



じょりゅうさん だん たか はし やまと かん しゅう
女流三段 高橋 和さん 監修

将棋と囲碁は日本の伝統的なゲームの一つです。一人の力で考え、指し進めていくことによりお子様の脳は活性化、先を読む力を養うことができます。また、勝負する楽しさと同時に、始めに「お願いします」、勝負が決まったら負けした方が「負けました」という礼儀を教わることも大切です。この商品は、初めて将棋や囲碁に触れるお子さまのために、将棋コマや碁石を使うゲームがたくさん入っています。将棋コマには動き方が書いてあるので、なかなか覚えるのが大変な将棋コマの動きが簡単に理解できます。

そして囲碁は石取りゲームから始めてみましょう。続けてミニミニ囲碁、九路囲碁と、ステップアップして囲碁を楽しくすることができます。将棋と囲碁は、とても奥の深いゲームです。将棋棋士で趣味が囲碁という人は少なくありません。私もその一人です。全部で20種類のゲームが入っていますので、ご家族みなさんで楽しんでいただければ幸いです。ぜひ、親子で向かい合って勝負してください。

1976年、神奈川県藤沢市生まれ。小学1年生から将棋を始め、中学3年生で女流プロ棋士になり、2006年より女流三段に昇格。現在は子育てに励みながら、子どもたちへの将棋普及を中心に活動。主宰将棋教室「Shogiotome」も反響を呼んでいる。著書に「びんぼんしょうぎ」(ポプラ社刊)、「女流棋士」(講談社刊)、「やまと先生の入門将棋教室」(日本文芸社刊)。

しょうぎ うご いちらんひょう
将棋コマの動き一覧表

玉将(ぎょくしょう)・王将(おうしょう) ●ウラ:なし

おもて表 ○呼び方:ぎょく ○呼び方:おう

玉将 王将

※玉将・王将は成ることができません。

金将(きんしょう) ●ウラ:なし

おもて表 ○呼び方:きん

金将

※金将は成ることができません。

飛車(ひしゃ) ●ウラ:龍王(りゅうおう)

おもて表 ○呼び方:ひしゃ

飛車

角行(かくぎょう) ●ウラ:龍馬(りゅうま)

おもて表 ○呼び方:かく

角行

龍王(りゅうおう) ●ウラ:なし

おもて表 ○呼び方:りゅう

龍王

龍馬(りゅうま) ●ウラ:なし

おもて表 ○呼び方:うま

龍馬

銀将(ぎんしょう) ●ウラ:成銀(なりぎん)

おもて表 ○呼び方:ぎん

銀将

桂馬(けいま) ●ウラ:成桂(なりけい)

おもて表 ○呼び方:けいま

桂馬

成銀(なりぎん) ●ウラ:なし

おもて表 ○呼び方:なりぎん

成銀

成桂(なりけい) ●ウラ:なし

おもて表 ○呼び方:なりけい

成桂

香車(きょうしゃ) ●ウラ:成香(なりきょう)

おもて表 ○呼び方:きょうしゃ

香車

歩兵(ふひょう) ●ウラ:と金(とぎん)

おもて表 ○呼び方:ふ

歩兵

成香(なりきょう) ●ウラ:なし

おもて表 ○呼び方:なりきょう

成香

と金(とぎん) ●ウラ:なし

おもて表 ○呼び方:とぎん

と金

一お客様へ

この度は、弊社製品をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。弊社では、より良い製品をお届けするために、常に研究・改良をおこなっております。そのため、生産ロットにより多少仕様異なる製品がございますが、ご了承ください。品質には万全を期しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、下記までご連絡ください。

〒300-4193 茨城県土浦市藤沢3647-5
 (株)エポック社 お客様サービスセンター TEL 029-862-5789
 (電話番号は通話料のないよう、よく確かめてからおかけください)
 (電話受付時間)月～金曜日(祝・祭日及び弊社特休日を除く)10時～12時、13時～17時

発売元

株式会社 **エポック社**
 EPOCH
 東京都台東区駒形2-2-2

©2014 EPOCH CO.,LTD. MADE IN CHINA
 ©Fujiko-Pro, Shogakukan, TV-Asahi, Shin-ei, and ADK

<http://epoch.jp/>

ドラえもん 九路きりゅういこ ゲーム
はじめての将棋&囲碁 20



取扱説明書

ひとり あつかい せつ めい しょう
1人～4人用 対象年齢4才以上

目次

- 将棋くすし・・・1ページ
- 石とりゲーム・・・11ページ
- ミニミニ囲碁・・・13ページ
- まわり将棋・・・1ページ
- お城将棋・・・3ページ
- はさみ将棋・・・4ページ
- 歩なし将棋・・・5ページ
- 将棋・・・9ページ
- ミニミニ将棋・・・10ページ
- ミニミニ囲碁・・・17ページ
- 九路囲碁・・・17ページ
- リバーシ・・・19ページ
- リバーシパズル・・・20ページ
- 四目並べ・・・22ページ
- 五目並べ・・・23ページ
- ミソ「紅毛」推理ゲーム・・・25ページ
- ひみつ道具すごろく・・・27ページ
- ひみつ道具ゲット!ゲーム・・・28ページ
- ひみつ道具将棋・・・29ページ
- ひみつ道具囲碁・・・29ページ
- ひみつ道具リバーシ・・・29ページ
- 高橋 和さんについて・・・裏表紙

セット内容

- ①ゲーム台・・・1台 ※部品箱・・・1個
- ②将棋コマ・・・40枚
(王将×1、玉将×1、飛車×2、角行×2、金将×4、銀将×4、桂馬×4、香車×4、歩兵×18)
- ③碁石(リバーシコマ)・・・72個
- ④ひみつ道具カード・・・16枚
- ⑤ゲームシート(両面)・・・2枚
※取扱説明書・・・1部(本紙)
※ゲームを始める前に、ひみつ道具カードをキレイに切り離してください。

| ★初級(しょきゅう) | ★★中級(ちゅうきゅう) | ★★★上級(じょうきゅう) |
|------------|--------------|---------------|
| 4才ごろがめやす | 5才ごろがめやす | 6才ごろがめやす |

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。
- 透明袋は梱包材ですので開封後はすぐに捨ててください。透明袋を頭から被ったり顔を覆ったりしないでください。窒息する恐れがあります。
- カードを切り取ったあとのクズは捨ててください。
- 踏みつけたり、たたいたり、落とすなど乱暴な取扱いはしないでください。
- 遊んだ後は、床などに放置せず、3才未満のお子様の手の届かない所に保管してください。

注意(ちゅうい)

使用上の注意

- 破損、故障、変形などの原因になりますので、ゲーム台などに、無理な力を加えないでください。
- 高温、多湿の場所や直射日光が当たる場所での使用や保管は行わないでください。
- ゲームシートに反りなどがある場合は、軽く手で曲げるなどしてから遊んでください。

エポック社のドラえもん商品の情報は、ホームページでご覧頂けます。

しょうぎ 将棋くずし

★(初級編)・2人～4人用

ゲームの内容

山になった将棋コマを、指一本で音が鳴らないように自分の陣地までひきずって運ぶゲームです。一番多くの将棋コマを運んだ人の勝ちです。

用意するもの

ゲーム台、ゲームシート「将棋くずし」、将棋コマ40枚

ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上にゲームシート「将棋くずし」をおきます。
- ②ゲームシートの中央に、両手で将棋コマの山をつくりまします。
- くずれてしまった将棋コマは山の上に重ねます。(図①)
- ③ジャンケンなどで順番を決め、好きな角(陣地)を選びます。

図①



図②



- ①一番のプレイヤーは1本の指を使って、将棋コマをゲームシート上をすべらせるように自分の陣地まで運びます。
- ②このとき、音が鳴らずに自分の陣地まで運ぶことができれば、将棋コマを取ることができますが、「カチッ」と音がしたら失敗となり将棋コマを取ることができません。(図②)
- ※一度に運べる将棋コマの数の制限はありません。重なっているコマと一緒に運ぶこともできます。
- ③失敗するまで何個でも続けて取ることができます。失敗したら、その将棋コマをそのままにして、次の人に順番が移ります。
- ④ゲームシート上のすべての将棋コマが無くなったなら、ゲーム終了です。一番多く将棋コマを取った人が勝ちとなります。

しょうぎ まわり将棋

★(初級編)・2人～4人用

ゲームの内容

将棋盤の外側のマスぐるぐる回りながら、歩から玉(王)まで成り上がるすごろく風ゲームです。

用意するもの

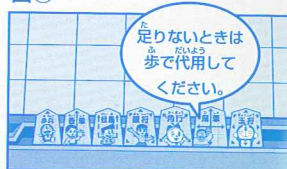
ゲーム台、ゲームシート「まわり将棋」、将棋コマ
(「金」×4枚、「歩」「香」「桂」「銀」「角」「飛」「玉(王)」×人数分)

※「角」「飛」「玉(王)」が足りないときは代わりに「歩」を用意する。

ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上にゲームシート「まわり将棋」をおきます。
- ②ジャンケンなどで順番を決め、好きな角のマスを選びます。
- ③「歩」「香」「桂」「銀」「角」「飛」「玉(王)」をゲーム台の溝に自分の方にオモテが向くように並べます。「金」4枚はサイコロの代わりとして使います。(図①)
- ※「角」「飛」「玉(王)」が足りないときは、代わりに歩を並べます。
- ④手持ちの「歩」を自分の選んだ角のマスのマスにおきます。(図②)

図①



図②



しょうぎ くらい かいきゅう
●将棋コマの位(階級)について：次の順番で将棋コマの位(階級)は上がっていきます。



●出目(「金」の数え方)について

まわり将棋では、「金」4枚を振って、進める数を決めます。

- オモテ1枚…1マス
- ウラ4枚…32マスで1階級昇格
- オモテ2枚…2マス
- ヨコ立ち…1枚につき5マス
- オモテ3枚…3マス
- タテ立ち…1枚につき10マス
- オモテ4枚…16マス
- 逆立ち…3階級昇格

●オモテ

●ウラ

●タテ立ち

●ヨコ立ち

※2枚以上逆立ちしたらすぐに勝ちとなります。

●「かさなり」について：

「金」を振って「金」同士が重なった場合、アウトとなり進むことができません。次の人に順番がうつります。

※寄りかかり、ゲーム台上の他の将棋コマの上に重なった場合もアウトとなります。(図③)

●「飛び出し」について：

「金」を振って、「金」のどれか1枚でもゲーム台から落ちてしまった場合、アウトとなり進むことができません。次の人に順番がうつります。(図④)

※ゲーム台から将棋コマがはみ出しても、完全に落ちなければアウトにはなりません。

●「おんぶ」について：

他のプレイヤーと同じマスに止まったときに、そのプレイヤーの将棋コマの位が自分の将棋コマよりも上の場合、「おんぶ」してもらうことができます。

「おんぶ」をしてもらおうと1回だけ、乗った将棋コマと一緒に動くことができます。(図⑤)

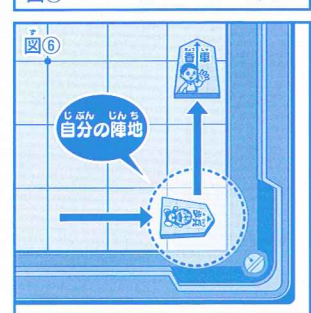
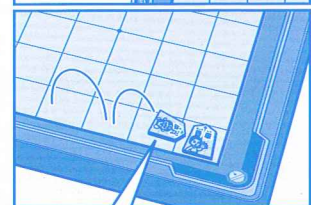
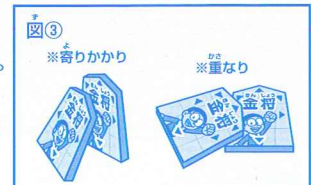
※同じ位や下の位の場合、「おんぶ」してもらえません。また「金」が立ったり、飛び出してゲーム台から地面に落ちててもその指示に従います。

●ゲームのスタート

- ①1番の人から「金」を4枚持ち、ゲーム台から落ちないように振ります。
- 出た目の数だけ自分の「歩」を反時計回りで進めます。
- ②反時計回りで順番に「金」を振って、自分の将棋コマを進めていきます。1周して自分の陣地に止まるか、陣地を通り過ぎれば一つ位が上がります。(図⑥)
- ※角で止まったら次の角までジャンプすることができます。

