出てしまった場合は、盤のパイを取り除き、⑨を出した人が手元から好きなパイを出し、再度順番にパイを置いていきます。

★最初に出す人は、同じ番号を2コ以上同時に出示しても構いません。

※但し、最初の人が出した個数と同じ個数で大きな数の同じ番号を、次の人からも出さなくてはなりません。

勝利 敗 手元のパイが無くなった人から勝ち抜きです。

17 カーリング

できるだけサークルの中央にパイを残すことが目的のゲームです。

難易度 ★

プレイ人数 2~4人 使用するゲームシート シートD 使用するもの ●ポンジャンパイ(ギグル、フォーキー、ジェシー、ダッキー&ニニ)：各3コ

ゲーム前の準備

- ①ゲームシートDを盤の上に置きます。
- ②1人につき1キャラクターのパイを決めます。
- ③自分のキャラクターのパイをゲームシートの四隅にあるキャラクターコーナーに3コ置きます。(図1例：フォーキー)
- ④じゃんけんで順番を決めます。

図1 4人の場合



ゲーム開始

ポンジャンパイをはじく

順番に中央のサークル目指して1コパイを指ではじきます。(図1：フォーキー)

前の人のパイを残した状態で順番に全員がはじきます。

全員が3コはじき終わったら、サークルの最も中央にパイが残った人がその回の勝ちです。その回で勝った人のみパイ3コの合計得点がもらえます。

もらえる得点は、そのパイの面積が最も多く入っているところの点数になります。これを5回戦行います。

★自分の番にいかにか相手のパイをサークルの外にはじき出しつつ、自分のパイを中央に残すかがポイントです。

勝利 敗 合計得点が一番高い人が勝ちです。

18 ダーツ

中央の95高得点ゾーンをあ目指してあポンジャンパイをはあじいて遊ぶゲームです。

難易度 ★

プレイ人数

2~4人

使用するゲームシート

シート D

使用するもの

●ポンジャンパイ(ギグル、フォーキー、ジェシー、ダッキー&バーニ):各3コ

ゲーム前の準備

図1 4人の場合

- ①ゲームシート D を盤の上に置きます。
- ②1人につき1キャラクターのパイを決めます。
- ③自分のキャラクターのパイをゲームシートの四隅にあるキャラクターコーナーに3コ置きます。(図1:フォーキー)
- ④じゃんけんで順番を決めます。



ゲーム開始

ポンジャンパイをはあじく

順番に中央の100ポイントを目指して連続して3つのパイを指ではじめます。(図1例:フォーキー)

3コはじき終わったら、合計ポイントをチェックして、はじいたパイをシートから取り除きます。順に全員がはじきます。

勝 敗

合計ポイントが1番高い人が勝ちです。

19 ターゲット

ポンジャンパイを落としたところの得点を競うゲームです。

難易度 ★

プレイ人数

2~4人

使用するゲームシート

シート D

使用するもの

●ポンジャンパイ:同じキャラクター3コ×人数分 ●リバーシコマ:64枚(得点チップとして使えます。)

ゲーム前の準備

- ①ゲームシート D を盤の上に置きます。
- ②1人につき1キャラクターのパイを決め、それを3コ手元にとっておきます。
- ③じゃんけんで順番を決めます。

ゲーム開始

自分の順番になったら3つのパイを片手で持ち、肩と同じ高さになるようにしてまっすぐ前に手を伸ばし、シート D の上に落とします。パイが落ちたところの一番大きな数字を、その回の自分の得点としてもらえます。パイが落ちたところが、2つの数字にまたがっている場合は、そのパイが入っている範囲が広い方の数字が得点になります。次の人へ順番が移ります。これを5回おこないます。

勝 敗

合計得点の1番高い人の勝ちです。



20 ゴールをめざそう

難易度 ★★★

プレイ人数

2~4人

使用するゲームシート

無し

使用するもの

●ポンジャンパイ:予備のをぞいた81コ ●将棋コマ:人数分 ●サイコロ:1コ

ゲーム前の準備

- ①盤を用意します。(ゲームシートは使用しません)

- ②(図1) パイを伏せた状態でコースを作ります。(図のコースは一例です)
- ③(図2) ところどころを表向きにします。
- ④(図3) スタート地点とゴール地点を決めて、パイを表にします。
- ⑤1人につき1コ好きな将棋コマを選びます。
- ⑥スタート地点にそれぞれの将棋コマを置きます。
- ⑦じゃんけんで順番を決めます。

ゲーム開始

順番にサイコロを1コ振ります。出目の数だけ自分のコマを進めます。

(図4のように前、横に何コ進めるかはサイコロの数だけ自由です)

表向きにしたパイの上を通過したら、そのパイを外して、崖を作ります。(図4★)

