

えあ
組合わせゲーム

ドン・ジャラ 1000000 ドラえもん ミリオン

取扱説明書

さあ、家族や友だちと、
ドン・ジャラで盛りあがめよう！

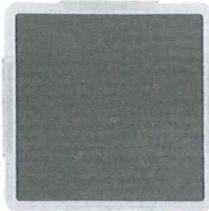


ゲームは全部で55種類!!

- ① ドン・ジャラ
- ② ひみつ道具カード・ドン・ジャラ
- ③ ミリオン・ドン・ジャラ
- ④ かんたん・ドン・ジャラ
- ⑤ スピード・ドン・ジャラ
- ⑥ よこどり・ドン・ジャラ
- ⑦ ドン・ジャラ・ビター
- ⑧ スゴロク・ドン・ジャラ
- ⑨ どこでもドア・大レース
- ⑩ 友達あつめゲーム
- ⑪ ひみつ道具・ゲット大作戦
- ⑫ 指せミリオン! レース
- ⑬ 逆転! 逆転! パイ・パイ・レース
- ⑭ くるくる運試し・サークル
- ⑮ パイで勝負! はさんでポイ!
- ⑯ しづかちゃん大好きゲーム
- ⑰ つないでならべて・ファイブマッチ!
- ⑱ パイならべ頭脳バトル!
- ⑲ パネルで逆転! 神経衰弱
- ⑳ ヒントで当てろ! キャラクター推理マッチ
- ㉑ スムスか・ジャマか横断レース
- ㉒ はさんでオモテ・ウラゲーム
- ㉓ パネル争奪戦取りゲーム
- ㉔ 誰が出るかな? 大予想ゲーム
- ㉕ ニセモノは誰だ? ウソ発見ゲーム
- ㉖ パネルでナインパズル
- ㉗ ドラえもんとのび太の射撃ゲーム
- ㉘ くずしたら負け! パイ山積みゲーム
- ㉙ 「のび太」「たけし」「どこだい」! ゲーム
- ㉚ ドン・ジャラ札くれるのか? 心の友よ!
- ㉛ ネズミはあっち行け! ゲーム
- ㉜ みんなで数えて! 50でアウト!
- ㉝ ジャイアンが来た~! ゲーム
- ㉞ パイを取れ! 早いもの勝ちゲーム
- ㉞ どこまで積めるか? パイタワーゲーム
- ㉞ はじいて飛ばして! パイ当てゲーム
- ㉞ 数字で勝負! パイ争奪戦!
- ㉙ どこまで取れる? パイ取りゲーム
- ㉛ つなげてつなげて! パイつなぎゲーム
- ㉜ みんなでワイワイ! ピンゴマッチ
- ㉝ サイコロころころ♪ パイ捨てゲーム
- ㉞ 数字をつなげてポイポイゲーム
- ㉞ クエスト・ゲーム わたしはだ~れ?
- ㉙ パイを合わせろ! パイパイパイ♪
- ㉙ 51に近づけろ! ゲーム
- ㉛ ドン・ジャラ銀行大破産ゲーム
- ㉗ 順番を見極めろ! パイ並ベゲーム
- ㉙ みんな集まれ! オールキャラ大集合ゲーム
- ㉙ パイ集めスピーダーバトル!
- ㉙ 四次元ポケットはどこだ?! ゲーム
- ㉙ そろわないのは誰だ? ゲーム
- ㉙ ガンバレ! 記憶力ゲーム
- ㉙ ジャイアン・リサイタルから救出せ!
- ㉙ ドン・ジャラ札、ドンドンちょうどいい!
- ㉙ ジャラ・ジャラ・パイ投げ! 発勝負!!

セット内容

●プレイ盤…1コ



●ゲームシート(両面)…1枚



●ひみつ道具カード&ねずみカードシート…1枚



●得点表(パイケースカバー)…4枚



●10万ジャラ札…20枚



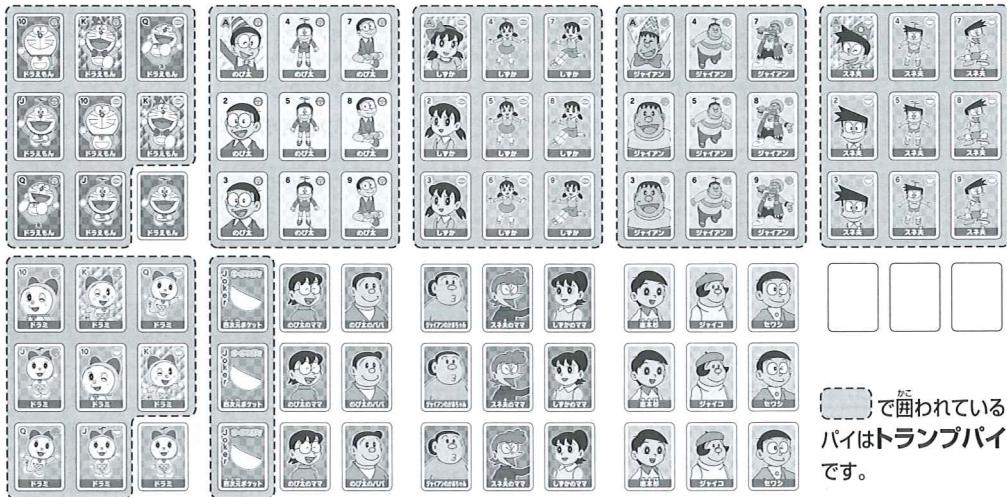
●5万ジャラ札…20枚



●1万ジャラ札…40枚



●パイ…合計84コ (予備3コ入り) *パイはキャラクターの絵柄面がオモテ、反対の赤い面がウラです。



[]で囲われている
パイはトランプパイ
です。

●パイケース…4コ

●サイコロ…1コ

●取扱説明書…1冊(本書)

△警告 (けいごく)

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、窒息など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。



くちにいれない

△注意 (ちゅうい)

●取扱説明書(本書)を必ずお読みください。●袋を頭からかぶったり、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。●カードはきれいに抜き取り、抜き取ったあののクズは捨ててください。

●使用上の注意)●袋は糊包材ですので開封後はすぐに捨ててください。

●本商品を樹脂製のソファーやシートなどの上に置かないでください。

長時間接触していると色が移る場合があります。

《電話受付先》 バンダイお客様相談センター
〒277-8511 柏市豊四季241-22

ナビダイヤル 0570-041-101

●受付時間 10時～17時 (祝日、夏季・冬季休業日を除く)
PHS、IP電話等をご利用の方は04-7146-0371におかけください。

《商品・修理品送付先》
バンダイ 株木修理・配達センター
〒321-0298 株木県下都賀郡壬生町おもちゃのまち5-4-67
●営業時間 10時～17時 (土、日、祝日、夏季・冬季休業日を除く)
電話番号はお客様相談センター共通

1.【ドンジャラ】

プレイ人数: 2~4人

ドンジャラとは…

手持ちのパイを交換しながら同じ種類の柄柄を3コで1セット、計3セット集めて役に応じた点数をもらい、合計点を競うゲームです。

用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●ドンジャラ札一式 ●サイコロ ●得点表×プレイ人数分

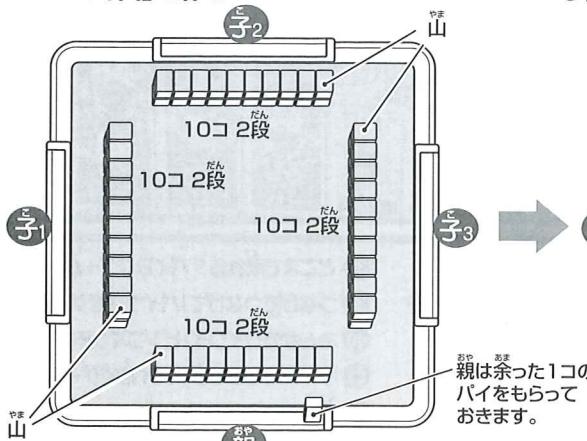
1. ドンジャラ札を配ろう!

各プレイヤーにそれぞれ以下のドンジャラ札を配ります。

・1万ジャラ札	10枚
・5万ジャラ札	4枚
・10万ジャラ札	3枚

3. パイを混ぜて並べよう!

●パイの「山」を作る



81コ全部のパイをプレイ盤の上でウラにしてよくかき混ぜます。そして、パイをウラにしたまま10コずつ2段に重ねて上図のように並べます。

1コ余ったパイは親プレイヤーの手持ちパイとしてパイ立て位置に置きます。

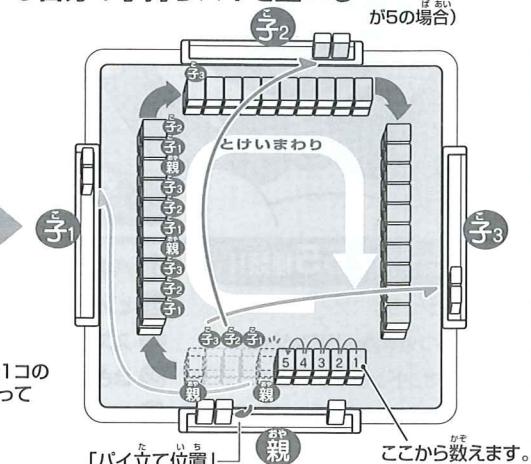
※2人や3人でゲームをするときも「山」はこのように4つ作ってください。

4. 自分のパイを見てみよう!

ゲームを始める前に「得点表」を見ながら、「そろえる役」を考えます。背景色が同じ色のパイが3コで1セットです。これを3セット(合計9コ)集めたら「ドンジャラ!」と言ってあがれます。

※集まった9コのパイの種類を「役」といい、「役」によって得点が決まります。

●自分の手持ちパイを並べる(サイコロの出た目がらの場合)



まず、親はサイコロを振ります。出た目の数だけ、親の右側にあるパイから数え、そのパイを2コ取ります。次のプレイヤーは、親が取ったパイの左側にあるパイを2コ取ります。以後も同様に、順番に2コずつパイを取り、全員の「パイ立て位置」にパイが8コ(親は9コ)になるまで続けます。

※取ったパイは、自分だけに見えるように手元に立てておきます。

5. オールマイティパイ

オールマイティパイは特別なパイです。どのパイの代わりにも使えます。例えば同じ種類のパイが2コしかそろっていないても、オールマイティパイが1コあれば3コそろったことになります。

※オールマイティパイは1セット3コの中に1コのみ有効です。

6. ゲームスタート!

●「山」からパイを取る

パイを取り終えたら、「親」からゲームスタートです。親は他のプレイヤーよりも1パイ多い状態でスタートするので最初の1回だけは取らずに捨てるだけです。次の順番のプレイヤーは、最初の準備でパイを取り終えた山の続きを、今度は1コずつ取ります。手持ちのパイをよく見て、いらないパイを1コ選び、絵柄をオモテにして図のように「捨てパイ位置」に置きます。この流れで時計回りにゲームを進めます。

7. あと1コで上がりのとき

●「リーチ」を宣言する

あと1コで上がりの状態になつたら、いらないパイを捨てるときにパイを横向きに置き、「リーチ!」と宣言します。

この後「リーチ」を宣言したプレイヤーは、このゲームが終了するまで手持ちのパイを変えることが出来なくなります。(山から取ったパイしか捨てられません) 上がる前には必ず「リーチ」を宣言しなければいけません。

※始めにパイが配られた段階で、すでに“あと1コでドンジャラ”的場合のみ、リーチをしなくとも上がれます。

8. 上がりかた!

●基本の上がりかた



手元の8コのパイに、取ったパイ1コを加え、同じ背景色のパイ3コを3セットそろえたら上がりです。

●「山」から取ったパイで自分の役が完成した場合

「ドンジャラ!」と言って自分のパイを全て見せましょう。上がった得点を残りのプレイヤーで均等に割って支払います。割り切れない場合は、端数を切り上げます。

●他のプレイヤーがパイを捨てたとき、そのパイを取って自分の役が完成する場合(プレイヤーのみ)
「ドンジャラ!」と言ってパイを全て見せましょう。この場合はパイを捨てたプレイヤーのみから上がった得点分のドンジャラ札をもらいます。捨てられた1コのパイで、2人以上同時にドンジャラした場合は、パイを捨てたプレイヤーから時計回りで近いプレイヤーのみが上がりになります。

●1ゲームの終了

プレイ盤上の「山」がなくなるか、誰かが上がった場合、その時点での1ゲーム終了です。誰も上がれなかった場合、「親」が時計回りで交代して次のゲームになります。

9. 得点の計算

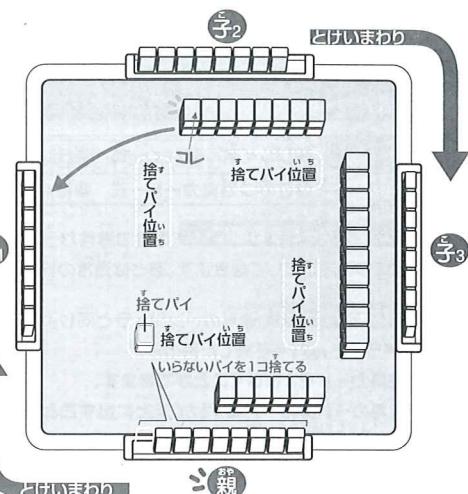
10. 親の交代

11. ゲームセット

得点表を見て点数を計算しましょう。

※いくつかの役が重なった時はその中の得点の高い役1つの得点のみをもらってください。「親」は原則として1ゲームごとに時計回りで交代します。ただし「親」が上がった場合は、次のゲームも同じプレイヤーが「親」になります。

「親」が2周したら、ゲームセットです。また、「親」が2周する前に、誰か1人でも手持ちのドンジャラ札がなくなった場合も、そこでゲームセットになります。ゲームセットになったら、手持ちのドンジャラ札を計算して合計ジャラが一番多いプレイヤーの勝ちです。



2. [ひみつ道具カードドンジャラ]

プレイ人数: 2~4人

基本ルールはドンジャラと同じですが、

ひみつ道具カードを出せば、いろいろな効果が起きて最後までドッキドキ!!

用意するもの ●プレイ盤 ●パイ一式 ●ドンジャラ一式 ●サイコロ
●ひみつ道具カード一式 ●得点表×プレイ人数分

ゲームをスタートする前に… ひみつ道具カードをよくくり、何のカードか見えないようにウラ返しにして置きます。あとは通常のドンジャラと同じように準備します。

ゲームをスタート! 通常のドンジャラと同じようにゲームを進めます。

ただし、ドラえもんパイを捨てた時のみ、

ひみつ道具カードを1枚ひくことができます。

ひみつ道具カードはカードをプレイ盤上に出すことでカードに書いてある様々なドンジャラ効果を使うことができます。※カードの効果については下記の[ひみつ道具カードのゲーム効果説明]をご覧ください。

ひみつ道具カードはカードを引いたらすぐに効果を発動します。

ウラ返しのカードが無くなったらプレイ盤上に出ているカードをよくくり、またウラ返しにして置きます。

[ひみつ道具カードのゲーム効果説明]



タケコブラー

他のプレイヤーがパイ捨て位置に捨てたパイをどれでも1コもらいます。もらったら自分のパイの中からいらないパイを1コ捨てて、次のプレイヤーの番になります。



空気砲

他のプレイヤー1人の手持ちの中から2コのパイをパイのオモテを見ずに選んで捨てさせられます。捨てさせられたプレイヤーはパイの山から新たにパイを2コもらいます。



どこでもドア

他のプレイヤーの中でオールマイティパイを持っている人がいたら、1コずつもらうことができます。もらったプレイヤーはもらったパイの数だけいらないパイを捨てます。オールマイティパイを渡したプレイヤーはパイの山から1コずつパイをもらいます。



タイムマシン

自分がパイ捨て位置に捨てたパイと、手持ちのいらないパイを1コだけ交換することができます。



スモールライト

他のプレイヤーの中から1人だけ、次の回を一回休みにすることができます。



遊び相手

他のプレイヤーがパイ捨て位置に捨てたパイをどれでも1コもらいます。もらったら自分のパイの中からいらないパイを1コ捨てて、次のプレイヤーの番になります。



もじもボックス

90°時計回りにプレイ盤をのっているパイごと回転させます。その際、自分の前にパイが無くなってしまったプレイヤーは自分の右側の席に移動して、そこにいる8コのパイでゲームを続けます。

勝敗

親が2周したらゲームセットです。一番多くドンジャラ札を獲得したプレイヤーの勝ちです。

3. [ミリオンドンジャラ]

プレイ人数: 2~4人

基本ルールはドンジャラと同じ。

手持ちのドンジャラ札を100万ジャラまで増やそう!!

