

ドンジャラ妖怪ウォッチ



とりあつかいせつ めい しょ 取扱説明書

① ドンジャラ P1	⑲ 友達集めすごろく P13
② かんたんドンジャラ P3	⑳ バスターズすごろく P14
③ ドンジャラビター P3	㉑ やりこみバスターズすごろく P15
④ スピードドンジャラ P4	㉒ 早抜けドミノ倒し P16
⑤ よこどりドンジャラ P4	㉓ 妖怪はないちもんめ P16
⑥ 妖怪ウォッチルールドンジャラ P5	㉔ ここはどこズラ? コマジろう探索ゲーム P17
⑦ パイで勝負! はさんでポイ! P5	㉕ U.S.O. つきは誰だ? P17
⑧ つないでならべてファイブマッチ! P6	㉖ 妖怪将棋大合戦 P18
⑨ パイならべ頭脳バトル P7	㉗ 同族集まれ! パイ集めゲーム P19
⑩ みんなでわいわい! ビンゴマッチ P7	㉘ 妖怪チップジャンケン P19
⑪ メンバーサークル推理マッチ P8	㉙ パイ投げゲーム P20
⑫ 青か? 赤か? 横断歩道よいこゲーム P9	㉚ 親に続け! 妖怪行進ゲーム P20
⑬ チップ争奪! 陣取りゲーム P10	㉛ 集まれ! バスターズ! P21
⑭ はさんで裏表ゲーム P10	㉜ チップフライゲーム P21
⑮ チップで指令! パイ山積みゲーム P11	㉝ チップで集結! レジェンド妖怪集め P22
⑯ パイ山くずし P11	㉞ 簡単! お片付けゲーム P22
⑰ どこまで積めるか? パイタワーゲーム P12		
⑱ 二大ボス妖怪出現ゲーム P12		
⑳ 撃ち出せ! ひゃくれつ肉球ゲーム P13		



1. ドンジャラ

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絵柄を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。

プレイ人数 2~4人 用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●得点チップ式 ●サイコロ

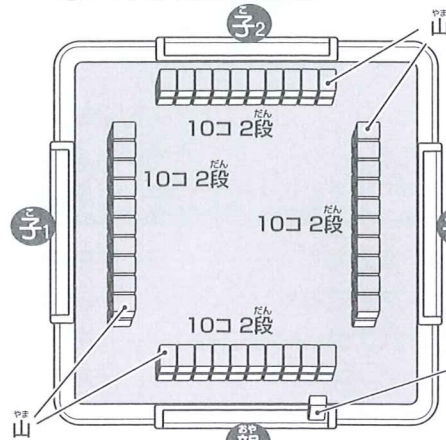
1 得点チップを配ろう!

各プレイヤーにそれぞれ以下の得点チップを配ります。

- ・10点チップ...10枚 ・50点チップ...6枚
- ・100点チップ...6枚

3 パイを混ぜて並べよう!

●パイの「山」を作る



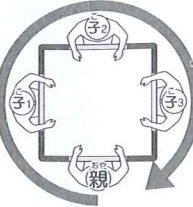
81コ全部のパイをプレイ盤の上でウラにしてよくかき混ぜます。そして、パイをウラにしたまま10コずつ2段に重ねて上図のように並べます。1コ余ったパイは親プレイヤーの手持ちパイとしてパイ立て位置に置きます。
※2人や3人でゲームをするときも「山」はこのように4つ作ってください。

4 自分のパイを見よう!

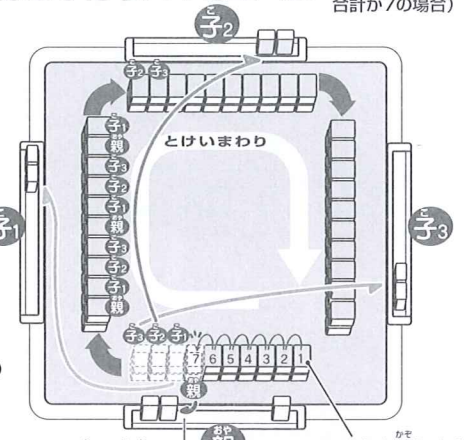
ゲームを始める前に「得点表」を見ながら、「そろえる役」を考えます。背景色が同じ色のパイが3コで1セットです。これを3セット(合計9コ)集めたら「ドンジャラ!」と言ってあげられます。
※集まった9コのパイの種類を「役」といい、「役」によって得点が決まります。

2 順番を決めよう!

サイコロを2回振って、「親」を決めます。出た数の合計が一番多いプレイヤーが親で、後の3人は「子」になります。数の多いプレイヤー順に「親」から数えて時計回りに座ります。



●自分の手持ちパイを並べる (サイコロの出た目の合計が7の場合)



まず、親はサイコロを2回振ります。出た目の合計分だけ、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

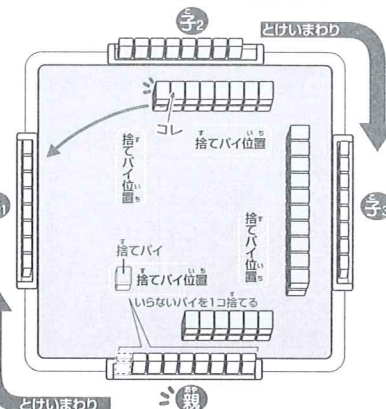
オールマイティパイは特別なパイです。どのパイの代わりに使えます。例えば同じ種類のパイが2コしかそろっていても、オールマイティパイが1コあれば3コそろったことになります。
※オールマイティパイは1セット3コの中に1コのみ有効です。



6 ゲームスタート!

●「山」からパイを取る

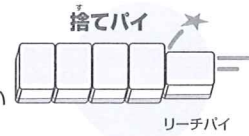
パイを取り終わったら、「親」からスタートです。親は他のプレイヤーよりも1パイ多い状態でスタートするので最初の1回だけは取らずに捨てるだけです。次の順番のプレイヤーは、最初の準備でパイを取り終えた山の続きから、今度は1コずつ取ります。手持ちのパイをよく見て、いらないパイを1コ選び、絵柄をオモテにして図のように「捨てパイ位置」に置きます。この流れで時計回りにゲームを進めます。



7 あと1コであがりのとき

●「リーチ」を宣言する

あと1コであがりの状態になったら、いらないパイを捨てる時にパイを横向きに置き、「リーチ!」と宣言します。「リーチ」を宣言したプレイヤーは、「リーチ」の印として10点チップを盤の中央に置きます。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できなくなります(山から取ったパイしか捨てられません)。あがる前には必ず「リーチ」を宣言しなければなりません。
※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」の場合のみ、「リーチ」をしなくてもあがれます。



8 あがりかた

基本のあがりかた



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セットそろえたらあがりです。

●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。あ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。4人プレイ時で100点の役ならば40点ずつもらいます。盤上に10点チップがあればもらえます。

●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

「ドンジャラ!」と言って自分の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あがった得点分のチップをもらえます。盤上に10点チップがあればもらえます。捨てられた1コのパイで2人以上が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あがりになります。
※他のプレイヤーが捨てたパイが「オールマイティパイ」のときは、ドンジャラしてあがることはできません。

●1ゲームの終了

盤上の「山」がなくなるか、誰かがあがった場合、その時点で1ゲーム終了です。誰もあがらなかった場合、「リーチ」のときに出した10点チップは、次のゲームであがったプレイヤーのものになります。

●9 得点の計算

得点表を見て点数を計算しましょう。

●10 親の交代

「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」があ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。

●11 ゲームセット

「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人でも手持ちのチップ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、手持ちのチップを計算して一番得点が多いプレイヤーが勝ちです。

パイの種類一覧

プリチー族



背景色:ピンク

ゴーケツ族



背景色:オレンジ

フシギ族



背景色:黄色

ボカボカ族



背景色:緑

ウスラカゲ族



背景色:青

ブキミー族



背景色:紫

ニョロロン族



背景色:水色

イサマシ族



背景色:赤

ボス



背景色:黒

オールマイティ



2. かんたんドンジャラ

プレイ人数 2~4人 用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●得点チップ式 ●サイコロ

●あそびかた

ルールは【1.ドンジャラ】と同じです。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。

3. ドンジャラピター

プレイ人数 2~4人 用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●得点チップ式 ●サイコロ

●あそびかた

基本的なルールは【1.ドンジャラ】と同じです。ただし、同じ背景色のパイはそれぞれ1コずつしか捨てられません。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。

4. スピードドンジャラ

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!