●ゴールと順位について

- ①位が上がっていき、「玉(王)」になって一番先に一周して、自分の陣地を通り過ぎるか、止まれば勝ちとなります。その時点でゲーム終了となります。
- ②2位以下は、位の順番で決めます。位の高い人から2位、3位、4位となります。同じ位の人がいた場合、自分の陣地からより進んでいる人が上位となります。



ゲームの内容

お互いに将棋コマでお城を作り、指で攻撃用の将棋コマをそのお城に向かってはじき飛ばし、相手の玉(王)を倒した方が勝ちとなるゲームです。

用意するもの

ゲーム台、ゲームシート「お城将棋」、将棋コマ40枚

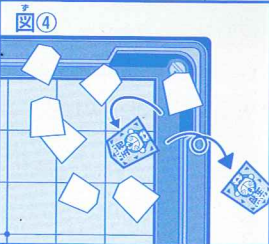
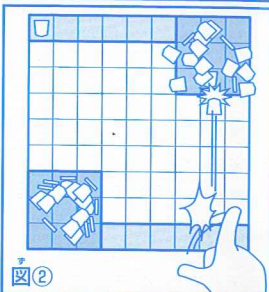
ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上にゲームシート「お城将棋」をおきます。
- ②攻撃用として玉(王)以外の好きな将棋コマを1枚選びます。
- ③ゲームシートの対角線にあるどちらかの3×3マスの中に、攻撃用の将棋コマ以外の残りの将棋コマを使って、はみ出ないように玉(王)の周りにお城を作ります。(図①)
- ※サイズが大きい将棋コマを攻撃用に使うと、攻撃力は高くなりますが、その分お城を作る囲いが弱くなるので、守備力は下がってしまいます。
- ④攻撃用の将棋コマを自分の攻撃エリアのどこかにおきます。
- ⑤ジャンケンなどで順番を決めます。

ゲームスタートと勝敗

- ①最初に攻撃する人は、相手のお城を狙って、選んだ1枚の将棋コマを指ではじくようにして飛ばします。(図②)
- ②お城として囲っていた将棋コマがはじけとんだら、はじけとんだ将棋コマをそのままにして、攻守交代します。
そのとき、攻撃用に使用した将棋コマ1枚はもう一度自分の手元に戻します。(図③)
- ③攻守交代して攻撃する人は、同じようにして相手のお城を狙って、自分の選んだ将棋コマ1枚を指ではじきます。
- ④①～③を繰り返して、守備側の玉(王)がゲーム台から落ちるか、ゲーム台の上に完全にオモテカウラが着いた状態になるとゲーム終了となり、攻撃側の人の勝ちとなります。(図④)

自分でオリジナルの陣形を作って、強いお城を築こう!



ゲームの内容

自分の歩兵コマで相手の歩兵コマをはさみ、相手の歩兵コマを取っていくゲームです。
先に相手の歩兵コマを5枚取るか、3枚差をつけたほうが勝ちとなります。

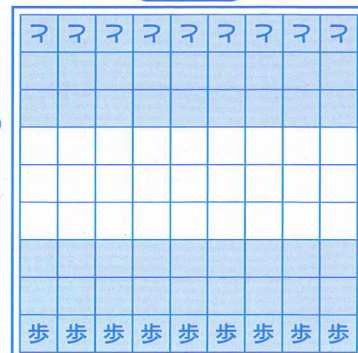
用意するもの

ゲーム台、ゲームシート「はさみ将棋」、歩兵コマ18枚

ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上にゲームシート「はさみ将棋」をおきます。
- ②「歩兵」か「と金」どちらにするか決め、ゲーム台に並べます。
- ③ジャンケンなどで順番を決めます。

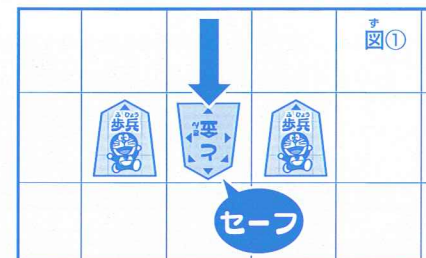
並べ方



ゲームのスタート

- ①先の人から自分の将棋コマ(以下、コマ)を動かします。
- ②コマを動かす方向は、前後、左右の方向に、好きなだけ動かすことができます。
ただし、動かす方向に自分や相手のコマがあるときは、その手前のマスまでしか進めません。
※コマを飛びこえて進むことはできません。
- ③自分のコマを動かしたとき、相手のコマを、タテ・ヨコのどちらかで「はさんだ」ら相手のコマを取ることができます。ただし、相手のコマの間に自分のコマを進めたときは、相手に「はさまれた」ことにはなりません。(図①)
- ④自分のコマとコマの間に、相手のコマが何個あっても、その相手のコマを全部取ることができます。
- ⑤4つの角にあるコマは、2方向から囲めば、そのコマを取ることができます。(図②)
- ⑥ナナメ方向に挟んだときは、相手のコマを取ることができません。
- ⑦相手のコマを5枚取るか、3枚差をつけるか、相手のコマを囲んだりして、動かせるコマをなくしたら勝ちとなります。

※3枚差がついた場合、取ってすぐに勝負がつくのではなく、相手が次の番ですぐにコマを取りかえし、3枚以上の差がなくなれば勝ちにはなりません。



歩なし将棋

★★(中級編)・2人用



ゲームの内容

全ての歩兵を取りのぞいた将棋です。「成る」「取る」など将棋の楽しさを簡単に味わえます。歩兵がないため、いきなり飛車、角行、香車で相手の陣地に入り込み、成ることができます。将棋コマの動きを覚えるのに最適な将棋です。

また、将棋はゲームですが、礼儀やマナーが大切です。始めるときはお互いに向き合って「お願いします」と軽く頭を下げてからスタートします。ゲームが終了したときは、負けた人はいささよく「負けました」と頭を下げましょう。

用意するもの

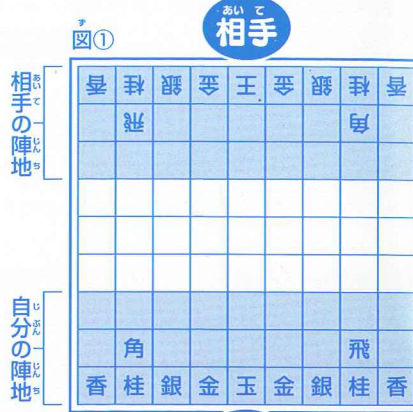
ゲーム台、ゲームシート「歩なし将棋」、歩兵コマ以外の将棋コマ22枚

まずは「本将棋」の前に、「歩なし将棋」をやってみよう!

実際の将棋では自陣の一番前に、歩兵が1列に並んでいて、敵の攻撃を守ってくれると同時に、自分の将棋コマを動かすときに壁にもなってしまい、なかなか相手の陣地に攻め込むことができません。

歩なし将棋は、いきなり相手の将棋コマを取ったり、相手の陣地に飛び込んで成ったり、取った将棋コマを大胆に打ったり、すぐに王手できたりするので、はじめて将棋をする子どもでも将棋が体感しやすくなっています。(図①)

歩なし将棋で遊んで、将棋のルールや将棋コマの動かし方を覚えていきましょう。



将棋コマの動き

将棋コマ (以下、コマ) には、コマの名前と動き方が描かれています。描かれている名前は全て正式名称です。

一般的にそのコマを呼ぶときは、略称を使います。

※6ページの「コマの呼び方と動き」を参照してください。

また、コマは描かれている矢印に従って動きます。この商品では、コマの動きは覚えなくても遊べますが、遊んでいくうちに覚えることができるようになっていきます。矢印の違いでそれぞれコマの動きも変わります。



コマの呼び方と動き

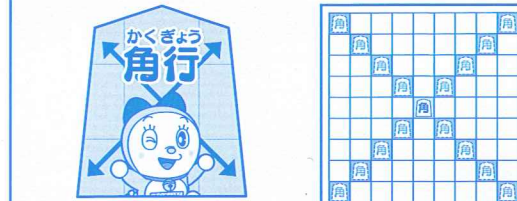
玉将(ぎょくしょう)・王将(おうしょう) 呼び方:ぎょく・おう

動き: 全ての方向(前後・左右・斜め)のどこかに1マス動かせます。



角行(かくぎょう) 呼び方:かく

動き: 盤面上で斜め方向にどこまでも進むことができます。ただし、他のコマがいる場合は飛びこえることはできません。



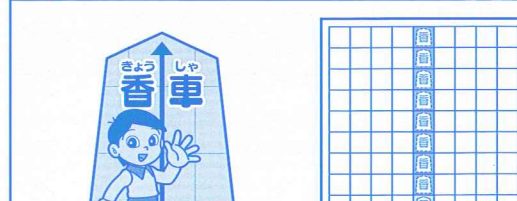
銀将(ぎんしょう) 呼び方:ぎん

動き: 左右と後ろ以外のどこかに1マス進むことができます。



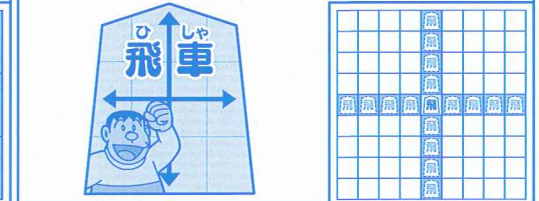
香車(きょうしゃ) 呼び方:きょうしゃ

動き: 盤面上で前にどこまでも進むことができます。後ろ側に進むことはできません。



飛車(ひしゃ) 呼び方:ひしゃ

動き: 盤面上で前後左右にどこまでも進むことができます。ただし、他のコマがいる場合は飛びこえることはできません。



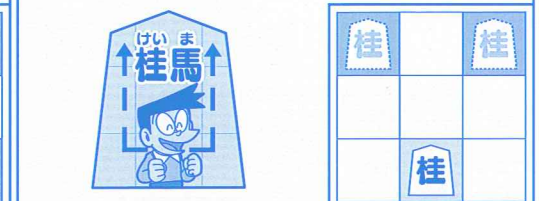
金将(きんしょう) 呼び方:きん

動き: 斜め後ろ以外のどこかに1マス進むことができます。



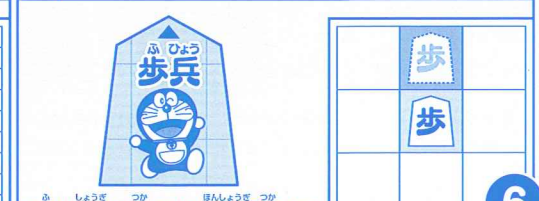
桂馬(けいま) 呼び方:けいま

動き: 横に1マス進み、さらに前に2マス進むことができます。他のコマが前にあっても飛びこえることができます。後ろ側に進むことはできません。



歩兵(ふひょう) 呼び方:ふ

動き: 前に1マス進むことができます。後ろ側に進むことはできません。



※歩なし将棋では使いません。本将棋で使います。

しょうぎ 将棋のルール

コマの動かし方

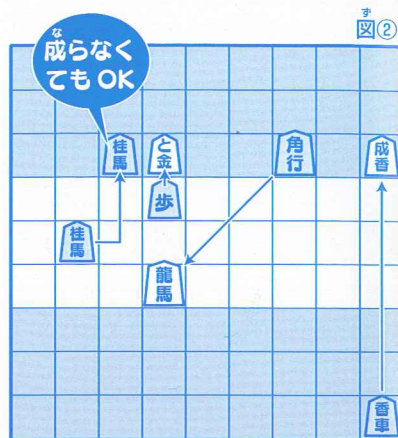
自分のコマのうちどれか1つを描かれた矢印の向きに動かします。動かすことを「指す」と呼びます。そのとき、進めたい場所に自分のコマがあればその手前までしか進めません。ただし、桂馬は他のコマの上を通過して進めます。