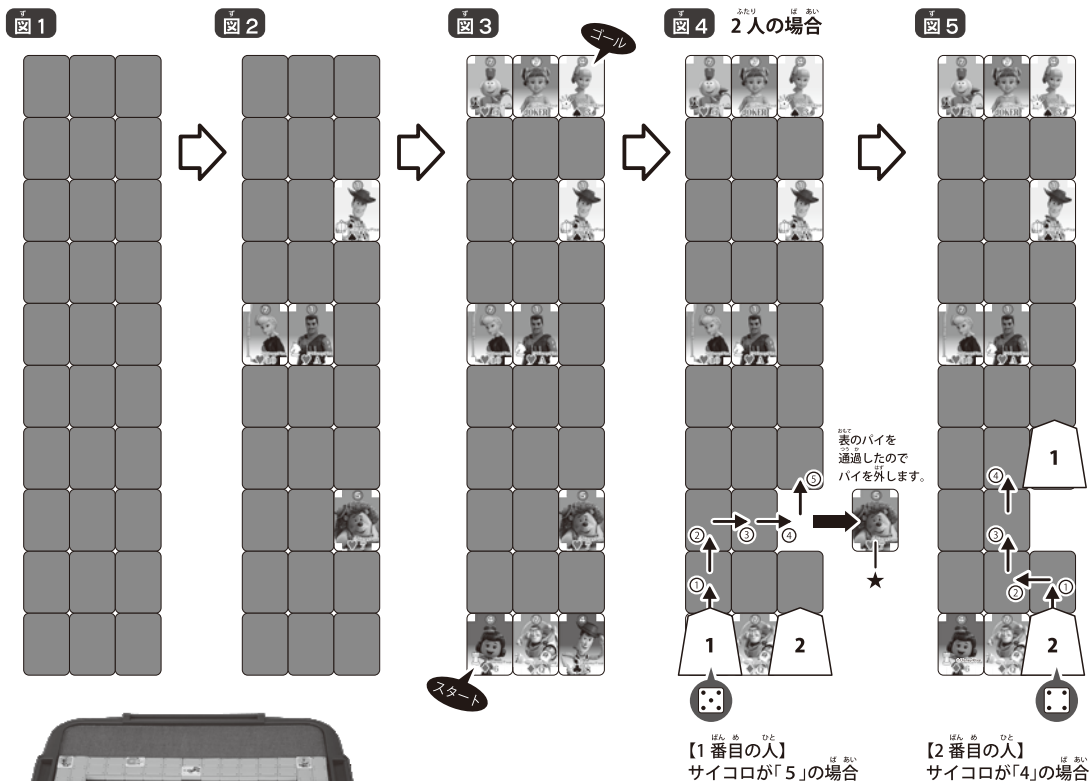
次の番の人は、崖をさけて進みます。(図5) ※前の人のコマがある場合も避けて進みます。

順番に繰り返し進めます。

※サイコロの出目で、どうしても崖に落ちてしまう場合は、手前で止まって1回休み。

勝敗

最初にゴール地点に着いた人が勝ちです。



いろいろなコースを
作ってみよう!

21 はさんでとって

同じ色の背景が出ればもらえ、
連鎖も楽しめるゲームです。

難易度 ★★★

プレイ
人数

2~4人

使用する
ゲームシート

無し

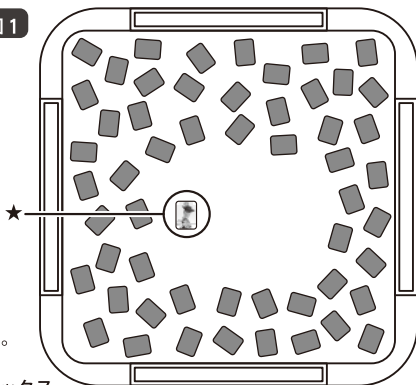
使用する
もの

●ポンジャンパイ：予備をのぞいた81コ

ゲーム前の準備

- ① 盤を用意します。(ゲームシートは使用しません)
- ② 図1のように盤の外側にパイを裏返しにばらばらに置いてください
- ③ 図1★のように1コだけ表にして置きます。
- ④ じゃんけんで順番を決めます。

図1



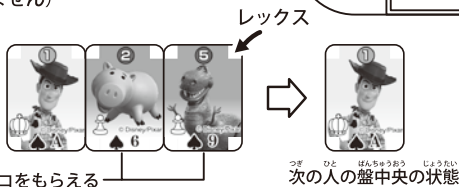
ゲーム開始

順に裏返しのパイを1コ取り、図1★の横に置きます。
(左右どちらでも構いません)

【同じ色の背景で並んだとき】

(例) 2番目の人が

オレンジ色(レックス)を置いた場合



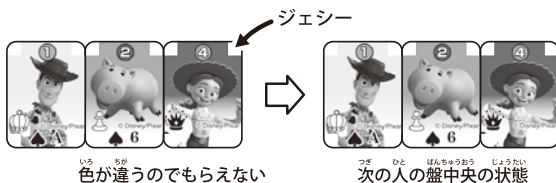
この2コをもらえる

次の人の盤中央の状態

【違う色の背景のとき】

(例) 2番目の人が

赤色(ジェシー)を置いた場合



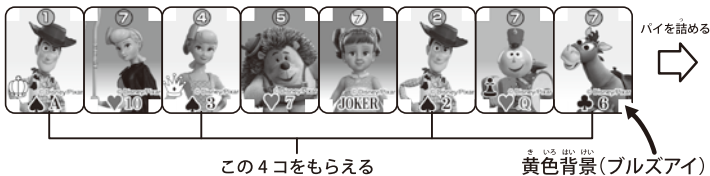
色が違うのでもらえない

次の人の盤中央の状態

【端から端までで4コ同じ色の背景が出たとき】…4コの場合のみの特別ルールです。

(例) しばらく同じ色の背景が出ていなく、黄色背景(ブルズアイ)を置いた場合

① 下図の場合4コ同じ色があるので、黄色の4コをもらえる



この4コをもらえる

黄色背景(ブルズアイ)