パイを取った時に3コそろったら勝ち!

プレイ人数 2~4人 用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●10点チップ10枚×プレイ人数分 ●サイコロ

●ゲームをスタートする前に…

各プレイヤーに得点チップを配ります(プレイヤー1人に10点チップを10枚)。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。2回サイコロを振り、足した数の多いプレイヤーが親となります。親から時計回りの順番で行います。

●あそびかた

【ドンジャラ】を2つの手持ちパイのみで行う、スピーディーなゲームです。まず、親はかき混ぜられたままのプレイ盤上のパイを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、あがりとなります。親であがった場合は得点チップを2枚ずつ、子であがった場合はチップを1枚ずつもらいます。親であがった場合は、もう1回親からスタートし、子があがった場合は、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チップがな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!」と言ってあがれます。その場合は、そのパイを捨てたプレイヤーからのみチップを2枚もらいます。

5. よこどりドンジャラ

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!

プレイ人数 2~4人 用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●得点チップ式 ●サイコロ

●あそびかた

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」のおかげで役が作りやすくなるドンジャラです。

右隣のプレイヤー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、山からパイを取って「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」してあがります。

6. 妖怪ウォッチルールドンジャラ

ドンジャラにエキサイティングなルールが追加されたゲームです。基本ルールはドンジャラと同じですが、特定のパイが役を作る以外に、特殊効果パイとして使用できます。

プレイヤー数 2~4人 用意するもの ●プレイ盤 ●パイ(式) ●得点チップ(式) ●サイコロ

特殊効果パイ

- 下記の4種類のパイは役を作る以外に、特殊効果のパイとして使うことができます。
- 各パイを捨てたときに効果を実行します。効果はパイごとに違います(下記参照)。
- 効果を使わず手持ちパイに入れ、役を完成させることもできます。
- 特殊効果パイを捨ててリーチをするときは、特殊効果パイの効果は実行されません。



大よげん

このパイを捨てた次の自分の順番で3つのパイを引き1コを選んで手元に残し、残りの2コを好きな順番でパイ山に戻す。



魔がサシテ

このパイを捨てた次の自分の順番で、パイ山から引くかわりに他のプレイヤーの手元のパイを見ないで1コ選び引く。その後、引いたパイを1コ選び引いた相手に渡す。



捨ててナイヨー

このパイを捨てた回のみ、パイを捨てたプレイヤーが捨てたパイで他のプレイヤーから「ドンジャラ」されても得点を払わない。山から引いたパイで「ドンジャラ」された場合は払う。



満を持して

このパイを捨てた回のみ、パイを捨てたプレイヤーが他のプレイヤーが捨てたパイで「ドンジャラ」した時、みんなからできた役の分の得点をもらう。山から引いて「ドンジャラ」した時は普通の得点。

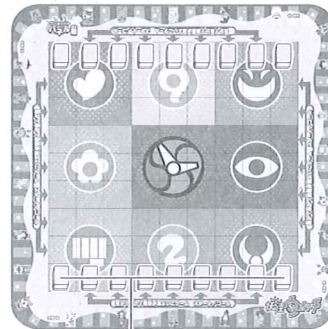
7. パイで勝負!はさんでゴイ!

相手のパイを自分のパイではさんでパネル面の上からプレイ盤の外へ出しちゃおう! 相手のパイを先に5コ出したプレイヤーの勝ち!

プレイヤー数 2人 用意するもの ●プレイ盤 ●パイ(同色9コ×2) ●ゲームシート(パネル面)

●ゲームをスタートする前に...

各プレイヤーは使う同色のパイを1種類決め、向かい合って座り、一番手前のヨコ1列にパイ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。

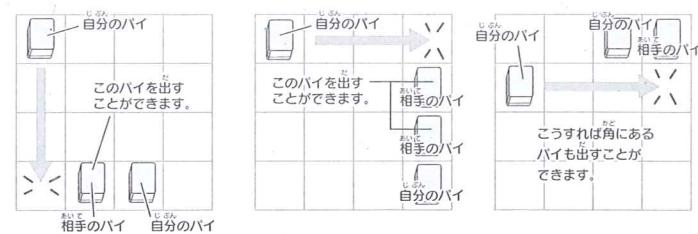


1列に9コのパイを並べます。

●ゲームをスタート!

1回交代でパイを動かしていきます。

どのパ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。ただし自分のパイや相手のパ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。相手のパイを上



下か左右ではさむと、はさんだパイをパネル面の上からプレイ盤の外へ出すことができます(ナナメにはさんでも出すことはできません)。はさ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。

●パイの出しかた

相手のパ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。

※相手のパイが上下か左右に並んだところに自分から入っていても、出されることはありません。

●勝敗

先に相手のパイを5コ出したプレイヤーの勝ちです。

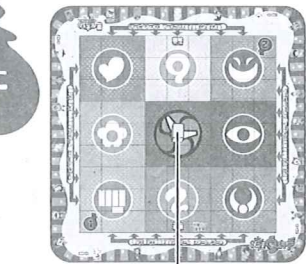
8. つないでならべてファイブマッチ!

先にタテ、ヨコ、ナナメ、どれかで5コ一直線に並べたプレイヤーの勝ち!

プレイヤー数 2人 用意するもの ●プレイ盤 ●パイ(式) ●ゲームシート(パネル面)

●ゲームをスタートする前に...

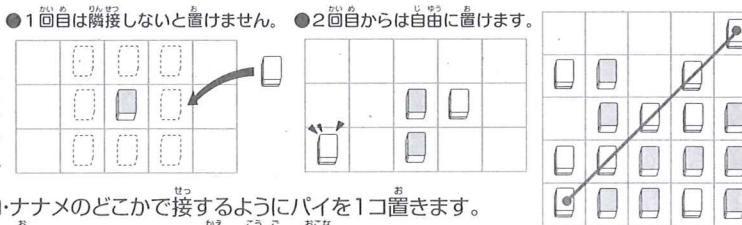
各プレイヤーはどちらがパイのオモテ面を使うかウラ面を使うかを決めます。ジャンケンで勝った方のプレイヤーから始め、交互に行います。



先攻プレイヤーがパイを中央に置いてゲームスタート

●ゲームをスタート! ●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。

最初に先攻のプレイヤーはパネル面のちょうど真中のマス目にパイを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パイにタテ・ヨコ・ナナメのどこかで接するようにパイを1コ置きます。



2回目からは好きなところにパイを置いていきます。くり返し交互に行います。

●勝敗

先にタテ・ヨコ・ナナメのどれかで5コ一直線にパイを並べたプレイヤーの勝ちです。5コ一直線に並べる前にパイがなくなった場合は、引き分けです。

9. パイならべ頭脳バトル

プレイ人数 2人

用意するもの ●プレイ盤 ●パイー式 ●サイコロ
●ゲームシート(パネル面)

●ゲームをスタートする前に…

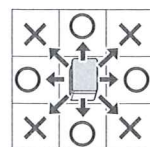
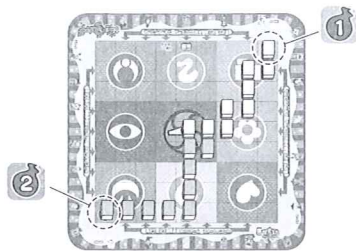
パイのオモテとウラどちらを使うか、ジャンケンで決めます。オモテのプレイヤーが先攻となります。

●ゲームをスタート!