持ち駒

相手から取ったコマを「持ち駒」と呼び、次に自分の順番になったときに、自分のコマとして盤面におくことができます。空いているマスであれば好きな場所におくことができます。これを「打つ」と呼びます。※ただし次に行き場がないところにコマは打てません。10ページの「禁じ手」を参照してください。また、コマが成った状態(コマのウラ)で打つことはできません。相手の陣地にコマを打ち、次の順番でそのコマを動かせば、成ることができます。

成り

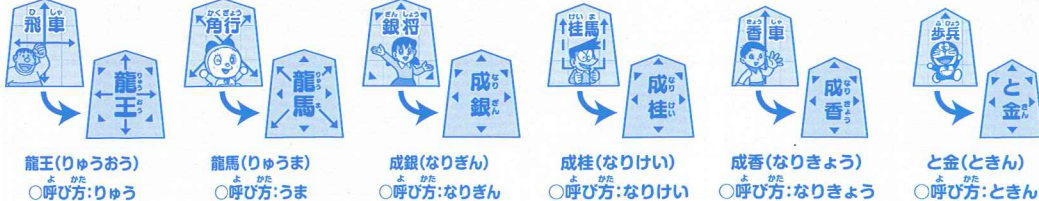
自分のコマが相手の陣地に入った場合、成ることができます。成る場合、コマをウラ返しにします。※成らなくてもかまいません。(図②)移動範囲が広がったり、金と動きが同じになったりと、コマの種類によって進化した動き方ができるようになります。成ると名称が変わり、前のコマには戻ることができません。また、玉(王)と金は成ることができません。相手の陣地にいるコマが1マスでも動けば、成ることができます。後ろに動いて相手の陣地から出ても成ることができます。



成ったときのコマの呼び方

コマのウラ側には、そのコマの成ったときの正式名称と矢印が描かれています。矢印の違いでそれぞれコマの動きも変わります。一般的に成ったコマ(コマがウラを向いた状態)を呼ぶときは略称を使います。

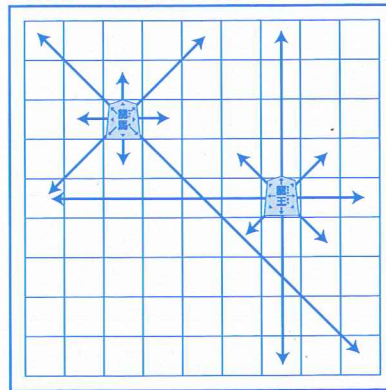
●飛車(ひしゃ)のウラ ●角行(かくぎょう)のウラ ●銀将(ぎんしょう)のウラ ●桂馬(けいま)のウラ ●香車(きょうしゃ)のウラ ●歩兵(ふひょう)のウラ



7 ※玉(王)、金は成ることができません。よってウラ側には何も描かれていません。

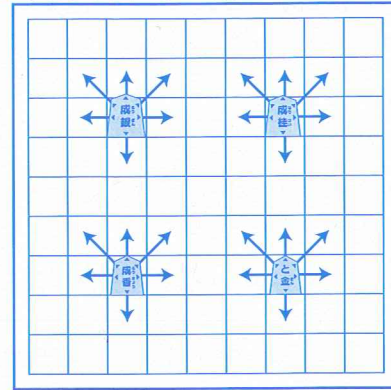
な 成ったときのコマの動き方

飛車・角が成ったときの動き



ヨコやナナメにも1マスずつ動けます。

銀・桂馬・香車・歩が成ったときの動き



金と同じ動きになります。

おうて 王手

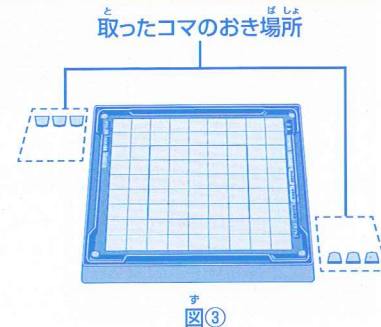
次の自分の順番で、玉(王)が取れる状態にすることを「王手」といいます。相手は王手をかけられると、玉(王)を動かしたり、他のコマで壁をつくったり、相手のコマを取ったりして、玉(王)を取られないようにしなければなりません。どうしても逃げられない場合は「詰み」となり、玉(王)を追いつめた人が勝ちとなります。

ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上にゲームシート「歩なし将棋」をおきます。
- ②5ページの図①のようにコマを並べます。
※陣地:自分の陣地は一番手前から3段目まで、相手の陣地は奥から3段目までです。
- ③ジャンケンなどで順番を決めます。先にコマを動かす人を「先手」、後からコマを動かす人を「後手」といいます。

ゲームのスタート

- ①先手と後手で、描かれている矢印に従って交互にコマを動かします。
- ②相手のコマがいるマス目に自分のコマを進めたときは、相手のコマを取ることができます。そして、相手のコマがあったところに自分のコマをおきます。
- ③取ったコマはお互いにゲーム台の右側へおきます。(図③)次からの自分の順番のときに、そのコマを好きなところに打つことができます。
- ④交互にコマを動かしていき、どちらかが王手して、もう一方がその王手を防げなくなると勝ちとなります。



ゲームの内容

将棋コマを交互に動かしながら最終的に、相手の玉(王)を取る(詰む)ことができれば勝ちとなるゲームです。また、歩なし将棋と同じように、始めるときはお互いに向き合って「お願いします」と軽く頭を下げってからスタートします。ゲームが終了したときは、負けた人はいさぎよく「負けました」と頭を下げましょう。

用意するもの

ゲーム台、ゲームシート「将棋」、将棋コマ40枚

ゲームの準備

①ゲーム台をおき、その上にゲームシート「将棋」をおきます。

②将棋コマ(以下、コマ)を並べます。(図①)

※陣地:自分の陣地は一番手前から3段目までで、相手の陣地は奥から3段目までです。

③ジャンケンなどで順番を決めます。先にコマを動かす人を「先手」、後からコマを動かす人を「後手」といいます。

※振り駒で先手を決める方法もあります。

どちらか一方が歩兵を5枚振って、「歩兵」側が多く出れば、その人が先手となります。

「と金」側が多ければ、その人が後手となります。

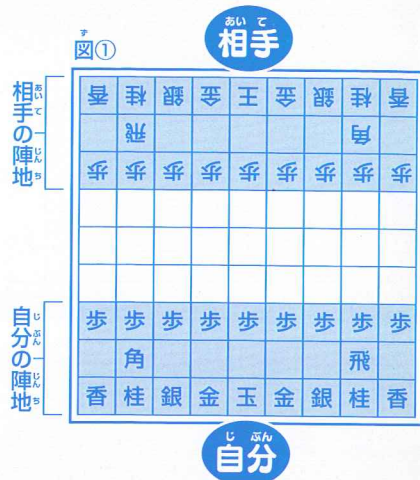
ゲームのスタート

①先手と後手で、コマに描かれている矢印に従って、交互にコマを動かします。

②相手のコマがいるマス目に自分のコマを進めたときは、相手のコマを取ることができます。そして、相手のコマがあったところに自分のコマをおきます。

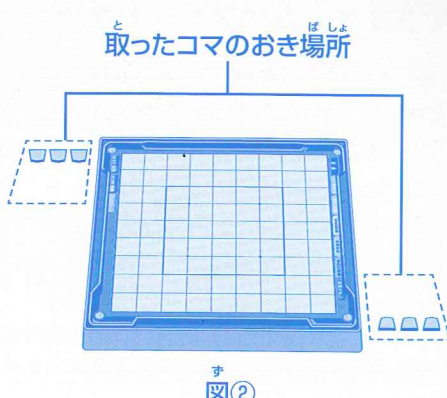
③取ったコマはお互いにゲーム台の右側へおきます。(図②) 次からの自分の順番のときに、そのコマを好きなところに打つことができます。

④交互にコマを動かしていき、どちらかが王手をして、もう一方がその王手を防げなくなると勝ちとなります。



相手の陣地

自分の陣地



図②

歩なし将棋で使わなかったルール

禁じ手

禁じ手は4種類あります。禁じ手とは反則のことで、次のような場合にはコマを打つことができません。

●二歩:

同じ筋(前後のマス一列)に自分の歩を2枚おくことは禁じ手です。

ただし成った「と金」であれば二歩ではありません。(図③)

●行き所のないコマ:

次に行き場がないところにコマを打つことは禁じ手です。

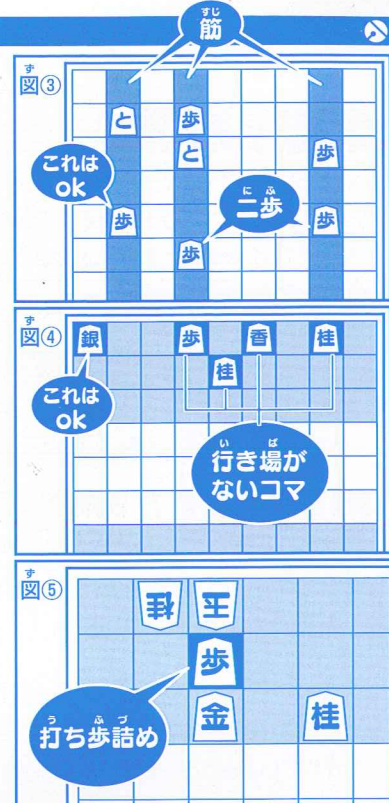
特に図のように桂馬、香車、歩の3種類の打ち方には気を付けましょう。(図④)

●打ち歩詰め:

持ちコマの歩を打って、相手の玉(王)の逃げ場所がなくなり、詰んでしまうことは禁じ手です。(図⑤)

●千日手:

対戦する2人が同じ手を繰り返すことは、千日手と呼ばれる禁じ手です。同じ手を4度繰り返すとはじめからやり直しとなりますので、注意してください。



ミニミニ将棋

ゲームの内容

5x5マスで遊ぶ将棋です。盤面が小さくコマの数も少ないので、短い時間で楽しめます。相手の玉(王)を取る(詰む)ことができれば勝ちとなります。

ゲーム台、ゲームシート「ミニミニ将棋」、将棋コマ
(「歩」「銀」「金」「角」「飛」「玉(王)」x2枚)

ゲームの準備

①ゲーム台をおき、その上にゲームシート「ミニミニ将棋」をおきます。

中央にある、太線で囲われたところ(5x5マス)を使います。

②将棋コマを並べます。(図①)

③ジャンケンなどで順番を決めます。

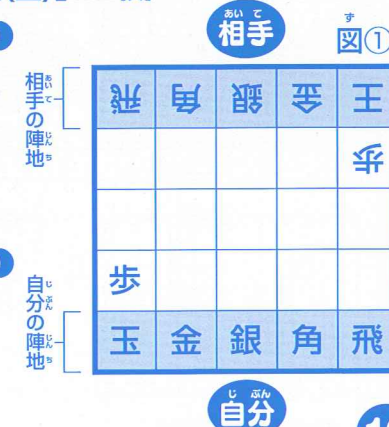
ゲームのスタート

ゲームのルール、コマの動かし方は「将棋」と同じです。

ただし、自分の陣地は一番手前の1段目だけです。

交互にコマを動かしていき、どちらかが王手をして、

もう一方がその王手を防げなくなると勝ちとなります。



自分の陣地

石とりゲーム

★(初級編)・2人用

ゲームの内容

交互に碁石をおいていき、先に相手の石を取った方が勝ちとなるゲームです。
将棋とおなじように、始めるときはお互いに向き合って「お願いします」と軽く頭を下げてからスタートします。
ゲームが終了したときは、負けた人はいさぎよく「負けました」と頭を下げましょう。

用意するもの

ゲーム台、ゲームシート「石とりゲーム」、碁石 36 個

まずは「ミニミニ碁碁」の前に、「石とりゲーム」をやってみよう!

