絵合わせゲーム

ドンジャラ DX

ドラえもん

取扱説明書



ゲームは全部で45種類!!

❶ドンジャラ
❷かんたんドンジャラ
❸スピードドンジャラ
❹よこどりドンジャラ
❺ひみつ道具カードドンジャラ
❻どこでもドアで大レース
❼友達あつめゲーム
❽ひみつ道具カードゲット大作戦!
❾目指せ200P!チップ集めレース
❿逆転!逆転!バイバイレース
⓫くるくるチップサーキット
⓬4つの世界で大冒険レース
⓭ドキドキ!タイムマシンスゴロク
⓮スゴロクドンジャラ
⓯パイで勝負!はさんでポイ!
⓰つないでならべてファイブマッチ!
⓱しずかちゃん大好きゲーム
⓲パネルで逆転!神経衰弱
⓳パイならべ頭脳バトル!
⓴ヒントで当てろ!キャラクター推理マッチ
㉑ススムか?ジャマか?横断レース
㉒パネル争奪!陣取りゲーム
㉓数字をつなげてポイポイゲーム
㉔はさんでオモテ・ウラゲーム
㉕誰が出るかな?大予想ゲーム
㉖ドンジャラビター
㉗ニセモノは誰だ?ウソ発見ゲーム
㉘ドラえもんとのび太の射撃ゲーム
㉙くずしたら負け!パイ山積みゲーム
㉚「のび太〜」「たけし〜」どこだ〜い!ゲーム
㉛キャラクターパイ大集合ゲーム
㉜カードめくりおはじきゲーム
㉝ネズミはあっち行け!ゲーム
㉞のび太ガンバレ!記憶力ゲーム
㉟ジャイアンが来た〜!ゲーム
㊱みんなで数えて!50でアウト!
㊲パイを取れ!早いもの勝ちゲーム
㊳どこまで積めるか?パイタワーゲーム
㊴はじいて飛ばして!パイ当てゲーム
㊵数字で勝負!パイ争奪戦!
㊶先生のいのこり授業ゲーム
㊷どこまで取れる?パイ取りゲーム
㊸つなげてつなげて!パイつなぎゲーム
㊹みんなでワイワイ!ビンゴマッチ
㊺サイコロころころ♪パイ捨てゲーム

©Fujiko-Pro, Shogakukan, TV-Asahi, Shin-ei, and ADK

BANDAI 2013

BANDAI

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。

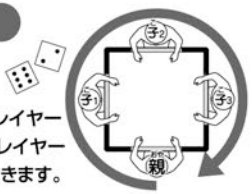
用意するもの　●プレイ盤　●パイ一式　●得点チップ一式　●サイコロ2コ

1.チップを配ろう!

各プレイヤーにそれぞれ以下のチップを配ります。

- ミニドラチップ(10点)……10枚
- ドラミチップ(50点)……6枚
- ドラえもんチップ(100点)……6枚

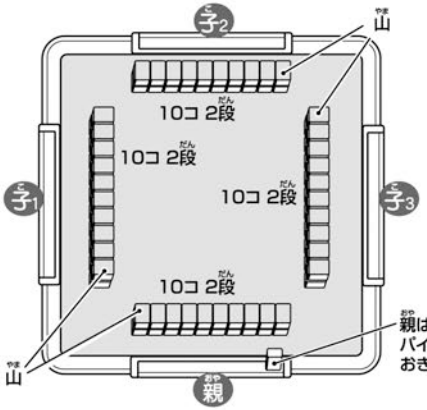
2.順番を決めよう!



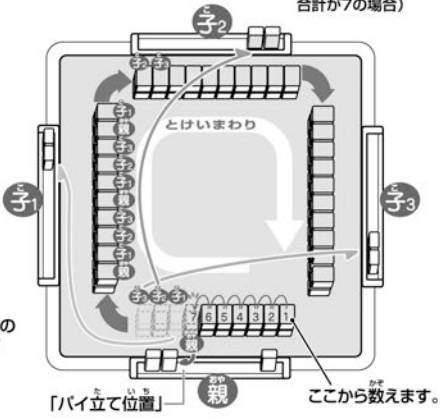
2つのサイコロを振って、「親」を決めます。出た数の合計が一番多いプレイヤーが親で、残りのプレイヤーは「子」になります。数の大きいプレイヤー順に「親」から時計回りに座っていきます。

3.パイを混ぜて並べよう!

●パイの「山」を作る



●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）



81コ全部のパイをプレイ盤の上でウラにしてよくかきまぜます。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。

まず、親は2コのサイコロを振ります。出た目の合計分だけ、親の右側にあるパイから数え、そこのパイを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。

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。

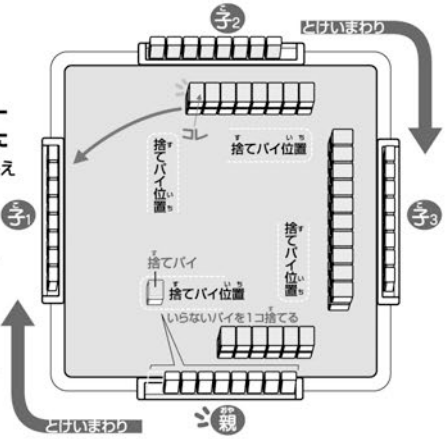
5.オールマイティパイ

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くても、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!

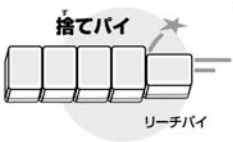


●「山」からパイを取る

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回目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ったら、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。

「リーチ」を宣言したプレイヤーは、「リーチ」の印として10点チップをプレイ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"の場合のみ、リーチをしなくても上がれます。

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。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(リーチしたプレイヤーのみ)

「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1ゲーム終了です。誰も上がれなかった場合、「リーチ」のときに出した10点チップは、次のゲームで上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。

※いくつかの役が重なった時はその中で一番得点の高い役1つの得点のみをもらってください。

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。

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点数が多いプレイヤーが勝ちです。

2.【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 ●チップ一式 ●サイコロ2コ

遊び方

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。

3.【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 ●10点チップ10枚×プレイ人数分 ●サイコロ2コ



パイを取った時に3コそろったら勝ち！

ゲームをスタートする前に・・・

各プレイヤーにチップを配ります。（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つのサイコロを振り、足した数の多い人が親となります。親から時計回りの順番で行います。

遊び方

【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、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、上がりとなります。

親で上がった場合はチップを2枚ずつ、子で上がった場合はチップを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チップ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チップを2枚もらいます。

4.【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 ●チップ一式 ●サイコロ2コ

遊び方

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。

右どなりの人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。

5.【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、四次元ポケット型ケースから
ひみつ道具カードを出せば、いろいろな効果が起こって最後までドッキドキ!!

用意するもの ●プレイ盤 ●パイ一式 ●チップ一式 ●サイコロ2コ
●ひみつ道具カード一式 ●四次元ポケット型ケース

ゲームをスタートする前に・・・ ひみつ道具カードをよくきり、四次元ポケット型ケースに入れます。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、四次元ポケット型ケースから
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。
四次元ポケット型ケースの中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きり、また四次元ポケット型ケースに入れます。



※ひみつ道具カードを四次元ポケット型ケースにセットする際は無理に入れないでください。破損の恐れがあります。



この部分の効果を使用します。

【ひみつ道具カードのゲーム効果説明】

タケコプター



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コもらえます。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。

タイムふろしき



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。

とおりぬけフープ



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コもらえます。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。

もしもボックス



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、そこにある8コのパイでゲームを続けます。

※ひみつ道具カードのドンジャラ効果はリーチをしているプレイヤーにも有効です。ドンジャラ効果によって、パイがそろわなくなった場合はリーチが解除されます。リーチが崩れた場合は、リーチの際に出した10点チップを手元にもどしてゲームを続けます。

勝敗 親が2周したらゲームセットです。一番多くチップを持っていたプレイヤーの勝ちです。

6.【どこでもドアで大レース】 プレイ人数：2～4人

どこでもドアで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！

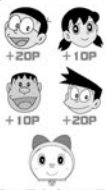
用意するもの ●プレイ盤 ●スゴロクシート② ●サイコロ2コ
●パイ（コマパイ［のび太、しずか、スネ夫、ジャイアン各1コ］
仲間パイ［のび太、しずか、スネ夫、ジャイアン、ドラミを各プレイ人数分］）
●ひみつ道具カード一式 ●四次元ポケット型ケース