用意するもの ●プレイ盤 ●パイ一式 ●ドンジャラ一式 ●サイコロ ●得点表×プレイ人数分

ゲームをスタートする前に… ゲームの準備は[1.ドンジャラ]とすべて同じです。ただし、最初にドンジャラ札を配分しません。ドンジャラ札は全て「銀行」として置いておきます。

ゲームをスタート!

ルールは[1.ドンジャラ]とすべて同じです。

はじめはどのプレイヤーも0ジャラからはじめます。

あとは通常ドンジャラと同じようにプレイをします。

「ドンジャラ」して上がったプレイヤーは、上がった役に応じてドンジャラ札を「銀行」からもらいます。

勝敗 一番早くドンジャラ札を100万ジャラにしたプレイヤーの勝ちです。



ドンジャラ札は
「銀行」から!

4. [かんたんドンジャラ]

プレイ人数: 2~4人

全員のパイが見えるドンジャラ。誰がドンジャラしそうか、誰が何を欲しがっているかわかるからオモシロイ! ドンジャラの入門に最適!

用意するもの ●プレイ盤 ●パイ一式 ●ドンジャラ一式 ●サイコロ ●得点表×プレイ人数分

ゲームをスタートする前に… ゲームの準備は[1.ドンジャラ]とすべて同じです。

ゲームをスタート!

ルールは[1.ドンジャラ]とすべて同じです。ただし、自分が持っているパイは全部みんなに見えるようにオモテにして並べましょう。ドンジャラの練習としても遊ぶことのできるゲームです。



パイを取った時に
3コそろったら勝ち!

5. [スピードドンジャラ]

プレイ人数: 2~4人

通常の9コではなく、3コだけそろえるドンジャラ。たった3コだけなのであっという間にドンジャラできる! スピードが勝負のドンジャラ!

用意するもの ●プレイ盤 ●パイ一式 ●1万ジャラ札10枚×プレイ人数分 ●サイコロ

ゲームをスタートする前に…

各プレイヤーに1万ジャラ札をプレイヤー1人に10枚ずつ配ります。

パイをウラにしてよくかき混ぜ、他のプレイヤーに見えないようにそれぞれパイを2コ取り、パイ立て位置に並べます。サイコロを振り、数の大きい人が親となります。親から時計回りの順番で行います。

ゲームをスタート!

[ドンジャラ]を2つの手持ちパイのみで行う、スピードナーなゲームです。まず、親は、プレイ盤上のかき混ぜられたままのパイの中からパイを1コ取り、背景色の色が自分の色と合っているか確認し、いらないパイをプレイ盤上にオモテにして出します。

背景色の同じパイが3コそろったら「ドンジャラ」と言って、上がりとなります。

親で上がった場合は1万ジャラ札を2枚ずつ、子で上がった場合は1万ジャラ札を1枚ずつもらいます。

親で上がった場合は、もう1回親からスタートし、子が上がった場合は、親は次のプレイヤーに交代となります。

上記をくり返し、全員が親を3回行うか、プレイヤーの誰かの1万ジャラ札が無くなった時点で終了です。

他のプレイヤーが捨てたパイが自分の待っていたパイの場合でも「ドンジャラ!」と言って上がれます。

その場合は、そのパイを捨てたプレイヤーからのみ1万ジャラ札を2枚もらいます。

③

④

6.【よこどりドンジャラ】

プレイ人数: 2~4人

他のプレイヤーが捨てたパイを「よこどり!」して自分のパイにできる!
自分の番以外でもそろえるチャンスがある!常に気を抜けないドンジャラ!

用意するもの ●プレイ盤 ●パイ一式 ●ドンジャラ札一式 ●サイコロ ●得点表×プレイ人數分

ゲームをスタートする前に… ゲームの準備は【1.ドンジャラ】とすべて同じです。

ゲームをスタート! 基本ルールは【1.ドンジャラ】と同じです。

ただし、他のプレイヤーが捨てたパイで1セットを作ることができる「よこどり」を実行できます。

「よこどり」おかげで役が作りやすくなるドンジャラです。

右どなりの人気が直前に捨てたパイで自分の1セット(3コが同じ背景色)が作れる場合、「よこどり!」と言って、そのパイをもらい、自分のパイ2コと合わせて1セットにできます。できた1セットは、プレイ盤の上(自分の右手側の角)にオモテにして置き、自分の残りのパイ6コのうちからいらないパイ1コを捨てパイ位置に捨てます。
その後は、自分は山からパイを取らず、次のプレイヤーの順番になります。3セット目は必ず、リーチを宣言して、山からパイを取つて「ドンジャラ」するか、他のプレイヤーが捨てたパイを「ドンジャラ」して上がります。
※「大集合セット」の場合は、「よこどり」でそろえることはできません。

7.【ドンジャラピタ】

プレイ人数: 2~4人

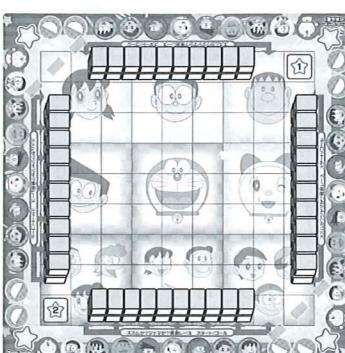
基本的なルールは普通のドンジャラと同じだけど、背景色が同じパイは1コずつしか捨てられない!

用意するもの ●プレイ盤 ●ゲームシート(パネル面) ●サイコロ
●パイ一式 ●ドンジャラ札一式 ●得点表×プレイ人數分

ゲームをスタートする前に… ゲームシート(パネル面)にドンジャラと同じように(右図参照)パイを並べて、それぞれにパイを8コずつ配ります。

ゲームをスタート! 基本的なルールは【ドンジャラ】と同じです。

ただし、パイは自分の手前にかかれているキャラクターのマスに同じ背景色のパイをそれぞれ1コずつしか捨てられません。2つだけある四次元ポケットマスにはどのパイを捨ててもかまないので、このマスをうまく使って役を作りましょう。



ゲームシート(パネル面)を使って【ドンジャラ】をします。
四次元ポケットマスにはどのパイを捨ててもかまいません。

どのパイも捨てることができなくなったら、ペナルティとして1万ジャラ札を1枚中央に出してその回だけ抜けます。
(他のプレイヤーはゲームを続行します)。

勝敗 親が2周したらゲームセットです。一番多くドンジャラ札を持っていたプレイヤーの勝ちです。

8.【スゴロクドンジャラ】

プレイ人数: 2~4人

スゴロクのマスにパイを置いてドンジャラ! 捨てたパイもスゴロクのマス上に残るから、欲しいパイを目指すこともできる新感覚ドンジャラ!

用意するもの ●プレイ盤 ●ゲームシート(スゴロク面) ●サイコロ
●パイ一式 ●1万ジャラ札4枚 ●得点表×プレイ人數分

ゲームをスタートする前に… 各プレイヤーはのびの、しづか、スネ夫、ジャイアンの数字がAのパイの中から使うパイを決め、それぞれのスタートマスに立てて並べます。残りのパイをゲームシート(スゴロク面)のマス上に1コずつウラにして置きます。(すべてのマスにパイは置けません。好きなマスにパイを置いてください。)ジャンケンで順番を決め、勝ったプレイヤーから時計回りに行います。
1万ジャラ札を各プレイヤーに1枚ずつ配ります(リーチの時に使います)

ゲームをスタート!

自分の順番になったらサイコロを振り、出た目の数だけ自分のパイを進めます。

どの方向に進んでもかまいません。ただし、進んでる途中で向きは変えられません。

止まったマスに置いてあるパイを取ってパイ立てに並べていきます。

自分のパイ立て位置に8コ並んだプレイヤーが、パイの置いてあるマスに止まつたら、そのマスにあるパイを取り、自分の持っている9コのパイの中からいらないパイを、今取ってきたマスにオモテにして置きます。

(パイのあるマスに止まつた場合、オモテになったパイ、ウラのままのパイどちらのパイでも取ることができます)

パイのそろえたたはドンジャラと同じです。

※このゲームではマスの指示は関係ありません。

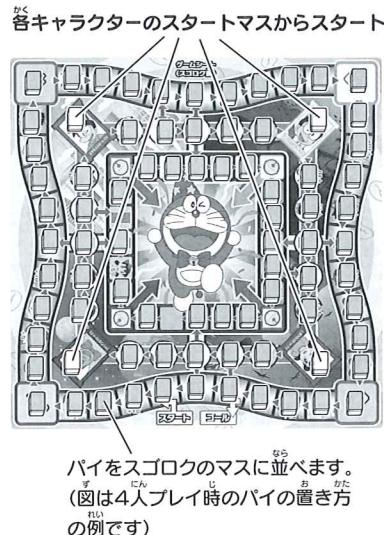
リーチ

あと1コそろえばドンジャラできる状態になったら、「リーチ!」と宣言して、1万ジャラ札をみんなに見えるように出します。

リーチした後は自分の手持ちのパイを交換することはできません。

最後のパイは、そのパイがあるマスを通り過ぎるだけで獲得(ドンジャラ)することができます。

勝敗 一番早く上がったプレイヤーの勝ちです。



パイをスゴロクのマスに並べます。
(図は4人プレイ時のパイの置き方の例です)

9.【どこでもドアで大レース】

プレイ人數: 2~4人

どこでもドアいろいろなエリアを移動しながら、仲間を増やしていこう!
仲間を増やして、一番早く最後のドラえもんに勝利したプレイヤーの勝ち!

- 用意するもの
 - プレイ盤
 - ゲームシート(スゴロク面)
 - サイコロ
 - パイ(コマパイ)[のび太、しづか、スネ夫、ジャイアン各1コ]
 - 仲間パイ[のび太、しづか、スネ夫、ジャイアン、ドラミを各プレイ人數分]
 - ひみつ道具カード一式

ゲームをスタートする前に… 各プレイヤーはのび太、しづか、スネ夫、ジャイアンのパイの中から使うパイをジャンケンで決め、それぞれのスタートマスに置きます。仲間パイはストックとしてパイケースにまとめておきます。ひみつ道具カードをよくぎり、ウラ返しにして山にして置きます。ジャンケンで順番を決め、一番勝ったプレイヤーから時計回りに行います。

ゲームをスタート! 自分の順番になったらサイコロを振って、出た目の分だけ時計回りにパイを進めます。

【各マスの説明】各マスに止まったら下記の内容にしたがってください。

各キャラクターのスタートマスからスタート



10.【友達あつめゲーム】

プレイ人數: 2~4人

サイコロを振ってパイを進めながら、友達をあつめよう!一番早く友達を全員あつめたプレイヤーの勝ち!

- 用意するもの
 - プレイ盤
 - ゲームシート(スゴロク面)
 - サイコロ
 - パイ(コマパイ)[のび太、しづか、スネ夫、ジャイアン各1コの中からプレイ人數分]
 - 友達パイ[のび太、しづか、スネ夫、ジャイアン、ドラミ各2コ]
 - ひみつ道具カード一式

ゲームをスタートする前に… 各プレイヤーはのび太、しづか、スネ夫、ジャイアンのパイの中から使うパイをジャンケンで決め、それぞれのスタートマスに置きます。友達パイはストックとしてパイケースにまとめておきます。ひみつ道具カードをよくぎり、ウラ返しにして山にして置きます。ジャンケンで順番を決め、一番勝ったプレイヤーから時計回りに行います。

ゲームをスタート! 自分の順番になったらサイコロを振って、出た目の分だけ時計回りにパイを進めます。

【各マスの説明】各マスに止まったら下記の内容にしたがってください。

	自分のキャラクター以外のキャラクターマスに止まった場合、そのマスのキャラクターのパイをストックの中からもってきて自分の手元に置き、友達パイとします。 ※同じキャラクターは1人までしか友達にすることはできません。
	●横取りルール 止まったマスのキャラクターがストックにない場合は、そのキャラクターを友達にしているプレイヤーを指名して「サイコロ対決」をして勝てばそのパイをもらうことができます。(サイコロを1回ずつ振って出た目の大きい方の勝ち、引き分けはもう一度)
	タテに矢印でつながったどこでもドアマスに止まつた時は、矢印でつながった方のどこでもドアマスにワープしなければなりません。3マス並んで上下どちらかを選んでワープしてください。
	ひみつ道具カードを1枚引くことができます。ひみつ道具カードは自分の番の時であればいつ使ってもかまいません。ひみつ道具カードの使い方は下記の「ひみつ道具カードの使い方」をご覧ください。 ウラ返しのひみつ道具カードが無くなったら使い終わったカードをよくぎり、またウラ返しにして、山にして置きます。
	ドラえもんパイがストックにある場合、ドラえもんパイをもらうことができます。 ドラえもんパイがない場合は「横取りルール」で他のプレイヤーからもらうことができます。 その後、「大サイコロ対決」(順番に全員と1回ずつサイコロ対決[サイコロを1回ずつ振って出た目の大きい方の勝ち、引き分けはもう一度]を行う)をして勝った場合は相手から自分の持っていないパイをもらうことができます。 ※相手に負けても特に何も起こりません。※自分が持っていないパイを相手も持っていない場合は対決はしません。※サイコロ対決が終わったら、自分のスタートマスから再スタートします。

ひみつ道具カードの使い方

ひみつ道具カードはカードを出すことでカードに書いてある様々なゲーム効果を起こすことができます。ひみつ道具カードは自分の番の時であればいつ使ってもかまいません。
自分の番の時にカードを出して、カード右上の数字をサイコロの数としても使用できます。



サイコロの代わりとしても使用できます。
この部分の効果を使用します。
※カードの効果については、それぞれのカードをご覧ください。

ドラえもんとのサイコロ対決に勝てば上がり。負けた場合、仲間はそのまま自分のスタートマスから再スタートします。上がった順番に1位、2位、3位となります。

11.【ひみつ道具ゲット大作戦!】

プレイ人数: 2~4人

ドンジャラを集めながらコマを進めよう! ひみつ道具カードのあるマスに止まるか、ドンジャラでひみつ道具カードをもらってドラえもんマスにゴールした人の勝ち!

- 用意するもの
- プレイ盤
 - ゲームシート(スゴロク面)
 - サイコロ
 - パイ(コマパイ)[のび太、しづか、スネ夫、ジャイアン各1コの中からプレイ人数分]
 - ひみつ道具カード3枚
 - ネズミカード
 - ドンジャラ一式

ゲームをスタートする前に…

各プレイヤーはのび太、しづか、スネ夫、ジャイアンのパイの中から使うパイをジャンケンで決め、それぞれのスタートマスに置きます。ひみつ道具カードとネズミカードを混ぜてよくきり、マイナスマスに自由に配置します。ドンジャラはまとめてストックとして置いておきます。ジャンケンで順番を決め、一番勝ったプレイヤーから時計回りに行います。

ゲームをスタート!

自分の順番になったらサイコロを振って、出た目の数だけ時計回りにパイを進めます。

【各マスの説明】 各マスに止まつたら下記の内容にしたがってください。



キャラクターマスに書いてある点数分だけストックからドンジャラ札をもらいます。もらったドンジャラ札は自分の手元に置いておきます。

+1は1万ジャラです。例:+5のキャラクターマスに止まつた場合…5万ジャラ分のドンジャラ札をもらいます。



ひみつ道具カードが置いてあるときに通過した場合、マイナスマスに書かれているドンジャラ札を支払えば、ひみつ道具カードをもらうことができます。ドンジャラ札を支払わずにカードを貰わないこともあります。ねずみカードの場合もあります。ねずみカードはハズレです。(ひみつ道具カードはもらえません。支払ったドンジャラ札も戻りません。)その後はカードを取ったマイナスマスには、カードを補充しません。カードが置いてないマイナスマスに止まつた場合はその点数のドンジャラ札を支払わなければなりません。支払う点数が手元のドンジャラ札を超えた場合は、手元のドンジャラ札を全て支払います。手元にドンジャラ札が1ジャラもない場合は何も起こりません。

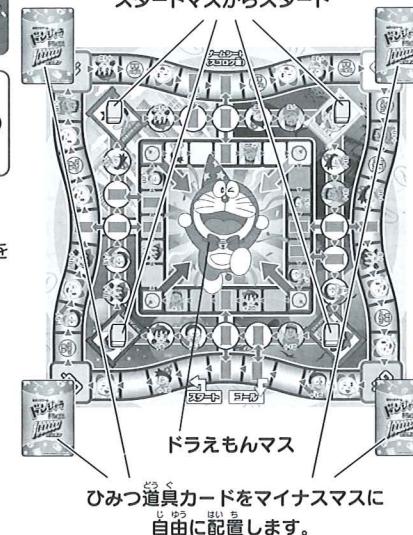


タテに↓矢印でつながつたどこでもドアマスに止まつた時は↑矢印でつながつた方のどこでもドアマスにワープしなければなりません。3マス並んで↑↓矢印でつながつているマスでは、上下どちらかを選んでワープしてください。



5万ジャラ分のドンジャラ札を他のプレイヤーに支払うことと、そのプレイヤーが持っているひみつ道具カードをもらいます。拒否することはできません。

各キャラクターの
スタートマスからスタート



ひみつ道具カードを持っていないプレイヤーがこのマスに止まつたら、他のプレイヤー全員から10万ジャラずつもらって自分のスタートマスから再スタートします。ひみつ道具カードを持っているプレイヤーがこのマスに止まつたら、ゲームシート(スゴロク面)の中央のドラえもんマスに入つてゴールです。



最初にひみつ道具カードを1枚以上持つた状態でドラえもんマスに入ったプレイヤーの勝ちです。

12.【自指せヨリオブルース】

プレイ人数: 2~4人

サイコロを振つてパイを進めながら、ドンジャラ札をあつめます。
一番早くドンジャラ札を100万ジャラあつめたプレイヤーの勝ち!