② 黄色4コを抜いてパイを詰めたあと、ピンクがまた並んだので、ピンク2コももらえる



さらにこの2コを
もらえる

勝敗

全員が繰り返し、盤の外側の裏返ったパイが無くなったら終了です。
獲得したパイが多い人が勝ちです。



盤中央に残ったパイ

22 数字でパイならべ

条件に合ったパイを並べ、手持ちのパイをなくしていくゲームです。

難易度 ★★★★★

プレイ人数

2~4人

使用するゲームシート

無し

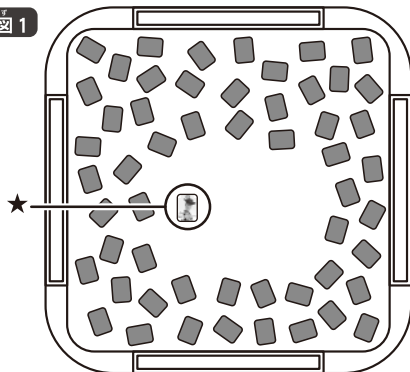
使用するもの

●ポンジャンパイ：予備をのぞいた81コ

ゲーム前の準備

- ①盤を用意します。(ゲームシートは使用しません)
- ②図1のように盤の外側にパイを裏返しにばらばらに置いてください。
- ③1コだけ表にして図1★の位置に置きます。
- ④全員7コずつパイを取って、他の人に見えないように手元に並べます。
- ⑤じゃんけんで順番を決めます。

図1



ゲーム開始

最初の人から順番に、手元のパイを1コ図1★の右横に置きます。

【置くパイ】①前の人が置いたパイと同じ色の背景。

(図2) ②前の人が置いたパイと同じ数字。

③前の人が置いたパイの次の数字。

※⑨の次は①です

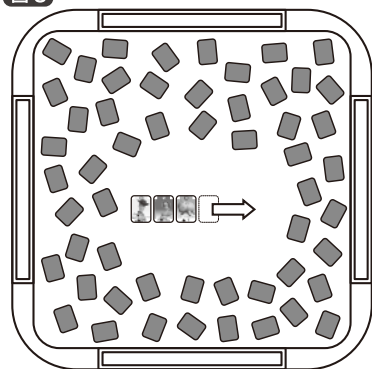
【置くパイがないとき】盤の外側の裏返ったパイから1コ取ります。

※取ったパイが出せる場合は置いてください。

※取ったパイが出せない場合は次の人へ。

図3のように順番に置いていくのを繰り返します。

図3



勝利

最初に手元のパイが無くなった人から勝ち抜きます。

図2 背景が黄色色の①のウツディが置かれている場合

次に置けるパイ



同じ色の背景



同じ数字



次の数字

23 早く取るがかち

同じキャラクターの絵がらが揃ったらフォーキーを素早く取るゲームです。

難易度 ★★

プレイ人数

3~4人

使用するゲームシート

無し

使用するもの

●ポンジャンパイ：同じキャラクター3コ×人数分、フォーキーパイ：人数-1コ

ゲーム前の準備

- ①盤を用意します。(ゲームシートは使用しません)
- ②同じキャラクターのパイ3コ×人数分を裏返しにしてよく混ぜます。(例：4人の場合は12コ)
- ③1人3コ手元に取ります。(他の人に見えないように取ります)
- ④図1のようにフォーキーを3コ、盤の中央に置きます。(例：4人の場合はフォーキー3コ、3人の場合はフォーキー2コ)
- ⑤じゃんけんで順番を決めます。

ゲーム開始

手元のパイのキャラクターを3コ揃えるのが目的です。

【パイを揃える】手元の要らないパイを1コ裏返したまま「せーの」で全員が右隣の人の取りやすい場所に置きます。
左隣の人からきたパイを自分の手元に並べます。

※3コのパイのキャラクターを誰かが揃えるまで繰り返します。

【手元のパイのキャラ】同じキャラクターが3コ揃った時点で、盤中央のフォーキーを1コ取ります。

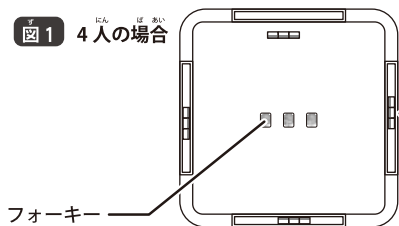
【が3コ揃ったら】※配られた時点で同じキャラクターが3コ揃っていたら、直ぐにフォーキーを取ることができます。

【誰かがフォーキーを取ったら】誰かがフォーキーを1コ取ったら、他の人も残りのフォーキーを1コ取ります。

勝敗

フォーキーを取れなかった人が負けです。

図1 4人の場合



3コずつ

3コ揃ったら

すばやくフォーキーを取る!



24 ダウト

ポンジャンパイを数字の順に出していき、嘘が本当かみやぶるゲームです。

難易度 ★★★

プレイ人数

3~4人

使用するゲームシート

なし

使用するもの

●ポンジャンパイ (トランプパイ) : ジョーカー以外 52コ

ゲーム前の準備

- ① 盤を用意します。(ゲームシートは使用しません)
- ② 全てのトランプパイを裏返してよくかき混ぜて、全てのパイを順番に配ります。
- ③ 他の人に見えないように手元に並べます。
- ④ じゃんけんで順番を決めます。



トランプパイ

ゲーム開始

最初の人から順番に、盤にパイを1コ裏返して置いていきます。

【置くパイの順番】 A→2→3→4→5→6→7→8→9→10→J→Q→K→A→2……

Aから順番に数字を声に出しながら裏向きにしておいていきます。(1番目の人は「A」、2番目の人は「2」…)

★このとき、自分の番に対応する正しい数字のパイを出さなくても構いません!