ゲームをスタートする前に・・・ 各プレイヤーはのび太、しずか、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、それぞれの家マスに置きます。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きり、四次元ポケット型ケースに入れます。
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1コ振って、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。

 キャラクターマス	**そのマスのキャラクターを使用しているプレイヤーと「サイコロ対決」（サイコロを1コ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行います。）をして勝ったらそのキャラクターと同じパイをストックの仲間パイから1コもらい、「仲間」として自分の手元に置きます。** ※同じキャラクターは1人までしか仲間にすることができません。自分のキャラクター、すでに仲間にしているキャラクターマスに止まっても何も起こりません。 ※ドラミマスや誰も使用していないキャラクターマスに止まった場合は、サイコロ勝負せずに仲間にすることができます。
 どこでもドアマス	タテに↕矢印でつながったどこでもドアマスに止まった時は↕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↑↓矢印でつながっているマスでは、上下好きなコースに移動することができます。
 ひみつ道具マス	**ひみつ道具カードを四次元ポケット型ケースから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6ページの「ひみつ道具カードの使い方」をご覧ください。 四次元ポケット型ケースの中のカードが無くなったら使い終わったカードをよくきり、また四次元ポケット型ケースに入れます。
 鈴マス	**ドラえもんとサイコロ対決をします。** 挑戦するプレイヤーはサイコロを1コ振り、ドラえもんはサイコロを2コ振ります。**（次の順番の人がドラえもんになり対決します）** このとき、仲間にのび太、しずか、スネ夫、ジャイアンがいると、それぞれ自分のサイコロの目＋1、ドラミは＋2で計算します。 例）挑戦プレイヤーの仲間にのび太、しずか、ドラミがいる場合 **●ドラえもん役** サイコロ2コ  (4+1=5) VS **●挑戦するプレイヤー** サイコロ1コ  +  1+  1+  2 (3+1+1+2=7)

勝敗 ドラえもんとのサイコロ勝負に勝てば上がり。負けた場合、仲間はそのままで自分の家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。

7.【友達あつめゲーム】 プレイ人数：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 ●スゴロクシート② ●サイコロ2コ
●パイ(コマパイ[のび太、しずか、スネ夫、ジャイアン各1コの中からプレイ人数分]、友達パイ[のび太、しずか、スネ夫、ジャイアン、ドラえもん、ドラミ]各2コ)
●ひみつ道具カード一式 ●四次元ポケット型ケース



ゲームをスタートする前に・・・ 各プレイヤーはのび太、しずか、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、それぞれの家マスに置きます。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きり、四次元ポケット型ケースに入れます。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１コ振って、出た目の分だけ時計回りにパイを進めます。

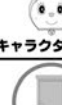
【各マスの説明】 各マスに止まったら下記の内容にしたがってください。



キャラクターマス

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ができません。
※自分のキャラクターを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)


どこでもドアマス

タテに↕矢印でつながったどこでもドアマスに止まった時は↕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↑↕矢印でつながっているマスでは、上下好きなコースに移動することができます。



ひみつ道具マス

ひみつ道具カードを四次元ポケット型ケースから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。四次元ポケット型ケースの中のカードが無くなったら使い終わったカードをよくきり、また四次元ポケット型ケースに入れます。

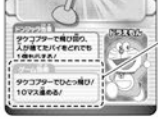

鈴マス

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。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2コを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。
※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、自分の家マスから再スタートします。

勝敗 一番最初に自分が使っているキャラクター以外の４人全員を友達にした時点で、そのプレイヤーの勝ちです。

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。
ひみつ道具カードは一人１枚までしか持てません。
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。

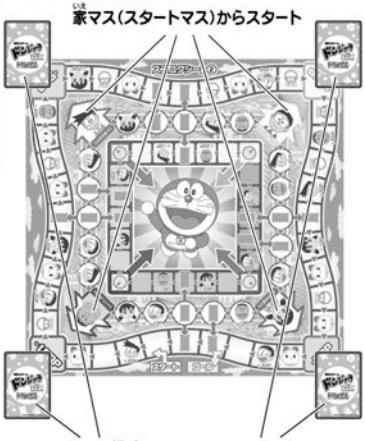
この部分の効果を使用します。

※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。

8.【ひみつ道具カードゲット大作戦!】 プレイ人数：2〜4人

チップ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、チップ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 ●スゴロクシート② ●サイコロ1コ
●パイ(コマパイ[のび太、しずか、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 ●チップ一式



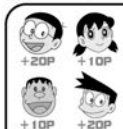
ゲームをスタートする前に・・・

各プレイヤーはのび太、しずか、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、それぞれの家マスに置きます。**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。**
チップはパイケースの中にストックとして入れておきます。
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1コ振って、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】 各マスに止まっ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	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チップをもらいます。
 マイナスマス	**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点数を支払えば、ひみつ道具カードをもらうことができます。**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。支払ったチップも戻りません。) 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った場合はその点数を支払わなければなりません。 支払う点数が手持ちの点数を超えた場合は、手持ちの点数を全て支払います。
 どこでもドアマス	タテに⬆⬇矢印でつながったどこでもドアマスに止まった時は⬆⬇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⬆⬆⬇⬇矢印でつながっているマスでは、上下好きなコースに移動することができます。
 ドラミマス	100点分のチップを他のプレイヤーに支払うことで、そのプレイヤーが持っているひみつ道具カードをもらえます。
 ひみつ道具マス	このゲームでは、このマスに止まっても何も起こりません。
 鈴マス	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ったら、他のプレイヤー全員から30点ずつもらって自分の家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ったら、スゴロクシート②の中央のドラえもんマスに入ってゴールです。**

勝敗 最初にひみつ道具カードを1枚以上持っ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。

9【目指せ200P!チップ集めレース】

プレイ人数：2～4人

サイコロを振ってバイを進めながら、チップをあつめます。一番早くチップを200P(200点)あつめたプレイヤーの勝ち！

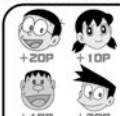
用意するもの　●プレイ盤　●スゴロクシート②　●サイコロ1コ
●バイ(コマバイ[のび太、しずか、スネ夫、ジャイアン各1コの中からプレイ人数分]、ドラえもん、ドラミ各1コ)　●チップ一式



ゲームをスタートする前に・・・　各プレイヤーはのび太、しずか、スネ夫、ジャイアンのバイの中から使うバイをジャンケンで決め、それぞれの家マスに置き、ドラえもんバイ、ドラミバイ各1コをスゴロクシート②の中央に置きます。チップはストックとしてバイケースにまとめておきます。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1コ振って、出た目の数だけ時計回りにバイを進めます。

【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。

 キャラクターマス	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チップをもらいます。 **もらったチップは自分のキャラクターの家マスの上にどんどん積み重ねていきます。**
 マイナスマス	マスに書いてある点数分だけチップをストックに支払います。 支払う点数が家マスにある点数を超えた場合は、家マスにある点数を全て支払います。 家マスに点数が無いプレイヤーがこのマスに止まった場合、点数を支払う必要はありません。
 どこでもドアマス	タテに↕矢印でつながったどこでもドアマスに止まった時は↕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↑↓矢印でつながっているマスでは、上下好きなコースに移動することができます。
 ドラミマス	ドラミを仲間にする(中央からバ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倍のチップをもらうことができます。
 鈴マス	ドラえもんが仲間になり(中央からバイをもってきて自分のそばに置く)さらに全員から30点ずつチップをもらって自分の家マスから再スタートします。ドラえもんを仲間にしているときは常にドラミと同様プラス表示の2倍のチップをもらうことができます。
 家マス(スタートマス)	他のプレイヤーの家マスにちょうど止まったら、その家に積まれたチップをそっくりそのままもらうことができます。
ひみつ道具 ひみつ道具マス	このゲームでは、このマスに止まっ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4倍のチップをもらいます。

【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に、鈴マスもしくはドラミマスに止まると、ドラえもん、ドラミを横取りして仲間にすることができます。

勝敗　**一番早くチップを200P(200点)集めたプレイヤーの勝ちです。**

10.【逆転!逆転!バイバイレース】

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!