- 用意するもの
- プレイ盤
 - ゲームシート(スゴロク面)
 - サイコロ
 - パイ(コマパイ)[のび太、しづか、スネ夫、ジャイアン各1コの中からプレイ人数分]、
ドラえもん、ドラミ各1コ)
 - ドンジャラ札一式

ゲームをスタートする前に… 各プレイヤーはのび太、しづか、スネ夫、ジャイアンのパイの中から使うパイをジャンケンで決め、それぞれのスタートマスに置き、ドラえもんパイ、ドラミパイ各1コをゲームシート(スゴロク面)の中央に置きます。ドンジャラ札はストックとしてまとめておきます。ジャンケンで順番を決め、勝ったプレイヤーから時計回りに行います。

ゲームをスタート! 自分の順番になったらサイコロを振つて、出た目の数だけ時計回りにパイを進めます。このゲームではドンジャラ札を獲得していきます。

【各マスの説明】 各マスに止まつたら下記の内容にしたがつてください。



キャラクターマスに書いてある点数分だけストックからドンジャラ札をもらいます。もらったドンジャラ札は自分の手元に置いておきます。

+1は1万ジャラです。例:+5のキャラクターマスに止まつた場合…5万ジャラ分のドンジャラ札をもらいます。



マスに書いてある点数分だけドンジャラ札をストックに支払います。支払う点数が手元のドンジャラ札を超えた場合は、手元のドンジャラ札を全て支払います。手元にドンジャラ札が無いプレイヤーがこのマスに止まつた場合、ドンジャラ札を支払う必要はありません。



タテに↑矢印でつながつたどこでもドアマスに止まつた時は↑矢印でつながつた方のどこでもドアマスにワープしなければなりません。3マス並んで↑↓矢印でつながつているマスでは、上下どちらかを選んでワープしてください。



ドラミを仲間にする(中央からパイを持ってきて自分のそばに置く)ことができます。ドラミを仲間にしている間はキャラクターマスに書いてある点数の2倍のドンジャラ札をもらうことができます。



ドラえもんを仲間にする(中央からパイを持ってきて自分のそばに置く)することができます。ドラえもんを仲間にしている間はキャラクターマスに書いてある点数の3倍のドンジャラ札をもらうことができます。



他のプレイヤーのスタートマスにちょうど止まつたら、そのマスのプレイヤーの持っているドンジャラ札をそっくりそのままもらうことができます。もらったドンジャラ札は自分の手元に置いておきます。



このゲームでは、このマスに止まつても何も起こりません。ドラえもん・ドラミを同時に仲間にしているときは書いてある点数の5倍のドンジャラ札をもらいます。



【横取りルール】 他のプレイヤーがドラえもん、ドラミを仲間にしているとき、鈴マスもしくはドラミマスに止まると、鈴マスの場合はドラえもん、ドラミマスの場合はドラミを横取りして仲間にすることができます。一番早くドンジャラ札を100万ジャラにしたプレイヤーの勝ちです。

各キャラクターのスタートマス
からスタート



13.【逆転!逆転!パイパイレース】

プレイ人数: 2~4人

パイを3コ振って、オモテが出た数だけ進める。3コともウラだったり、パイが1コでも立ったら4進める。最後尾のプレイヤーは出た数の倍進める。
他のプレイヤーにちょうど重なったら、上に乗ったまま一緒に進んじゃおう!
一番最初にゴールした人の勝ち!

用意するもの

- プレイ盤
- ゲームシート(スゴロク面)
- パイ3コ
- のび太、しづか、ジャイアン、スネ夫のパイ×1コ

① ゲームをスタートする前に…

パイを3コ用意します。(どのパイでもかまいません)ゲームシート(スゴロク面)の外側のコースを使用します。各プレイヤーはジャンケンをして、自分のパイをのび太、しづか、ジャイアン、スネ夫の中から決めます。

それぞれ自分のキャラクターのパイを、ゲームシート(スゴロク面)の外側のコースのスタート位置に置きます。ジャンケンで順番を決め、勝ったプレイヤーから時計回りに行います。マス目の効果はありません。

② ゲームをスタート!

自分の順番になったらパイ3コを振ります。

振ったパイ3コの状態で進める数が決まります。(下記参照)

- ・オモテになったパイが1コだけある場合……1進める。
- ・オモテになったパイが2コだけある場合……2進める。
- ・オモテになったパイが3コある場合……3進める。
- ・オモテになったパイが1コも無い場合……4進める。
- ・パイが1コでも立っている場合…………4進める。

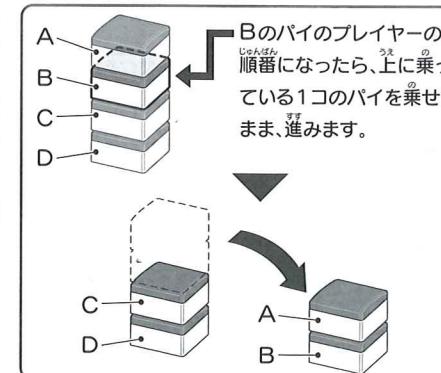
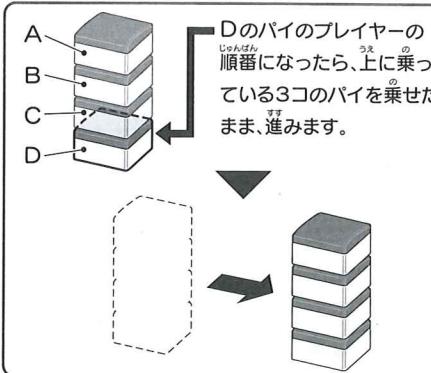
2ターン目からパイを振った時点で一番後のマスにいるプレイヤーは上記の出た数の倍進めることができます。

他のプレイヤーのいるマスに止まった場合は、そのプレイヤーのパイの上に自分のパイをのせます。

他のプレイヤーのパイをのせているパイは、のせたままパイを進めます。(最大4コまでパイは重なります。)

つまり、他のパイの上にのっているプレイヤーは、他のプレイヤーが進んだ分と同じだけ一緒に進み、次の回はその位置から進むことができます。

③ パイが4コ重なっている状態で…



勝敗
一番最初にゴールしたプレイヤーの勝ちです。ただし他のプレイヤーのパイが上にのっている場合は、一番上のパイのプレイヤーの勝ちになります。

14.【くるくる運試しサークル】

プレイ人数: 2~4人

サイコロを振って、自分のパイを進め、止まった場所のパイを獲得! ドンジャラ札を取ったり、取られたりしながら、一番多くのドンジャラ札を獲得したプレイヤーの勝ち!

用意するもの

- プレイ盤
- ゲームシート(スゴロク面)
- サイコロ
- のび太、しづか、ジャイアン、スネ夫のパイ×1コ
- 残りのトランプパイ全て
- ドンジャラ一式

① ゲームをスタートする前に… のび太、しづか、ジャイアン、スネ夫のパイを1コずつ抜いたパイの中から20コ見えないようにウラ返しのまま選び、

ゲームシート(スゴロク面)の2番目のコース(スタートマスがあるコース)のマス(スタート位置以外全て)にウラ返しのまま図のように置きます。

残りのパイはウラ返しでプレイ盤の横に置いておきます。

各プレイヤーは自分のパイをのび太、しづか、ジャイアン、スネ夫の中からジャンケンをして決めます。それぞれ自分の決めたキャラクターのパイを、それぞれのキャラクターのスタートマス(スタート位置)に置きます。

ジャンケンで順番を決め、勝ったプレイヤーから時計回りに行います。

② ゲームをスタート!

自分の順番になったらサイコロを振り、出た目の数だけ時計回りに進めます。

止まった場所のパイをオモテにします。パイに書いてある数字×1万ジャラ分のドンジャラ札を獲得します。

(オモテにしたパイはコースから外します)パイがすでに取られたマスはその後はマスとしてカウントしません。各キャラクターのスタートマスはパイが置いてなくとも常にマスとしてカウントします。

他のプレイヤーのパイがあるマスに止まった場合は、プレイ盤の横のパイから1枚選んでオモテにします。

パイに書いてある数字×1万ジャラ分のドンジャラ札を同じマスにいるプレイヤーからもらいます。

相手が所持しているドンジャラ札以上の数字が出た場合は所持しているドンジャラ札までしかもらえません。

(2人いる場合は2人からもらうことができます)

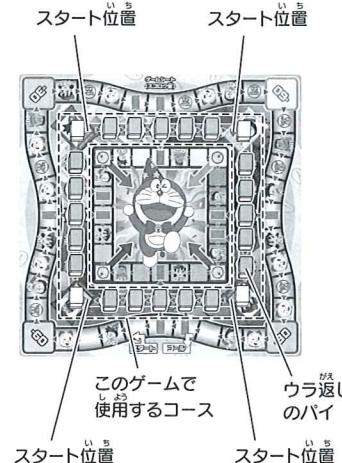
他のプレイヤーのスタートマス(スタート位置)に止まった場合は、プレイ盤の横のパイから1枚選んでオモテにします。

パイに書いてある数字×1万ジャラ分のドンジャラ札をそのスタートマスのプレイヤーに渡します。

自分が所持しているドンジャラ札以上の数字が出た場合は所持しているドンジャラ札までしか渡しません。

コース上のパイが全てなくなったらゲーム終了です。

勝敗 一番多くのドンジャラ札を獲得したプレイヤーの勝ちです。



このゲームで使用するコース

ウラ返しのパイ

スタート位置

スタート位置

15. バイで勝負!はさんでボイ!

相手のバイを自分のバイではさんでゲームシート(パネル面)上からプレイ盤の外へ出しあう!相手のバイを先に5コ出したプレイヤーの勝ち!

用意するもの ●プレイ盤 ●ゲームシート(パネル面) ●バイ(同種9コ×2)

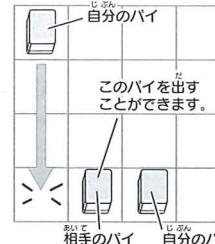
ゲームをスタートする前に… 各プレイヤーは使うキャラクターのバイを1種類決め、向かい合って座り、一番手前のヨコ1列にバイ9コを並べます。ジャンケンで勝ったプレイヤーから始めます。

ゲームをスタート! 1回交代でバイを動かしていきます。どのバイも一度でタテかヨコのどちらか1方向へ好きな分だけ動かすことができます。ただし、自分のバイや相手のバイが途中にあるときは、それを飛びこえて進めることはできません。

相手のバイを上下か左右ではさむと、はさんだバイをゲームシート(パネル面)上からプレイ盤の外へ出すことができます(斜めにはさんでも出すことはできません)。はまれる方がタテかヨコにつなげて置かれている場合は、一度で同時に何コでも出すことができます。

●バイの出し方

相手のバイが角にある場合はタテとヨコの2方向からはさんで出すことができます。
※相手のバイが上下か左右に並んだところに自分から入っていっても、出されることはありません。



1列に9コのバイをオモテ面にして並べます。

相手のバイを上下か左右ではさむと、はさんだバイをゲームシート(パネル面)上からプレイ盤の外へ出すことができます(斜めにはさんでも出すことはできません)。はまれる方がタテかヨコにつなげて置かれている場合は、一度で同時に何コでも出すことができます。

勝敗 相手のバイ5コを先にプレイ盤の外に出したプレイヤーの勝ちです。

16. [しづかちゃんズ好きゲーム]

サイコロを振ってバイを動かし、しづかちゃんのバイの上を通れば、しづかバイをゲット!しづかバイをたくさん取ったプレイヤーの勝ち!

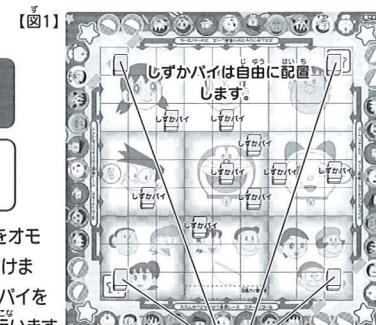
用意するもの ●プレイ盤 ●ゲームシート(パネル面) ●サイコロ
●バイ(コマバイ[ひび太、ジャイアン各1コ]、しづか9コ)

ゲームをスタートする前に… ゲームシート(パネル面)のマスにしづかバイ9コをオモテにして自由に並べます。ゲームシート(パネル面)の4つの角のマスには、しづかバイは置けません。次にジャンケンをして勝ったプレイヤーからひび太、ジャイアンの中から自分が使うバイを選び、4つの角の中の好きなところに置きます。ジャンケンで勝ったプレイヤーから交互に行います。

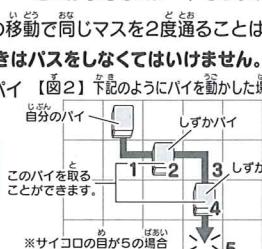
ゲームをスタート! 自分の順番になったらサイコロを振り、出た目の数だけタテとヨコに自由に自分のバイを動かすことができます。相手のバイの上に止まることもできます。ただし、1回の移動で同じマスを2度通ることはできません。自分の順番になっても、「相手のプレイヤーのバイ」が「自分のバイ」の上にのっているときはパスをしなくてはいけません。

【横取りルール】 しづかバイをもっているプレイヤーのバイの上にちょうど止まれば、そのプレイヤーからしづかバイを1コもらることができます。

勝敗 先にしづかバイを5コ以上そろえたプレイヤーの勝ちです。
(横取りルールで5コ目をそろえても勝ちになります)



どこからでもスタートできます。



*サイコロの目がらの場合

17. [つないでならべてファイブマッチ!]

プレイ人数: 2人

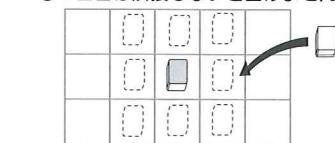
先にタテ、ヨコ、ナナメ、どれかで5コ一線に並べたプレイヤーの勝ち!

用意するもの ●プレイ盤 ●ゲームシート(パネル面) ●バイ一式

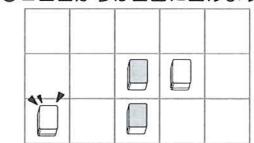
ゲームをスタートする前に… 各プレイヤーはどちらがバイのオモテ面を使うかウラ面を使うかを決めます。ジャンケンで勝った方のプレイヤーから始め、交互に行います。

ゲームをスタート! 最初に先攻のプレイヤーはゲームシート(パネル面)のちょうど真中のマス自にバイを1コ置きます。後攻のプレイヤーも1回目だけは、先攻のプレイヤーが置いたバイにタテ・ヨコ・ナナメのどこかで接するようにバイを1コ置きます。2回目からは好きなマスにバイを置いていきます。くり返し交互にバイを置いていきます。

1回目は隣接しないと置けません。



2回目からは自由に置けます。



勝敗 先にタテ・ヨコ・ナナメのどれかで5コ一線に並べた

プレイヤーの勝ちです。5コ一線に並べる前にバイがなくなったら引き分けです。

18. バイならべ頭脳バトル!

プレイ人数: 2人

バイをつなげるようにして並べていく陣取りゲーム。相手がバイを置けなくなったら勝ち!