オモテのプレイヤーは、パネル面の①から、ウラのプレイヤーは②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、出た目の数だけパイをタテ、ヨコ自由につなげて並べます。ナナメにつなげることはできません。自分でつなげたパイの途中から並べ始めることはできますが、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。一度パイが置かれたマスにはパイを置くことはできません。これを交互に行います。

●勝利

相手がサイコロで出た目の数のパイを置けなくなった時点で勝利です。



●ナナメにはつなげて並べられません。

10. みんなでわいわい! ピンヨマッチ

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!

プレイ人数 2~4人

用意するもの ●プレイ盤 ●パイー式

●ゲームをスタートする前に…

全てのパイをウラにして混ぜ、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にしたまま4コずつ4列にして並べます(図1参照)。並べられた16コのパイは位置をかえないように全てオモテにします。ジャンケンで勝ったプレイヤーから時計回りでいきます。

●ゲームをスタート!

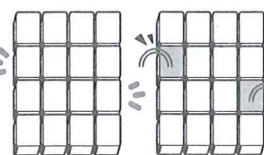
自分の順番になったら中央のパイの中から1つ選んでその場でオモテにします(オモテにしたパイはそのまま置いておきます)。オモテにしたパイと同じ背景色をもっていれば、ウラ返すことができます。オモテにしたプレイヤー以外のプレイヤーも、手持ちの中にそのパイと同じ背景色のパイを持っていれば全てウラ返すことができます。

●勝利

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も誰もそろわなかった場合は引き分けとなります。

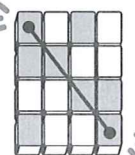


赤いパイが出たら



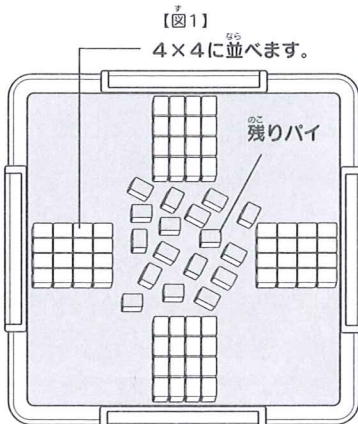
赤いパイをウラ返します。

そして



タテ、ヨコ、ナナメのいずれか一列そろったら勝ち!!

ビンゴ~!



【図1】 4×4に並べます。

11. マンパサークル推理マッチ

プレイ人数 2人

用意するもの ●プレイ盤 ●得点チップ10点と100点
●プリチー族、ゴケツ族、フシギ族、ボカボカ族、ウスラカガ族、
●プキミー族、ニョロロン族、イサマシ族のパイすべて
●ゲームシート(パネル面)

●ゲームをスタートする前に…

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8種族からそれぞれのパイを1コずつ用意します。8種族のパイから3コ選んで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。残りのパイは回答プレイヤーが持ちます。

●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選んだパイの種族と場所を予想します。予想した3コのパイを【図1】の回答エリアに出題プレイヤーにも見えるようにオモテに置きます。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コのパイが種族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、出題プレイヤーがチップ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(チップ使用)】

10点チップと100点チップを回答されたパイの横に置くことでヒントを出します。

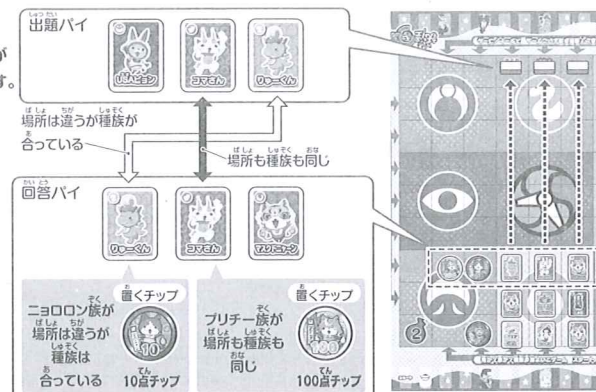
10点チップと100点チップの置き方

- 場所も種族も合っている場合…合っている数の分だけ100点チップを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コの内どれかの種族がある場合…その数の分だけ10点チップを回答プレイヤーが出したパイの横に置きます。

上記を回答プレイヤーが正解するまで繰り返し行います(回答回数は最大8回です)。

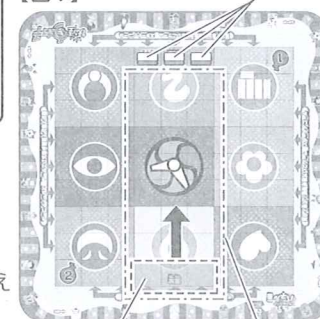
●勝利

出題プレイヤーと回答プレイヤーを交代してそれぞれいい、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。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や、同じ回数で正解した場合は引き分けになります。



回答プレイヤーはチップのヒントを元に推理して、先程回答したパイ3コの前のエリアに新たに3コパイを置きます。再び出題プレイヤーは合っているかを見比べてチップでヒントを出します。

【図1】



このエリアから回答していきます。

12. 青か?赤か?横断歩道よいぞゲーム

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!

プレイヤー人数 2~4人

- 用意するもの
- プレイ盤 ●ゲームシート(パネル面)
 - コマパイ(ジバニヤン、USAビョン、大ガマ、土蜘蛛各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×プレイヤー数分)
 - ※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、ジバニヤン、USAビョン、大ガマ、土蜘蛛の中から決めます。自分のコマパイをパネル面の【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人プレイの場合はA、Bのエリアの好きなマスに置いてください)。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。

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

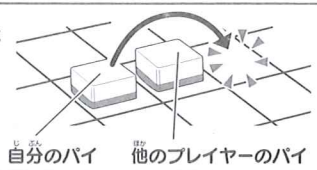
【カベ用パイの置き方】

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コまっすぐつなげて置かなくてはなりません)。

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)。

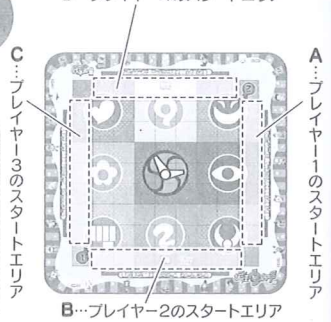
他のプレイヤーのパイとぶつかったときは、飛び越えて進むことができます。



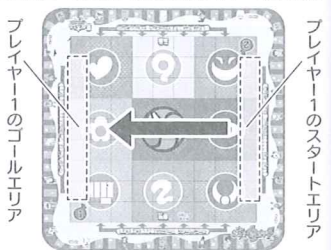
●勝敗

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、どこのマスでも構いません。

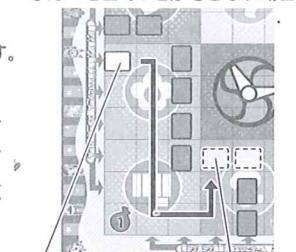
【図1】各プレイヤーのスタートエリア(4人プレイ時)
D...プレイヤー4のスタートエリア



【図2】ゴールエリアの位置(プレイヤー1の場合)



●カベを置くことができない場合



コマパイ コマパイを閉じ込めてしまうので、ココには置けません。

13. チップ争奪!陣取りゲーム

プレイヤー人数 2人

相手より陣地をより多く取ったプレイヤーの勝ち!

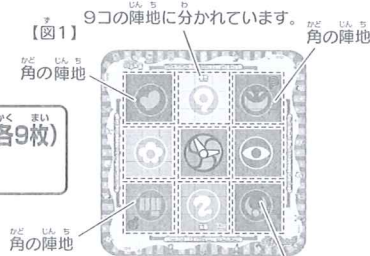
- 用意するもの
- プレイ盤 ●パイ一式 ●得点チップ(10点、100点...各9枚)
 - ゲームシート(パネル面)

●ゲームをスタートする前に...