用意するもの ●プレイ盤 ●スゴロクシート② ●パイ3コ
●のび太、しずか、ジャイアン、スネ夫のパイ×1コ



スタート位置

このゲームで使用するコース

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)スゴロクシート②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、しずか、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、スゴロクシート②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。

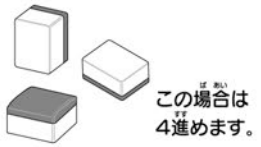
ゲームをスタート!

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)

- 表になったパイが1コだけある場合‥‥1進める。
- 表になったパイが2コだけある場合‥‥2進める。
- 表になったパイが3コある場合‥‥‥‥3進める。
- 表になったパイが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。

パイを振った時点で一番後ろ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。

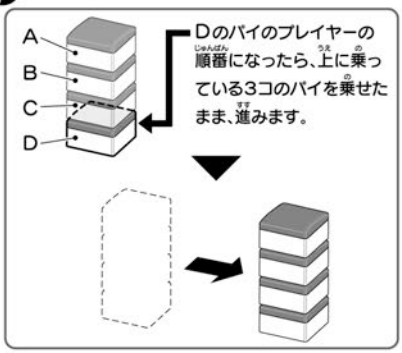
例 【パイの立っている例】

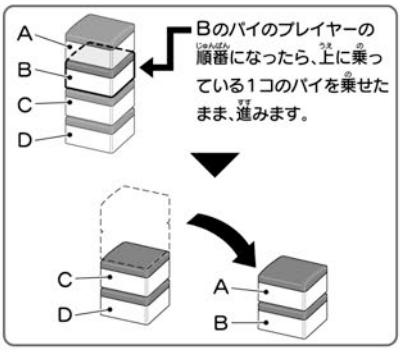


この場合は4進めます。

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。**

例 **パイが4コ重なっている状態で…**





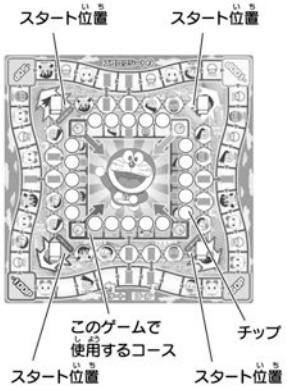
勝敗

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。

11.【くるくるチップサーキット】 プレイ人数：2〜4人

サイコロを振って、自分のパイを進め、止まったマスのチップを獲得！ チップを取ったり、取られたりしながら、一番早く300点獲得したプレイヤーの勝ち！

用意するもの ●プレイ盤 ●スゴロクシート② ●サイコロ1コ
●のび太、しずか、ジャイアン、スネ夫のパイ×1コ
●100点チップ…4枚、50点チップ…6枚、10点チップ…10枚



ゲームをスタートする前に… 用意したチップをウラ向きのままよく混ぜて、**スゴロクシート②の中央のコース上のマス（スタート位置以外全て）にウラ返したまま図のように置きます。**各プレイヤーは自分のパイをのび太、しずか、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家マス（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。

ゲームをスタート! 自分の順番になったらサイコロを1コ振り、出た目の数だけ右回りに進めます。**止まったマスにチップが置いてある場合は、そのチップを獲得します。チップがすでに取られたマスに止まった場合は何も起こりません。**他のプレイヤーのパイがあるマスに止まった場合は、そのプレイヤーの持っているチップの中で一番高いチップを一枚もらうことができます。他のプレイヤーの家マス（スタート位置）に止まった場合は、そのキャラクターを使っているプレイヤーに自分の持っているチップの中で一番高いチップを一枚取られてしまいます。

勝敗 **一番最初にチップを300点獲得したプレイヤーの勝ちです。**

ひみつ道具豆知識

ドラえもんが使うひみつ道具のいくつかを紹介するよ！ ※ひみつ道具カードの説明ではありません。



タケコプター
気軽に空を飛ぶことができる。体のどこにでもとりつけることができる。



空気砲
空気のかたまりを発射する道具で、かなりのパワーがある。



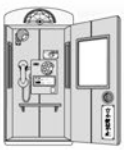
どこでもドア
ドアを開くだけで、行きたい所にどこにでも行くことができる。



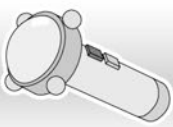
とおりぬけフープ
通り抜けたいところにあてると、どんな壁でも通ることができる。



タイムふろしき
生き物をこれで包むと若くなったり、年を取ったり、物だったら新品になったり、古くなったりする。



もしもボックス
「もしも、こんな世界になったら」と電話で話すと、本当にその通りの世界になる。



スモールライト
このライトの光を浴びせると、どんなものでも小さくなる。

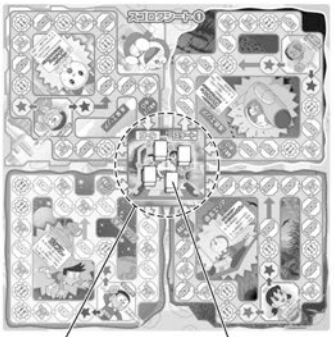


タイムマシン
過去や未来へ自由に行くことができる乗り物。

12.【4つの世界で大冒険レース】

プレイ人数：2～4人

4つの世界を冒険しながら、チップを集めよう！どのエリアに行くかは自分次第！
一番早くチップを500点集めたプレイヤーの勝ち！



スタートマス　　プレイ人数分のパイ

用意するもの　●プレイ盤　●スゴロクシート①　●サイコロ1コ
●パイ（のび太、しずか、スネ夫、ジャイアン各1コの中からプレイ人数分）
●ひみつ道具カード一式　●ネズミカード　●チップ一式

ゲームをスタートする前に…　各プレイヤーはのび太、しずか、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、スタート位置に並べます。ひみつ道具カードとネズミカードを混ぜてよくきり、プレイ盤の横に置きます。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。

ゲームをスタート！　自分の順番になったらサイコロを1コ振り、出た目の数だけパイを進めます。**スタートマスからは海底エリア、過去エリア、宇宙エリア、未来エリアの、どのエリアに進んでもかまいません。各エリアからスタートマスに戻ってきたら、100点分のチップをもらい、再び好きなエリアに自分のパイを進めます。**それぞれのエリアでは、止まったマスに書いてある指示にしたがってください。

【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。



STOPマス

必ず止まり、サイコロを振ります。
サイコロの出た目によって進む方向が変わります。出た目の指示にある★のマスで次の番が来るまで待ちます。



ポイントマス

ポイントゲット！
このマスに止まったら、書いてある点数分のチップがもらえます。



ひみつ道具マス

ひみつ道具カードゲット！
このマスに止まったら、カードの山から1枚取り出してもらえます。ひみつ道具カードを既に持っているプレイヤーがこのマスに止まっても何も起こりません。



イベントマス

イベント発生！
このマスに止まったら、各エリアの中央に書いてあるイベントが発生します。サイコロを振ってイベントの指示に従ってください。支払う点数が持っている点数を超えた場合は、持っている点数を全て支払います。



●ひみつ道具カード

ひみつ道具カードは、自分の番の時であればいつでも使用することができます。
ひみつ道具カードを出すことで、カードに書いてあるさまざまなゲーム効果を起こすことができます。
また、ひみつ道具カードはサイコロのかわりにも使用できます。サイコロを振らずにひみつ道具カードを出して、カード右上の数字の分、自分のパイを進めることもできます。ひみつ道具カードは一人1枚までしか持てません。使用したひみつ道具カードは1カ所にまとめておきます。カードの山が無くなったら、まとめてあるひみつ道具カードとネズミカードをよくきり、またプレイ盤の横に置いておきます。
※どこでもドアとスモールライトのひみつ道具カードによって移動した場合は移動先のマスの指示には従いません。
※空気砲のひみつ道具カードで戻す時は10マス戻すまでにスタートマスがある場合、スタートマスまでしか戻せません。
※ネズミカードはカードを引いた時点で効果が発動します。

サイコロの代わりとして使用できます。



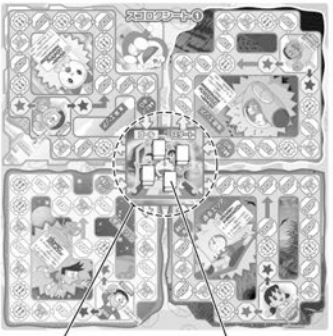
この部分の効果を使用します。

勝敗　一番最初にチップを500点分集めたプレイヤーの勝ちです。

13.【ドキドキ!タイムマシンスゴロク】 プレイ人数:2~4人

サイコロで自分のパイを進めて4つの世界を冒険しよう!チップはひみつ道具カードと交換できる! 一番早く4つの世界(エリア)を全てクリアしたプレイヤーの勝ち!