碁碁には「相手の石の周りを囲うとその石を取れる」というルールがあります。このゲームでは、そのルールを使って石取り遊びをします。「ミニミニ碁碁」の前に、「石とりゲーム」で石の取り方を覚えましょう。

碁石のおき方

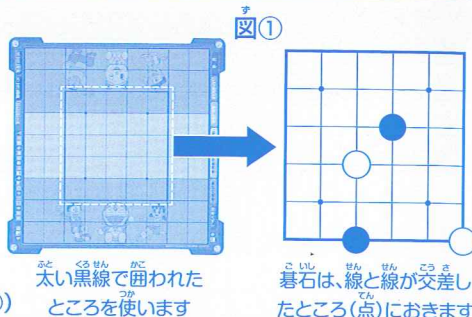
「石とりゲーム」では、ゲームシートの中央にある、太い黒線で囲われたところを使います。

タテ・ヨコに6本ずつの線があります。

碁石は、線と線が交差したところ(点)におきます。

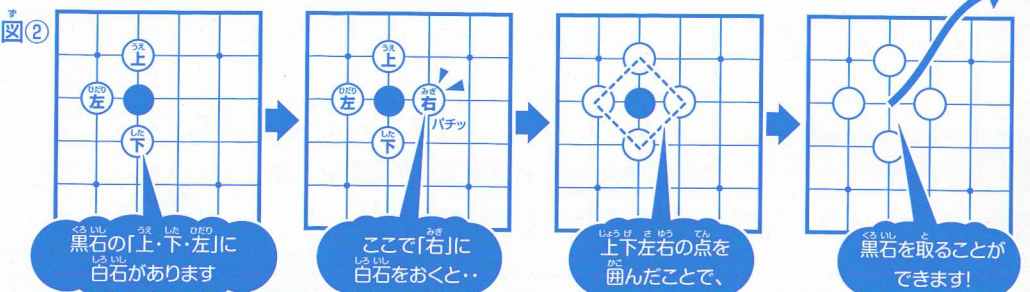
一番外側の、太い黒線の部分にも石をおくことができます。

自分の順番で好きな点に石をおくことができますが、すでに石がおかれているところに重ねておくことはできません。(図①)



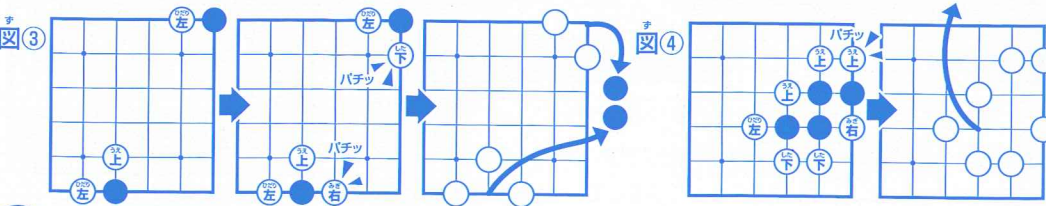
石の取り方

相手の石の上下左右の点をすべて自分の石で囲むと、相手の石を取ることができます。(図②)



一番外側の端や角は、点のあるところだけ囲むと取れます。(図③)

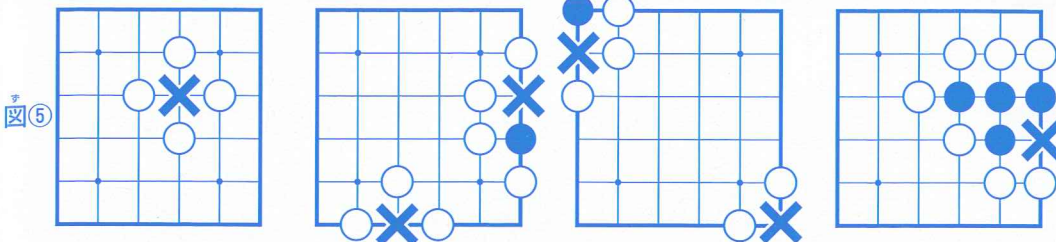
相手の石が2個以上つながっている時も、上下左右の点をすべて囲むと取れます。(図④)



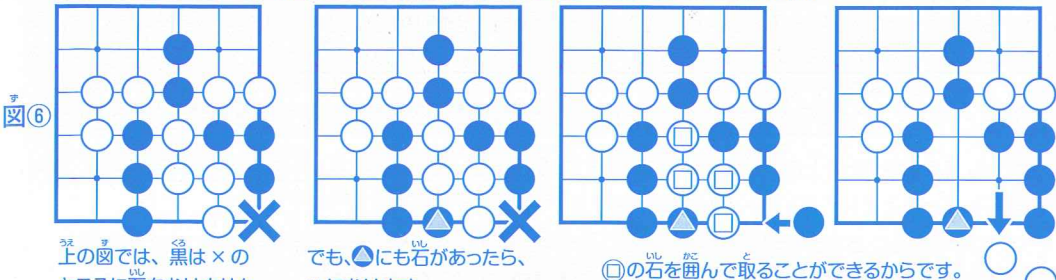
11 ゲームのヒント 2個、3個、4個...と、たくさんつながっている石の方が取られにくくなります。

石をおけない場所

石をおいてはいけない場所があります。それは、石をおくと自分の石の上下左右がすべて囲われてしまう場所(取られることになってしまう場所)です。下の図で、黒は×のところに石をおけません。(図⑤)



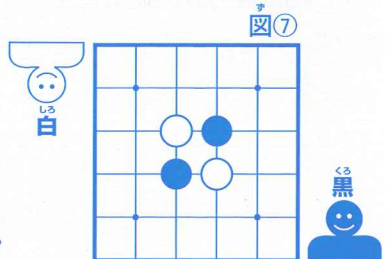
ただし、そこへおけば相手の石を取ることができる場合は、石をおくことができます。相手の石を取ると、自分の石は上下左右を囲われていないことになるからです。(図⑥)



それでは「石とりゲーム」をやってみましょう!

ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上にゲームシート「石とりゲーム」をおきます。
- ②碁石をひとまとめにして、ゲーム台の横におきます。石をおくときは、この山からひとつずつ取ります。
- ③ジャンケンなどで、どちらが黒石の面を使うか決めます。黒石の面になった人は、石をおくときにかならず黒色を上にしておきます。同じように、白石の面になった人は、かならず白色を上にしておきます。
※一般的な碁石は黒石と白石が別々の石になっていますが、このゲームの碁石は片側の面が黒石、反対側の面が白石になっています。
- ④図⑦のように、ゲームシートの中央に碁石を4つおきます。
※ゲームになれてきたら、中央に碁石を4つおかずに、お互い好きなところからはじめてみましょう。



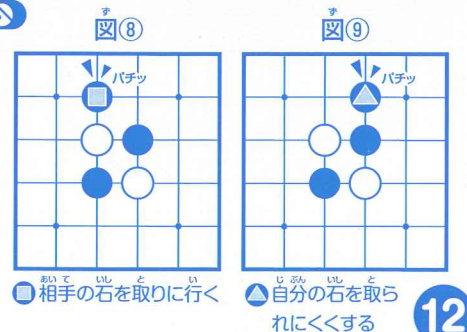
ゲームのスタート

- ①黒石の人から先に、盤の上に自分の石をおいていきます。
- ②交互に石をおいていって、先に相手の石を1個でも取った人が勝ちです。
- ③どちらも、もうこれ以上石をおけない状態(石をおけない場所しか残っていない)になったときは、引き分けです。

ゲームのヒント

黒が最初におくところは、次のどちらかが良いでしょう。

- ・相手の石を取りに行くところ(図⑧)
- ・自分の石を取られにくくするところ(図⑨)



12

ゲームの内容

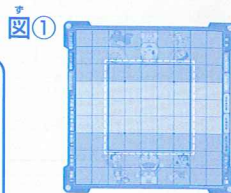
交互に碁石をおいていき、自分の石で囲んだ陣地の多い方が勝ちになるゲームです。始めるときはお互いに「お願いします」と軽く頭を下げってからスタートします。ゲームが終了したときは、負けた人はささよく「負けました」と頭を下げましょう。

用意するもの

ゲーム台、ゲームシート「ミニミニ囲碁」、碁石 36 個

「石とりゲーム」の次は「ミニミニ囲碁」にチャレンジ!

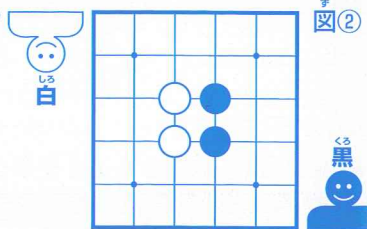
「ミニミニ囲碁」は、小さい盤面で遊ぶ囲碁です。「石とりゲーム」のルールも使いますので、「石とりゲーム」を遊んでから「ミニミニ囲碁」にチャレンジしましょう。「ミニミニ囲碁」では「石とりゲーム」と同じくゲームシートの中央にある、太い黒線で囲われたところを使います。(図①) タテ・ヨコに6本ずつの線があり、「六路盤」と呼びます。「ミニミニ囲碁」は盤面が小さいので、「九路盤」より簡単に遊べます。「九路盤」の前に、「ミニミニ囲碁」で碁の遊び方を覚えましょう。



図① 太い黒線で囲われたところを使います

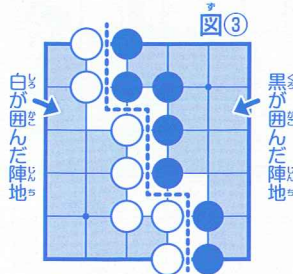
ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上にゲームシート「ミニミニ囲碁」をおきます。
 - ②碁石をひとまとめにして、ゲーム台の横におきます。石をおくときは、この山からひとつずつ取ります。
 - ③ジャンケンなどで、どちらが黒石の面を使うか決めます。
 - ④図②のように、ゲームシートの中央に碁石を4つおきます。
- ※ゲームになれてきたら、中央に碁石を4つおかずに、お互い好きなところからはじめてみましょう。

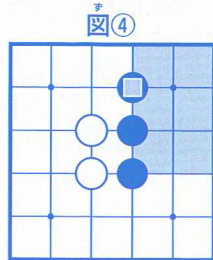


ゲームのスタート

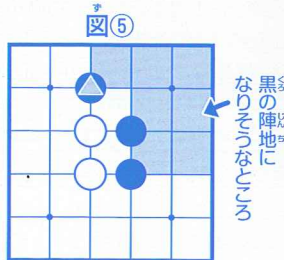
- ①黒石の人から先に、交互に自分の石をおきます。自分の石で囲んだところ(陣地)が点数になりますので、お互い盤の上に線を引くようにして石をおいていきましょう。(図③) 陣地を広く囲えば、その点数が増えます。自分の陣地が広がるように考えて、石をおいていきましょう。たとえば黒は1手めを図④のようにおくより、図⑤のようにおいた方が陣地が広がります。



図③ 線を引くように石をおく



図④ 黒は●へおくより..