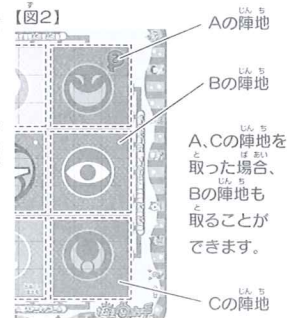
全てのパイをウラにしてプレイ盤の外に置きます。自分のチップを10点か、100点か決めます。ジャンケンで順番を決めます。パネル面は【図1】のように9コの陣地に分かれています。

●ゲームをスタート!

自分の順番になったら、ウラにしたパイから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チップを置きます(ポスト、オールマイティが出たら、パネル面中央の陣地に置きます)。自分のチップが置かれた陣地は自分の陣地となります。ただし、角の陣地は先に2コ自分のチップ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陣地は、自分の陣地になります。
【図2】参照 相手のチップがあれば取り除き、自分のチップを置いて自分の陣地にします。ナナメも有効です。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。



【図1】9コの陣地に分かれています。角の陣地



【図2】Aの陣地 Bの陣地 A、Cの陣地をとった場合、Bの陣地も取ることが出来ます。 Cの陣地

●勝敗

自分の陣地が多いプレイヤーの勝ちです。

14. はさんで裏表ゲーム

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

プレイヤー人数 2人

- 用意するもの ●プレイ盤 ●パイ一式 ●ゲームシート(パネル面)

●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コずつ取ってパネル面の上に置いていきます。

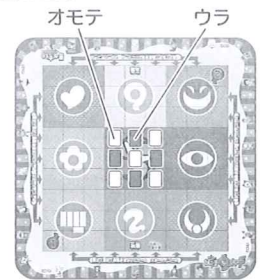
●ゲームをスタート!

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。ナナメも有効です。

※はさめる場所がない場合は、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

マス目がなくな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。



15. チップで指令! パイ山積みゲーム

プレイ人数 2~8人

めくったチップの指示に従ってパイをどんどん積み上げよう! 真ん中のスペースからはみ出したり、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 ●パイ式 ●得点チップ式 ●ゲームシート(パネル面)

●ゲームをスタートする前に...

パイを全てパネル面の横に置いておき、パネル面の真ん中は空けておきます。チップはウラ向きにしてパネル面の四隅に置きます。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チップを1枚引き、種族マークを見て右の指令に従ってパイを1コずつ時計マークの中に置きます。はみ出さないように置いていき、時計マーク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。パイは必ず片手だけを使って置くようにしてください。

- 時計マークの中に順番にパイを置いていきます。
- ①プリチー族 自由な向きで1コ置く
 - ②ポカポカ族 オモテ向きに1コ置く
 - ③ウスラカガ族 ウラ向きに1コ置く
 - ④ニョロン族 利き腕と反対の手で1コ置く
 - ⑤ブキミー族 タテに1コ置く
 - ⑥イサマシ族 自由な向きで2コ置く
 - ⑦ゴーケツ族 自由な向きで3コ置く
 - ⑧フシギ族 ヨコ向きに1コ置く
 - ボス・ウィスパー 1回休み



●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。

16. パイ山くずし

プレイ人数 2~4人

ランダムに積み上げたパイの山からサイコロで出た数のパイを取り除こう。くずさずに取れた分が得点となり、くずしたら以後パスになる。高得点のパイを狙え!

用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●サイコロ ●ゲームシート(パネル面)

●ゲームをスタートする前に...

パイをよく混ぜてパネル面の中央にある時計マークを中心にして積み上げます。ジャンケンで勝ったプレイヤーが最初の順番になり、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振り、出た目の数だけ、片手で山からパイを取ります。パイ山がくずれたら失敗です。失敗したプレイヤーは以後サイコロは振らず、パスになります。最後の1人になったら1回だけ自分の順番を行って終了です。全員が失敗するか、取るパイがなくなったら終了です。

●勝敗 取ったパイは1つ10点として数え、下のセットが揃うと10点の他にボーナス得点を得ます。合計得点をくらべて一番多いプレイヤーの勝ちです。



17. どこまで積めるか?パイタワーゲーム

サイコロを振って、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!

プレイ人数 2~4人 用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●サイコロ

●ゲームをスタートする前に...

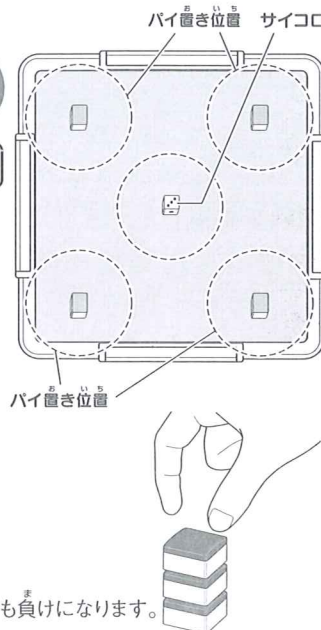
プレイ盤の真ん中にサイコロを1コ置きます。ジャンケンで順番を決め、時計回りに行います。

●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サイコロを1回振って出た数字の数だけパイを、プレイ盤の角に積んでいきます。時計回りで、次の人もサイコロを1回振っ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。

●勝敗

最後までタワーをくずさずにいたプレイヤーの勝ちです。*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、そのプレイヤーも負けになります。



18. 三犬ボス妖怪出現ゲーム

ウラ返しに並んだパイの中から1コずつめくっていきます。順番にめくり続けて、ボスパイが出たらオモテになっているパイが自分の持ちパイとなります。パイを一番多く持っているプレイヤーの負け!

プレイ人数 2~4人 用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式

●ゲームをスタートする前に...

全てのパイをウラにしてよくかき混ぜ、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。オモテにしたのがボス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ボス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はいけません。もらったら、次のプレイヤーから続けます。

●ボスパイ(レッドJ、マイティドック)が出た場合 ●オールマイティパイが出た場合
オモテになっている全てのパイをもらう。 もっているパイを全てオモテにしてプレイ盤に戻せる。
*上記2つのパイの効果は、盤上に出したときのみ発動します。

●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。



19. 撃ち出せ! ひゃくれつ肉球ゲーム

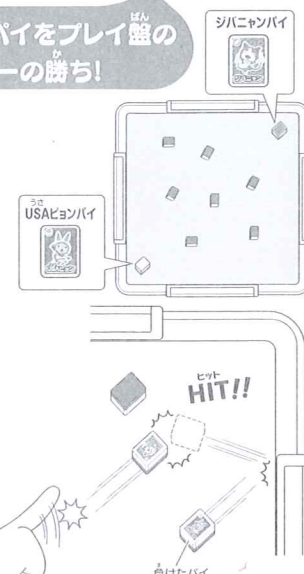
プレイヤー数 2人
自分のパイをはじいて相手のパイに当てよう! 相手のパイをプレイ盤の壁に当てたら勝ち! 最大3回戦で先に2勝したプレイヤーの勝ち!