用意するもの ●プレイ盤 ●スゴロクシート① ●サイコロ1コ
●パイ(のび太、しずか、スネ夫、ジャイアン各1コの中からプレイ人数分)
●ひみつ道具カード一式 ●ネズミカード ●チップ一式



ゲームをスタートする前に… 各プレイヤーはのび太、しずか、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、スタート位置に並べます。
ひみつ道具カードとネズミカードを混ぜてよくきり、プレイ盤の横に置きます。
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。

ゲームをスタート! 自分の順番になったらサイコロを1コ振り、出た目の数だけパイを進めます。

スタートマスから海底エリア→過去エリア→宇宙エリア→未来エリアの順に進めていきます。
各エリアからスタートマスに戻ってきたら、次のエリアに自分のパイを進めます。
それぞれのエリアでは、止まったマスに書いてある指示にしたがってください。

【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。


STOPマス

必ず止まり、サイコロを振ります。
サイコロの出た目によって進む方向が変わります。出た目の方向にある ★ のマスで次の番が来るまで待ちます。



ポイントマス

ポイントゲット!
このマスに止まったら、書いてある点数分のチップがもらえます。



ひみつ道具マス

ひみつ道具カードゲット!
このマスに止まったら、チップを50点分出せば、カードの山から1枚取り出してもらえます。
ポイントが足りないともらうことはできません。


イベントマス

イベント発生!
このマスに止まったら、各エリアの中央に書いてあるイベントが発生します。
サイコロを振ってイベントの指示に従ってください。支払う点数が持っている点数を超えた場合は、持っている点数を全て支払います。



●ひみつ道具カード

ひみつ道具カードは、自分の番の時であればいつでも使用することができます。
ひみつ道具カードを出すことで、カードに書いてあるさまざまなゲーム効果を起こすことができます。
また、ひみつ道具カードはサイコロのかわりにも使用できます。サイコロを振らずにひみつ道具カードを出して、カード右上の数字の分、自分のパイを進めることもできます。ひみつ道具カードは一人1枚までしか持てません。使用したひみつ道具カードは1カ所にまとめておきます。カードの山が無くなったら、まとめてあるひみつ道具カードとネズミカードをよくきり、またプレイ盤の横に置いておきます。
※タイムふろしきのひみつ道具カードはその番のサイコロを振る前まで戻ります。(マス、点数全て元に戻ります)
※ネズミカードはカードを引いた時点で効果が発動します。

サイコロの代わりとして使用できます。



この部分の効果を使用します。

勝敗 一番最初に4つのエリアをクリアしてスタートマスに戻ってきたプレイヤーの勝ちです。

14.【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 ●スゴロクシート① ●サイコロ2コ ●パイ一式



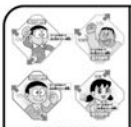
スタートマス　パイをスゴロクのマスに並べます。（図は4人プレイ時）

ゲームをスタートする前に・・・ 各プレイヤーはのび太、しずか、スネ夫、ジャイアンの数字が1のパイの中から使うパイを決め、スタート位置に立てて並べます。残りのパイを**スゴロクシート①のマス上に1コずつウラにして置きます。**（STOPマスには置きません）
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1コ振り、出た目の数だけ自分のパイを進めます。
スタートマスからは海底エリア、過去エリア、宇宙エリア、未来エリアの、どのエリアに進んでもかまいません。
各エリアからスタートマスに戻ってきたら、再び好きなエリアに自分のパイを進めます。
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ったら、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。

パイのそろえかたはドンジャラと同じです。

※このゲームではSTOPマス以外のマスの指示は関係ありません。


STOPマス

必ず止まり、サイコロを振ります。
サイコロの出た目によって進む方向が変わります。出た目の方向にある★のマスで次の番が来るまで待ちます。

●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、パイ立て位置のパイを倒してみんなに見えるようにします。
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。

15.[パイで勝負!はさんでポイ!]

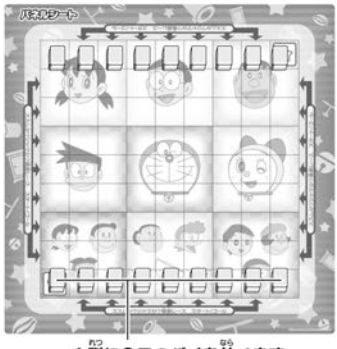
プレイ人数:2人

相手のパイを自分のパイではさんでパネルシート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!

用意するもの　●プレイ盤　●パネルシート　●パイ(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パイを一種類決め、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。

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。



1列に9コのパイを並べます。

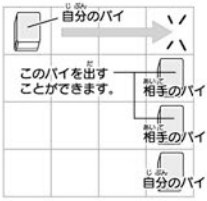
相手のパイを上下か左右ではさむと、はさんだパイをパネルシート上からプレイ盤の外へ出すことができます(斜めにはさんでも出すことはできません)。はさまれる方がタテかヨコにつなげて置かれている場合は、一度で同時に何コでも出すことができます。

●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っても、出されることはありません。







勝敗 相手のパイ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.[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コ一直線に並べたプレイヤーの勝ち!

用意するもの　●プレイ盤　●パネルシート　●パイ一式

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。

ゲームをスタート! 最初に先攻のプレイヤーはシートのちょうど真ん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。

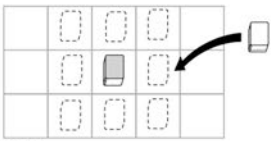
2回目からは好きなところにパイを置いていきます。

くり返し交互にパイを置いていきます。

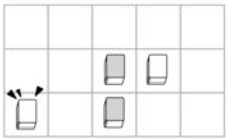


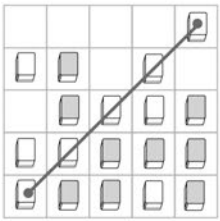
先攻プレイヤーがパイを中央に置いてゲームスタート

●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。

17.【しずかちゃん大好きゲーム】

プレイ人数：2人

サイコロを振ってパイを動かし、しずかちゃんのパイの上を通れば、しずかパイをゲット！しずかパ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　●パネルシート　●サイコロ1コ、●パイ（コマパイ［のび太、ジャイアン各1コ］、しずか9コ）

ゲームをスタートする前に…　パネルシートのマスにしずかパイ9コをオモテにして自由に並べます。パネルシートの4つの角のマスには、しずかパイは置けません。次にジャンケンをして勝ったプレイヤーからのび太、ジャイアンの中から自分が使うパイを選び、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。

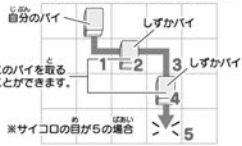
【図1】



どこからでもスタートできます。

ゲームをスタート！　自分の順番になったらサイコロを1コ振り、出た目の数だけタテとヨコに自由に自分のパイを動かすことができます。相手のパ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パイ］が［自分のパイ］の上にのっているときはパスをしなくてはいけません。**しずかパイはちょうどその上に止まるか、上を通ることで取ることができます。1回の移動でしずかパイをたくさんとることもできます。【図2参照】

【図2】下記のようにパイを動かした場合



取ったしずかパイは自分のそばに、みんなに見えるように置いておきます。

【横取りルール】　しずかパイをもっているプレイヤーのパイの上にちょうど止まれば、そのプレイヤーからしずかパイを1コもらうことができます。

勝敗　先にしずかパイを5コ以上そろえたプレイヤーの勝ちです。

18.【パネルで逆転！神経衰弱】

プレイ人数：2～8人

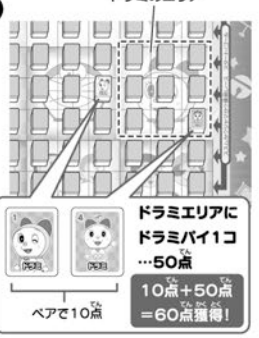
2コオモテにして同じキャラクターなら10点ゲット！ペアの内、どちらか1コでもパネルシートのキャラクターと同じなら50点追加！