用意するもの ●プレイ盤 ●ゲームシート(パネル面) ●バイ一式 ●サイコロ

ゲームをスタートする前に… バイのオモテとウラどちらを使うか、ジャンケンで決めます。オモテのプレイヤーが先攻となります。

ゲームをスタート! オモテのプレイヤーは、ゲームシート(パネル面)の \square から、ウラのプレイヤーはゲームシート(パネル面)の \square からスタートします。
自分の順番になったらサイコロを振り、出た目の数だけバイをタテ、ヨコ自由につなげて並べます。斜めにつなげることはできません。自分でつなげたバイの最後から並べ始めてサイコロで出た目の数分を、必ずつなげて置かなくてはなりません。
一度バイが置かれたマスにはバイを置くことはできません。これを交互に行います。

勝敗 相手がサイコロで出た目の数のバイを置けなくなった時点で勝利です。

19. [パネルで逆転!神経衰弱]

プレイ人数: 2~8人

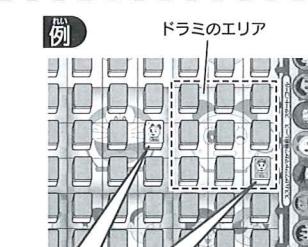
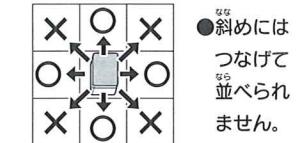
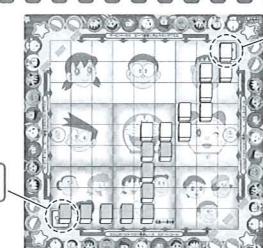
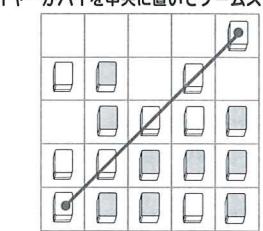
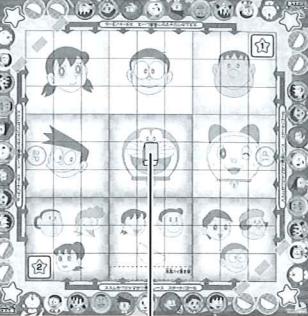
2コオモテにして同じキャラクターなら1万ジャラゲット!ペアの内、どちらか1コでもパネルのキャラクターと同じなら5万ジャラ追加!

用意するもの ●プレイ盤 ●ゲームシート(パネル面) ●バイ一式 ●ドンジャラ札一式

ゲームをスタートする前に… 全てのバイをウラ返しにしてゲームシート(パネル面)の全てのマスに置きます。ジャンケンで順番を決めます。

ゲームをスタート! 自分の順番になったら、ウラ返しのバイから2コ選んでオモテにします。
同じキャラクターなら1万ジャラをもらい、続けてプレイします。(ペアになったバイはゲームシート(パネル面)から出します)もし、ペアになったバイの内1コでも置いてあるゲームシート(パネル面)のキャラクターと同じであれば、1万ジャラにプラスして5万ジャラのドンジャラ札がもらえます。キャラクターが揃わなければ、バイをウラ返しにして次のプレイヤーに交代します。これを順番に続けます。

勝敗 先にドンジャラ札を20万ジャラ獲得したプレイヤーの勝ちです。



20.【ヒントで当てろ!キャラクター推理マッチ】

プレイ人数:2人

出題プレイヤーが選んだパイ3コを推理して当てるゲーム!

用意するもの ●プレイ盤 ●ゲームシート(パネル面) ●パイ一式

ゲームをスタートする前に… ドラえもん、のび太、しづか、ジャイアン、スネ夫、ドラミのパイをすべて用意します。その中からそれぞれのパイを1コずつ用意します。ジャンケンで出題プレイヤー、回答プレイヤーを決めます。出題プレイヤーは用意したドラえもん、のび太、しづか、ジャイアン、スネ夫、ドラミのパイから3コ選んでゲームシート(パネル面)の出題パイ置き場に、回答プレイヤーに見えないように立てて置きます。ドラえもん、のび太、しづか、ジャイアン、スネ夫、ドラミのパイ以外のパイはヒントパイとして出題プレイヤーの近くに置きます。

ゲームをスタート! はじめに回答プレイヤーは出題プレイヤーがえらんだパイのキャラクターと場所を予想します。予想した3コのパイを図1の回答エリアに置くようにオモテにして置きます。

次に出題プレイヤーは、自分のえらんだ3コのパイと回答プレイヤーが置いたパイを見比べます。この時、3コのパイがキャラクターも場所も合っていた場合は、「正解!」と言って、回答プレイヤーに3コのパイを見せて、出題側と回答側が入れ替わります。

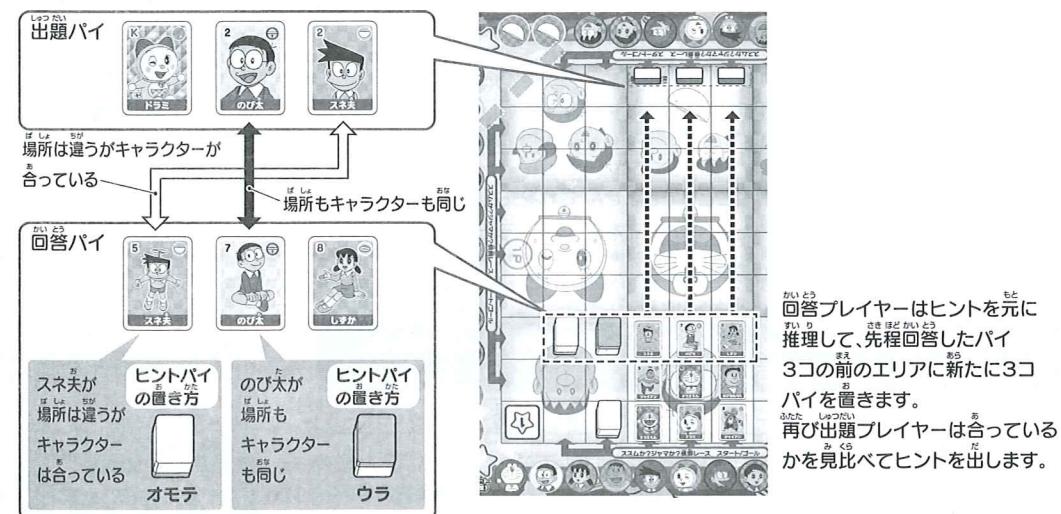
正解していなかった場合は、出題プレイヤーがヒントパイを使って回答プレイヤーにヒントを出します。

【ヒントの出し方】ヒントパイを回答されたパイの横に置くことでヒントを出します。(ヒントパイのオモテの絵柄は関係ありません)

【ヒントパイの置き方】

場所もキャラクターも合っている場合…合っている数の分だけヒントパイをウラにして回答プレイヤーが出したパイの横に置きます。
場所は違うが3コの内のどれかのキャラクターがある場合…その数の分だけヒントパイをオモテにして横に置きます。

例 向かい合っているパイが同じかどうかを見比べます。



出題プレイヤーと回答プレイヤーを交代してそれぞれ行います。

回答回数8回までに両プレイヤーとも正解できなかった場合は、引き分けになります。

勝敗 出題プレイヤーと回答プレイヤーを交代してそれぞれ行い、相手のプレイヤーより少ない回数で答えられたプレイヤーの勝ちです。

21.【スヌムかジャマか横断レース】

プレイ人数:2~4人

反対側のエリアへコマパイを進めよう!カベを作って相手のジャマもできるぞ!
自分の番の時にパイを進めるか、それともカベを作るか、の選択が勝敗のカギ!

用意するもの ●プレイ盤 ●ゲームシート(パネル面)

●コマパイ(のび太、しづか、スネ夫、ジャイアン各1コ)…コマとして使用します。
●パイ8コ([コマパイ以外のパイ]×プレイ人数分)…カベ用パイとして使用します。

ゲームをスタートする前に… ジャンケンをして各プレイヤーが使うコマパイを、のび太、しづか、スネ夫、ジャイアンの中から決めます。自分のコマパイをゲームシート(パネル面)の[図1]のそれぞれのスタートエリアの好きなマスにオモテにして置きます。(2~3人プレイの場合はA、B、Cのエリアの好きなマスにオモテにして置いてください)

各プレイヤーそれぞれカベ用に8コのパイを手元に置いておきます。
ジャンケンをして勝ったプレイヤーから時計回りに行います。

ゲームをスタート!

自分と反対側のスタートエリアがゴールエリアになります。[図2]参照
自分の番になったら下記の2つのいずれかの行動から1つ選択して行動します。

- ・自分のコマパイを縦、横どちらかに1マス進める。
- ・カベ用パイを使ってカベをパネル上に置き、他のプレイヤーのジャマをする。

【カベパイの置き方】

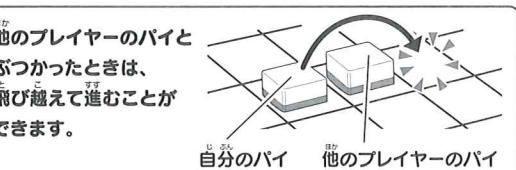
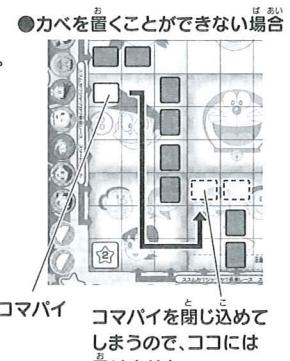
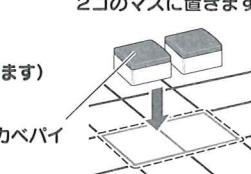
カベは一度にパイを2コ使って図のようにウラにして置いて作ります。(必ず2コまっすぐにつなげ置かなくてはいけません)

カベの置かれたマスはどのプレイヤーも通ることができなくなります。カベは1人4回まで作ることができます。

ただし、カベでコマパイを閉じ込めてしまうような場所には置けません。(それ以外であれば好きな場所に置くことができます)

例

カベは2コのパイを2コのマスに置きます。



上記を交互に行っていきます。

勝敗 最初に反対側のゴールエリアにゴールしたプレイヤーの勝ちです。
反対側のゴールエリアであれば、どこかのマスでも構いません。

22. [はさんでオモテ・ウラゲーム]

プレイ人数: 2人

相手のパイを自分のパイではさんでひっくり返す! 全てのマスにパイを置いたとき、自分のパイが多いプレイヤーの勝ち!

用意するもの ●プレイ盤 ●ゲームシート(パネル面) ●パイ一式

ゲームをスタートする前に… 右図のように、パイを置きます。先攻後攻をジャンケンで決めます。先攻はウラ面を使います。残りのパイはプレイ盤の横に置いておき、自分の番になったら、そこから1コずつ取ってゲームシート(パネル面)上に置いていきます。

ゲームをスタート! 先攻のプレイヤーは、相手のパイを自分のパイではさみこめる場所にパイを置きます。はさみこんだ相手のパイを反転させ、自分の面と同じにします。斜めも有効です。※はさみこむ場所がない場合は、パスとなります。

※両プレイヤーとも置けなくなった場合は、はさめなくても置くことができます。

勝敗 マス目がうまった時点でゲーム終了。自分の面のパイが多いプレイヤーの勝ちです。



23. [パネル年寄陣取りゲーム]

プレイ人数: 2人

相手より陣地をより多く取ったプレイヤーの勝ち!

用意するもの ●プレイ盤 ●ゲームシート(パネル面) ●パイ一式
●10万ジャラ札、5万ジャラ札…9枚ずつ

ゲームをスタートする前に… 全てのパイをウラ返しにしてプレイ盤の外に置きます。自分のドンジャラ札をドラえもんか、ドラミカ決めます。

(このゲームではドンジャラ札は得点としては使用しません。陣地の獲得の印として使用します)

ジャンケンで順番を決めます。

ゲームシート(パネル面)は【図1】のように9つの陣地に分かれています。

ゲームをスタート!

自分の順番になったら、ウラ返しのパイから1コ選んでオモテにします。オモテにしたパイと同じ背景色の陣地に自分のドンジャラ札を置きます。

自分のドンジャラ札が置かれた陣地は自分の陣地になります。

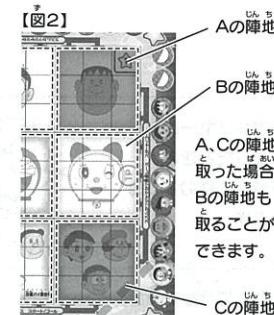
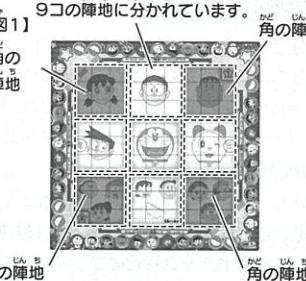
ただし、角のエリアは先に2コ自分のドンジャラ札を置いた方の陣地になります。

既に他のプレイヤーの陣地になっている陣地と同じ背景色のパイを出してもその陣地を奪うことはできません。(オモテにしたパイはオモテのままプレイ盤の横に置いておきます)

自分の陣地ではさんだエリアは、自分の陣地になります。【図2】参照 (相手のドンジャラ札があれば取り除き、自分のドンジャラ札を置いて自分の陣地にします。取り除いたドンジャラ札はつかえません。斜めも有効です)

これを全ての陣地が誰かの陣地になるまで、順番に繰り返していきます。

勝敗 手持ちのドンジャラ札がなくなった時、又は全ての陣地が誰かの陣地になった時に自分の陣地が多いプレイヤーの勝ちです。



24. [誰が出てるかな? 大予想ゲーム]

プレイ人数: 2~4人

ウラ返したパイの中から親がパイを8コオモテにします。その時に出るキャラクターを予想しよう!

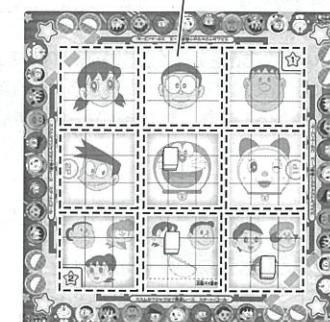
用意するもの ●プレイ盤 ●ゲームシート(パネル面) ●パイ一式 ●ドンジャラ札一式

9つのエリアに分かれています。

ゲームをスタートする前に…

各プレイヤーは自分のキャラクターを決めます。(それぞれ違うキャラクターにします) 自分のキャラクターのパイをそれぞれ1コ持ります。(プレイ用のパイになります) 残りのパイ(数字がAのパイ以外)をウラ返しにしてプレイ盤の横に置きます。各プレイヤーはそれぞれ50万ジャラ分のドンジャラ札を持ちます。

- 10万ジャラ札…2枚
- 5万ジャラ札…4枚
- 1万ジャラ札…10枚



ゲームをスタート!

最初にゲームの親をジャンケンで決めます。

それぞれ(親も含む)、出ると思うキャラクターを予想して、そのキャラクターのエリアに自分のパイと一緒にドンジャラ札を置きます。

ドンジャラ札は30万ジャラ以内なら何ジャラでもかまいません。パイとドンジャラ札を置けるエリアは1カ所だけです。他のプレイヤーと同じ場所に置いてもかまいません。(誰が何ジャラ置いたかわかるようにしておきましょう)

全てのプレイヤーがパイとドンジャラ札を置いたら、親がプレイ盤の横に置いてあるウラ返しのパイから8コ選んでオモテにします。

その中に、自分のパイを置いたエリアのキャラクターのパイがあれば、そのパイの枚数と置いたドンジャラ札の点数を掛けた分のドンジャラ札をもらうことができます。オモテになったパイは取り除き、これを9回行います。

例 オモテにした8コのパイ



ドラミエリアに

置いた場合 20万ジャラ …… まい 20万ジャラ×ドラミパイ3枚=60万ジャラ もらえる!

置いたエリアのキャラクターが1コも出なければ、置いたドンジャラ札は没収!

勝敗 全てのパイがオモテになった時点で一番多くのドンジャラ札を獲得したプレイヤーの勝ちです。もう1つたまに、最も多くなるとゲーム終了となります。

その場合は、足りないドンジャラ札の分も計算して一番多くのドンジャラ札を獲得したプレイヤーの勝ちです。

25.【ニセモノは誰だ? ウソ発見ゲーム】

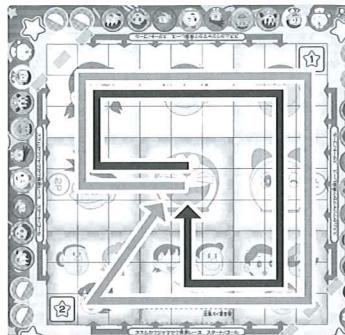
プレイ人数: 3~4人

決められた順番でパイを捨てていきます。捨てなくてはいけないキャラクターのパイを持っていなかったら、気付かれないように違うキャラクターのパイをこっそり捨てましょう。早く手持ちのパイをなくした人の勝ち!