用意するもの ●プレイ盤 ●ジバニャンパイ、USAピョンパイ各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...
 ジバニャン側か、USAピョン側かをジャンケンで決めます。その他のパイ7コを盤の上にウラにして置きます。これは障害物になります。それぞれジバニャンとUSAピョンのパイを1コずつ、右図の角の位置にセットします。

●ゲームをスタート!
 ジバニャン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。ウラに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ら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。相手のパイに当てても、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います。

●勝敗 最大で3回戦まで行い、先に2勝したプレイヤーの勝ちです。



20. 友達集めすごろく

プレイヤー数 2~4人
さくらニュータウンを回って隠れている妖怪たちと友達になろう。集めたパイの種類が一番多いプレイヤーの勝ち。

●ゲームをスタートする前に...
 各パイ1コずつの35種を用意し、パイをウラ向きにしてプレイ盤の外側に用意します。ゲームシートの各赤丸マスにパイをウラ向きのまま1コずつ置き、合計13コ置きます。チップから他のプレイヤーとは違うチップを1枚選び、自分のコマにします。ジャンケンをして勝ったプレイヤーから時計回りで、空いている黄マスに自分のコマを置き、ゲームを始めます。

●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だけコマを進めます。止まったマスが赤丸マスなら置かれているパイがもらえます。パイを手に入れたら空いた場所に盤の外からパイを補充します。パイを補充した時は、補充したパイの上にコマをのせます。他のプレイヤーのいるマスに止まる時は、そのプレイヤーのチップの上に自分のチップを置きます。下になっているプレイヤーは上のチップが移動するまで移動できません。*黄マスのミニイベント、鬼時間マップは使いません。

●パイを手に入れた時のルール
 パイを手に入れたらオモテ向きにして自分の前に置きます。「レッドJ」「マイティードッグ」の場合は置いたら一回休みになります。「USAピョン」の場合は置いたら他のプレイヤー1人を選んでパイを1コもらえます。他の誰もパイを持っていない場合はもらえません。

●勝敗 盤上のパイが全てなくなったらゲーム終了です。パイが一番多く集めたプレイヤーの勝ちです。



21. パスターズすごろく

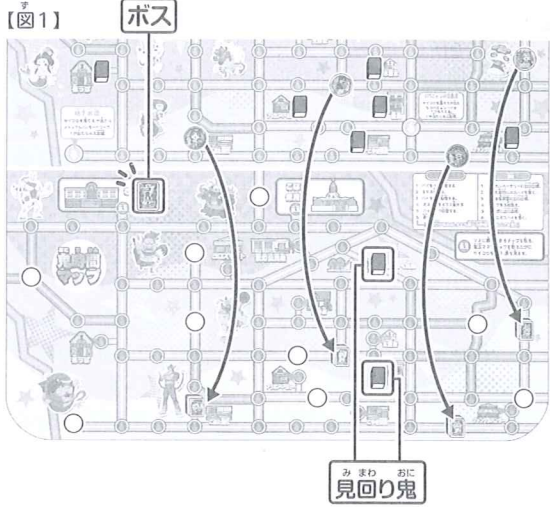
プレイヤー数 2~4人
友達集めすごろくにボスが登場。ボスが出るまで仲間を集めよう。ボスが出たら鬼時間マップに移動してボスから逃げつつ出口をめざせ。

用意するもの ●プレイ盤 ●ゲームシート(マップ面) ●パイ式 ●得点チップ式 ●サイコロ

●ゲームをスタートする前に...
 基本は[20.友達集めすごろく]と同じです。自分のコマにするチップを選んだら以下を追加して準備します。残りのチップをウラ向きにして、鬼時間マップの各鬼玉マスに1枚ずつ置きます。残ったチップはウラ向きにしてまとめておきます。

●ゲームをスタート!
 進め方は[20.友達集めすごろく]と同じです。黄マスに止まったら書いてあるミニイベントを行います(スタート時は行いません)。

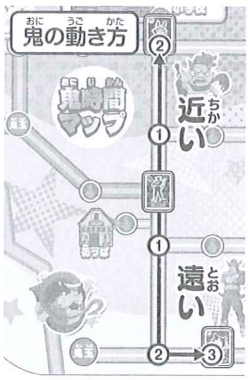
●パイを手に入れた時のルール
 「レッドJ」「マイティードッグ」のボスパイを引いた時のルールが変わります。ボスパイを引いたら全員、今止まっているマスと同じ鬼時間マップのマスにコマとして自分が取ったパイを1コオモテ向きで置きます。1コもパイを持っていないプレイヤーは誰も取っていないパイから1コをランダムに選んで使います。引かれたボスパイは鬼時間マップの「さくら第一小学校」へオモテ向きで置きます。ボスパイの他、見回り鬼として誰も取っていないパイを2つ取り、「魚良」と「さんかく公園」に1コずつウラ向きで置きます。



●鬼時間ルール
 鬼時間中はボスパイを引いたプレイヤー(以後リーダーと呼びます)から時計回りで進みます。順番が一周し、リーダーの順番がくるたびにボスと見回り鬼が移動します。コマが鬼玉マスに止まると置かれたチップを獲得します(鬼時間開始時に鬼玉マスに止まっても取れません)。鬼玉マスからチップを取るたびにサイコロを1コ振り、シートの表1を参照します。表1で6が出たら、もう一度サイコロを振り表2を参照します。同じマスにチップが複数ある場合は、止まったプレイヤーがまとめて取れます。パイが増えた場合は、見回り鬼になります。引いたパイがボスパイの場合、別のパイを引き直します。

●ボスと見回り鬼
 リーダーは自分の順番の前にボスと見回り鬼のパイを動かします。ボスは4マス、見回り鬼は2マス、一番近いコマに向かって近いマスを通って進みます。近さはマスの数を数えてください。同じプレイヤーが複数いる時は、そのプレイヤーたちでサイコロを振り一番低かったプレイヤーに向かいます。ボス、見回り鬼はプレイヤーコマがあれば途中で止まり、攻撃を行います。*プレイヤーのコマはボス、見回り鬼を通り過ぎることができます。同じマスに止まったら攻撃を受けます。鬼時間開始時のみボス、見回り鬼と同じマスに止まっても攻撃は受けません。

●攻撃
 ボスから攻撃を受けたらサイコロを振り出た自分の手持ちパイを捨てます(コマパイも含みます)。コマパイを含めて手持ちパイが0になったら脱落します。見回り鬼の場合は手持ちのパイを1コ捨てます。



・出口

表2で出口が出たらそのマスにパイをウラ向きで2コ置いて自印にしてください。出口に止まったプレイヤーは鬼時間から脱出でき、あがりになります。脱出したプレイヤーのコマは手元に置き、順番は飛ばします。

●勝敗

各プレイヤーが出口から脱出するか、脱落したらゲーム終了です。脱出した順番でボーナスチップを得ます。

1番100点、2番50点、3番10点。残った手持ちパイはコマパイを含めて1コ10点となります。

集めたチップとパイの点数を合計して多い順で順位を決めます。

22. やりこみバスターズすどろく

バスターズすどろくがパワーアップ。集めた仲間の能力でボスや見回り鬼へ攻撃が可能。ボスを倒して大量チップ獲得をめざせ。

プレイ人数 2~4人

用意するもの ●プレイ盤 ●ゲームシート(マップ面) ●パイー式 ●得点チップー式 ●サイコロ

ゲームの準備と基本的なルールは【21.バスターズすどろく】と同じです。鬼時間時にボスや見回り鬼との戦いが追加されます。戦いの他、集めた仲間パイの能力を使えます。

・ボスや見回り鬼との戦い

ボスや見回り鬼のパイと同じマスに止まったり、通り過ぎた時に攻撃ができます。

○ボスへの攻撃


自分の仲間パイ1コをオモテ向きに出します(他のプレイヤーも同時に1コ出せます)。出したパイはボスへのダメージになりますので昼マップ上の自分のチップの近くに置いてください。攻撃をした場合、ボスからの攻撃は受けません。ボスは10ダメージをあたえたと倒せます。倒されたボスパイを取り除き、攻撃のパイを出したプレイヤー全員がチップを山から3枚引いて獲得します。その後、順番だったプレイヤーがサイコロを振り表2を参照します。

○見回り鬼への攻撃


どれでも仲間パイを2コ捨てることで見回り鬼を倒します。見回り鬼のパイを取り除き、チップの山から1枚引いて獲得します。


・能力


自分の順番で仲間パイを1コ盤外に捨てると捨てたパイに合わせて以下の能力が使えます。この効果はサイコロを振って移動する代わりに使います。能力の使用は鬼時間マップでしか使用できません。

好きな見回り鬼を1コ倒し、チップを得ます。

ボスへ1ダメージあたえます。使ったパイをダメージにします。

自分のコマを天野家へ移動させます。

ボスが見回り鬼1コを選び、好きなマスへ移動させます。

上記以外のパイチップの山からチップを1枚獲得します。

23. 早抜けドミノ倒し

サイコロを振って出た目だけ四隅のスタート位置からパイを並べます。最初に自分の前を並べ終わったプレイヤーからドミノ倒しをして倒した分が得点になります。

プレイ人数 2~4人 用意するもの ●プレイ盤 ●ゲームシート(パネル面) ●パイー式 ●得点チップー式 ●サイコロ

●ゲームをスタートする前に…

プレイ盤にパネル面を置き、パイをプレイ盤の中央に用意します。四隅のスタート位置から他のプレイヤーと重ならないように自分のスタートを決めます。ジャンケンをして勝ったプレイヤーから時計回りでいきます。