用意するもの　●プレイ盤　●パネルシート　●パイ一式　●チップ一式

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パネルシート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、ウラ返しのパイから2コ選んでオモテにします。同じキャラクターなら10点チップをもらい、続けてプレイします。（ペアになったパイはパネルシートから出します）**もし、ペアになったパイの内1コでも置いてあるパネルシートのキャラクターと同じであれば、10点にプラスして50点分のチップがもらえます。**キャラクターが揃わなければ次のプレイヤーに交代します。これを順番に続けます。

例



勝敗　先にチップを200点獲得したプレイヤーの勝ちです。

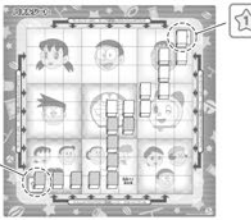
19.【パイならべ頭脳バトル！】

プレイ人数：2人

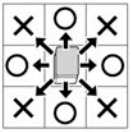
パイをつなげるようにして並べていく陣取りゲーム。相手がパイを置けなくなったら勝ち！

用意するもの　●プレイ盤　●パネルシート　●パイ一式　●サイコロ1コ

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、パネルシートの☆1から、ウラのプレイヤーはパネルシートの☆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。斜め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。



●斜めにはつなげて並べられません。

勝敗　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。

20.【ヒントで当てろ!キャラクター推理マッチ】

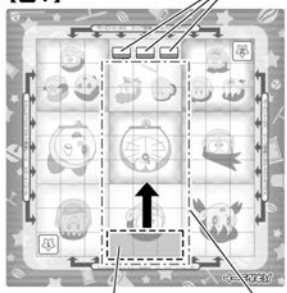
プレイ人数：2人

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 ●パネルシート ●ドラえもんチップとドラミチップ
●ドラえもん、のび太、しずか、ジャイアン、スネ夫、ドラミのパイすべて

ゲームをスタートする前に・・・ ドラえもん、のび太、しずか、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、しずか、ジャイアン、スネ夫、ドラミのパイから3コ選んでパネルシート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。

【図1】

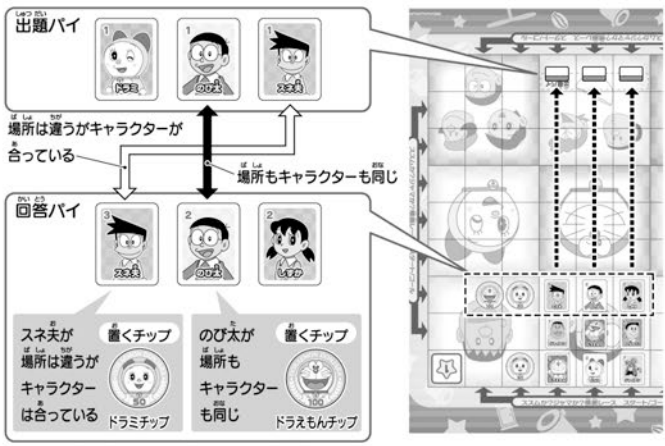


ゲームをスタート! **はじめに回答プレイヤーは出題プレイヤーがえらんだパイのキャラクターと場所を予想します。予想した3コのパイを図1の回答エリアに出題プレイヤーにも見えるようにオモテにして置きます。**
次に出題プレイヤーは、自分のえらんだ3コのパイと回答プレイヤーが置いたパイを見比べます。この時、3コのパイがキャラクターも場所も合っていた場合は、「正解!」と言って、回答プレイヤーに3コのパイを見せて、出題側と回答側が入れ替わります。
正解していなかった場合は、出題プレイヤーがチップを使って回答プレイヤーにヒントを出します。

【ヒントの出し方(チップ使用)】ドラえもんチップとドラミ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。

【ドラえもんチップとドラミチップの置き方】
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ドラえもん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コの内のどれかのキャラクターがある場合…その数の分だけドラミチップを回答プレイヤーが出したパイの横に置きます。

例 **向かい合っているパイが同じかどうか見比べます。**



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。

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)
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.【ススムか？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！

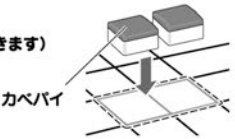
用意するもの ●プレイ盤 ●パネルシート
●コマパイ（のび太、しずか、スネ夫、ジャイアン各1コ）…コマとして使用します。
●パイ8コ（［コマパイ以外のパイ］×プレイ人数分）…カベ用パイとして使用します。

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、しずか、スネ夫、ジャイアンの中から決めます。自分のコマパイをパネルシートの【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。

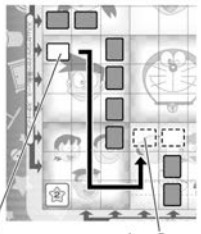
ゲームをスタート！
自分と反対側のスタートエリアがゴールエリアになります。【図2】参照
自分の番になったら下記の2つのいずれかの行動から1つ選択して行動します。
・自分のコマパイを縦、横どちらかに1マス進める。
・カベ用パイを使ってカベをパネルシート上に置き、他のプレイヤーのジャマをする。

【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て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）**

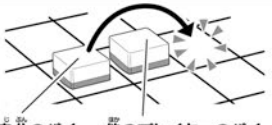
例
カベは2コのパイを2コのマスに置きます。



●カベを置くことができない場合



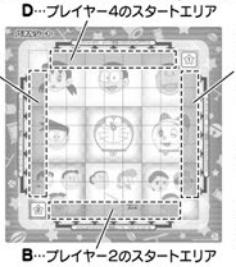
他のプレイヤーのパイとぶつかったときは、飛び越えて進むことができます。



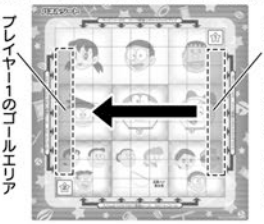
上記を交互に行っていきます。

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）



【図2】ゴールエリアの位置（プレイヤー1の場合）



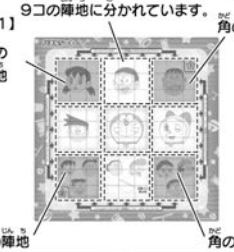
22.【パネル争奪！陣取りゲーム】 プレイ人数：2人

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 ●パネルシート ●パイ一式 ●チップ（ドラえもん、ドラミ…9枚ずつ）

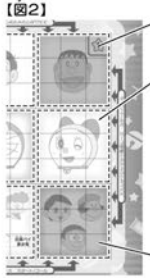
ゲームをスタートする前に・・・ 全てのパイをウラ返しにしてプレイ盤の外に置きます。
自分のチップをドラえもんか、ドラミか決めます。ジャンケンで順番を決めます。
パネルシートは【図1】のように9コの陣地に分かれています。

【図1】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チップを置きます。**自分のチップ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)
自分の陣地で挟んだエリアは、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。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。

【図2】



勝敗 **自分の陣地が多いプレイヤーの勝ちです。**

23.[数字をつなげてポイポイゲーム!] プレイ人数:2~4人

数字が5のパイから前後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、わざとパ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!