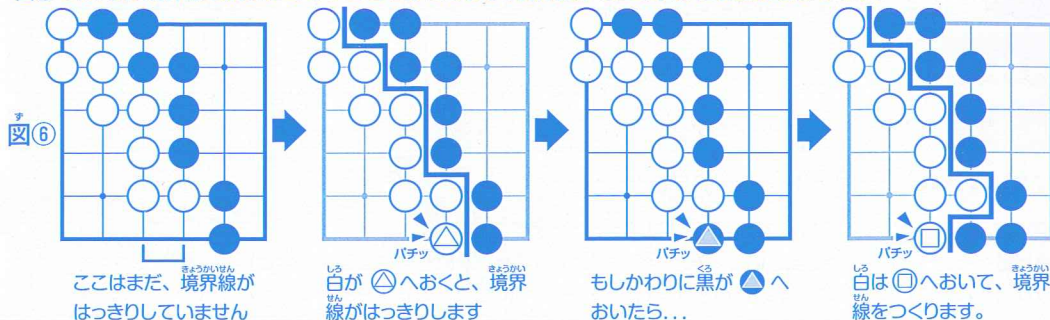


図⑤ ●へおいた方が陣地が広がります

- ②相手の石の上下左右の点をすべて自分の石で囲むと、相手の石を取ることができます。石を取るルールは「石とりゲーム」と同じです。取った石は、点数を数えるときに使いますので、数がわかるようにして横においておきます。相手の取った石や、山の石と混ざらないように注意してください。

ゲームの終了

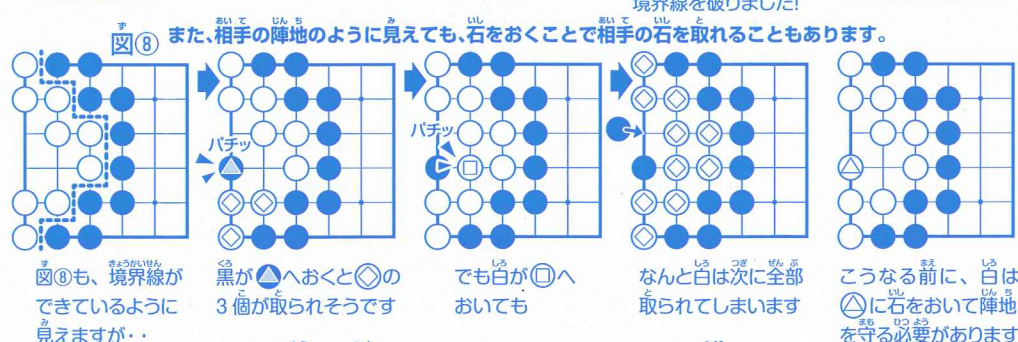
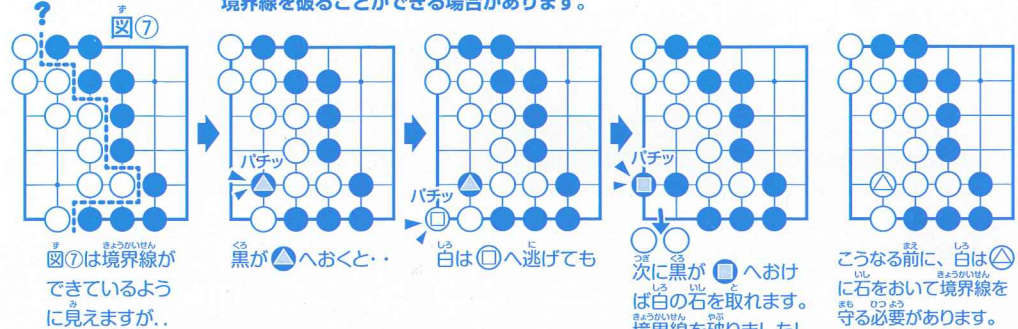
陣地の境界線がはっきりするまで、ゲームを続けます。図⑥では、まだ境界線の決まってないところがあります。境界線ができるように石をおきましょう。



境界線ができ、自分の石をおくところがもう無いと思ったら、パスをします。もし自分がパスをして、そのあと相手がどこかに石をおいたら、自分もまた石をおくことができます。自分がパスをして、続けて相手もパスをしたら、ゲームは終了です。お互いの点数を数えましょう! 得点の多い人が勝ちとなります。得点と同じ場合は、引き分けです。

ゲームのヒント

境界線ができているように見えても、相手陣地に石をおくことで境界線を破ることができる場合があります。



パスをする前に、石をおくところがないかよく探してみよう!

【点数にならないところ】

ゲームが終わったとき、もし黒・白のどちらにも囲われていないところがあったら、そこはどちらの点数にも数えません。

点数の数え方

図⑨は、ひとつのゲームが終わったところです。お互いの点数を数えてみましょう！点数を数えるポイントは2つです。

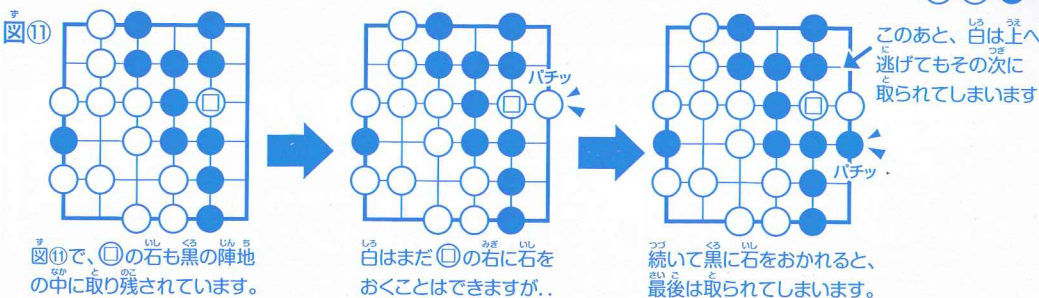
ポイント① 「相手の陣地に取り残された石」を盤から取る

ポイント② 石で囲んだ陣地を数えて、取られた石の数を引く

【「相手の陣地に取り残された石」について】

図⑩で、▲の石の右側(×のところ)は、黒の石をおけないところです。黒がおくと、上下左右が全て囲まれてしまうからです。この場合、▲の石は白の陣地の中に残り残されたこととなります。「取り残された石」は、ゲーム中に白が×のところにおいて▲の石を取る必要はありません。ゲームが終わったときに盤から取り、他のゲーム中に取られた石といっしょにしてください。

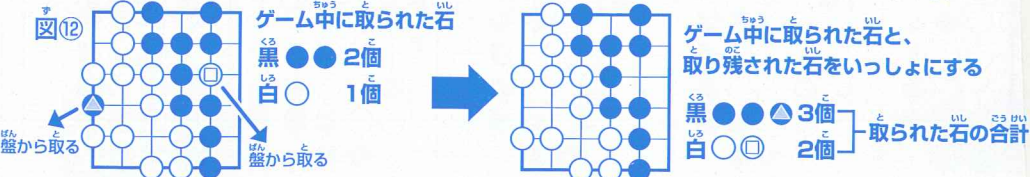
また、最後には取られるのかわかっている石も「取り残された石」になります。



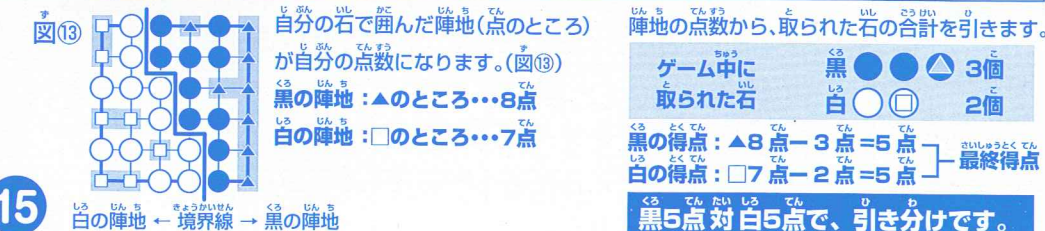
このように取られるのかわかっている石は、実際に取られるまでお互いに石をおいていくのを省略して、ゲームを終了してかまいません。ゲームが終わったときに盤から取り、他のゲーム中に取られた石といっしょにしてください。
※取り残されているかどうかよくわからないときは、実際に石をおいてみましょう。

ポイント① 「相手の陣地に取り残された石」を盤から取る

「取り残された石」を盤から取り、他の「ゲーム中に取られた石」といっしょにします。(図⑫)



ポイント② 石で囲んだ陣地を数えて、取られた石の数を引く



コウ:石を取る特別なルール

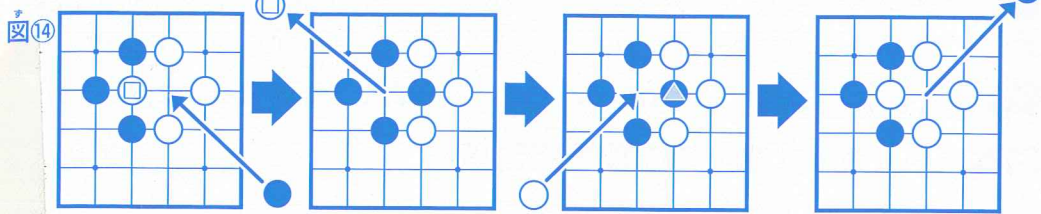
囲碁には、石を取るときの特別なルールがもうひとつあります。下の図⑭を見てください。

図⑭の形で、黒が○の右の点に石をおくと、○の石を取ることができます。

すると、こんどは白が▲の石を取り返せる形になっています。

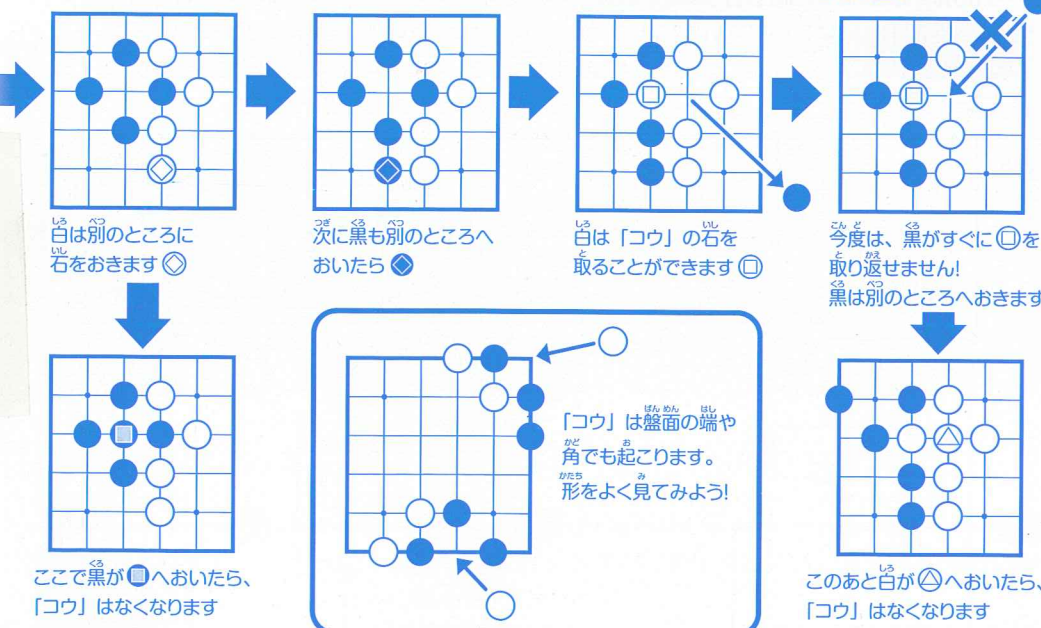
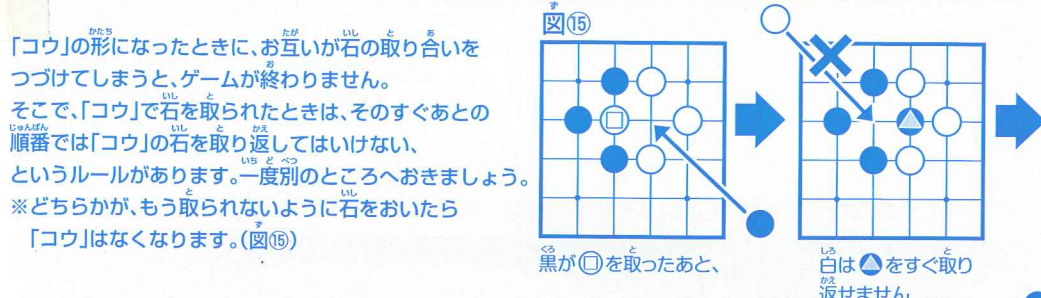
もしここで白が▲の石を取ったら、最初の図⑭の形にもどり、また黒が○の石を取れる形になります。

このように、お互いが取り合いつづけることができる形を「コウ」といいます。



★特別ルール 「コウ」で石を取られたら、そのすぐあとの順番で相手の石を取り返してはいけません

「コウ」の形になったときに、お互いが石の取り合いをつづけてしまうと、ゲームが終わりません。そこで、「コウ」で石を取られたときは、そのすぐあとの順番では「コウ」の石を取り返してはいけない、というルールがあります。一度別のところへおきましょう。
※どちらかが、もう取られないように石をおいたら「コウ」はなくなります。(図⑮)



※「コウ」が残ったままゲームを終わりにしてはいけません。「コウ」ができたなら、必ず取ってゲームを終了してください。

ゲームの内容

「ミニミニ囲碁」より盤面が広い囲碁です。「ミニミニ囲碁」で囲碁の遊び方を覚えたら、いよいよ「九路囲碁」にチャレンジしてみましょう。遊び方は「ミニミニ囲碁」と同じですが、盤面が広くなって、より面白くなります。また、囲碁も、将棋と同じように礼儀やマナーが大切です。始めるときはお互いに向き合って「お願いします」と軽く頭を下げからスタートします。ゲームが終了したときは、負けた人はいさぎよく「負けました」と頭を下げましょう。