●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、出た目の数だけパイをスタート位置から順番に右側へ立てて並べます。並べている途中でパイが倒れてしまったらその時点で順番は終わりです。倒れたパイをプレイ盤中央に戻して次のプレイヤーの順番になります。最初に自分のゴール位置(右側列のスタートマスの1コ前)までパイを置けたプレイヤーはドミノスタート役になります(2人の場合は1人2列並べ、3人の場合はみんなが並べ終わった後、余った1列をみんなで並べます)。全員がパイを並べ終わったらドミノスタート役のプレイヤーが自分のスタート位置からパイを指で押して倒します。パイが止まったら倒れたパイを取って、押したプレイヤーの得点になります。時計回りで次のプレイヤーは残っている所からパイを押しします。立てたパイが全てなくなったら終了です。

●勝敗 取ったパイを数えて一番多いプレイヤーの勝ちです。

24. 妖怪はないちもんめ

プレイ人数 2~4人

用意するもの ●プレイ盤 ●パイー式

正体を隠してはないちもんめ。本当に欲しいパイがもらえるのか見ないとわからない。手持ちの5つのパイの種族が全てそろったらあがり。

●ゲームをスタートする前に…

パイを全てウラ向きにしてプレイ盤の上でよく混ぜ真ん中に集めます。各プレイヤーは5枚ずつパイを引いてパイ立てに置きます。他のプレイヤーには見せません。ジャンケンをして勝ったプレイヤーから時計回りでいきます。

●ゲームをスタート!

自分の順番になったらパイを1枚引き、パイ立てに加え、いらぬパイを選びウラ向きにして自分の前に出します。この時出したパイの種族を言います。本当の種族でなくてもかまいません。他のプレイヤーも順番にパイを引き、いらぬパイを出します。

特殊なパイの効果 USAピョン、U.S.O.を出すパイにする時は必ずウノの種族を言います。

全員がパイを出したら、今回の順番になっているプレイヤーから時計回りで欲しい種族を言います。後のプレイヤーは先に言われた種族は言えません。全員が言い終わったら、捨てたパイをオモテにして言った種族のパイを全てパイ立てに入れ、5枚になるようにいらぬパイを捨てます。取られなかったパイも捨てられます。捨てたパイは混ぜられないように端にまとめます。次のプレイヤーの順番になってくり返します。パイ立ての5枚が全て同じ種族になったらそろったパイを見せてあがりです。

●勝敗 あがったプレイヤーの勝ちです。引くパイがなくなっても誰も揃わなかった場合は全員負けです。

25. どこはどこズラ? コマじろう探索ゲーム

恐怖のマイティドッグが街に出現する中で迷子になったコマじろうを助けにいこう。探す側と隠す側に分かれて対戦し、探す側はコマさんでコマじろうを見つける、隠す側はコマさんにコマじろうを探させないようにしよう。

プレイ人数 2人 用意するもの ●プレイ盤 ●ゲームシート(マップ面) ●パイ式 ●サイコロ

●ゲームをスタートする前に...

探すプレイヤーと隠すプレイヤーに分かれます。探す側はコマさんパイ3コ、オールマイティパイ1コを用意します。隠す側はマイティドッグパイ3コ、コマじろうパイ1コを用意します。ゲームシートは鬼時間側を使用します(鬼玉マスなどは使いません)。プレイ盤に向かい合わせで座り、探す側は「天野家、木霊家、魚良、さんかく公園」に、隠す側は「さくら第一小学校、こはる保育園、花っぱ、ジャングルハンター」へ用意したパイを1コずつ自分向きに立たせて置きます。ゲームは探す側から行います。

●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、出た目だけ1コのパイを選んで、マスを進ませます。また、自分のパイがあるマスは飛び越して進めます。進んだ先のマスに相手のパイがあったら両方オモテにし、組み合わせ表を見て判定します。勝ち残ったパイは再び立てて置きます。

組み合わせ表

探す側	隠す側	結果
コマさん	マイティドッグ	もんげー! コマさんを取り除きます。
オールマイティ	マイティドッグ	マイティドッグを取り除きます。
コマさん	コマじろう	探索成功! 探す側の勝ち。
オールマイティ	コマじろう	コマじろうを倒してしまった。隠す側の勝ち。

●勝敗

探す側はコマさんでコマじろうを探し出すか、オールマイティでマイティドッグ3コを取り除いたら勝ち。隠す側はマイティドッグでコマさん3コを取り除くか、オールマイティにコマじろうを取らせたら勝ち。

26. U.S.O.つきは誰だ?

U.S.O.にとりつかれているプレイヤーは誰か当てるゲーム。サイコロ勝負で勝てば相手のパイを見せてもらえる。最後に誰がU.S.O.を持っているか当てよう。

プレイ人数 4~8人 用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●得点チップ式 ●サイコロ

●ゲームをスタートする前に...

U.S.O.パイ1コ(6~8人なら2コ)、USAピョンパイ1コ、その他の妖怪パイでプレイ人数分になるように用意します。残りは使いません。用意したパイをウラ向きにしてよく混ぜ1人1コずつ取ります。取ったパイを他のプレイヤーに見せたり、言ったりしないでください。ジャンケンをして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好きなプレイヤーを1人選び、サイコロ勝負をします。順番のプレイヤーからサイコロを振り、相手より高い目が出た方が勝ち。引き分けは振り直しです。勝った方は負けた方のパイをこっそり見せてもらいます。見たプレイヤーは「U.S.O.だった」「ジバニャンだった」など自由に言ってもいいです(本当のことを言う必要はありません)。ただしUSAピョンを持っているプレイヤーは必ずウソを言います。これを一周行ったらU.S.O.当てをします。U.S.O.当ては「ウッソー」のかけ声でみんな一斉に、U.S.O.パイを持っていると思うプレイヤーを1人指さします。U.S.O.を持っているプレイヤーは自分以外のプレイヤーをさしてください。その後、持っているパイをみんなオモテにします。U.S.O.を持っているプレイヤーを当てたプレイヤーは10点を得ます。U.S.O.を持っていて誰にもさされなかったプレイヤーは50点を得ます。

●勝敗 3回行い得点が一番多かったプレイヤーの勝ちです。

27. 妖怪将棋大合戦

大将パイの他、ランダムで引いたパイを使って将棋遊び。動き方は各種族ごとに決まっています。相手の大将パイを取るか自分の大将パイが相手本陣へ行けば勝ち。

プレイ人数 2人 用意するもの ●プレイ盤 ●ゲームシート(パネル面) ●パイ式

●ゲームをスタートする前に...

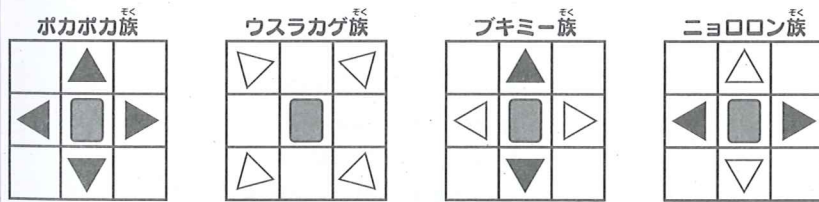
向かい合わせに座り、オールマイティパイ(大将パイ)を自分の本陣マスへ置きます。オールマイティパイ以外のパイをウラ向きにして混ぜ1人8コを取ります。残りは使いません。パネル面の一番の列にパイを左から順番に取ったパイをオモテ向きに並べます。ジャンケンをして勝ったプレイヤーから行います。

●ゲームをスタート!