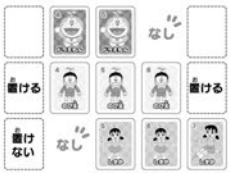
用意するもの ●プレイ盤 ●パネルシート ●10点チップ4枚×プレイ人数分
●パイ(ドラえもん、のび太、しずか、スネ夫、ジャイアン各9コ)



はじめに5番パイを並べます。

ゲームをスタートする前に… 最初に全員にチップを4枚ずつ配ります。
(このゲームではチップに書かれている点数は関係ありません)
パイをウラ返してパネルシート上でよくかき混ぜ、全員に均等にパイを配ります。
パイがあまった場合は、ジャンケンをしてパイを多くと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「5」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、パネルシート上に出された「5」のパイがタテに並ぶようにします。
ドラえもんの「5」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パネルシート上に出ているパイにつながる数字のパイを出します。



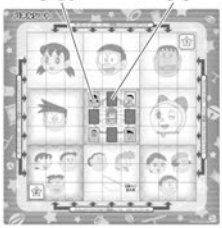
(例えばドラえもんの「5」につながるのはドラえもんの「4」か「6」です。)
出せるパイがないときや、出すことができてもそのパイを出したくない場合は、「パス」といってチップ1枚をパネルシート上に出します。
パネルシート上に出した自分のチップが4枚たまるとその回のゲームは負けになり、持っているパイを全てオモテにしてパネルシート上に並べなければなりません。(抜けているパイのところは空けて並べます。)

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。

24.[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 ●パネルシート ●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コずつ取ってパネルシート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。

25.【誰が出るかな?大予想ゲーム】 プレイ人数:2~8人

裏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 ●パネルシート ●パイ一式 ●チップ一式

9コのエリアに分かれています。



ゲームをスタートする前に…

全てのパイから数字が1のパイだけ抜きます。
(プレイヤー用のパイになります)
数字が1のパイから自分のパイをジャンケンで決めて持ちます。
残りのパイ(数字が1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点分のチップを持ちます。

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チップを置きます。
チップは30点以内なら何点でもかまいません。パイとチップを置けるエリアは1カ所だけです。

全てのプレイヤーがパイとチップを置いたら、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、そのパイの数字を足し、その数と置いたチップの点数を掛けた分の点数をもらうことができます。**表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20点分のチップを置いた場合…… **20点×(5+8+4)=340点 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、置いたチップは没収!

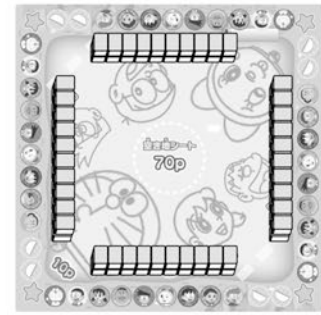
勝敗

全てのパイがオモテになった時点で一番多くチップを獲得したプレイヤーの勝ちです。
もらうチップが足りなくなったら、ゲーム終了となり、その前の回までに一番多くチップを獲得していたプレイヤーの勝ちになります。

26.【ドンジャラビター】 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 ●空き地シート ●サイコロ2コ ●パイ一式 ●チップ一式



空き地シートを使って【ドンジャラ】をします。

ゲームをスタートする前に… 空き地シート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わないので、このマスをうまく使って役を作りましょう。



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10点チップを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)。リーチのチップと同じように勝ったプレイヤーがそれまでのチップを全てもらいます。

勝敗 親が2周したらゲームセットです。一番多くチップを持っていたプレイヤーの勝ちです。

27.【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 ●空き地シート ●パイ一式 3人プレイ…ドラえもん、のび太、しずか、スネ夫、ジャイアン、オールマイティ各3コ 4人プレイ…ドラえもん、のび太、しずか、スネ夫、ジャイアン、ドラミ各3コ、オールマイティ2コ



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。

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大きなイラスト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イラスト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きます。

●3人対戦 ドラえもん→スネ夫→のび太→ジャイアン→しずか→ ドラえもん→スネ夫→のび太→ジャイアン……
●4人対戦 ドラえもん→スネ夫→のび太→ドラミ→ジャイアン→しずか→ ドラえもん→スネ夫→のび太→**ドラミ**→ジャイアン……

の順に繰り返して、次々にパイを出していきます。また、**このゲームではパスができません。**例えばドラえもんパイを出さなければならない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空き地シート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き、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。

28.【ドラえもんとのび太の射撃ゲーム】 プレイ人数：2人

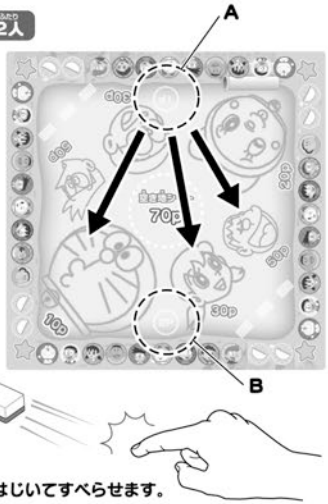
パイを指ではじいて、それぞれのキャラクターの上にうまく乗せよう！
一番多く点数を獲得したプレイヤーの勝ち！

用意するもの ●プレイ盤 ●空き地シート ●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。点数の表示してあるキャラクター（または真ん中の円）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きます。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、パイが無くなった時点で、点数を集計します。

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、パイがウラになっていたら、点数は入りません。
※少しでも、パイが線にかかっていたら、点数になります。
※2ケ所にまたいでいる場合は、点数を足します。



●指ではじいてすべらせます。

29.【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！円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 ●空き地シート ●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、空き地シートの真ん中は空けておきます。
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パイを1人1コずつ空き地シートの真ん中の円の中に置きます。
円からはみ出さないように置いていき、円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。
パイはどのような向きで置い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。



円の中に順番にパイを置いていきます。



勝敗 積むときに崩してしまったプレイヤー、積んだ直後に崩れたプレイヤーの負けです。

30.【「のび太～」「たけし～」どこだ～い!ゲーム】 プレイ人数：2人

相手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を当てよう!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 ●空き地シート ●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"(1P)と"ジャイアンのかあちゃん側"(2P)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、それ以外のパイ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、それ以外のパイ1コ]を持ちます。
"のび太のママ側"(1P)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空き地シートの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"(1P)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、3コ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、3コ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、残ったパイの数で、並べ変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)
…3コ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"(1P)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、3コ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、3コのパイをシャッフルして並べ直し、次の回に備える。

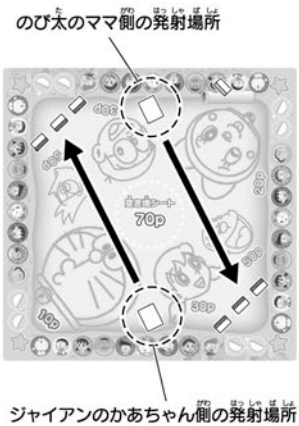
・オールマイティパイだった場合(はずれ)
…オールマイティパイは取り除いて、残ったパイの数で、並べ変えもせずにそのまま次の回に備える。

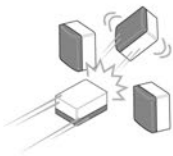
・2つ以上のパイに当たった場合(はずれ)
…3コのパイをシャッフルして並べ直し、次の回に備える

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。







31.[キャラクターパイ大集合ゲーム] プレイ人数:2~4人

パイごとに価値を決め、順番に1コずつめくってチップをゲット!パイの価値は変動するぞ!!一番多くチップを獲得したプレイヤーの勝ち!!

用意するもの ●プレイ盤 ●空き地シート ●パイ一式 ●チップ一式

ゲームをスタートする前に… ジャンケンで順番を決めます。すべてのパイをウラにして空き地シートの上に置きます。ジャンケンで勝ったプレイヤーは、空き地シートの図の価値決めエリアにあるキャラクターの絵の上にチップを置いて、9色のパイの価値を決めます。チップは以下の合計9枚のチップの中から取って置きます。

ドラえもんチップ(100点)…1枚　ドラミチップ(50点)……3枚
ミニドラチップ(10点)……5枚



価値決めエリア…ここで各パイの価値を決めます。

例



上図のようにチップを置いた場合
●100点の価値のパイ……スネ夫
●50点の価値のパイ……しずか、ドラミ、背景が黄緑のパイ(ジャイアンのかあちゃん、スネ夫のママ)
●10点の価値のパイ……ドラえもん、のび太、ジャイアン、背景が紫のパイ(のび太のママ、のび太のパパ、先生)
背景が青緑のパイ(出木杉、ジャイコ、セワシ)
残りのチップ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パイを1コオモテにしてもらいます。この時、そのパイの背景色に合った価値決めエリアのチップと同じ点数チップをストックからもらいます。これを繰り返し、チップをためていきます。

[価値変動] オールマイティパイが出たら、価値変動(パイの価値を変える)させることができます。価値を決めているチップのうち、100点チップを1枚だけ10点チップに変えるか、10点チップを1枚だけ100点チップに変えることができます。オールマイティパイは得点になりません。パイの価値が変わったら、それ以降は、価値が変動したあとの状態でゲームを続けます。

すべてのパイが空き地シート上からなくなったらゲーム終了です。チップがストックからなくなった時点でもゲーム終了です。

例:100点チップをもらおうとしたら、ストックに50点チップ1枚、10点チップ2枚しかない場合、その合計70点分のチップをもらい終了です。

勝敗 **ゲーム終了の時点で一番多く点数を獲得したプレイヤーの勝ちです。**

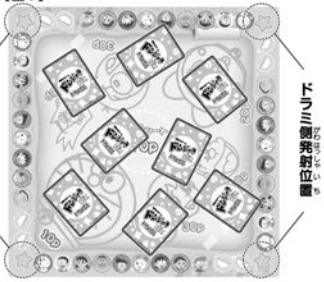
32.[カードめくりおはじきゲーム] プレイ人数:2人

ウラ返して置いてあるカードめがけてパイをはじきます!相手のパイをはじいてジャマするのもあり!9コはじき終わった時に点数を多く獲得したプレイヤーの勝ち!