用意するもの

ゲーム台、ゲームシート「九路囲碁」、碁石72個

ゲームの準備

①ゲーム台をおき、その上にゲームシート「九路囲碁」をおきます。

②碁石をひとまとめにして、ゲーム台の横におきます。

石をおくときは、この山からひとつずつ取ります。

③ジャンケンなどで、どちらが黒石の面を使うか決めます。

④図①のように、ゲームシートに碁石を4つおきます。

※ゲームになれてきたら、碁石を4つおかずに、お互い好きな

ところからはじめてみましょう。

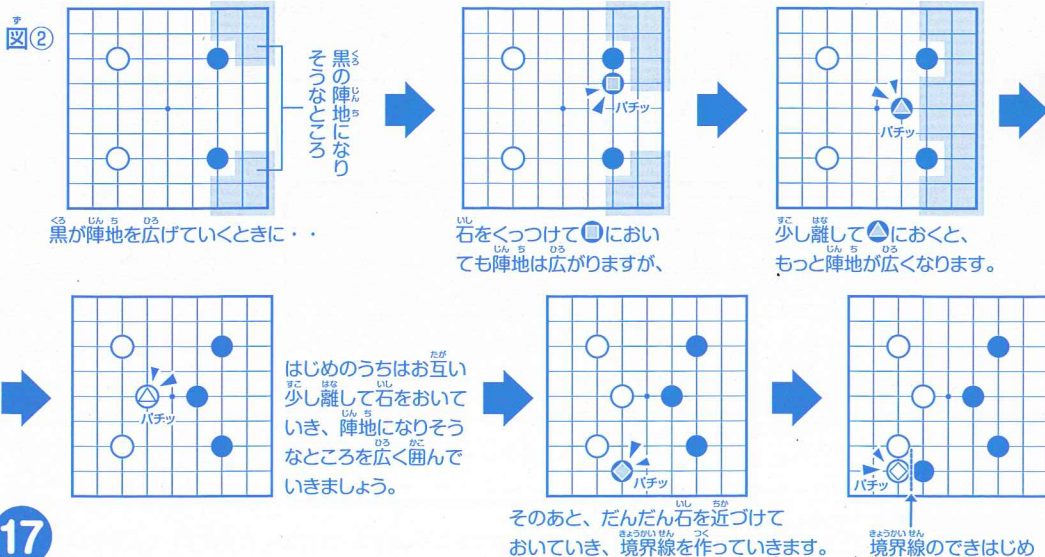
※碁石を全て使うことはありませんが、もしゲームの途中で碁石が無くなったら、お互いの取った石から同じ数ずつ手元に戻してゲームを続けてください。それでも足りない場合は、将棋コマの歩兵(表ウラ)で代用してください。

ゲームのスタート

ゲームのルールは「ミニミニ囲碁」と同じです。黒石の人から先に、交互に盤の上へ自分の石をおいていきます。

「ミニミニ囲碁」では最初からお互いの石がくっついていましたが、「九路囲碁」は盤面が広くなり、お互いの石も最初は離れています。順番のはじめのうちは陣地になりそうなところを広く囲むように石をおきましょう。

あまり石をくっつけずに、少し離しておきます。そのあと、石を近づけていき、境界線を作っていきます。(図②)



ゲームの終了

境界線ができて、自分の石をおくところがもう無いと思ったら、パスをします。

もし自分がパスをして、そのあと相手がどこかに石をおいたら、自分もまた石をおくことができます。

自分がパスをして、続けて相手もパスをしたら、ゲームは終了です。お互いの点数を数えましょう!

得点の多い人が勝ちとなります。

【点数の特別ルール】最後に、白へ6.5点のボーナスをたす

囲碁では黒石の人から先に石をおいていきますが、先に石をおく分、黒の方が有利です。

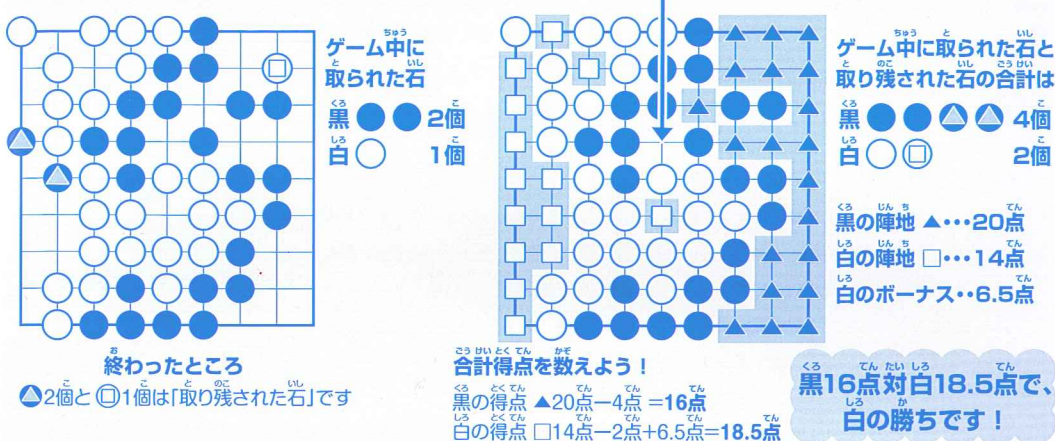
どのくらい有利かというと、点数にしてほしい6.5点くらいといわれています。

なので、ゲームが終わって点数を数えるときに、白の方に6.5点をたすと、ほぼ平等になります。

九路囲碁では、最後に白へ6.5点のボーナスをたして合計得点を数えてください。

※「ミニミニ囲碁」は盤面が小さいので、白に6.5点のボーナスはたしません。

【九路囲碁の点数計算の例】



囲碁のルール:早わかりさくいん

- ①碁石は、線と線が交差したところ(点)におく.....11ページ
- ②黒石の人から先に、黒白交互に盤の上へ碁石をおいていく.....12ページ
- ③相手の石のまわりを全て自分の石で囲むと、相手の石を取ることができる.....11ページ
- ④自分の石のまわりが全て囲まれるところには石をおけない.....12ページ
- ⑤石をおけないところでも、相手の石を取れるならおける.....12ページ
- ⑥「コウ」はすぐあとの順番で相手の石を取り返せない.....16ページ
- ⑦陣地の境界線を作って、お互いがパスをしたらゲーム終了.....14ページ
- ⑧合計得点の多い人が勝ち(点数の数え方).....15、18ページ

囲碁は、もっと広い盤面で遊ぶことができます。一般的には、九路盤より広い盤面として十三路盤・十九路盤などが販売されています。盤面が広がるほど難しくなりますが、その分もっと面白くなっていきます。

まずはこの「ドラえもん はじめての将棋&九路囲碁 ゲーム20」を楽しんでください。

このゲームで「九路囲碁」をマスターしたら、より広い盤面にチャレンジしてみましょう!

ゲームの内容

自分のリバーシコマで、相手のリバーシコマをはさんでひっくり返し、最終的に自分の色の枚数の多いほうが勝ちとなるゲームです。

用意するもの

ゲーム台、ゲームシート「リバーシ」、
リバーシコマ(碁石) 64個

ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上にゲームシート「リバーシ」をおきます。
- ②リバーシコマ(以下、コマ)を32個ずつにわけ、どちらが白コマになるか決めます。白コマになった人はコマをおくときに、かならず白色を上にしておきます。もう一人は黒コマになり、同じようにコマをおくときは、かならず黒色を上にしておきます。
- ③ゲームシートの中央の4マスにコマを並べます。(図①)
- ④ジャンケンなどで順番を決めます。

ゲームのスタート

- ①1番の人から自分のコマを1枚おきます。
- ②コマをおける場所は、相手のコマを自分のコマではさめるところです。はさむのはタテ、ヨコ、ナナメのいずれかです。白コマを先におく場合、矢印の4ヶ所がおくことができるマスです。他のマスに白コマをおくことはできません。(図②)
- ③コマをおいて相手のコマをはさんだら、はさんだ相手のコマをひっくり返します。コマは、つながって並んでいれば全てはさむことができます。また、1枚のコマをおくことで、タテ、ヨコ、ナナメのいずれかで相手のコマをはさめたら、はさんだ相手のコマは全部ひっくり返します。(図③)
- ④どうしても相手のコマをはさめないときは、「パス」といって、コマをおかずに相手に順番がうつります。

※「パス」が続いて、相手のコマが足りなくなったときは、自分の

コマを相手にわたさなければなりません。

※相手のコマをはさめるときは、「パス」をすることはできません。

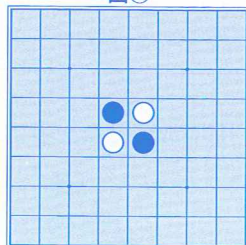
- ⑤2人ともコマがなくなるか、2人とも「パス」となったら、ゲームは終わりです。

ゲームシート上の自分のコマを数えて、多いほうが勝ちとなります。

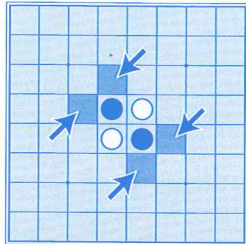
勝つためのコツ

◎は勝つために一番必要な場所です。○はその次にいい場所、●は3番目にいい場所です。逆に×は悪い場所、△はその次に悪い場所です。(図④)
なるべく自分は◎や○に、相手には×や△におかせるよう、工夫してみましょう。