【ダウトか本当か見抜く】パイを出す人以外の人は、パイを出した人が、本当にその数字のパイを出したかを見抜きます。

そのパイが嘘の数字だと思ったら、「ダウト!」と言い、出されたパイを表向きにして確認してください。

(出されたパイが正しい数字だったとき)

→「ダウト!」と言った人が、盤に並んだ全てのパイを引き取らなければなりません。

(出されたパイが嘘の数字だったとき)

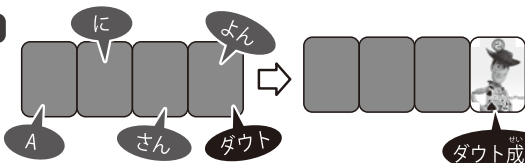
→パイを出した人が、嘘を見抜かれたので、盤に並んだ全てのパイを引き取らなければなりません。

パイをもらった人からゲームを再度始めます。(好きな数字から初めてください)

勝敗

1番最初に手元のパイが無くなった人が勝ちです。

図1



ダウト成功

25 ハリ抜き

数字のペアを作っていき、最後までジョーカーを持っていた人が負けとなるゲームです。

難易度 ★★

プレイ人数 2~4人 使用するゲームシート 無し 使用するもの ●ポنجジャンパイ (トランプパイ): A~K 52コ, ジョーカー 1コ 合計 53コ

ゲーム前の準備

- ①盤を用意します。(ゲームシートは使用しません)
- ②全てのトランプパイを裏返してよくかき混ぜて、全てのパイを順番に配ります。
- ③他の人に見えないように手元に並べます。
- ④各自手元のパイでトランプの同じ数字の2コのペア(図1)を盤の上に表にして捨てます。
- ⑤じゃんけんで順番を決めます。

ゲーム開始

最初の人から順番に、右隣の人の手元のパイから1コ取ります。取ったパイが手元のパイと2コのペアになったら、盤に捨てます。この手順を繰り返します。



勝ち 負け 手持ちのパイが無くなった人から勝ち抜けです。最後にジョーカーを持っていた人が負けとなります。

26 フツフツパイ

ポنجジャンパイをサイコロのように振り出して遊ぶゲームです。

難易度 ★★

プレイ人数 2~4人 使用するゲームシート 無し 使用するもの ●ポنجジャンパイ: 予備をのぞいた 81コ

ゲーム前の準備

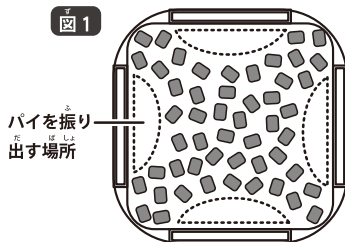
- ①盤を用意します。(ゲームシートは使用しません)
- ②全てのパイを裏返してよくかき混ぜて、盤の中央に置きます。(図1)

ゲーム開始

盤から全員がパイを4コずつ手に取ります。全員で「せーの!」と言って4コのパイをサイコロのように自分の前に振り出します。各自、自分の振り出したパイの中で表になっているパイの数字を合計します。(図2)

※完全に表になっているパイのみです。パイの数字を合計して、一番多い数の人が、全員の表向きになっているパイをもらい、盤の外に置きます。

※引き分けの場合はじゃんけんしてください。次の回は、前の回で裏返ってしまったパイをそのまま使い、4コに足りない数だけ、盤の上から補充します。(図3)



勝ち 負け 盤のパイが少なくなり、全員がパイを4コ振れなくなったら終了です。獲得したパイが一番多い人が勝ちです。

27 7ならべ

7を中心に数字を並べていくゲームです。

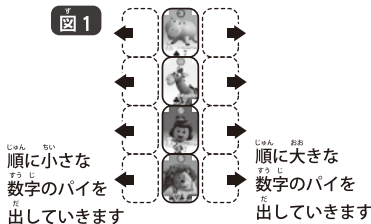
難易度 ★★★★★

プレイ人数 2~4人 使用するゲームシート 無し 使用するもの ●ポنجジャンパイ: トランプパイ A~K 52コ, ジョーカーパイ 1コ 合計 53コ

ゲーム前の準備

- ① 盤を用意します。(ゲームシートは使用しません)
- ② 全てのトランプパイを裏返してよくかき混ぜて、全てのパイを順番に配ります。
- ③ 他の人に見えないように手元に並べます。
- ④ 自分の手元に7があったら、盤に出します。(図1)
- ⑤ ダイヤの7を出した人から時計回りに進行します。

図1



ゲーム開始

最初の人から順番に、盤に置いてあるパイの隣の数字を1コ出します。(図2のようにマークも必ず揃えてください) 出せるパイが無いときは、パスをします。(パスは3回までしかできません)

※出せるパイがあってもパスすることもできます。

【ジョーカー】ジョーカーは出せるパイが無いときなど、好きな数字として出すことができます。

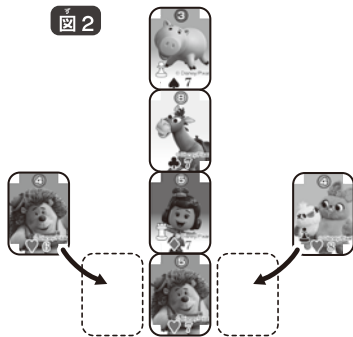
※ジョーカーが出されたら、その数字を持っている人はそのパイを出さなくてはなりません。

【パスを4回したら】パスを4回したら失格になります。その場合は手持ちのパイを全て盤に並べます。残った人でゲームを再開しますが、失格した人のパイがあっても、並んだ数字でないと出してはいけません。

勝敗

1番最初に手元のパイが無くなった人から勝ち抜いていきます。

図2



28 神経衰弱

場にふせて置かれたボンジャンパイの位置を記憶して、取っていくゲームです。

難易度 ★★★

プレイ人数

2~4人

使用するゲームシート

無し

使用するもの

●ボンジャンパイ(各キャラクター2コずつ): 54コ

ゲーム前の準備

- ① 盤を用意します。(ゲームシートは使用しません)
- ② パイを裏返してよくかき混ぜて置きます。(図1)
- ③ じゃんけんで順番を決めます。

ゲーム開始

順番にパイを2コ表向きにします。

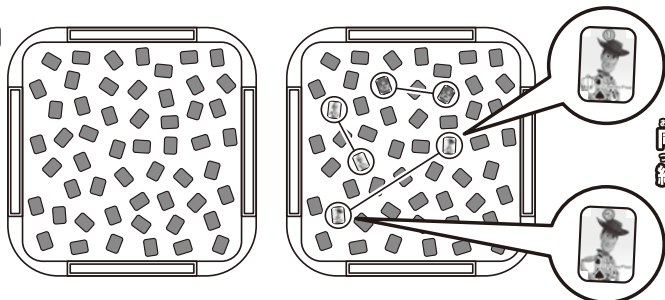
【2コのキャラクターが同じだったら】その2コを獲得できます。続けてもう1回できます。

【2コのキャラクターが異なったら】同じ場所で、裏向きに戻します。次の人に順番が移ります。

勝敗

盤の全てのパイが無くなったなら終了です。1番多くパイを獲得した人が勝ちです。

図1



同じキャラクターが出たら
続けてめくっていきそう!