用意するもの ●プレイ盤 ●空き地シート ●ひみつ道具カード一式 ●ねずみカード ●パイ(ドラえもんパイ、ドラミパイ各9コ)

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、ウラ返しにして空き地シートの上に他のカードと重ならないように並べます。プレイヤーはドラえもん側とドラミ側にジャンケンで決めて分かれます。ドラえもん側の先攻です。

【図1】



ゲームをスタート! ドラえもん側はドラえもん側発射位置(どちらでもかまいません。図1参照)にパイを置いて、すきなカードめがけてパイを指ではじきます。**カードに少しでも乗ればカードをオモテにひっくり返せます。その時のパイはひっくり返したカードの中央に置き直します。**ドラミ側も同じようにドラミ側発射位置からパイをはじきます。一度オモテになったカードにパイが乗ってもカードはウラにせず、パイも中央には置き直しません。相手のパイを自分のパイではじいてもかまいません。
これを繰り返してお互いの9コのパイを全てはじいたらゲーム終了です。



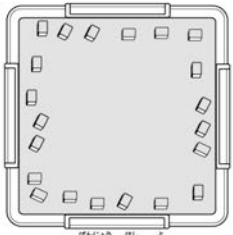
ドラえもんのカードにドラえもんのパイが乗っているので…カードの点数4点×2＝8点獲得

勝敗 ゲーム終了した時にカードの上にパイが乗っていれば、そのカードの右上に書いてある点数を獲得できます。(1枚のカードにどちらのパイも乗っている場合もお互いに点数を獲得します)ただし、ドラえもんパイがドラえもんのカードに乗っていた場合は点数が倍になります。
ドラミパイも同様にドラミのカードの上に乗っていれば点数が倍になります。獲得点数の多い方の勝ちです。

33.[ネズミはあっち行け!ゲーム] プレイ人数:2~4人

カードとパイを使ったババ抜きゲーム!カードとパイのキャラクターが同じだったらプレイ盤上に出せます。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
●パイ(ドラえもん、のび太、しずか、ジャイアン、スネ夫、ドラミ、出木杉のパイ各3コずつ)



パイは盤上の端に寄せます。

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、それぞれに配ります。(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)用意したパ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。



ドラえもんのパイ

ペアにしてプレイ盤上に出せます。

ゲームをスタート! 自分の番になったら、右隣り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パイを周りの人に見えないように1コ取ります。この時、**取ったパ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。
一度取ったパイはウラ返してプレイ盤上に戻します。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上に出るまで続けます。**

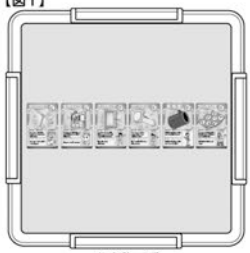
勝敗 最後までねずみカードを持っていた人の負けです。

34.[のび太ガンバレ!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、順番を変えても、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(とおりぬけフープを除く6枚)
●パイ(ドラえもん、のび太、しずか、ジャイアン、スネ夫、ドラミ、のパイ×プレイ人数分)
●チップ一式

【図1】



カードの順番を覚えます。

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、しずか、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きり、上から順番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10点分のチップを獲得できます。

勝敗 3回行い、チップを一番多く獲得したプレイヤーの勝ちです。

35.[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コずつめくります。順番にめく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。

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
ジャイアンが来た～!


オモテになっている全てのパイをもらう。

●オールマイティパイが出た場合


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。

36.[みんなで数えて!50でアウト!] プレイ人数:2～4人

順番にパイを出しながら、パ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 ●パイ一式

【図1】


ゲームをスタートする前に… 各プレイヤーにチップを配ります。パイをプレイ盤の外でウラにしてよくかき混ぜます。各プレイヤーは他のプレイヤーに見えないように9コパイを取り、パ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。

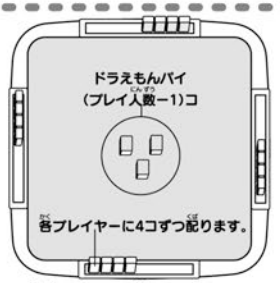
ゲームをスタート! 自分の順番になったら手持ちのパイから1コずつオモテにしてプレイ盤上に出していきます。**パイに表示されている数字(図1参照)を、足して50以上にならないように出していきます。**手持ちのパイがなくなったら、ウラにしてある残りのパイから1コ取って出していきます。

勝敗 パイを出した時に50以上になってしまったプレイヤーの負けです。

37.[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)**

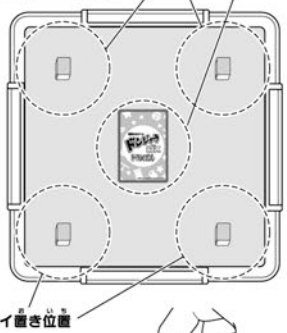
勝敗 ドラえもんパイを取れなかったプレイヤー、または誰も揃っていないのにドラえもんパイを取ってしまったプレイヤーの負けです。

38.【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崩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っ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、次の人も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。



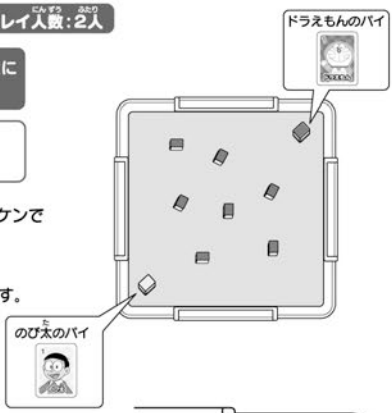
勝敗 最後までタワーを倒さずにいた人の勝ちです。
※他のプレイヤーの崩れたパイにぶつかって崩れてしまった場合は、その人も負けになります。

39.【はじいて飛ばしてパイ当てゲーム】

プレイ人数:2人

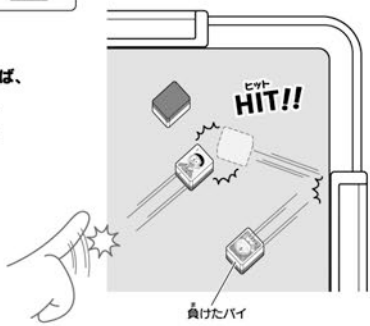
自分のパイをはじいて相手のパイに当てよう!相手のパイをプレイ盤の壁に当てたら勝ち!勝ち抜き戦で先に3勝したプレイヤーの勝ち!

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で置きます。
これは、障害物になります。
それぞれドラえもんとのび太のパイを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! 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います。



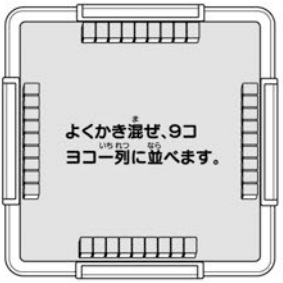
勝敗 先に3勝したプレイヤーの勝ちです。

40.【数字で勝負!バイ争奪戦!】

プレイ人数:2〜4人

バイの数字で勝負!一番大きな数を出した人がバイを全部もらえる!でも一番大きな数9は一番小さな数1に負ける!一番多くバイを獲得したプレイヤーの勝ち!