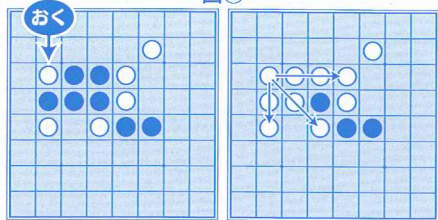
図①



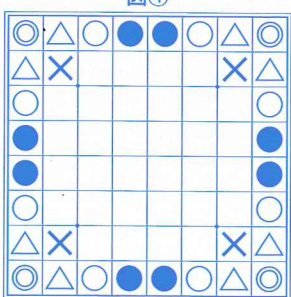
図②



図③



図④



ゲームの内容

「歩兵」からスタートして、リバーシコマをウラ返ししながら「と金」まで進める、ひとりで書きのようなパズルです。

用意するもの

ゲーム台、ゲームシート「リバーシパズル」、
リバーシコマ(碁石) 42個、歩兵コマ2枚

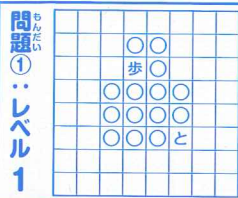
ゲームの準備とスタート

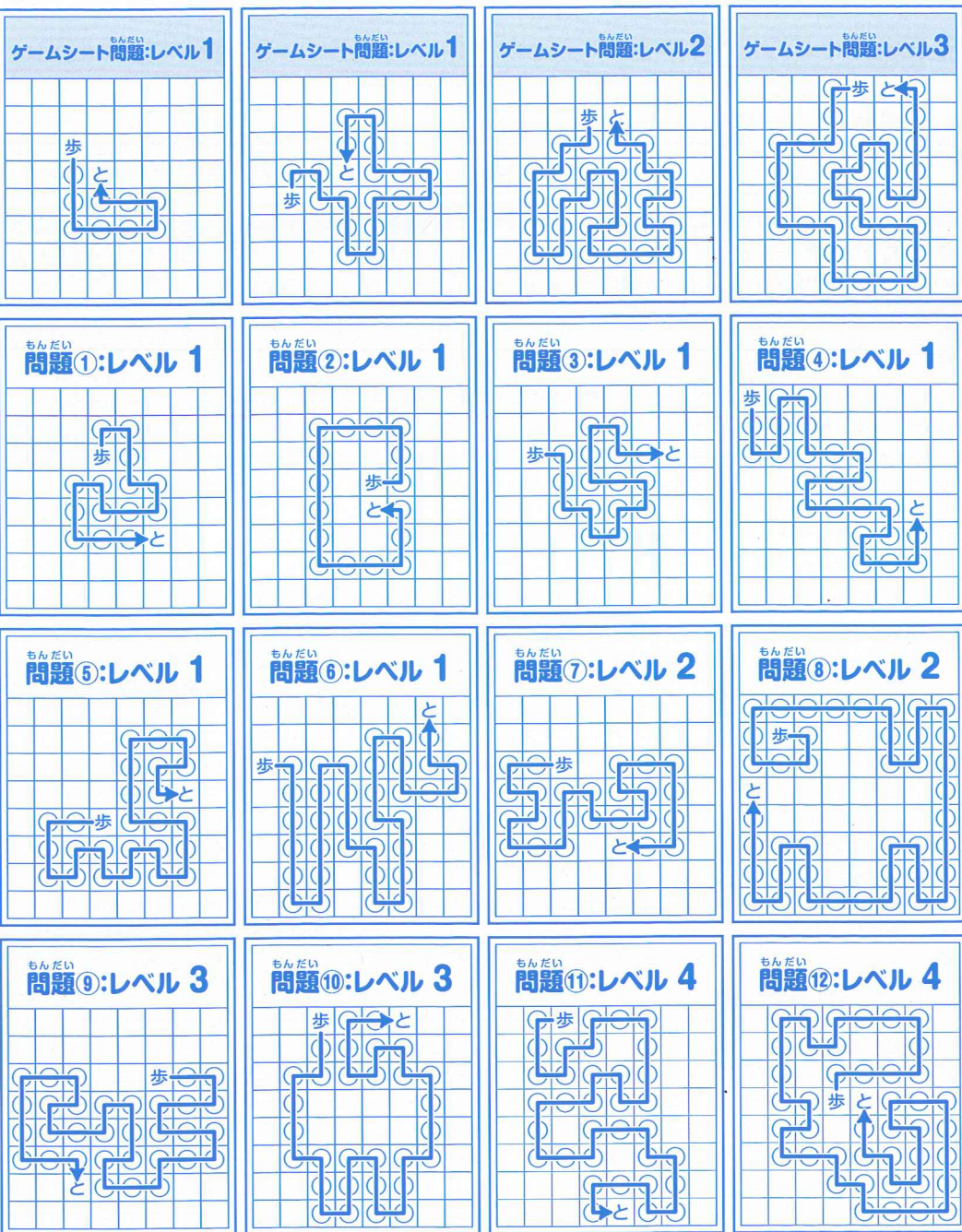
- ①ゲーム台をおき、その上にゲームシート「リバーシパズル」をおきます。
- ②ゲームシートに描かれている「例」と同じになるように、歩兵コマとリバーシコマを並べます。リバーシコマはオモテ面が白になるように並べます。
- ③最初に「歩兵」をウラ返します。そして隣りにあるリバーシコマを黒色が上になるようにウラ返します。リバーシコマがあるマス目に沿って、タテ・ヨコに進みながら、どんどんリバーシコマをウラ返していきます。(図①)
- ④全てのリバーシコマをウラ返して、最後に「と金」を「歩兵」に返すことができれば、正解です。空白のマスを進んだり、一度ウラ返したリバーシコマをもう一度オモテに向けたりすることはできません。また、ウラ返していないリバーシコマがあっても正解にはなりません。(図②)

- ⑤「例」でパズルのやり方がわかったら、ゲームシートに描かれている4つの問題を解きましょう。そのあとは、下の問題にも、挑戦してみましょう。

※21ページに解答があります。他にも答えがある場合がありますので、自分で探してみましょう。

リバーシパズル パズル問題





他にも答えがある場合があります。自分で探してみましょう。

なれてきたら、自分でパズルを考えて他の人に問題を出してみよう！
お互いに問題を出し合うのも面白いよ！

ゲームの内容

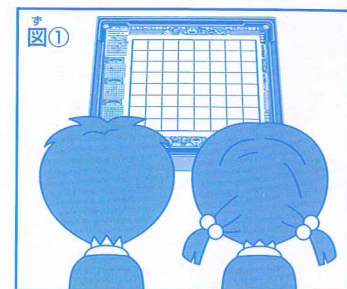
交互に碁石をおいていき、タテ・ヨコ・ナナメのどれかに4コ並べると勝ちとなるゲームです。

用意するもの

ゲーム台、ゲームシート「四目並べ」、碁石72個

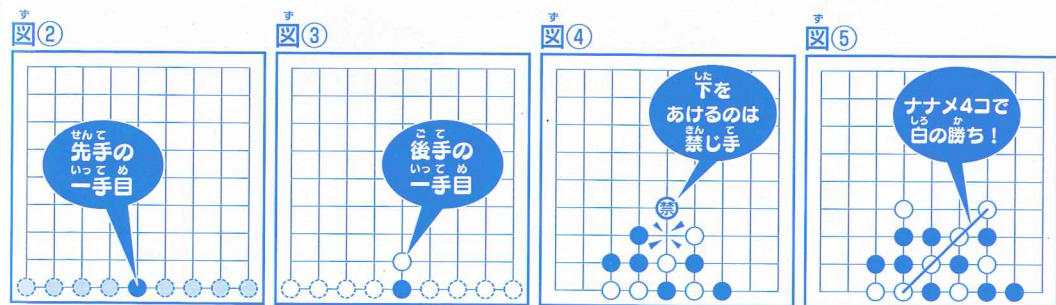
ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上にゲームシート「四目並べ」をおきます。
- ②碁石(以下、石)をひとまとめにして、ゲーム台の前におきます。
石をおくときは、この山からひとつずつ取ります。
- ③プレイヤーはゲーム台の前に2人並んで座ります。(図①)
- ④ジャンケンなどで順番を決めます。先手は黒色となり、石をおくときに、かならず黒色を上にしておきます。もう一人は後手となり、石をおくときは、かならず白色を上にしておきます。
石は、線と線が交差したところ(点)におきます。



ゲームのスタート

- ①先手の一手目は、ゲームシートの一番下の、線と線が交差した点におきます。一番下の点であれば、どこに
おいてもかまいません。(図②)
 - ②後手の一手目はゲームシートの一番下か、または一手目の石のすぐ上の点におきます。(図③)
このように、ゲームシートの下側から点を詰めて石をおいていきます。下の点があくように石をおいては
いけません。(図④)
 - ③交互に石をおいていき、最初にタテ・ヨコ・ナナメのどれかに自分の石を4コつなげてそろえた人が
勝ちです。(図⑤)
- ※全ての石をおいても勝敗がつかないときは、引き分けとなります。



★一番下の点におきます

★一番下か、すでにおいてある石の上の点におきます

★交互に、下から詰めるように石をおいていきます

★先に石を4コ並べた人の勝ち！

ゲームの内容

交互に碁石をおいていき、5コ連続して並べた人が勝ちとなるゲームです。

用意するもの

ゲーム台、ゲームシート「五目並べ」、碁石72個

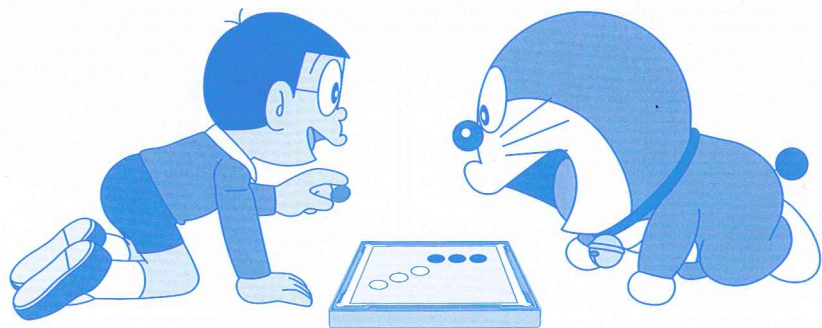
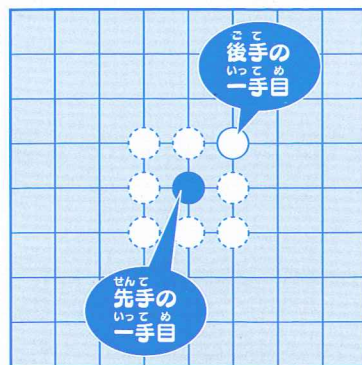
ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上にゲームシート「五目並べ」をおきます。
- ②碁石（以下、石）をひとまとめにして、ゲーム台の横におきます。
石をおくときは、この山からひとつずつ取ります。
- ③ジャンケンなどで順番を決めます。先手は黒色となり、石をおくときに、かならず黒色を上にしておきます。もう一人は後手となり、石をおくときは、かならず白色を上にしておきます。

ゲームのスタート

- ①先手の一手目は、線が交差されたゲームシート中央の場所におきます。
- ②後手の一手目は、①の石のとなりにおきます。
並べる方向は、タテ・ヨコ・ナナメのどの方向でもかまいません。(図①)
- ③先手の二手目以降は、どこに石をおいてもかまいません。
こうして交互に空いている場所に石をおいていき、タテ・ヨコ・ナナメのいずれかに、相手より先に自分の石を5コ連続して並べる（五連）ができれば勝ちです。
全ての石をおいても勝敗がつかないときは引き分けとなります。

図①

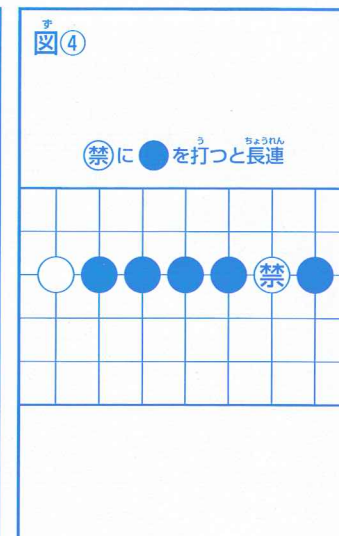
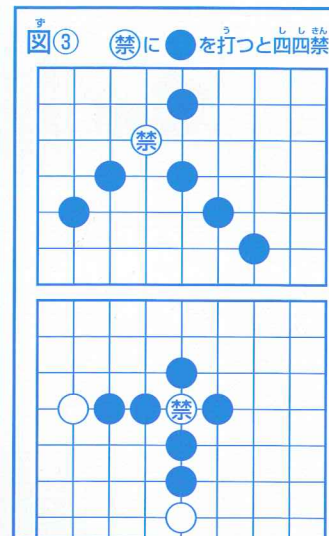
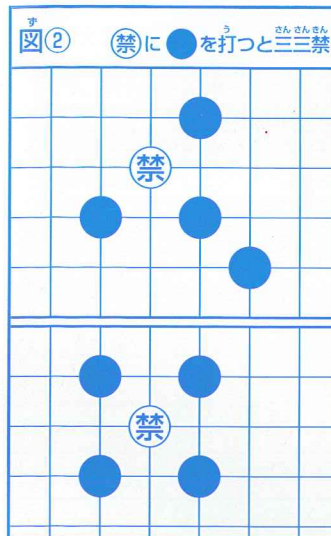


高度なルールの五目並べ「連珠」

五目並べは先手がとても有利なゲームです。そのため、五目並べのルールに禁じ手をつけ加えて、先手・後手の強さのバランスをとったゲーム「連珠」があります。
先手は禁じ手を打たされると負けなので、後手は相手に禁じ手をさせるようにゲームを進めるのがポイントです。「連珠」はこの禁じ手をめぐっての争いがとても面白いゲームです。

「連珠」のルール

- ①遊び方は、「五目並べ」と同じです。
- ②先手には3種類の禁じ手があり、これをする負けとなります。
「三三禁」…3コの石が連続して並んだ状態(三連)を同時に2つ以上作る。(図②)
「四四禁」…4コの石が連続して並んだ状態(四連)を同時に2つ以上作る。(図③)
「長連」…6コ以上の石を直線上に並べる。(図④)
※四連と三連を同時に作る、「四三」は禁じ手ではありません。



- ③後手には禁じ手はありません。
※後手が「長連」を打った場合、五連とみなされて勝ちとなります。
※禁じ手と「四三」が同時に起こる場合、禁じ手が優先されます。
「三三」と「四三」、「四四」と「四三」、「長連」と「四三」の組み合わせは全て禁じ手が優先されるので、先手が打たされると負けとなります。
五連と禁じ手が同時に起こる場合は、五連が優先されるので、禁じ手があっても五連を作った先手の勝ちとなります。