29 パイ崩し

ポンジャンパイの山を崩さないようにパイを抜いていくゲームです。

難易度 ★★★

プレイ人数 2~4人 使用するゲームシート 無し 使用するもの ●ポンジャンパイ：好きなだけ

ゲーム前の準備

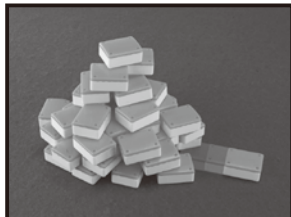
- ①盤を用意します。(ゲームシートは使用しません)
- ②盤にポンジャンパイで山をつります。(なるべくパイが重なるように積み上げてください)
- ③じゃんけんで順番を決めます。

ゲーム開始

順番に指を2本使ってパイを抜いていきます。※1回で何コでも構いません。

勝敗 山を崩したら脱落です。最後まで残った人の勝ちです。

図1



30 どんどん積んでポンジャンタワー

より高い位置へ、ポンジャンパイをどんどん積んでいくゲームです。

難易度 ★★

プレイ人数 2~4人 使用するゲームシート 無し 使用するもの ●ポンジャンパイ：25コ(どれでもOK)

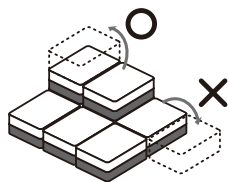
ゲーム前の準備

- ①盤を用意します。(ゲームシートは使用しません)
- ②盤の中央に、パイを5×5の形に表向きに並べます。
※このゲームでは、パイの絵柄・並べる順番は関係ありません。
- ③じゃんけんで順番を決めます。

ゲーム開始

自分の番になったら好きなパイを1コ選んで取り、元あった位置より高い位置に積みます。元の位置より高い位置なら、好きな場所に積むことができます。下のパイになるべく重なるように、はみ出さないように積みます。また、手に持ったパイ以外のパイに触れてはいけません。以降これを繰り返します。

勝敗 つみあげたパイをくずしてしまったら負けです。



31 3匹を探そう

背景がオレンジのハム、レックス、スリンキーの3匹を探そうゲームです。ただし、ジョーカーを出すと、その場で負けになります。

難易度 ★

プレイ人数 2~4人 使用するゲームシート 無し 使用するもの ●ポンジャンパイ：76コ(ジョーカーパイ5コをのぞく)

ゲーム前の準備

- ①盤を用意します。(ゲームシートは使用しません)
ゲーム盤の上で、すべてのパイを裏にしてよくまぜます。
- ②じゃんけんで順番を決めます。

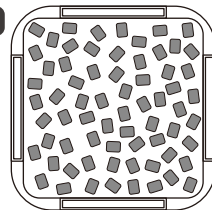
ゲーム開始

1番の人から、好きなパイを1コめくります。それが背景がオレンジのハム、レックス、スリンキーの3匹いずれかのパイのときは、手元におきます。背景がオレンジの3匹のパイ以外のときはハズレですので、ゲーム盤の上に表にしておきます。次の人に順番がうつります。このようにして、自分の番に1コだけパイをめくっていきます。

さがすパイ



図1



勝 敗

この数字が大きい方が勝ち

背景がオレンジの3匹のパイが9コ全部出たらゲーム終了です。いちばん多くこの3匹のパイを持っている人が勝ちです。同点のときは、その人たちだけで、盤の上に残っているパイを同時に1人1コだけめくって、パイの数字が大きい人が勝ちです。

※パイが人数分以上残っていないときは、全部のパイを裏返ししておこないます。

※ゲーム中にジョーカーのパイをだした人は、そこで負けです。残りの人たちだけでゲームを続けます。

それまでにとった3匹のパイは関係なく、負けになります。2人でプレイしているときは、そこでゲーム終了になります。



32 パイあつめゲーム

サイコロをふり、出た目の数のパイをあつめるゲームです。

難易度 ★

プレイ人数

2~4人

使用するゲームシート

無し

使用するもの

●ポンジャンパイ：予備をのぞいた81コ ●サイコロ：1コ

ゲーム前の準備

- ①盤を用意します。(ゲームシートは使用しません)ゲーム盤の上で、すべてのパイを表にしておきます。
- ②じゃんけんで順番を決めます。

ゲーム開始

自分の順番になったらサイコロをふって、出た目の数のパイを盤から取ります。

順番にパイを取っていき、最後の人がパイを取り、

盤の上からパイがなくなったら終了です。

出たサイコロの目より、盤の上のパイの数が少ない場合は、全て取ります。

例)サイコロで6の目が出て、2コしかパイが残っていない場合は、

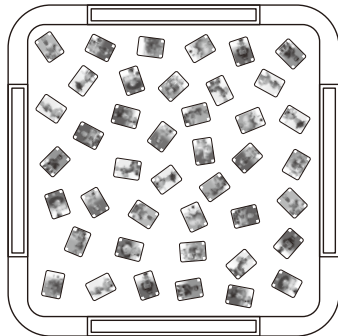
2コ全て取って終了です。

勝 敗

一番多くのパイを持っている人が勝ちです。

同点のときは、その人たちでじゃんけんをします。

図 1



33 ドキドキジョーカーゲーム

難易度 ★

裏になったパイを順番にめくり、ジョーカーが出たら表になっているパイを引き取ります。全部めくって一番パイが多い人が負けです。

プレイ人数

2~4人

使用するゲームシート

無し

使用するもの

●ポンジャンパイ：予備をのぞいた81コ

ゲーム前の準備

- ①盤を用意します。(ゲームシートは使用しません)
ゲーム盤の上で、すべてのパイを裏にしてよくまぜ、盤上の端に寄せておき、真ん中をあけておきます。
- ②じゃんけんで順番を決めます。