用意するもの ●プレイ盤 ●バイ(同種9コ×プレイ人数)



ゲームをスタートする前に・・・ バイをウラ返してよくかき混ぜ、1人9コずつ取ってウラ返したままヨコ一列に並べます。

ゲームをスタート! 「せーの!」のかけ声で全員同時に右端のバイをオモテにします。みんなのバイを見比べ、**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バイをもらいます。**



これを繰り返し、はじめの9コのバイを出し終えたら他のプレイヤーから獲得したバイを含めてウラにしてよく混ぜて、自分の手持ちのバイとして、ゲームを続けます。

※数が大きいほど強いバイとなりますが、**9番のバイは1番のバイだけには負けてしまいます。**

一番大きな数字が同じだった場合、そのバイを出したプレイヤー同士でもう一度対戦をします。勝ったプレイヤーは追加で出された分のバイを含めて全てのバイをもらうことができます。

勝敗 出すバイがなくなったプレイヤーの負けで、そこでゲーム終了です。その時点で最もバイの多いプレイヤーの勝ちです。

41.【先生のいのこり授業ゲーム】

プレイ人数:2〜4人

同じバイがそろったら、ペアにして出せる!でも先生バイは1コしかないからペアにできません。最後まで先生バ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 ●バイ(先生以外4種各4コ、先生1コ)計17コ



ゲームをスタートする前に・・・ バ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バイを取っていきます。取ってくるバ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。バイがあまった場合は、ジャンケンをしてバ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バ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。

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バイの中から1コを選んで引いてきます。そのバイと持っているバイを照らし合わせ、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コを手持ちのバイに加えます。次に、バイを引かれたプレイヤーが左隣のプレイヤーから1コバイを引いてくる、これを繰り返していきます。

同じ背景色のバイが2コそろった時点で捨てよう!



勝敗 2コ1セットを作ってどんどんバイを捨てていき、手持ちのバイがなくなったプレイヤーから上がっていきます。先生はそろえることができないので、最後まで先生バイを持っていたプレイヤーの負けです。

42.【どこまで取れる?バイ取りゲーム】

プレイ人数:2〜8人

ウラ返しに並んだバイの中から1コずつめくろう!めくり積けてそれまでオモテにしたバイをすべて自分の手元に。同じ背景色のバイが出たら没収!バ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 ●バイ一式



ゲームをスタートする前に・・・ 全てのバ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、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。

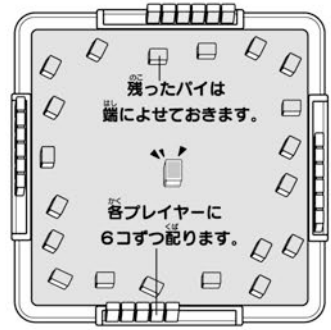
ゲームをスタート! プレイ盤上にパイをすべてウラにして混ぜたら準備OK。ジャンケンで勝った人から時計回りで進めます。ウラ返しのパイをプレイ盤の中央でオモテにしていきます。自分が止めたいと思うまで1コずつめくっていきます。止めたところで、そこまでオモテにしたパイを自分の手元におきます。ただし、途中で背景色が同じパイを続けてめくってしまったら、その時点でオモテになっているパイは全て没収となります。(これはパイケースなどに入れておきます。誰も手に入れることはできません)めくるのを止めてパイをゲットするか、パイを没収されたら、次のプレイヤーに交代していきます。すべてのウラにしたパイがオモテになるか、パイがなくなったらゲーム終了。

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。

43.[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(ドラえもん、のび太、しずか、スネ夫、ジャイアン、ドラミ各1~6番)
●ひみつ道具カード一式



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6コずつパイを取ります。
パイは自分だけに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上の端によせておき、真ん中は空けておきます。
ひみつ道具カードはよくきり、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。

ゲームをスタート!

一番目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**を手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。

●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。**
(ドラえもんパイだけはセット出しできません)
セット出しでも上がることができます。

●ドラえもんパイ ……**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、その場で使います。**

●ひみつ道具カード……**ドラえもんパイを出して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。**



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。

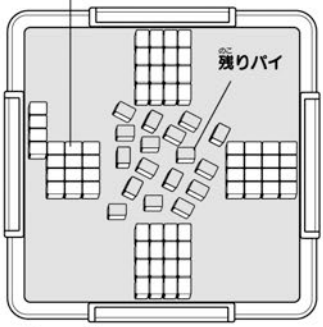
44.[みんなでワイワイ!ビンゴマッチ] プレイ人数:2~4人

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!

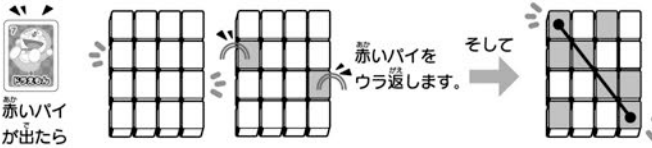
用意するもの ●プレイ盤 ●パイ一式

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コのパイは位置をか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。

【図1】
4×4に並べます。



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つを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。

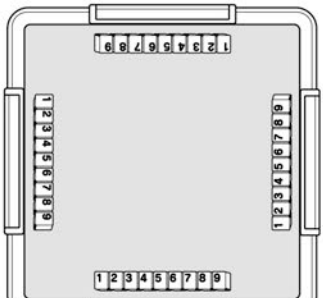


勝敗 一番最初にタテ、ヨコ、ナナメのいずれか一列をウラ返したプレイヤーの勝ちです。
中央のパイが全てオモテになっても誰もそろわなかった場合は引き分けとなります。

45.[サイコロころころ♪パイ揃てゲーム] プレイ人数:2~8人

サイコロを振って出た数で、9コのパイをどんどんプレイ盤の真ん中に出していこう!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2コ ●1~9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1~9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コ振ります。
出た数字と同じ数字のパイをプレイ盤の真ん中に出すことができます。
"サイコロそれぞれの数字のパイ2コ"でも、"2コのサイコロの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。

例



サイコロの目が2コとも同じ数字だった場合、その数字のパイを出すか、2コの数字を足した数字のパイを出します。
もし、どちらのパイもすでに出して手元にない場合は、その数字のパイをプレイ盤の真ん中から手元に戻さなければいけません。

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。

ドンジャラDX ドラえもん アプリ連動ドンジャラ

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」をより楽しく遊べるゲームです。

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」

■Android OS 搭載端末 の場合

Google Play →「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。

【動作確認済機種】

●iPhone 5 / iPhone 4S / iPhone 4 / iPhone 3GS / iPod touch 第4世代(動作確認済 iOS iOS5.0以降)

●Android OS搭載端末(Android OS2.2以降)

※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。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。

Available on the App Store

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。

【アプリ連動ドンジャラの遊び方】

アプリ連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。

※アプリの内容は改良のため、変更する場合があります。

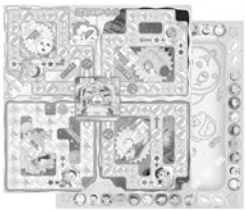
「ドンジャラ DX ドラえもん 」
http://www.asovision.com/donjara/doraemon.html

セット内容

●プレイ盤



●ゲームシート(両面)…2枚



●サイコロ…2コ



●パイ…合計84コ
(予備3コ入り)



●ひみつ道具カード&
ねずみカードシート…1枚



●得点表…4枚



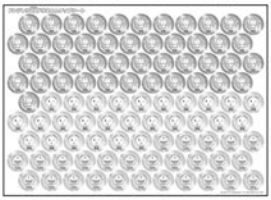
●四次元ポケット
型ケース…1コ



パイの種類

ドラえもんパイ……9コ	のび太のママパイ……3コ
のび太パイ……9コ	のび太のパパパイ……3コ
しずかパイ……9コ	先生パイ……3コ
ジャイアンパイ……9コ	出木杉パイ……3コ
スネ夫パイ……9コ	ジャイコパイ……3コ
ドラミパイ……9コ	セワシパイ……3コ
オールマイティパイ……3コ	ジャイアンのかあちゃんパイ…3コ
	スネ夫のママパイ……3コ
	予備パイ……3コ

●チップシート…1枚



チップの種類

ドラえもんチップ(100点)……27枚(予備3枚含む)
ドラミチップ(50点)……27枚(予備3枚含む)
ミニドラチップ(10点)……45枚(予備5枚含む)

●パイケース(カバー付き)…4コ

●パーツ箱…1コ

●取扱説明書…1冊(本書)

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。



⚠ 注意

保護者の方へ　必ずお読みください。

●小さな部品がありますので、口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。

●誤飲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。

●プレイ盤を踏み台として使用したり、腰をかけたりしないでください。

●チップ、カード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ーやシート、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。

≪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）
電話番号はお客様相談センター共通