自分の順番になったらパイを1コ選んで動かします。動き方は下の図を見てください。相手のパイのあるマスに入ったら相手のパイを取れます。取ったパイは盤の外に置きます。自分のパイがあるマスは入れません。次の順番で相手の大将パイが取れそうな時は「王手」と宣言します。パイを1コ動かしたら相手の順番になります。

●パイの動かし方

黒い矢印の方向へ1マス進めます。白い矢印の方向へは何マスでも進めます。



●勝敗 斜めに何マスでも進めます。横に何マスでも進めます。縦に何マスでも進めます。

●勝敗 相手の大将パイを取るか、自分の大将パイが相手の本陣に入れば勝ちです。

28. 同族集まれ! パイ集めゲーム

サイコロで出た目だけパイを引き、手元に2種族だけ残して他は捨てます。あまりそうな種族を狙って集めて、一番多く集めたプレイヤーの勝ち。

プレイ人数 2~4人 用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●サイコロ

●ゲームをスタートする前に...

パイをウラ向きにしてよく混ぜてプレイ盤の中央に集めます。ジャンケンで勝ったプレイヤーが最初の順番になり、時計回りでいきます。

●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、出た目だけパイを取ります。他のプレイヤーには見えないように見てください。取ったパイのうち2種族のパイだけ選んでパイ立てに立て置き、残りは全て手前にオモテ向きで捨てます。捨てたパイにより効果を発揮するものがあります。効果は捨てた数と同じだけ発揮されます。

●オールマイティパイ... 全員の捨てたパイの中から1コ選んで取り、2種族を残して余った種族を捨てる。

●レッドJ、マイティドッグ... 他プレイヤーのパイ1コを見ないで取り、2種族を残して余った種族を捨てる。

次の自分の順番の時は、パイ立てに残した種族と引いたパイを合わせてまた2種族だけ残して他の種族のパイを捨てます。出たサイコロの目よりもパイが少なかったらそれ以上引けません。

●勝敗

引くパイがなくなったらゲーム終了。その時点で1つの種族が一番多く集めたプレイヤーの勝ちです。1位が複数いたらもう1つ集めていた種族のパイが多い順で順位を決めます。

29. 妖怪チップジャンケン

配られたチップから1枚出して勝負をします。金が一番強く、青銅が一番弱いです。金対青銅の時だけ青銅が勝ちます。勝てばチップは残り負ければチップを失います。最後までチップが残っているプレイヤーの勝ち。

プレイ人数 2~4人 用意するもの ●プレイ盤 ●得点チップ一式

●ゲームをスタートする前に...

各プレイヤーは金(100点)1枚、銀(50点)2枚、青銅(10点)3枚のチップを用意します。残りは使いません。

●ゲームをスタート!

他のプレイヤーに見えないように手持ちのチップを1枚選び手に握ります。合図で同時にチップを出して勝負をします。



- 金 → 銀に勝つ
- 銀 → 青銅に勝つ
- 青銅 → 金に勝つ
- 全員同じチップ → 全員負け
- 金、銀、青銅全部出た → 金の勝ち

- 例1 銀、銀、青銅 → 銀の二人が勝ち
- 例2 金、青銅、青銅 → 青銅の二人が勝ち
- 例3 金、銀、青銅、青銅 → 金の勝ち

勝ったチップは手元に返し、負けたチップは捨てます。

●勝敗 チップがなくなったプレイヤーは負け抜けし、最後までチップを持っていたプレイヤーの勝ちです。

30. パイ投げゲーム

パイ3つを盤上へ落としてオモテやウラの個数で役が決定。3回投げてどんな役ができるか?

プレイ人数 2~4人

用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●得点チップ一式

●ゲームをスタートする前に...

各プレイヤーは好きなパイを3コ選び手に持ちます。ジャンケンをして勝ったプレイヤーから時計回りでいきます。

●ゲームをスタート!

順番になったら3つのパイを片手で持ち、大体肩と同じ高さになるように手を伸ばして、プレイ盤の上に落とします。3回までチャレンジでき、落としたパイで以下の役ができたならその役の得点をもらおうか、落とす回数が残っていたら改めてチャレンジができます。3回目をチャレンジして役ができなかったら0点です。

基本役 10点
オモテかウラのペアが1組できる。

オールオープン 50点
全てのパイがオモテ。

オールダウン 60点
全てのパイがウラ。

オールスタンド 100点
全てのパイが立っている(オモテでもウラでもない)。タテ、ヨコ混ぜてOK。

できた役でよければストップし、役の分の得点チップを受け取り、次のプレイヤーの順番になります。

●勝敗 繰り返し行い最初に150点を越えたプレイヤーの勝ちです。

31. 親に続け!? 妖怪行進ゲーム

配られたパイの中から親が出したパイと同じ種族のパイを出せば得点。他のプレイヤーのパイを見て高得点をめざせ。

プレイ人数 2~4人

用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●得点チップ一式

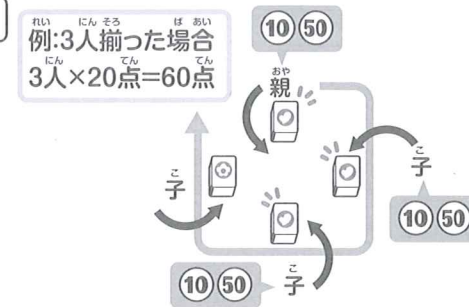
●ゲームをスタートする前に...

ウラ返しにしてパイを混ぜて、各プレイヤーはパイを9コずつ引き、パイ立てに立てます。余ったパイは使いません。ジャンケンで勝ったプレイヤーが最初の親になり、時計回りでいきます。

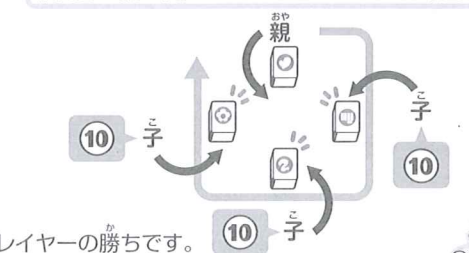
●ゲームをスタート!

親は自分のパイから1コを選んでオモテ向きで出します。他のプレイヤーは親の左から順番に自分のパイから1コをオモテ向きに出します。この時、親と同じ種族のパイを出せると得点になります。一周して、親と親と同じパイを出したプレイヤーは同じ種族の合計×20点のチップを得ます(例:親がブリチー、他のプレイヤーがブリチー、ブリチー、ポカポカの場合、親とブリチーを出したプレイヤーが60点得る)。ただし、誰も親と同じパイを出さなかった時は親以外のプレイヤー全員が10点を得ます。得点チップを受け取ったら、出したパイは脇にどけて、親は左隣のプレイヤーに移ります。

●勝敗 全てのパイを出し終えたら終了。合計得点の高いプレイヤーの勝ちです。



例:誰も親と同じパイを出さなかった場合



32. 集まれ! パスターズ!

プレイ人数 2~4人

用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●得点チップ一式

●ゲームをスタートする前に...

チップをウラ向きにして混ぜ、各プレイヤーは4枚ずつ引き、自分のパイ立ての前に左から順番にオモテ向きで置きます。残ったチップは使いません。次にパイをウラ向きにして混ぜて、各プレイヤーは4コずつ引き、パイ立てに左から順番に立てます。チップとパイの位置が合うように置いてください。ジャンケンをして最初の順番のプレイヤーを決めて時計回りでいきます。

●ゲームをスタート!