ゲーム開始

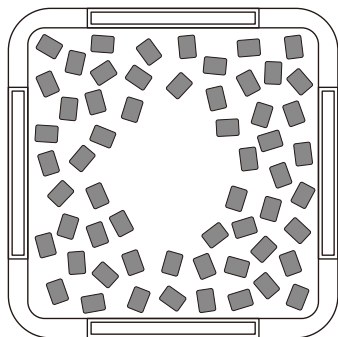
自分の順番になったらどれか好きなパイを1コ表にして真ん中におきます。

表にしたのがジョーカー以外なら次の人に順番が回りますが、

表にしたパイがジョーカーだった場合は、盤上の表になっている

全てのパイを引き取らなければなりません。引き取ったら次の人から続けます。

図 1



勝 敗 ジョーカーが全て出たら終了。全てのパイが表になった時点で最も多くパイを持っている人の負けです。

ジョーカーパイが出た場合

表になっている全てのパイをもらう。

ブルズアイ・スリンキーが出た場合

持っているパイを全て表にして盤に戻せる。



34 ビンゴ

パイを4コずつ4列並べて遊ぶ、ビンゴゲームです。
一番最初にタテ、ヨコ、ナナメいづれか一列がそろった人が勝ちです。

難易度 ★★★

プレイ人数 2~4人 使用するゲームシート 無し 使用するもの ●ポンジャンパイ：予備をのぞいた81コ

ゲーム前の準備

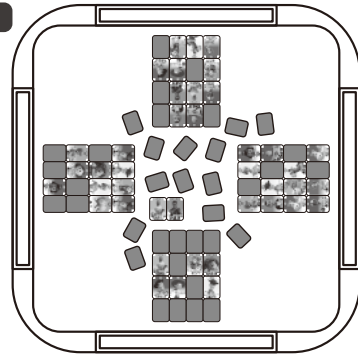
- ①盤を用意します。(ゲームシートは使用しません)
盤の上で、すべてのパイを裏にしてよくまぜ、1人につき16コずつ配り、残りは中央に集めます。この時、配られたパイは裏にしたまま4コずつ4列にして並べます。
- ②並べられた16コのパイは位置を変えないように全て表にします。
- ③じゃんけんで順番を決めます。

ゲーム開始

自分の順番になったら中央のパイから1コ選んでその場で表にします。(表にしたパイはそのまま置いておきます。)
表にしたパイと同じ背景色を持っていれば、裏返すことができます。
表にした人以外の人、手持ちの中にそのパイと同じ背景色のパイを持っていれば、全て裏返すことができます。

勝 敗 一番最初にタテ、ヨコ、ナナメのいずれか一列を裏返した人の勝ちです。中央のパイが全て表になっても誰も一列そろわなかった場合は引き分けになります。

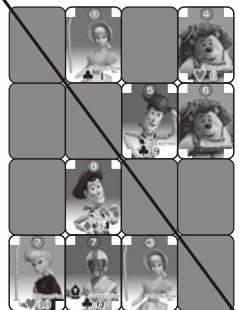
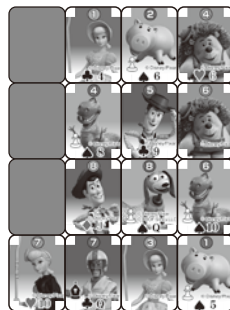
図1



同じ背景色のパイをひっくり返します。

ビンゴ!!

ボー・ピープが出たら...



35 カラーペア

サイコロをふり、出た目の数だけ、裏にしたパイをめくり、同じ背景色のパイを2コずつあつめていくゲームです。

難易度★★

プレイ人数

2~4人

使用するゲームシート

無し

使用するもの

●ポニジャンパイ：各色のパイから各1コを除いた72コ（図1） ●サイコロ：2コ

ゲーム前の準備

- ①盤を用意します。（ゲームシートは使用しません）
盤の上で、すべてのパイを裏にしてよくまぜます。（図2）
- ②じゃんけんで順番を決めます。

ゲーム開始

1番の人から、2コのサイコロを同時に振り、出た目の合計の数だけ、裏返しのパイを表にします。表にしたパイの中に、同じ背景色のパイが2コあれば、もらうことができます。もったら次の人から続けます。同じ背景色のパイが3コ出た場合は、2コだけもらうことができ（図3）、4コ出た場合は、4コもらうことができます。