用意するもの ●プレイ盤 ●ゲームシート(パネル面) ●パイ一式

ゲームをスタートする前に… パイをよくかき混ぜ、他のプレイヤーに見えないように全員に均等にいきわたるように配ります。
ジャンケンをして勝ったプレイヤーから時計回りの順番で行います。

ドラえもんから始めて時計回りでパイを置いていきます。



→ 3人プレイ時のルート
→ 4人プレイ時のルート

ゲームをスタート! 最初のプレイヤーは「ドラえもん」と言ってドラえもんのパネルの上にドラえもんパイをウラ返して出します。(もし、ドラえもんパイを持っていなくても他のパイを出します)次のプレイヤーは「スネ夫」と言って同じようにスネ夫のパネルの上にスネ夫パイをウラ返して出します。このようにして時計回りに出していくます。

●3人対戦 ドラえもん→スネ夫→しづか→のび太→ジャイアン→ドラミ→(出木杉orジャイコorセワシ)→(のび太のママorのび太のパパ)→→ドラえもん→スネ夫→しづか→のび太→ジャイアン→ドラミ→(出木杉orジャイコorセワシ)→……

●4人対戦 ドラえもん→スネ夫→しづか→のび太→ジャイアン→ドラミ→(出木杉orジャイコorセワシ)→(のび太のママorのび太のパパ)→→(ジャイアンのかあちゃんorスネ夫のママorしづかのママ)→ドラえもん→スネ夫→しづか→のび太→……

順番に繰り返して、次々にパイを出していきます。また、このゲームではバスができません。例えばドラえもんパイを出さなければならぬ順番でドラえもんパイを持っていなければ、「ドラえもん」と言って「うそのパイ(他のキャラクター)」を出さなければいけません。もし、他のプレイヤーが宣言したパイとは違うパイを出していると思ったら、「ダウト」と言ってそのパイをオモテにして確かめることができます。そのパイが予想通り「うそのパイ」だったときは、そのパイを出した人がその場に出ている全てのパイをもらわなければいけません。逆に宣言通りのパイを出していたときは、「ダウト」と言ったプレイヤーがゲームシート(パネル面)上に出ている全てのパイをもらわなければいけません。「ダウト」の宣言でゲームが中断したあとは、最後にパイが置かれた次のキャラクターから再開します。

*オールマイティパイは全てのキャラクターとして使えます。

勝敗 これを繰り返していく、一番最初に手持ちのパイがなくなったプレイヤーの勝ちです。

26.【パネルでナインパズル】

プレイ人数: 2~4人

一番早くパネルに合わせてパイをそろえたプレイヤーの勝ち!!

用意するもの ●プレイ盤 ●ゲームシート(パネル面) ●パイ一式 ●1万ジャラ札4枚

ゲームをスタートする前に… 各プレイヤーは背景色の各色のパイ1コずつ(1人9パイ)を用意します。パイをウラ返しにして自分の前のパネルエリアに1マスク1コずつ9コ並べます。1万ジャラ札を各プレイヤーに1枚ずつ配ります。

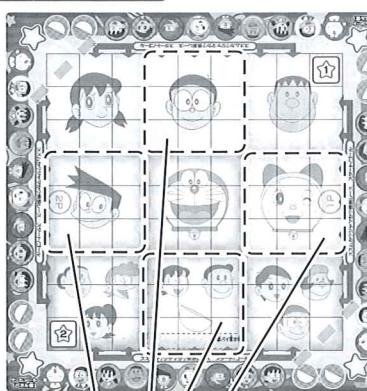
ゲームをスタート!

スタートの合図で自分のパイを全てオモテにし、ドラえもんパイをプレイ盤の外へ抜きます。自分の前のパネルエリア内でパイをスライドさせながら動かし、自分の見ているパネルと同じ並び方にパイを並べていきます。

8つのパイがパネル通りに並んだら中央に抜いたドラえもんパイを入れて完成です。

*1回だけ1万ジャラ札を出すことで、2コのパイを選んで場所を入れ替えることができます。

勝敗 一番早くパイを並べ終えたプレイヤーの勝ちです。



こんなエリアを使います。

27.【ドラえもんとのび太の射撃ゲーム】

プレイ人数: 2人

パイを指ではじいて、それぞれのキャラクターの上にうまく乗せよう!
一番多く点数を獲得したプレイヤーの勝ち!

用意するもの ●プレイ盤 ●ゲームシート(パネル面)
●パイ(ドラえもん、のび太…各5コ)

ゲームをスタートする前に… ドラえもん側か、のび太側かをジャンケンで決めます。各パイを5コ用意します。のび太側からスタートです。

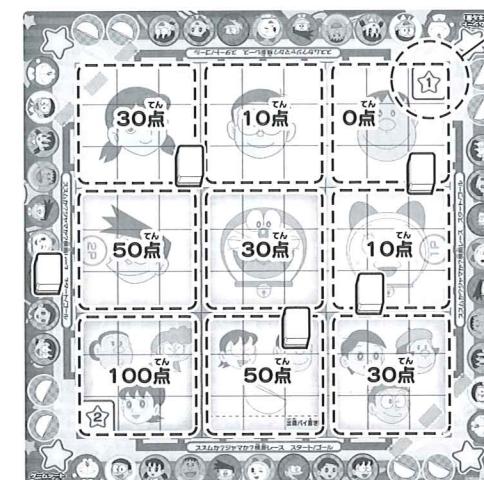
ゲームをスタート! のび太側のプレイヤーは、右図のAの場所にパイをオモテにして置きます。なるべく遠くのパネルをねらい、パイを指ではじいてすべらせます。(この時点ではまだ点数を獲得しません) 相手をはじき出してもかまいません。ドラえもん側は右図のBの場所からパイをはじめます。一度指ではじいたパイはそのままにしておきます。順番にプレイし、パイが無くなったら点数を集計します。



【パネルの点数】

自分のはじいた場所からなるべく遠いパネルの方が点数が高くなります。

例 のび太側(Aからはじく)の点数計算

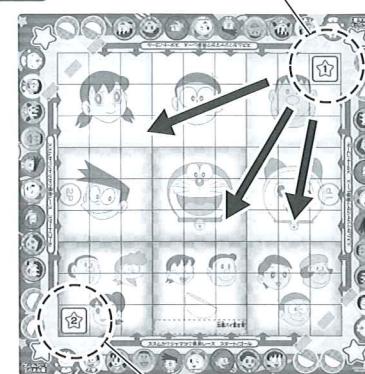


$$0\text{点}1\text{コ}+10\text{点}1\text{コ}+30\text{点}1\text{コ}+50\text{点}1\text{コ}+\text{パネル外}1\text{コ}=90\text{点}$$

パネルの境界線の上ののっている場合はかかる面積が多い方のパネルの点数を加算します。

勝敗 点数の多いプレイヤーの勝ちです。

*ゲームが終了した時点で、ウラになってしまったパイの点数は入りません。



B

28.【くずしたら負け!パイ山積みゲーム】

プレイ人数: 2~8人

パイをどんどん積み上げよう! ドラえもんのパネルからはみ出てしまったり、くずしてしまったプレイヤーの負け!

用意するもの ●プレイ盤 ●ゲームシート(パネル面) ●パイ一式

ゲームをスタートする前に…

パイを全てプレイ盤の横に置いておきます。

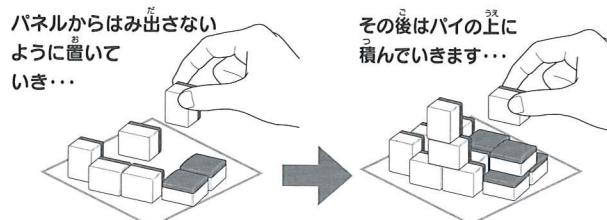
ジャンケンで勝ったプレイヤーから時計回りで行います。

ゲームをスタート!

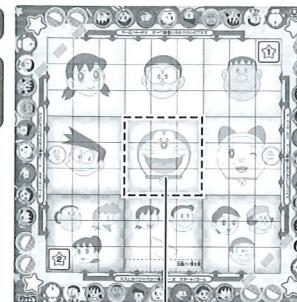
自分の順番になったらパイを1人1コずつゲームシート(パネル面)の真ん中のドラえもんのパネルの中に置きます。

ドラえもんのパネルからはみ出さないように置いていく、パネルの中に置けなくなったら今度は置いてあるパイの上に積んでいきます。

パイはどのように向きで置いててもかまいませんが、必ず片手だけを使って置くようにしてください。



○勝敗 積むときにくずしてしまったプレイヤー、積んだ直後にくずれたプレイヤーの負けです。



29.【「のび太」「たけし~」どこだ~い!ゲーム】

プレイ人数: 2人

お互いに絵柄が見えないようにして、3コのパイを立てたら、交互にパイをはじいて相手のパイに当てよう! 当てたパイがのび太(相手はジャイアン)だったらポイントゲット!

用意するもの ●プレイ盤 ●ゲームシート(パネル面) ●のび太パイ2コ ●ジャイアンパイ2コ ●のび太のママパイ1コ ●ジャイアンのかあちゃんパイ1コ ●オールマイティパイ2コ

ゲームをスタートする前に…

プレイヤーは「のび太のママ側」と

「ジャイアンのかあちゃん側」にジャンケンで決めて分かれます。

「のび太のママ側」に[のび太のママパイ1コ、のび太パイ1コ、ジャイアンパイ1コ、

オールマイティパイ1コ]を配ります。

「ジャイアンのかあちゃん側」に[ジャイアンのかあちゃんパイ1コ、ジャイアンパイ1コ、

のび太パイ1コ、オールマイティパイ1コ]を配ります。

「のび太のママ側」の先攻でゲームスタートです。

ゲームをスタート! それぞれプレイヤーはゲームシート(パネル面)のA、Bの位置に、持っているのび太パイ、ジャイアンパイ、オールマイティパイを並べます。
(相手に絵柄が見えないように並べます)

「のび太のママ側」から発射場所にのび太のママパイを置いて、指ではじきます。

はじいたパイが相手のパイに当たったらそのパイを確認します。

・のび太パイだった場合(あたり)

…パイをはじいた人が1ポイントゲット。当てられたプレイヤーは、のび太パイを戻して、全部のパイをシャッフルして並べ直し、次の回に備える。

・ジャイアンパイだった場合(はずれ)

…当てられたプレイヤーは、ジャイアンパイを戻して全部のパイをシャッフルして並べ直し、次の回に備える。

・オールマイティパイだった場合(はずれ)

…オールマイティパイは取り除いて、残った2つのパイを並べ替えもせずに、そのまま次の回に備える。

・2つ以上のパイに当たった場合(はずれ)

…全部のパイをシャッフルして並べ直し、次の回に備える

「ジャイアンのかあちゃん側」から発射場所にジャイアンのかあちゃんパイを置いて、指ではじきます。

はじいたパイが相手のパイに当たったらそのパイを確認します。

・ジャイアンパイだった場合(あたり)

…パイをはじいた人が1ポイントゲット。当てられたプレイヤーは、ジャイアンパイを戻して、全部のパイをシャッフルして並べ直し、次の回に備える。

・のび太パイだった場合(はずれ)

…当てられたプレイヤーは、のび太パイを戻して全部のパイをシャッフルして並べ直し、次の回に備える。

・オールマイティパイだった場合(はずれ)

…オールマイティパイは取り除いて、残った2つのパイを並べ替えもせずに、そのまま次の回に備える。

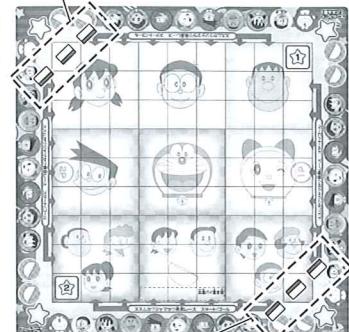
・2つ以上のパイに当たった場合(はずれ)

…全部のパイをシャッフルして並べ直し、次の回に備える

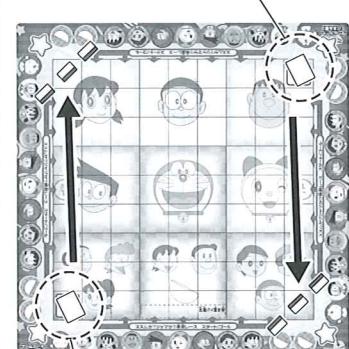
こうして、交互に相手のパイを狙ってうち合います。パイがどのパイにも当たらなかった場合は、相手に順番が移ります。

○勝敗 勝利ポイントを先に3ポイント先取したプレイヤーの勝ちです。

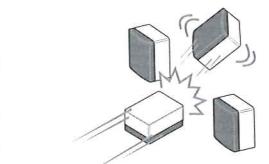
A のび太のママ側の
3コのパイの置き場所



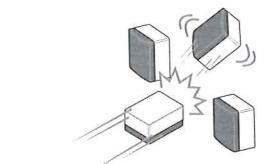
B ジャイアンのかあちゃん側の
3コのパイの置き場所



のび太のママ側の発射場所



ジャイアンのかあちゃん側の発射場所



30.【ドンジャラ札くれるのか?心の友よ!】

プレイ人数: 2~4人

バイごとに価値を決め、順番に1コずつめくってドンジャラ札をゲット!

バイの価値は変動するぞ!一番多くドンジャラ札を獲得したプレイヤーの勝ち!

用意するもの ●プレイ盤 ●ゲームシート(パネル面) ●バイ一式 ●ドンジャラ札一式

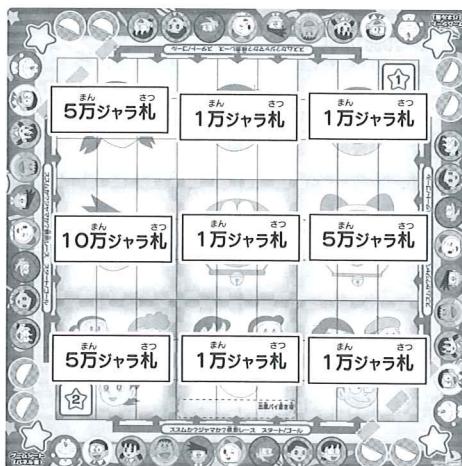
ゲームをスタートする前に… すべてのバイをウラにしてプレイ盤の横に置きます。以下の合計9枚のドンジャラ札をドンジャラ札の中からあらかじめ取って置きます。

・10万ジャラ札…1枚
・5万ジャラ札…3枚
・1万ジャラ札…5枚

ジャンケンで順番を決めます。

ジャンケンで勝ったプレイヤーは、ゲームシート(パネル面)のキャラクターの絵の上に用意したドンジャラ札を置いて、9色のバイの価値を決めます。

例



上図のようにドンジャラ札を置いた場合

●10万ジャラ札の価値のバイ…スヌ夫

●5万ジャラ札の価値のバイ…しづか、ドラミ、背景が紫のバイ(ジャイアンのかあちゃん、スネ夫のママ、しづかのママ)

●1万ジャラ札の価値のバイ…ドラえもん、のび太、ジャイアン、背景が灰色のバイ(のび太のママ、のび太のパパ、オールマイティ)

背景が青緑のバイ(出木杉、ジャイコ、セワシ)

残りのドンジャラ札はストックとしてプレイ盤の横に置いておきます。

ゲームをスタート! ジャンケンで勝ったプレイヤーから時計回りに進めます。自分の番になったらバイを1コオモテにします。この時、そのバイの背景色に合ったエリアのドンジャラ札と同じ価値のドンジャラ札をストックからもらいます。

これを繰り返し、ドンジャラ札をためていきます。

【価値変動】 ドラえもんバイが出たら、価値変動(バイの価値を変える)させることができます。価値を決めているドンジャラ札のうち、10万ジャラ札を1枚だけ1万ジャラ札と入れ替えるか、10万ジャラ札を1枚だけ5万ジャラ札と入れ替えることができます。価値変動させてからドンジャラ札をもらいます。

バイの価値が変わったら、それ以降は、価値が変動した後の状態でゲームを続けます。

10コのバイをオモテにしたらゲーム終了です。ドンジャラ札がストックからなくなった時点でもゲーム終了です。

例: 10万ジャラ札をもらおうとしたら、ストックに5万ジャラ札1枚、1万ジャラ札2枚しかない場合、その合計7万ジャラ札分の

ドンジャラ札をもらい終了です。

勝敗 ゲーム終了の時点で一番多くドンジャラ札を獲得したプレイヤーの勝ちです。

31.【ネズミはあっち行きゲーム】

プレイ人数: 2~4人

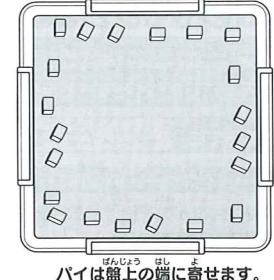
カードとバイを使ったババ抜きゲーム! カードとバイのキャラクターが同じだったらプレイ盤に出せます。最後までねずみカードを持っていた人の負け!

用意するもの ●プレイ盤 ●ひみつ道具カード一式 ●ねずみカード
●ドラえもんバイ6枚 ●のび太、しづか、ジャイアン、スネ夫、ドラミのバイ各3枚ずつ

ゲームをスタートする前に… ひみつ道具カードとねずみカードを混ぜてよくきり、それそれに配ります。(3人プレイの場合はジャンケンをして勝った人が2枚、残りの2人は3枚にします)用意したバイをプレイ盤の上にウラ返しにして置きます。ジャンケンで順番を決め、一番勝ったプレイヤーから始めて時計回りに行います。

ゲームをスタート! 自分の番になったら、右隣のプレイヤーからカードを1枚ひいてさらにプレイ盤上のバイを周りの人に見えないように1コ取ります。この時、取ったバイのキャラクターと同じキャラクターのカードがあれば、ペアにして一緒にプレイ盤の真ん中に出せます。同じキャラクターのカードがない場合は何もせず次のプレイヤーの番になります。一度取ったバイはウラ返してプレイ盤に戻します。上記を繰り返して、ねずみカード以外のカードが全てプレイ盤に出るまで続けます。

勝敗 最後までねずみカードを持っていた人の負けです。



ペアにしてプレイ盤に出せます。

32.【みんなで数えて! 50アシスト!】

プレイ人数: 2~4人

順番にバイを出しながら、バイに書いてある数字を足していきます。どんどん数字が増えていき、自分の番で50以上にしてしまったプレイヤーの負け!