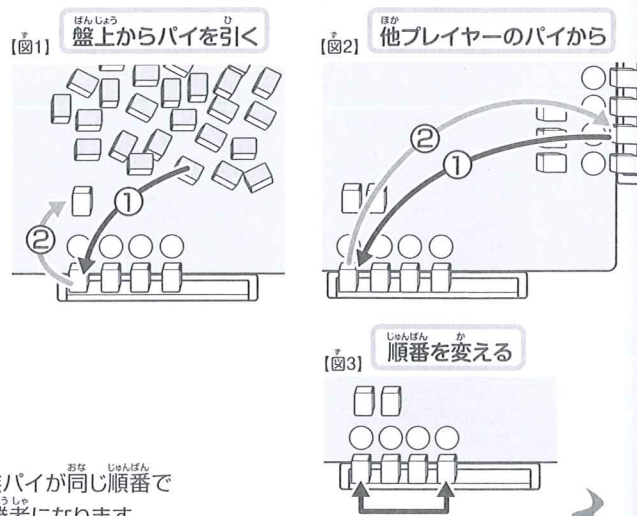
自分の順番になったらパイを引いていないパイを捨てた後、パイ立て内の順番を1コずつ入れ替えます。

まずは、盤上【図1】か他のプレイヤーのパイ立てから【図2】パイを1コ引き、自分のパイ立てのパイと交換します。いないパイならそのまま捨てます(他のプレイヤーのパイ立てから引いたらいないパイを引いた場所と同じ場所へ返します)。

次に、自分のパイを2コ選びそのパイの位置を交換します。【図3】

左隣のプレイヤーの順番になります。

●**勝敗** 盤上に置かれたチップと同じ種族パイが同じ順番で4枚そろったらあがり、ゲームの勝者になります。



パスターズ集合! 集める種族をチップで決めて、パイで4つの種族を集めよう。種族と順番が揃ったらあがり!

33. チップフライゲーム

プレイ人数 2~4人

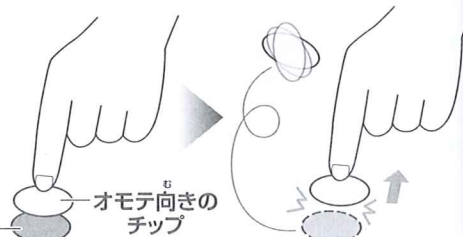
用意するもの ●プレイ盤 ●ゲームシート(パネル面) ●得点チップ一式

●ゲームをスタートする前に...

ゲームシートを置きその上に重ならないようにチップをウラにして置きます。各プレイヤーはチップを1枚選び取ります。ジャンケンをして勝ったプレイヤーから時計回りでいきます。

●ゲームをスタート!

自分の順番になったらウラ向きのチップを選び、ウラ向きのチップの端にかかると、自分のチップをオモテ向きで重ねます。指1本でオモテ向きのチップを引きます。チップが飛んでオモテ向きになったら獲得します。2枚以上オモテになったらそのチップも獲得できます。飛ばせなかったり、ウラになって落ちていたら失敗です。左隣のプレイヤーの順番になります。



●**勝敗** 5回ずつチャレンジして取ったチップの得点を合計し、一番多いプレイヤーの勝ちです。

34. チップで集結! レジェンド妖怪集め

複数のチップの中から欲しいチップを1コ選んで取り、残りを隣のプレイヤーへ渡す。これを繰り返して最初に金、銀、青銅のどれか8種類を集めたプレイヤーが勝ちです。

プレイ人数 2~4人 用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●得点チップ一式 ●サイコロ

●ゲームをスタートする前に...

チップをウラ向きにしてよく混ぜます。パイ立てにパイを7コ、ヨコ向きに並べチップ立てにします【図1】。ジャンケンをして最初の順番のプレイヤーを決めて時計回りでいきます。

【図1】 集めたチップを並べられます。

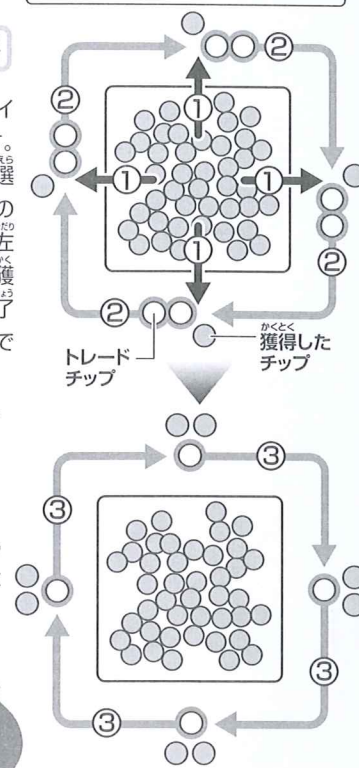
●ゲームをスタート!

自分の順番になったらサイコロを振ります(サイコロは順番を表すため振ったプレイヤーの近くに置きます)。出た目の数だけ、全プレイヤーは盤上からチップを取ります。これをトレードチップと呼びます。全プレイヤー、自分のトレードチップを見て1枚を選び、獲得します。獲得したチップは他のプレイヤーに見えないようにチップ立てか盤の外に置いてください。獲得し終わったら全プレイヤー同時に、残ったトレードチップを左隣のプレイヤーへ回します。回ってきたトレードチップから、また1枚チップを選んで獲得します。これをトレードチップが回らなくなるまで続けます。これで1回の順番が終了です。順番のプレイヤーは左隣のプレイヤーにサイコロを渡します。獲得したチップで金、銀、青銅のうち1色8種類の妖怪を集めたプレイヤーがあがり宣言します。

もしくは、サイコロの出た目の数だけチップを取れなかったらその時点で終了します。※回っている最中のトレードチップと獲得したチップは混ぜないでください。

●勝敗

金、銀、青銅のどれかで8種類の妖怪がそろったらあがりです。同時にあがったプレイヤーが出た場合は、金、銀、青銅の順番で勝ちです。誰もあがらなかったら引き分けになります。



35. 簡単! お片付けゲーム

ウラ向きのパイをケースに入れていこう。特別なパイを入れたらもう1回取れる。先にケースが埋まれば勝ちです。

プレイ人数 2~3人 用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●パイケース ●サイコロ

●ゲームをスタートする前に...

パイを全てウラ向きにして盤の上に置きます。パイケースを1人1つ持ちます。ジャンケンをして勝ったプレイヤーが最初の順番になり、時計回りでいきます。

●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、出た目の数だけパイを取ります。取ったパイはパイケースにオモテ向きで入れていきます。取ったパイの中に「レッドJ」「マイティドッグ」「オールマイティ」のどれかが1コでもあれば、もう1回サイコロを振ってパイを取ります。取ったパイに上の3種のパイが入っている限り自分の順番を繰り返します。

●**勝敗** 最初に自分のケースが埋まったプレイヤーが勝ちです。負けたプレイヤーは残りのパイをしまいます。

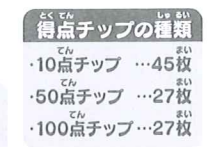
ない よう せつ めい
セット内容と説明



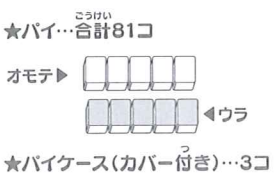
★プレイ盤…1コ



★得点チップシート…1枚



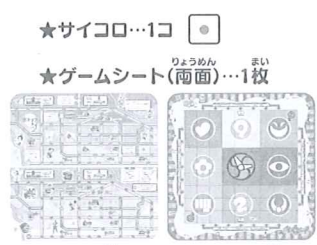
得点チップの種類
・10点チップ…45枚
・50点チップ…27枚
・100点チップ…27枚



★パイ…合計81コ



★パイケース(カバー付き)…3コ
★得点表…4枚



★サイコロ…1コ
★ゲームシート(両面)…1枚

★取扱説明書…1冊(本書)

パイの種類



●ゲームを始める前に… チップを用意します。上から押して抜き取ってください。



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)
●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。窒息するおそれがあります。
●チップはきれいに切り取り、抜き取ったあとのクズは捨ててください。

《使用上の注意》

- 袋は梱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やシート、タイル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。
- 本書の画像と商品とは、多少異なりますのでご了承ください。

《商品・修理品送付先》
バンダイ 栃木修理・配送センター
〒321-0298 栃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)
電話番号はお客相談センター共通

《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。