勝敗

裏返してあるパイが全てなくなった時点で、最も多くのパイを持っている人が勝ちです。

図1

取り除く

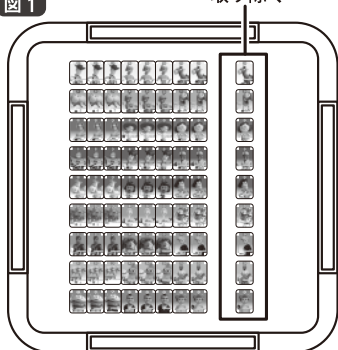


図2

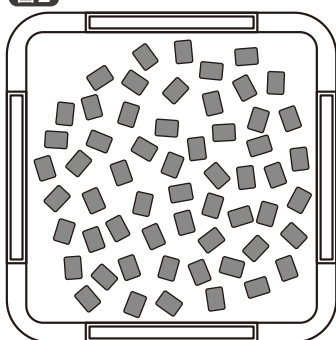
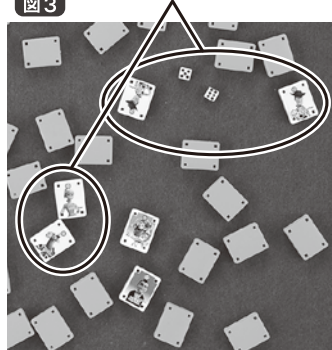


図3

もらう事ができる



36 カラーポーカー

手持ちのパイを捨てながら、同じ背景色のパイを5コあつめるゲームです。

難易度★★

プレイ人数

2~4人

使用するゲームシート

無し

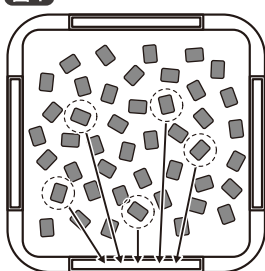
使用するもの

●ポニジャンパイ：同じ背景色5色のパイ45コ（4人で遊ぶ場合）
同じ背景色4色のパイ36コ（1~3人で遊ぶ場合）

ゲーム前の準備

- ①盤を用意します。
（ゲームシートは使用しません）
盤の上で、すべてのパイを裏にしてよくまぜます。
- ②それぞれ、盤の上にある裏返しのパイの中から5コ選び、自分の前に並べます。（図1）
- ③並べたパイを見て、これから集めようとするパイの背景色を決めます。（図2）
- ④じゃんけんで順番を決めます。

図1



盤上に裏返しに置いたパイをよく混ぜ、それぞれ5コのパイをランダムに選びます。

図2



何色のパイを集めるか決めます。

ゲーム開始

自分の順番になったら、要らないと思ったパイを選び、裏にして盤の上に戻します。戻すパイは何コでも構いません。盤に戻したパイと同じ数のパイを、盤の上にあるパイから選び、自分の前に並べます。

勝敗

一番最初に手持ちの5コのパイの背景色を全て揃えた人が勝ちです。(図3)

図3



37 ページワン

盤の上に出ているパイと同じマークのパイを出し、手持ちのパイを無くしていくゲームです。

難易度 ★★★

プレイ人数

2~4人

使用するゲームシート

無し

使用するもの

●ポーンジャンパイ(トランプパイ): ジョーカー以外52コ

ゲーム前の準備

- ①盤を用意します。(ゲームシートは使用しません)
盤の上で、すべてのパイを裏にしてよく混ぜます。
- ②それぞれ、盤の上にある全てのパイの中から4コを選び、自分の前に並べます。
- ③盤の上に残ったパイは、盤の真ん中に集めておきます。
- ④じゃんけんで順番を決めます。

ゲーム開始

自分の手持ちの4コのパイから1コを選び、元パイとして、自分の前に表にして置きます。次の人は、元パイと同じマークのパイを、手持ちのパイから選び、自分の前に表にして置きます。(図1)

手持ちの4コのパイの中に、元パイと同じマークのパイが無い場合には、真ん中に置いたパイから同じマークのパイが出るまで1コずつパイを引き、全て持ちパイとして手元に並べます。同じマークのパイを引いたら、そのパイを表にして自分の前に置きます。

前の人が置いたパイと同じマークのパイを自分の前に置いていき、4人が出し終わった時点で、4コの中で一番強いパイを置いた人を決めます。置かれた4コのパイは一旦盤の外において置きます。(図2)

一番強いパイを出した人は、持ちパイの中から1コを選び、元パイとして自分の前に表にして置きます。これをくりかえします。盤の上に裏返しになっているパイが全てなくなったら、盤の外に出してあるパイを再び裏にして盤の真ん中に置きます。

図1

スペードのパイ

元パイ(スペード)

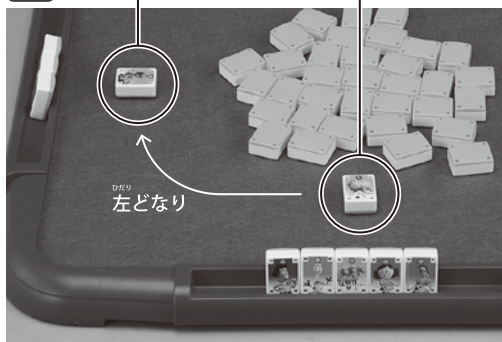


図2

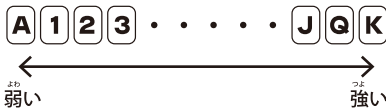
一番強いパイを決めます。



勝 敗

最初に手持ちのパイが無くなった人が勝ちです。ただし、手持ちのパイが残り2コになり、どちらか1コを自分の前に表側にしておく際、『ページワン』と声に出して申告しなければなりません。(図3)
もし言わなかった場合は、それぞれの前に表にして置いてあるパイを全て手持ちのパイにしなければなりません。

図3 パイの強弱



38) ブタのしっぽ

前の人と背景色がかぶらないようにパイを引きながら、手持ちのパイを無くしていくゲームです。

難易度 ★★

プレイ人数 3~4人 使用するゲームシート 無し 使用するもの ●ポンジャンパイ：81コ

ゲーム前の準備

- ①盤を用意します。(ゲームシートは使用しません)
盤の上で、すべてのパイを裏にしてよくまぜます。
- ②盤の真ん中をあけておきます。
- ③じゃんけんで親を決めます。