用意するもの ●プレイ盤 ●トランプバイ一式(ジョーカーを除く)

ゲームをスタートする前に… バイをプレイ盤の外でウラにしてよくかき混ぜます。各プレイヤーは9コバイを取り、他のプレイヤーに見えないようにバイ立て位置に並べます。ジャンケンで順番を決めます。勝ったプレイヤーから時計回りで行います。

ゲームをスタート! 自分の順番になったら手持ちのバイから1コずつオモテにしてプレイ盤に出します。バイに表示されている数字(図1参照)を、足して合計で50以上にならないように出していきます。手持ちのバイがなくなったら、ウラにしてある残りのバイからオモテを見ずに1コ取って出していきます。

勝敗 バイを出した時に50以上になってしまったプレイヤーの負けです。



33.【ジャイアンが来た～！ゲーム】

プレイ人数: 2~8人

ウラ返しに並んだパイの中から1コずつめくれります。順番にめぐり続けてジャイアンが出たらオモテにしたパイをすべて自分の手元に。パイを一番多く持っているプレイヤーの負け!

用意するもの ●プレイ盤 ●パイ一式

ゲームをスタートする前に… 全てのパイをウラ返してよくかき混ぜ、プレイ盤上の端によせておき、真ん中を空けておきます。ジャンケンで勝ったプレイヤーから時計回りで行います。

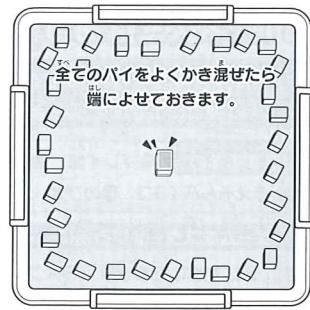
ゲームをスタート!

自分の順番になったらどれか好きなパイを1コオモテにして真ん中に置きます。オモテにしたのがジャイアンパイ以外なら次のプレイヤーに順番が回りますが、オモテにしたパイがジャイアンパイだった場合はプレイ盤上のオモテになっている全てのパイをもらわなくてはいけません。もらったら、次のプレイヤーからゲームを続けます。

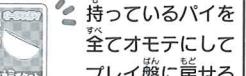
オモテにしたパイがオールマイティパイだった場合は、引いたプレイヤーは持っているパイを全てオモテにしてプレイ盤に戻します。

(この時オールマイティパイもプレイ盤上にオモテにして戻します) 戻したら次のプレイヤーからゲームを続けます。

勝敗 全てのパイがオモテになった時点でもっとも多くパイを持っているプレイヤーの負けです。



- ジャイアンパイが出た場合
- オールマイティパイが出た場合



※上記2つのパイの効果は、盤上のパイをオモテにしたときのみ発動します。

34.【パイを取れ!早いもの勝ちゲーム】

プレイ人数: 2~4人

4コずつ配られたパイから1コ選んで交換していきます。同じキャラクターが4コそろったら急いで真ん中のパイを取ります。真ん中のパイを取れなかったプレイヤーの負け!

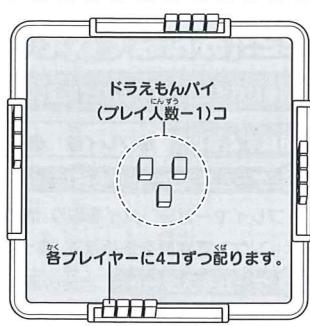
用意するもの ●プレイ盤

●パイ(ドラえもん [プレイ人数-1]コ、ドラえもん以外の同種パイ4コ×プレイ人数)

ゲームをスタートする前に… 中央にドラえもんパイ(プレイ人数よりも1つ少ない数)を置きます。ドラえもん以外のパイをウラにしてよく混ぜ全員に4コずつ配ります。配られたパイは他のプレイヤーに見えないように自分のところに並べます。

ゲームをスタート! まずは配られたパイを見て、どのキャラクターを4コ集めるか考えます。「せーの」の掛け声と同時に全員がいらないパイを自分の左側にウラ返して出し、右から出てきたパイを取ってきて自分のところに加えます。これを繰り返し、それぞれのいらないパイを時計回りに回します。いずれかのプレイヤーが同じキャラクターのパイを4コそろえた時点でプレイヤー全員が中央のドラえもんパイを取りにいきます。(早いもの勝ちです)

勝敗 ドラえもんパイを取れなかったプレイヤー、または誰も揃っていないのにドラえもんパイを取ってしまったプレイヤーの負けです。



※図は4人プレイ時の例

35.【どこまで積めるか?パイタワーゲーム】

プレイ人数: 2~4人

ひみつ道具カードをめくって、出た数のパイを積んでいこう!一番最後までパイのタワーをくずさずにいたプレイヤーの勝ち!

用意するもの ●プレイ盤 ●パイ一式 ●ひみつ道具カード一式

ゲームをスタートする前に… プレイ盤の真ん中にひみつ道具カードをよくきてウラにして置きます。ジャンケンで順番を決め、時計回りに行います。

ゲームをスタート! ジャンケンで勝ったプレイヤーは真ん中のひみつ道具カードを1枚引いて右上に書いてある数字の数だけパイを、プレイ盤の角に積んでいきます。引いたカードはプレイ盤の横に置いておきます。

時計回りで、次の人にひみつ道具カードを引いてパイを置いていきます。

ふたたび順番が回ってきたら、自分の置いたパイの上に重ねます。

真ん中のひみつ道具カードが無くなったら、プレイ盤の横に置いてある

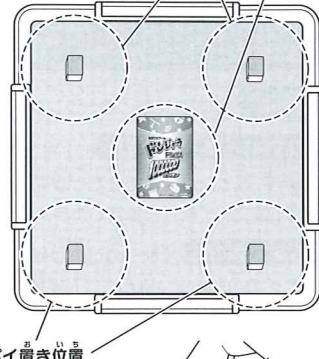
ひみつ道具カードをよくきり、中央に置き直してゲームを続けます。

パイのタワーがくずれてしまったら、くずれたプレイヤーは負けです。勝負からははずれます。

(他のプレイヤーのくずれたパイにぶつかって、くずれてしまった場合は、その人も負けになります)

くずれたパイはそのままにしてプレイを続けます。(ひみつ道具カードの上にくずれたパイは取り除きます)

勝敗 最後までタワーをくずさずにいた人の勝ちです。



36.【はじいて飛ばして!パイ当てゲーム】

プレイ人数: 2人

自分のパイをはじいて相手のパイに当てよう!相手のパイをプレイ盤の壁に当てたら勝ち!勝ち抜き戦で先に3勝したプレイヤーの勝ち!

用意するもの ●プレイ盤 ●ドラえもんパイ、のび太パイ各3コずつ
●その他のパイどれか7コ

ゲームをスタートする前に… ドラえもん側か、のび太側かをジャンケンで決めます。その他のパイ7コを盤の上にウラ返して置きます。

これは障害物になります。

それぞれドラえもんパイとのび太パイを1コずつ、右の角の位置にセットします。

ゲームをスタート! ドラえもん側からスタートです。

プレイヤーは自分のパイをはじいて相手のパイにぶつけます。

ウラ返して置かれたパイは障害物です。うまくよけて、相手のパイに当てるましょう。(障害物のパイに当たっても何もありませんが、障害物

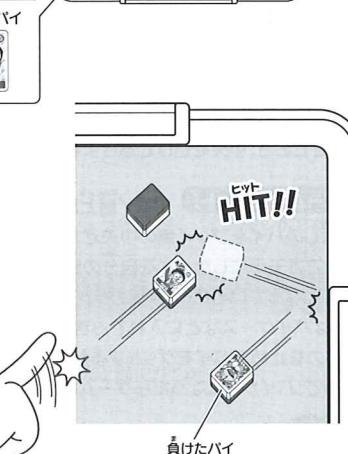
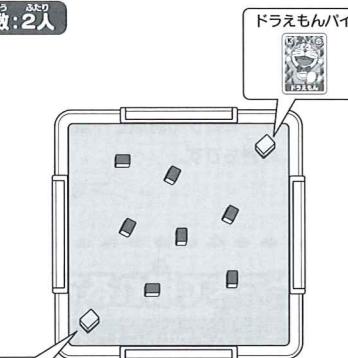
のパイにぶつかって自分のパイが壁に当たった負けになってしまいます)

交互に1回ずつはじいて、相手のパイをプレイ盤の壁にぶつけることができれば、1勝利です。相手のパイに当たっても、壁にぶつけなければ“勝ち”になりません。

負けたパイはプレイ盤から取り除きます。1コ目のパイが負けたプレイヤーは2コ目のパイをプレイ盤の角にセットしてまた同じようにはじきます。

自分のパイをはじいた時に自分のパイが壁に当たってしまった場合も負けてしまします。

勝敗 先に3勝したプレイヤーの勝ちです。



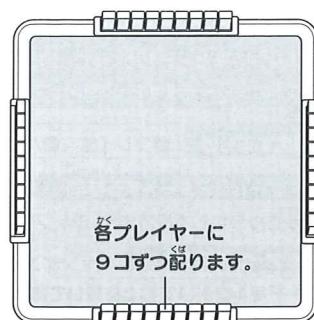
37.【数字で勝負!パイ争奪戦】

プレイ人数: 2~4人

パイの数字で勝負!一番大きな数を出した人がパイを全部もらえる!1(A)を出すと、その勝負は無効にすることができます!一番多くパイを獲得したプレイヤーの勝ち!

用意するもの ●プレイ盤 ●トランプパイ(ジョーカーを除く)

① ゲームをスタートする前に… トランプパイをウラ返してよくかき混ぜ、1人9コずつ取ります。取ったパイは自分だけが見えるようにしてください。(残りのパイはプレイ盤からはずします)



各プレイヤーに
9コずつ配ります。

② ゲームをスタート! 「せーの!」のかけ声で全員同時に自分のパイの中から1つ選んでプレイ盤の中央に出します。みんなのパイを見比べ、一番数字の大きいプレイヤーが勝ち、その場に出た全てのパイを獲得します。

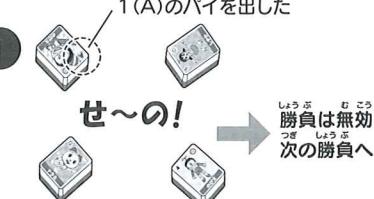
【特別ルール】

1回の勝負の中で一番大きな数字が2つ以上ある場合、又は1(A)のパイを誰かが出した場合は、その回の勝負は無効となり、次の勝負をそのまま行います。
無効になった次の回の勝負で勝ったプレイヤーは、その回のパイに加えて無効になった回に出たパイも獲得することができます。

これを繰り返し、はじめの9コのパイを出し終えたらゲーム終了です。

③ 勝敗 ゲーム終了の時点で一番多くパイを獲得したプレイヤーの勝ちです。

例



例



38.【どこまで取れる?パイ取りゲーム】

プレイ人数: 2~8人

ウラ返しに並んだパイの中から1コずつめくろう!めぐり続けてそれまでオモテにしたパイをすべて自分の手元に。同じ背景色のパイが出たら没収!パイを一番多く持っているプレイヤーの勝ち!

用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式

① ゲームをスタートする前に… 全てのパイをウラ返してよくかき混ぜ、プレイ盤の端によせておき、中央を空けておきます。ジャンケンで勝ったプレイヤーから時計回りで行います。



② ゲームをスタート! プレイ盤上にパイをすべてウラにして混ぜたら準備OK。ジャンケンで勝った人から時計回りで進めます。ウラ返しのパイをプレイ盤の中央でオモテにしていきます。自分が止めたいと思うまで1コずつめくっていきます。止めたところで、そこまでオモテにしたパイを自分の手元におきます。ただし、途中で背景色が同じパイを続けてめくってしまった、その時点でオモテになっているパイ(手元のパイは除く)は没収となります。

(これはパイケースなどに入れておきます。誰も手に入れることはできません)

めくるのを止めてパイをゲットするか、パイを没収されたら、次のプレイヤーに交代していきます。すべてのウラにしたパイがオモテになって、パイがなくなったらゲーム終了。

③ 勝敗 全てのパイがオモテになった時点でもっとも多くパイを持っているプレイヤーの勝ちです。

39.【つなげてつなげて!パイつなぎゲーム】

プレイ人数: 2~4人

自分の前に出たパイのキャラクターか、数字が同じパイを手持ちのパイの中から出していきます。一番早く手持ちのパイを全て出したプレイヤーの勝ち!

用意するもの ●プレイ盤

●パイ(のび太、しづか、ジャイアン、スネ夫のパイ各A~6番)
●ドラえもんパイ、ドラミパイ各2コずつ ●ひみつ道具カード一式

① ゲームをスタートする前に…

パイをウラ返してプレイ盤上でよくかき混ぜ、全員5コずつパイを取ります。パイは自分だけが見えるように並べてください。
残りのパイはウラ返してプレイ盤の端によせておき、真ん中は空けておきます。ひみつ道具カードはよくぎり、プレイ盤の横に置いておきます。ジャンケンで勝ったプレイヤーから時計回りで行います。

② ゲームをスタート!

いちばんめの一番のプレイヤーは自分が持っているパイの中から好きなパイを選んでプレイ盤の中央にオモテにして出します。次のプレイヤーは前に出されたパイと同じキャラクターか、もしくは同じ数字のパイを持ちのパイの中から1コ出して、前のパイにつなげます。以後のプレイヤーも時計回りに、同じようにパイをつなげていきます。自分の中に出せるパイがないときは、周りに並んでいるウラ返しのパイからどれか1コとってきて手持ちのパイに加えます。とってもきたパイがプレイ盤上に出ているものにつながる場合は、とってもきた直後に出すこともできます。



※ウラにしたパイが全部なくなったら、プレイ盤中央のパイを、最後に出されたパイを除いてウラ返してよく混ぜ、もう一度プレイ盤上の端に並べ直します。

③ セット出し

…同じキャラクターのパイは何コでもセットにして出すことができます。
(ドラえもん、ドラミパイはセット出来ません)
セット出来ても上がるすることができます。

④ ドラえもんパイ

…ドラえもんパイはどの数字、絵柄にもつなげることができます。
ドラえもんパイを出すとひみつ道具カードの山から1枚
ひみつ道具カードを引いて、その場で使えます。
ドラえもんパイで上がることはできません。

⑤ ひみつ道具カード

…ひみつ道具カードを使うと、次のプレイヤーはひみつ道具カード右上に書いてある数字分パイを、ウラ返しのパイから手持ちのパイに加えなければいけません。その後、手持ちからパイをつなげます。

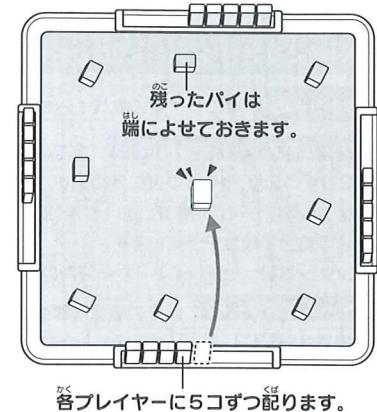
⑥ ドラミパイ

…ドラミパイはどの数字、絵柄にもつなげることができます。
ひみつ道具カードは引きません。
ドラミパイで上がることはできません。

ドラえもんパイ、ドラミパイが出たら、次のプレイヤーは好きなパイを出してつなげることができます。

⑦ 勝敗

自分の手持ちのパイが全部なくなったら上がりです。上がった順番に1位、2位、3位と順位がつき、最後まで上がれなかったプレイヤーの負けです。



カードの効果は
使用しません。

40.【みんなでワイワイビンゴマッチ】

プレイ人数: 2~4人

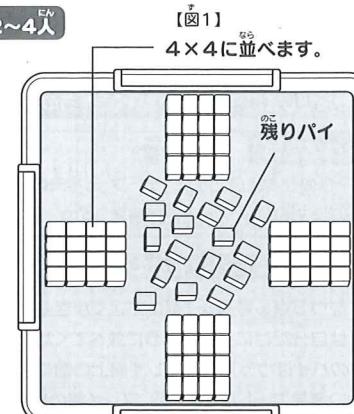
パイを4コずつ4列に並べて、ビンゴゲーム!
一番最初にタテ、ヨコ、ナナメいずれか一列そろったプレイヤーの勝ち!

用意するもの ●プレイ盤 ●パイ一式

ゲームをスタートする前に… 全てのパイをウラ返して混ぜ、各プレイヤーに16コずつ配り、残りは中央に集めます。各自に配られたパイはウラ返したまま4コずつ4列にして並べます。(図1参照)並べられた16コのパイは位置を覚えないように全てをオモテにします。

ジャンケンで勝ったプレイヤーから時計回りで行います。

ゲームをスタート! 自分の順番になったら中央のパイの中から1コ選んでその場でオモテにします。(オモテにしたパイはそのまま置いておきます)オモテにしたパイと同じ背景色を持っていれば、ウラ返すことができます。オモテにしたパイ以外のプレイヤーも、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ウラ返すことができます。



【図1】
4×4に並べます。



タテ、ヨコ、ナナメのどれか一列そろったら勝ち!!

ビンゴ～!

勝敗 一番最初にタテ、ヨコ、ナナメのいずれか一列をウラ返したプレイヤーの勝ちです。中央のパイが全てオモテになってしまって誰もそろわなかった場合は引き分けとなります。同時にビンゴしたら、ジャンケンで勝敗を決めます。

41.【サイコロそろそろ♪パイ倍でゲーム】

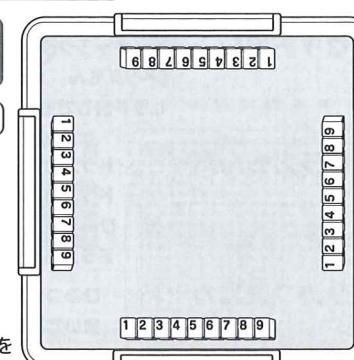
プレイ人数: 2~4人

サイコロを2回振って出た数で、9コのパイをどんどんプレイ盤の真ん中に出していく!すべてのパイを一番早く場に出したプレイヤーの勝ち!

用意するもの ●プレイ盤 ●サイコロ ●A~9までのパイ×プレイ人数分
ゲームをスタートする前に… それぞれA~9までのパイを自分の前に数字が見えるようにオモテにして並べます。

ジャンケンで勝ったプレイヤーから時計回りで行います。

ゲームをスタート! 自分の順番になったらサイコロを2回振ります。出た数字(2つ)と同じ数字のパイ1コをプレイ盤の真ん中に出すことができます。
「1回目、2回目どちらかの数字と同じ数字のパイ1コ」でも、「2回振って出た数字を足した数字のパイ1コ」どちらをプレイ盤の真ん中に出してもかまいません。



どちらかの数字のパイをプレイ盤の真ん中に出してもかまいません。

もし、どちらの数字もすでに出して手元にない場合は、そのどちらかの数字のパイをプレイ盤の真ん中から1コ手元に戻さなければいけません。サイコロの目が2回とも同じ数字だった場合、特別にどの数字のパイでも出すことができます。

勝敗 一番最初に自分の手元の全てのパイを、プレイ盤の真ん中に出したプレイヤーの勝ちです。

42.【数字をつなげてポイ体イグーム】

プレイ人数: 2~4人

数字が7のパイから順にパイをつなげていこう!順番にパイを出していきますが、わざとバスして他の人のジャマをするのもあり!早く自分のパイを全て出したプレイヤーの勝ち!

用意するもの ●プレイ盤 ●1万ジャラレ4枚×プレイ人数分
●トランプパイ(ジョーカーを除く)

ゲームをスタートする前に… 最初に全員に1万ジャラレを4枚ずつ配ります。

(このゲームでは1万ジャラレは点数として使用しません)
パイをウラ返してプレイ盤上でよくかき混ぜ、全員に均等にパイを配ります。

パイがあつた場合は、ジャンケンをしてパイを多く取る人を決めてください。
配られたパイは他のプレイヤーに見えないようにして自分のところに並べます。

配られたパイの中に「7」があればパネルシートの中央にオモテにして並べます。
このとき、ゲームシート(パネル面)上に出された「7」のパイがタテに並ぶようにします。

のび太の「7」を出したプレイヤーからスタートして時計回りに行います。

ゲームをスタート! 自分の順番になったら持っているパイの中からゲームシート(パネル面)上に出ているパイにつながる数字の



パイを出します。
(例えばのび太パイの「7」につながるのはのび太パイの「6」か「8」です。)

同じマークのパイでなければ数字をつなげることはできません。

出せるパイがないときや、出しができるてもそのパイを出したくない場合は、「バス」といって1万ジャラレ1枚を盤上の自分の前に出します。
自分の手持ちの1万ジャラレが無くなるとその回のゲームは負けになります。
持っているパイを全てオモテにして盤面上に並べなければなりません。
(抜けているパイのところは空けて並べます。)

勝敗 持っているパイが全てなくなったら上がりになります。上がった順番に1位、2位、3位…と決まります。

43.【クエスチョンゲームわたりばね】

プレイ人数: 2~4人

自分の質問に対する他のプレイヤーからの回答で、自分のキャラクターを当てる推理ゲーム。

用意するもの ●プレイ盤 ●オールマイティーを抜いた全てのキャラクターパイ1コずつ(計14コ)

ゲームをスタートする前に…

用意したパイをウラ返しにしてよく混ぜます。(計14コ)

プレイヤーはその中から1コ絵柄を見ずに取り、他のプレイヤーにだけ見えるようにプレイ盤に置きます。
このパイが自分のパイになります。ジャンケンなどで順番を決めます。

ゲームをスタート!

自分の番になったら他のプレイヤーに、自分のパイのキャラクターについて1つだけ質問をします。

例 「私は男ですか?」「私は大人ですか?」など

※ハイカイエイで答えられる質問しかすることができます。

他のプレイヤーはその質問に対して答えてあげます。(ウソについてはいけません)

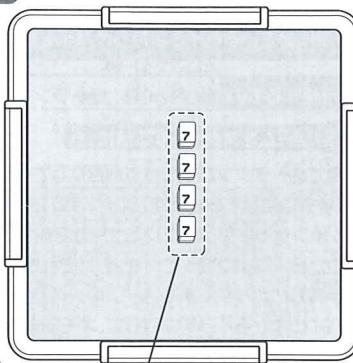
これを順番に繰り返していく、自分のキャラクターがわかつたら自分の番の時に答えることができます。

もし答えた順番で質問していたら、次の回は一回休みになってしまいます。(質問も答えることもできません)

※自分の番の時に質問をした場合は、その質問で自分のキャラクターがわかつたとしても、

次の自分の回に答えることはできません。

勝敗 一番少ない回数の質問で自分のパイのキャラクターを当てたプレイヤーの勝ちです。



はじめに7のパイを並べます。

44.【パイを合わせろ！パイパイパイ】

プレイ人数: 2~4人

場に出ているパイと手持ちのパイを組み合わせて獲得していく、高得点を目指します。

用意するもの ●プレイ盤 ●トランプパイ一式(ジョーカーを除く) ●ドンジャラ札一式

ゲームをスタートする前に…

全てのトランプパイをウラ向きにしてプレイ盤の上に置きます。
(中央は空けておきます)ジャンケンで順番を決めます。
ジャンケンで勝ったプレイヤーから時計回りにウラ返しのパイの中から1コずつ取っていき、それぞれ各プレイヤー4コまで取って手持ちのパイにします。更に、中央の空いている所にウラ返しのパイの中から4コずつ取って、オモテ向きにして置きます。

ゲームをスタート!

ジャンケンで勝ったプレイヤーから時計回りに進めます。
自分の番になったら手持ちのパイと場のパイを見比べます。

同じ数字のパイがあれば、そのパイを場に出してペアにして獲得できます。

(獲得したパイはオモテ向きにして手元に置きます)

*同じ数字がない場合は、手持ちのパイから1コ場に捨てなければなりません。

更にウラ返しのパイの中から1コ選んでオモテにして場に出します。

もし、そのパイの数字と同じ数字のパイが場にあれば、2つのパイをペアにして獲得できます。

●特殊な獲得方法

・足し算取り…場の複数枚のパイの数字を足した数と手持ちのパイの数字が同じであれば、そのパイを組み合わせて獲得できます。

ウラ返しのパイから選んでペアにする時も足し算取りで取ることができます。

全員の手持ちのパイがなくなったらゲーム終了です。

獲得したパイによって点数が決まります。

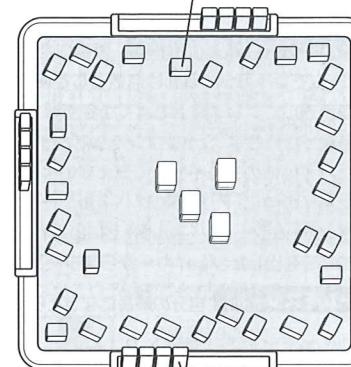
・パイ1コに対して1万

・同じマークの同じキャラ(ドラえもん、ドラミ)が3コあれば5万

・同じマークの同じキャラ(ドラえもん、ドラミ)が5コあれば10万

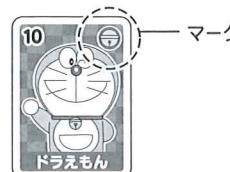
・鈴ドラ、ドラ焼きドラ、タケコブタードラミ、ポケットドラミのどれか3コそろえば10万

残ったパイは
端によせておきます。



各プレイヤーに
4コずつ配ります。

例 下記のパイを獲得した場合



獲得したパイの数: 15コ…15万ジャラ

・同じマークのキャラ: 3組…3×5万=15万ジャラ

・鈴ドラが3コ…10万ジャラ

$$\dots \text{15万} + \text{15万} + \text{10万} = \text{40万ジャラ もらえる!}$$

それぞれ自分の点数分のドンジャラ札をもらいます。これを3ゲーム行います。

●勝敗 3ゲームが終了した時点で一番多くドンジャラ札を獲得したプレイヤーの勝ちです。

45.【51に近づけろ／ゲーム】

プレイ人数: 2~4人

場に出ているパイと手持ちのパイを交換しながら、手持ちパイを同一マークにして、数字の合計を51に近づけていきます。

残ったパイは
端によせておきます。

用意するもの ●プレイ盤 ●トランプパイ一式(ジョーカーを除く) ●ドンジャラ札一式

ゲームをスタートする前に…

全てのトランプパイをウラ向きにしてプレイ盤の上に置きます。
(中央は空けておきます)ジャンケンで順番を決めます。

ジャンケンで勝ったプレイヤーから時計回りにウラ返しのパイの中から1コずつ取っていき、それぞれ各プレイヤー5コまで取って手持ちのパイにします。更に、中央の空いている所にウラ返しのパイの中から5コ取ってオモテ向きにして置きます。

ドンジャラ札を各プレイヤーに10万ジャラずつ配ります。
残りは銀行として置いておきます。

ゲームをスタート!

ジャンケンで勝ったプレイヤーから時計回りに進めます。
自分の番になったら手持ちのパイから不要なパイを1コ選び、

場に出ている5コのパイの内の1コと交換します。

交換したいパイがない場合は、パスができます。もしくは「流す」と

言つて場の5コのパイを全てプレイ盤から取り除き、

ウラ向きのパイから5コ場に出し、その中から1コ必ず交換しなければなりません。

ウラ向きのパイが無くなったら場合は、プレイ盤から取り除いたパイをウラ返しにしてよく混ぜ、

プレイ盤の上に中央を空けて置きます。

●特殊なパイ

・ドラえもんパイ、ドラミパイ…すべて数字に関係なく、10として数えます。

・Aのパイ…すべて11として数えます。

・ジョーカー…10または11として数えることができます。(マークはどのマークとしても使えます)

自分の手持ちのパイが全て同じマークになり、数字の合計が51になったら「ストップ!」と宣言してゲーム終了です。「ストップ」を宣言したプレイヤーが1位となります。

他のプレイヤーは手持ちのパイの数字の合計を計算して、51に近いプレイヤーから順位が決まります。

51に達していないても、マークがそろっていれば「勝負!」と宣言してゲームを終了することができます。
手持ちのパイの数字の合計を計算して、51に近いプレイヤーから順位が決まります。

(同じ数字のプレイヤーがいる場合は、同じ順位になります)

マークがそろっていない場合はドンジャラ札を獲得することはできません。

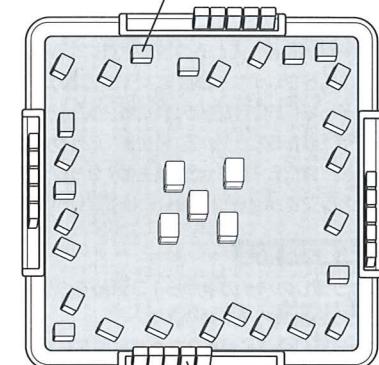
「勝負」と宣言したプレイヤーより51に近い、または同じ数字のプレイヤーがいた場合、「勝負」と宣言した

プレイヤーは最下位になり、さらに-10万ジャラのペナルティになります。

(手持ちを10万ジャラ持っていない場合は手持ちの全てを失います。マイナスになることはありません)

各プレイヤーは順位に応じて銀行からドンジャラ札をもらいます。
1位…10万ジャラ 2位…5万ジャラ 3位…3万ジャラ 4位…0

●勝敗 3回戦を行い、一番多くドンジャラ札を獲得したプレイヤーの勝ちです。



各プレイヤーに
5コずつ配ります。

46.【ドンジャラ銀行大破産ゲーム】

プレイ人数: 3~5人

銀行は預金者を破産させる。預金者は銀行を破産させるのが目的です。

- 用意するもの
 - プレイ盤
 - ドラえもんのトランプパイ一式、ドラミのトランプパイ一式
 - ドンジャラ札100万ジャラ分

ゲームをスタートする前に…

プレイヤーは銀行役1人とその他預金者に分かれます。(ジャンケンなどで決めます)

ドンジャラ札をプレイヤーの数によって下記のように分けます。

3人プレイ…銀行50万ジャラ、預金者25万ジャラずつ

4人プレイ…銀行52万ジャラ、預金者16万ジャラずつ

5人プレイ…銀行52万ジャラ、預金者12万ジャラずつ

用意したトランプパイをウラ返しにしてプレイ盤の端におきます。

ゲームをスタート!

銀行はウラ返しのパイの中から1コ選んでウラ返しのまま自分の前におきます。

これが銀行の勝負パイになります。

さらにウラ返しのパイから7コの中から1コ選んでウラ返しのまま場に出します。

残りのウラ返しのパイはその勝負では使用しません。(次の勝負で再び使用します)

預金者は7コのパイから自分の勝負コマを選んでそこにドンジャラ札を好きな額だけかけます。

他の預金者と同じになってもかまいません。

全員がかけ終わったら、銀行も預金者もえらんだパイを一斉にオモテにします。

パイの数字の大きさで勝敗が決まります。

それぞれ銀行と預金者で勝敗を決めて、

銀行の勝ちの場合…預金者がかけたドンジャラ札を銀行が没収します。

預金者が勝った場合…銀行は預金者がかけたドンジャラ札と同じ額を預金者に支払います。

かけたドンジャラ札も戻ります。

引き分けの場合…かけたドンジャラ札が預金者に戻ります。

オモテにしたパイはプレイ盤から外してまとめて置いておきます。

次の勝負は続けてウラ返しのパイから選んで行います。

ウラ返しのパイが無くなったら、まとめて置いてあるオモテにしたパイをウラ返しにしてよく混ぜて使います。

銀行が破産するか、預金者が全員破産したところでゲーム終了です。

勝敗

銀行が破産した場合はその時点でドンジャラ札の獲得で順位が決まります。

預金者が全員破産した場合は、銀行がトップで残りは破産した順で最下位から順位が決まります。

47.【順番を見極めろ!パイセイゲーム】

プレイ人数: 2~4人

持ちの7コのパイの数字を左から小さい順に並べることが目的です。(小さい順であればOK)

- 用意するもの
 - プレイ盤
 - トランプパイ一式

ゲームをスタートする前に…

全てのトランプパイをウラ向きにしてプレイ盤の上に置きます。

(中央は空けておきます)ジャンケンで順番を決めます。

ジャンケンで勝ったプレイヤーから各プレイヤーはウラ返しの

パイの中から1コずつ取っていき、それぞれ7コまでウラ返しの

まま取っていきます。(見てはいけません)

ゲームをスタート!