ゲーム開始

親は裏にした盤の上のパイから1コを選び、表にして真ん中のスペースに元パイとして置きます。(図1)

次に、親の次の人も裏にした盤の上のパイから1コを選び、表にして真ん中のスペースに置きます。このようにして、時計回りに、順番に裏にした盤の上のパイから1コを選び、表にして真ん中のスペースに置いていきます。

ただし、自分より一つ前の人が出したパイと、同じ背景色のパイを置いてしまうと、真ん中に置かれているパイを全て引き取らなければなりません。(図2)

パイを引き取った人は、引き取ったパイの中から元パイとして1コのパイを選び、真ん中のスペースに置き、ゲームを再開します。

引き取ったパイは表にして、他の人が見える場所に置きます。他の人は、それらのパイを見て、自分が元パイを出さなければならなくなった際の参考になります。

一周回ってもパイを引き取る人が現れない場合は二周目に入ります。その場合は、引いたパイは前回置いたパイの上に重ねていき、倒れそうであれば重ねられたパイの真ん中よりに置いていきます。(図3)

勝 敗

裏にしてあるパイが全てなくなったらゲーム終了です。終了時点で一番多くのパイを持っている人が負けです。

図1

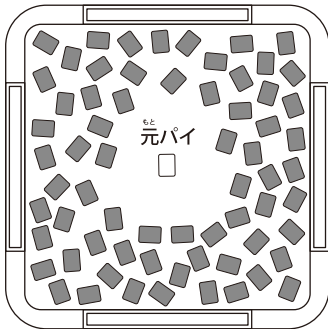
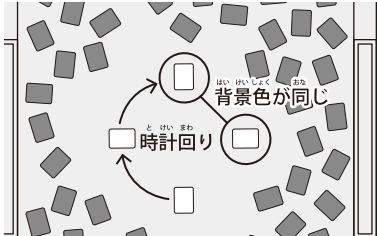
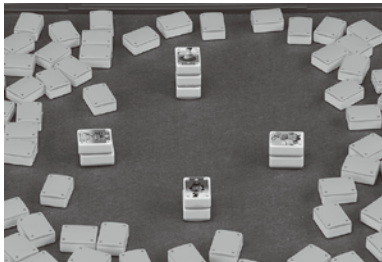


図2

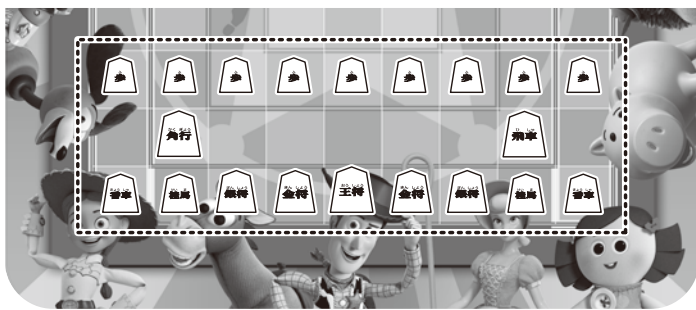


この場合は背景色が同じですので、左側の人がかこれまでにに出た四コのパイを引き取らなければなりません。

図3



しょうぎ なら かた
【将棋】コマの並べ方



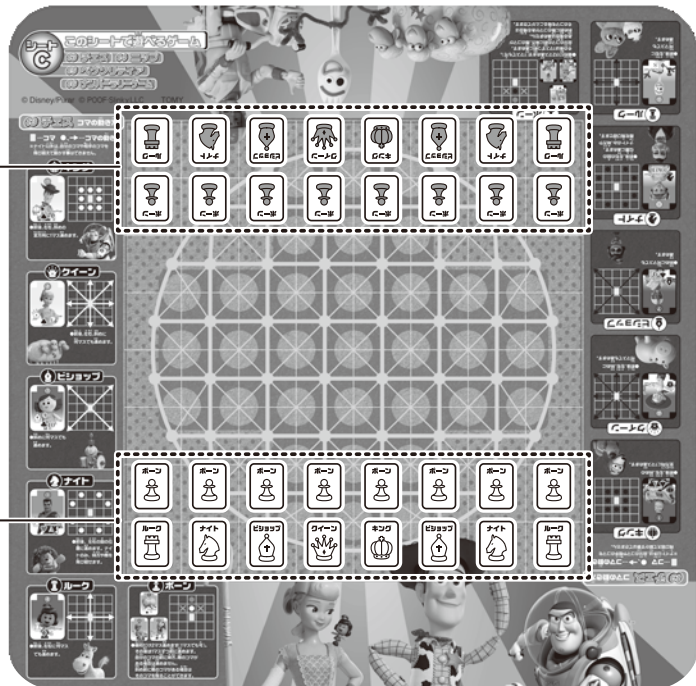
なら かた
【チェス】コマの並べ方



くる 黒



しろ 白



株式会社 タカラトミー

〒124-8511 東京都葛飾区立石 7-9-10

タカラトミーでは「子どもたちに安全で楽しいおもちゃと夢を」を第一に考えております。そのため、常に製品に対し研究、改良を行っており、お買い上げ時期によって同一製品の中にも多少異なるものや、パッケージの写真やイラストなどと異なる場合がございますがご了承ください。製品につきましては、万全の注意をはらって製造に当たっておりますが、万一お気付きの点がございましたら下記までご連絡ください。

タカラトミーグループ お客様相談室 おかけ間違いのないようご注意ください

製品の修理などについては下記お客様相談室までお問い合わせください



0570-041031

電話受付時間 10～17時 月曜日～金曜日（土日・祝日を除く）

タカラトミーサポート 検索

www.takaratomy.co.jp/support/index.html



● たのしいタカラトミーの情報はインターネットで www.takaratomy.co.jp