ジャンケンで勝ったプレイヤーから時計回りに進めます。

自分の番になったら場のパイから1コえらび、オモテにして手持ちの7コの

ウラ返しのパイのどれかと交換します。(交換するウラ返しのパイがあった

位置に置きます。【図1参照】左から数字が小さい順になるように考えて交換

しましょう。手持ちからはずれたパイはオモテにしてプレイ盤からはずし自分

の脇に置いておきます。オモテになっている手持ちのパイはその位置を変更

することはできません。

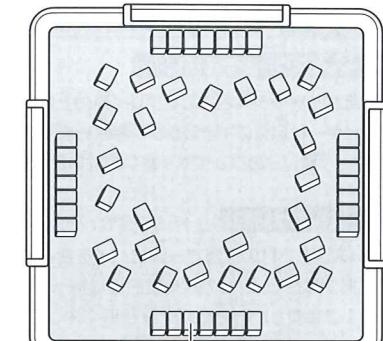
オモテにしたパイが交換できない場合【図2参照】、または交換したくない場合はパスすることができます。

その場合はそのまま残して、次のプレイヤーがそのパイを手持ちのパイと交換することになります。

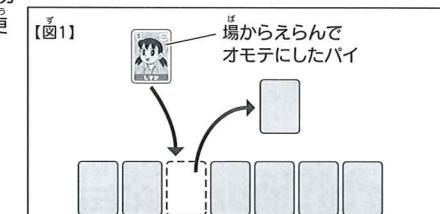
全員がそのパイに対してパスした場合は、そのパイを脇にはずして改めてウラ返しのパイから1コえらんでオモテにします。ウラ返しのパイがなくなったら、脇に置いてある全てのパイをウラ返しにしてよく混ぜて場のパイとします。

ジョーカーのパイが出た場合はオモテにして自分の脇においてあるパイのどれかと交換することができます。

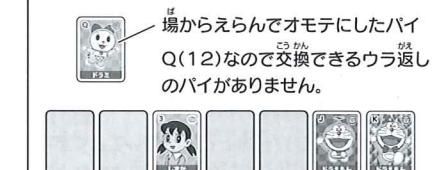
勝敗 一番早くパイを小さい順に並べたプレイヤーの勝ちです。



各プレイヤーに7コずつ配ります。



【図2】オモテにしたパイが交換できない例。



48.【みんな集まれ!オールキャラ大集合ゲーム】

プレイ人数: 2~4人

場に出ているパイから1コずつパイを取っていき、全てのキャラクターを集めます。

- 用意するもの
 - プレイ盤
 - キャラクターパイ一式(ジョーカーを除く)

ゲームをスタートする前に…

用意した全てのパイをウラ向きにしてプレイ盤の上に置きます。ジャンケンで順番を決めます。

ゲームをスタート!

ジャンケンで勝ったプレイヤーから時計回りに進めます。

自分の番になったら場に出ているパイから1コ選んで他のプレイヤーに見えないように手持ちにします。

各プレイヤーが繰り返していき手持ちのパイが14コになったら、場からパイを1コ取り、手持ちの中からいらないパイをウラ返しで場に出していくます。

勝敗 一番早く全てのキャラ(14種)をそろえたプレイヤーの勝ちです。

49.【パイ集め/スピードバトル】

プレイ人数: 2~4人

一番早く自分のキャラクターのパイをそろえるのが目的です。

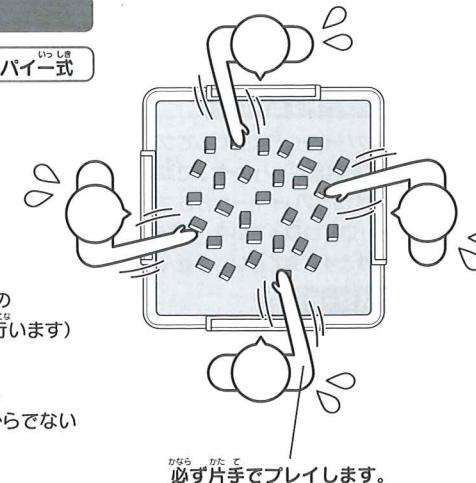
用意するもの ●プレイ盤 ●のび太、しづか、ジャイアン、スネ夫のパイ一式

ゲームをスタートする前に…

用意したパイをウラ向きにしてプレイ盤の上に置きます。

各プレイヤーは自分のキャラクターを決めます。

(同じキャラクターのプレイヤーがいてはいけません)



ゲームをスタート!

「よーいスタート!」の合図で一斉にパイを調べて、自分のキャラクターの

パイを見ついたら、自分のパイ置き場に持っています。(必ず片手で行います)

パイは1コずつしか自分のパイ置き場に持ってきてはいけません。

オモテにしたパイはウラ返しでもオモテにしましたまでもかまいません。

パイをプレイ盤から落としてしまった場合は、必ずそのパイを戻してからでない

と他のパイを調べることはできません。

自分のキャラクターのパイを9枚全部集めたら「かたづいた!!」と宣言します。

勝敗 一番早く自分のキャラクターのパイを集めめたプレイヤーの勝ちです。

50.【四次元ポケットはどこだ?】

プレイ人数: 2~4人

同じパイがそしたら、ペアにして出せる!でも四次元ポケットパイは3コしかないから
1コ落としてしまいます。最後まで四次元ポケットパイを持っていたプレイヤーの負け!

用意するもの ●プレイ盤 ●トランプパイ(Aのパイ4コを除く)

ゲームをスタートする前に…

用意したパイをプレイ盤上でウラ返してよく混ぜ、それぞれのプレイヤーが均等にパイを取っていきます。

取ってくるパイは他のプレイヤーに見えないようにして自分の所に並べます。

パイがあまたった場合は、ジャンケンをしてパイを多く取るプレイヤーを決めてください。

配られた時点で同じ背景色のパイがある場合は

同じものを2コ1セットにして中央に捨てることができます。

※3コ1セットにはなりません。

(2コのパイを捨てて、1コパイが残ります)

ゲームをスタート!

ジャンケンをして勝ったプレイヤーから始めて、左隣のプレイヤーの持っているパイの中から1コを選んで引いてきます。

そのパイと持っているパイを照らし合わせ、同じ背景色の2コ1セットができれば中央に捨てます。

できなければその1コを手持ちのパイに加えます。次に、パイを引かれたプレイヤーが左隣のプレイヤーから1コパイを引いてくる、これを繰り返していきます。

勝敗

2コ1セットを作ってどんどんパイを捨てていき、手持ちのパイがなくなったプレイヤーから上がっていきます。

ジョーカー(四次元ポケットパイ)は1セットしかそろえることができないので、最後までジョーカー(四次元ポケットパイ)をもっていたプレイヤーの負けです。

51.【そろわないのは誰だ?】

プレイ人数: 2~4人

同じパイがそしたら、ペアにして出せる!でもそろわないパイが1コだけある!
最後にそろわないパイを持っていたプレイヤーの負け!

用意するもの ●プレイ盤 ●トランプパイ(Aのパイ4コ、ジョーカーを除く)

ゲームをスタートする前に…

用意したパイをプレイ盤上でウラ返してよく混ぜ、その内から1コだけ絵柄を見ずにプレイ盤の外に抜きます。

残ったパイからそれぞれのプレイヤーが均等にパイを取っていきます。取ってくるパイは他のプレイヤーに見えないようにして

自分の所に並べます。パイがあまたた場合は、ジャンケンをして

パイを多く取るプレイヤーを決めてください。

配られた時点で同じ背景色のパイがある場合は同じものを

2コ1セットにして中央に捨てることができます。

※3コ1セットにはなりません。

(2コのパイを捨てて、1コパイが残ります)

同じ背景色のパイが2コそろった時点で捨てよう!



ゲームをスタート!

ジャンケンをして勝ったプレイヤーから始めて、左隣のプレイヤーの持っているパイの中から1コを

選んで引いてきます。そのパイと持っているパイを照らし合わせ、同じ背景色の2コ1セットができれば中央に捨てます。

できなければその1コを手持ちのパイに加えます。次に、パイを引かれたプレイヤーが左隣のプレイヤーから1コパイを引いてくる、これを繰り返していきます。

勝敗

2コ1セットを作ってどんどんパイを捨てていき、手持ちのパイがなくなったプレイヤーから上がっていきます。

最初に抜いたパイは1組そろえることができないので、最後までそろわないパイを持っていたプレイヤーの負けです。

52.【カンパレ/記憶力ゲーム】

プレイ人数: 2~8人

並べたひみつ道具カードのキャラクターの順番を覚えます。ウラ返したあと、順番を
変えて、覚えていられるかを競い合う記憶力ゲームです。

用意するもの ●プレイ盤 ●ひみつ道具カード(通り抜けフープを除く6枚)

●パイ(ドラえもん、のび太、しづか、ジャイアン、スネ夫、ドラミのパイ×プレイ人数分)

●ドンジャラ一式

ゲームをスタートする前に…

用意したパイを、それぞれのプレイヤーにドラえもん、のび太、しづか、ジャイアン、
スネ夫、ドラミを各1コずつ配ります。

ゲームをスタート!

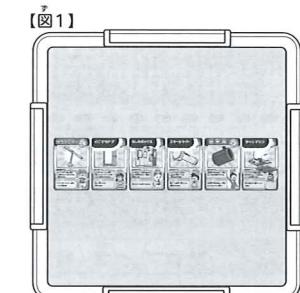
用意したひみつ道具カードをよくくり、横1列にプレイ盤の上に並べていきます。(図1参照)
各プレイヤーはそのキャラクターの順番を30秒で覚えます。(秒数はみんなで数えましょう)

30秒経ったら、カードを全てウラ返します。

ジャンケンで勝った人から順番に一人1回だけカードの位置を入れ替えることができます。

全てのプレイヤーがカードの入れ替えを終えたら、カードのキャラクターの並びの順を予想し、パイを自分の手元に並べます。
並べ終えたら、カードをオモテにして答え合わせをします。1枚合っているごとに1万ジャラ分のドンジャラ札を獲得できます。

勝敗 3回行い、ドンジャラ札を一番多く獲得したプレイヤーの勝ちです。



カードの順番を覚えます。

53.【ジャイアンプルサイクルから救い出せ!】

プレイ人数: 2人

場のパイと山パイを組み合わせて獲得していく、相手より多くのパイを取るようにします。

- 用意するもの ●プレイ盤 ●トランプパイ式(ジョーカー、ジャイアンパイを除く)
- 7のジャイアンパイ1コ ●のび太のママ、スネ夫のママ、しづかのママのパイ1コずつ

① ゲームをスタートする前に… 用意したトランプパイ(各ママパイは抜きます)をウラ向きにしてプレイ盤の上に置きます。1コある7のジャイアンパイをプレイ盤の四の位置にオモテにして置きます。ウラ向きのパイから30コ適当に取り、ジャイアンパイの前に6コずつの列を5行オモテにして並べます。(これを場のパイと呼びます)残ったパイに、のび太のママ、スネ夫のママ、しづかのママのパイ1コずつを加えてウラのまま向かいの壁に並べておきます。(山パイ)

② ゲームをスタート!

ジャンケンで勝ったプレイヤーから始めます。自分の番になったら、山パイのどこでも好きな場所から1コオモテにして自分の側に移動します。場のパイの一一番下にあるパイの中で、今オモテにしたパイと数字(大小どちらでも)がとなり合っているパイがあれば、そのパイを自分の側に移動してつなげて獲得できます。(KとAはつながります)同じ数字のパイはつなげることはできません。

さらに、つなげたパイにとなり合う数字のパイが場のパイの「列」の一一番下の中にあれば続けて自分の側に移動してつなげられます。

これを、パイがつながなくなるまで続けます。(これを連鎖といいます)連鎖がとぎれたら、相手プレイヤーに交代します。

【特別ルール】 ●のび太のママ、スネ夫のママ、しづかのママが山パイから出た場合は、それぞれの子供のパイが「列」の一一番下にあれば無条件でつなげることができます。

山パイがなくなるか、場のパイがなくなったところでゲーム終了です。

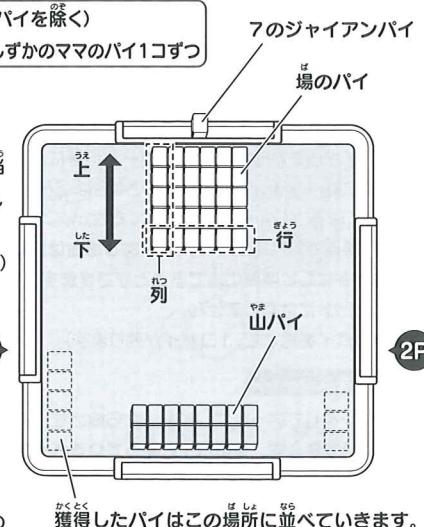
○勝敗 自分の側により多くパイを獲得したプレイヤーの勝ちです。

【特別勝敗ルール】 ●山パイの最後の1コのパイがジャイアンパイと数字でつなげられる場合は、無条件でその最後のパイを引いたプレイヤーの勝ちになります。

54.【ドンジャラ札、「ドンドンちょうどいいな!】

1P

2P



ドンジャラ札を一番多く獲得することが目的です。

- 用意するもの ●プレイ盤 ●トランプパイ式(ジョーカーを除く) ●ドンジャラ札一式

① ゲームをスタートする前に… 全てのトランプパイをウラ返しにしてプレイ盤の上に置きよく混ぜます。

② ゲームをスタート! まずは自分のキャラクターを決めます。(ドラえもんとドラミ以外、プレイヤーはそれぞれ違うキャラクターを決めます)ジャンケンで順番を決めます。一番最初の人からウラ返しのパイの中からパイを1コえらんでオモテにします。もし、そのパイが自分のキャラクターのパイだったら、そのパイの数字の枚数ドンジャラ札の山の上からドンジャラ札を獲得します。

●オモテにしたパイがドラえもんパイだった場合…ドンジャラ札を3枚獲得できます。(ドラえもんパイの数字は関係ありません)

●オモテにしたパイがドラミパイだった場合…ドンジャラ札を1枚獲得できます。(ドラミパイの数字は関係ありません)

オモテにしたパイはプレイ盤から取り除き、まとめておきます。ウラ返しのパイがなくなったら、まとめておいたオモテにしたパイをウラ返しにしてプレイ盤の上に置きよく混ぜて使用します。

ドンジャラ札が全てなくなった時点でゲーム終了です。

○勝敗 獲得したドンジャラ札の合計ジャラが一番多いプレイヤーの勝ちです。

55.【ジャラジャラパイ投げ=発勝負!!】

プレイ人数: 2~8人

パイを投げてパイの状態で勝負が決まる!すぐに勝敗が決まるお手軽ゲーム

- 用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式

① ゲームをスタートする前に… 各プレイヤーは3コずつパイを持ちます。

② ゲームをスタート! 「せーの!」の合図で各プレイヤーは一齊にプレイ盤の上に3コのパイを同時に転がします。それぞれのパイの状態を見てポイントを決めます。

- ・パイが立っている…5点
- ・パイが横向きに立っている…3点
- ・パイがウラ向きになっている…1点
- ・パイがオモテ向きになっている…0点



③ 計算 合計点数で順位が決まります。ドンジャラをかたづける時などにこのゲームでおかたづけ役を決めるなどしよう!

ドンジャラ ドラえもん 1000000 アプリ運動ドンジャラ

お手持ちのスマートフォンを使い、「ドンジャラDX ドラえもん 1000000」をより楽しく遊べるゲームです。

① ゲームの準備 まず、専用アプリケーションをダウンロードしましょう。スマートフォンアプリのダウンロードサイトで検索してください。

■iPhone、iPod touch の場合

App Store → 「ドンジャラDX ドラえもん」で検索
アプリケーション名 → 「ドンジャラDX ドラえもん」

※iOS(iPhone、iPod touch)用とAndroid OS用のアプリケーションは内容が多少異なります。

【動作確認機種】

●iPhone 6 Plus / iPhone 6 / iPhone 5S / iPhone 5

●iPod touch 第5世代(動作確認済iOS5.0~6.0) ●Android OS 搭載端末(Android OS4.1~5.0)

※対応機種に関する詳しい情報は、随時更新されます。公式ホームページをご覧ください。

<http://www.asovision.com/donjara/doraemon.html>

※アプリは無料でダウンロードできます。あらかじめダウンロードして動作するか確認してください。

ください。機種によってはアプリが使えない場合があります。

※詳しいアプリの使い方に関しては、アプリ内に説明がございますので、そちらをよくご覧ください。



iPod touchは、米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。

App Storeは、Appleのサービスマークです。

【アプリ運動ドンジャラの遊び方】

アプリ運動ドンジャラで遊びたい時にアプリを起動します。メインメニュー画面で「おもちゃと一緒に遊ぶ」アイコンを選択します。下記のアイコンを選択するとそれぞれの画面になります。

●ひみつ道具カード!…… 画面上を指でスライドさせるとひみつ道具カードが出現します。
ひみつ道具カードはドンジャラに様々な効果を起こせます。

●とくてん計算 ……… ドンジャラした後の点数計算などができる機能です。
計算した後にボーナスチャンスなどが起こる場合があります。

詳しくはアプリ内の「ヘルプ」をご覧ください。商品ホームページも合わせてご覧ください。

「ドンジャラ ドラえもん 1000000」

<http://www.asovision.com/donjara/doraemon.html>

※アプリの内容は改良のため、
変更する場合があります。