ゲームの内容

相手が並べた将棋コマ4枚を、できるだけ早く全て当てることができれば勝ちとなる推理ゲームです。

用意するもの

ゲーム台、ゲームシート「ミチビキエンゼル推理ゲーム」、将棋コマ(王、飛、角、金、銀、桂、香)各1枚、碁石56個

ゲームの準備

①ゲーム台をおき、その上にゲームシート「ミチビキエンゼル 推理ゲーム」をおきます。

②ジャンケンなどでどちらが問題を出す人(ドラえもんチーム)になるか決めます。もう一人の方は問題に答える人(のび太チーム)となります。

③碁石をひとまとめにして、ゲーム台の横におきます。(図①)

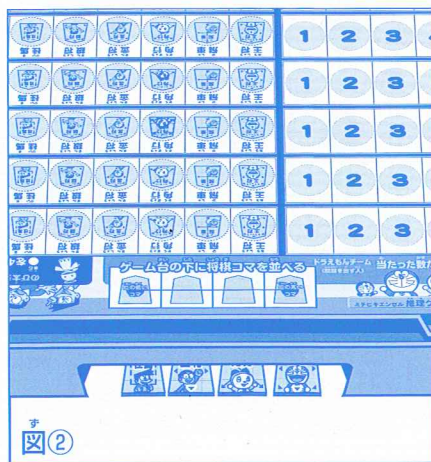
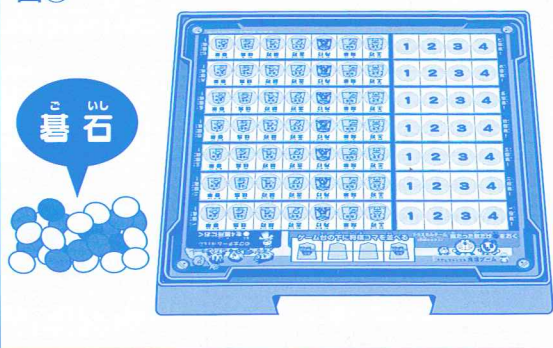
④将棋コマ(王、飛、角、金、銀、桂、香)7枚のうち好きな将棋コマ4枚を取り、相手に見えないようにゲーム台の下に、左から右へ、位の低いコマから順番に並べます。(図②)このとき、どの将棋コマを選んだのかは、のび太チームにはわからないようにします。



ミチビキエンゼルに答えてもらおう!



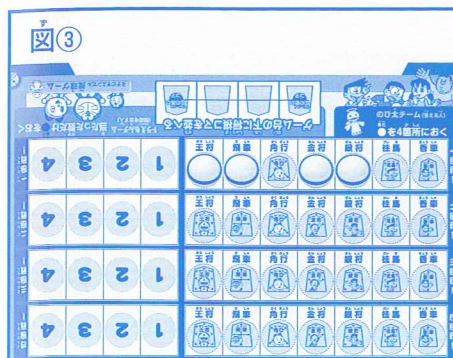
図①



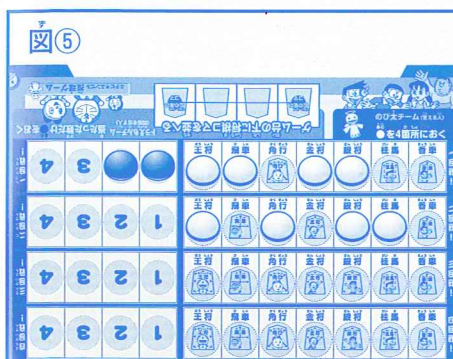
図②

ゲームのスタート

①のび太チームは、ドラえもんチームの並べた将棋コマの順番を予想して、ゲームシートの一回戦の位置に碁石4個を白色の上にしておきます。(図③)

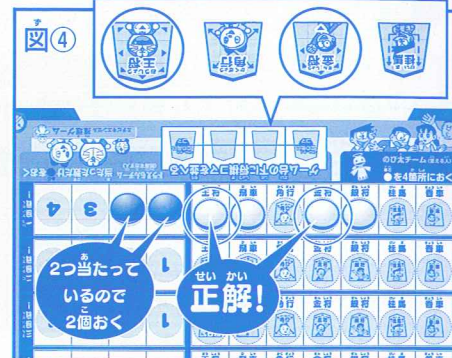


③のび太チームは、解答欄の碁石を見て、ドラえもんチームがどの将棋コマを並べたかを推測し、二回戦の位置に碁石を白色の上にしておきます。(図⑤)

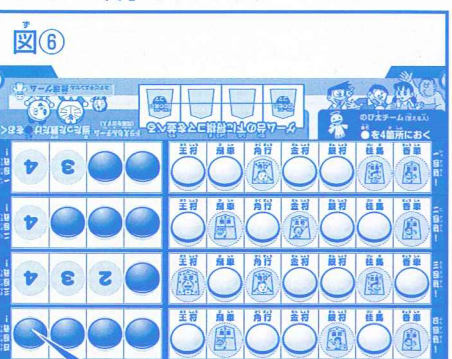


⑤のび太チームとドラえもんチームを交代して、同じように好きな将棋コマを4枚取り、①～④を行います。⑥できるだけ早い回戦で順番を当てることができた人の勝ちです。

②ドラえもんチームはおかれた碁石を見て、自分の並べた将棋コマと当たっている個数だけ、解答欄に碁石の黒色の上にしておきます。(図④)



④これを繰り返し、のび太チームがドラえもんチームの並べた将棋コマの順番を、何回戦で当てたか覚えておきます。(図⑥)※七回戦でも当てられなかった場合は、そこで終了となります。



4回戦で当たり!

ひみつ道具すごろく ★(初級編)・2人~4人用

ゲームの内容

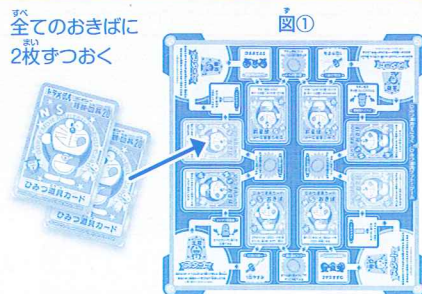
ひみつ道具をたくさんあつめて、合計点数の多い人が勝ちとなる、すごろくゲームです。

用意するもの

ゲーム台、ゲームシート「ひみつ道具すごろく」、ひみつ道具カード16枚、
碁石6個、将棋コマ「王」「角」「金」「銀」から人数分

ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上にゲームシート「ひみつ道具すごろく」をおきます。
- ②ひみつ道具カード16枚をよくまぜて、「ひみつ道具カードおきば」へ裏向きに2枚ずつおきます。(図①)
- ③じゃんけんなどで順番を決め、「王」「角」「金」「銀」から好きなコマを選び、そのコマがかいてあるスタートのマスにおきます。



ゲームのスタート

- ①1番の人から、碁石を6個持って振ります。黒石が出た数だけ自分のコマを時計回りで進めます。
- ②「ひみつ道具カード」がおいてあるマスにとまったら、その「ひみつ道具カード」を手に入れます。ひみつ道具のわいてある面が見えるように自分の前へ並べておきます。
- ③「ひみつ道具カード」がないマスにとまったら、そのマスにかいてある指示に従います。「ひみつ道具カードおきば」のマスも、ひみつ道具カードが2枚ともなくなったあとにとまったら、かいてある指示に従います。
- ④ゲームシートの上にある最後のひみつ道具カードが取られたら、ゲーム終了です。取ったひみつ道具カードの右上にかいてある点数の合計が一番多い人が勝ちです。(図②)
※「ネズミ」はマイナス点のカードです。合計からその点数を引いてください。
※碁石を振ったとき、6個全部が白石だったら、自分の持っているひみつ道具カードとどれかの持っているひみつ道具カードを全部交換することができます。交換したくないときは、もう1回碁石を振りなおしてください。
※「ムードもりあげ楽団」「フェルミラー」でコマを進めたときは、進んだ先のマスの指示にも従います。ひみつ道具カードがおいてあればもらえます。
※「ブツブツ交換機」は、自分と他の人のコマの場所を交換して終了です。移動した先のマスの指示には従いません。



ひみつ道具ゲット!ゲーム ★(中級編)・2人~4人用

ゲームの内容

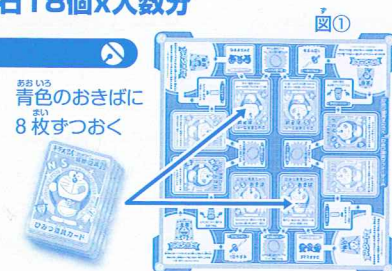
出した碁石の数を比べて、多かった人がひみつ道具をゲットするゲームです。ゲットしたひみつ道具の合計点数の多い人が勝ちとなります。

用意するもの

ゲーム台、ゲームシート「ひみつ道具ゲット!ゲーム」、
ひみつ道具カード16枚、碁石18個x人数分

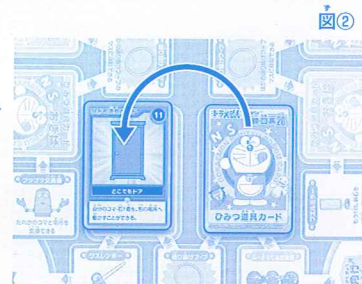
ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上にゲームシート「ひみつ道具ゲット!ゲーム」をおきます。
- ②ひみつ道具カード16枚をよくまぜて、2か所の青色の「ひみつ道具カードおきば」へ裏向きに8枚ずつおいて山札にします。(図①)
- ③各プレイヤーに碁石を18個ずつ配ります。



ゲームのスタート

- ①ひとつめの山札から1枚カードをめくって、隣にあるピンク色の「ひみつ道具カードおきば」へ表向きにおきます。(図②)
 - ②各プレイヤーは出したカードを見て、手持ちから何個の碁石を出すか決め、右手に握ります。
 - ③右手を前に出し、合図で同時に開きます。
- ※出した碁石の数は0個でもかまいません。この場合、碁石を握らずに右手を出します。
- ④一番多い数の碁石を出した人が、今回のひみつ道具をゲットします。ただし一番多く出した人が重なった場合、その人同士は相打ちになり、次に多く出した人がカードをゲットします。



例 手に握って出した碁石の数が、Aさん3個、Bさん3個、Cさん1個、Dさん3個でした。

Aさん、Bさん、Dさんは相打ちになり、Cさんが今回のカードを手に入れます。

※次に多く出した人も重なった場合、または全員が同じ数の碁石を出した場合は、そのカードは次回へ持ち越しになります。その次のカードをめくり、合わせて2枚のカードをかけて碁石を握って勝負します。

※マイナス点のカードを取ったら、すぐに他のプレイヤーへ押し付けることができます。

※碁石は使い捨てです。途中で碁石を全部使ってしまったら、そのあとは0個を出し続けます。

- ⑤①~④を繰り返します。ひとつめの山札が無くなったら、各プレイヤーの手持ちが18個になるよう碁石を配り直します。その後、ふたつめの山札を同じようにプレイします。

- ⑥ふたつめの山札が無くなったらゲーム終了です。

ゲットしたひみつ道具カードの右上にかいてある点数の合計が一番多い人が勝ちです。

※「ネズミ」はマイナス点のカードです。合計からその点数を引いてください。

※各山札の最後のカードが持ち越しになったら、そのカードはゲームから取り除きます。誰の得点にもなりません。その前からの持ち越しカードがあれば、それも含めて取り除きます。

※手持ちの碁石は、何個残っているか他の人にわからないよう、何かで隠しておくといでしょう。

ひみつ道臭将棋

ゲームの内容

ひみつ道具を使って遊ぶ将棋です。基本ルールは将棋と同じですが、
ひみつ道具の効果で展開がどんどん変わっていきます。

用意するもの

ゲーム台、ゲームシート「ひみつ道具将棋」、
将棋コマ40枚、ひみつ道具カード16枚

ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上にゲームシート「ひみつ道具将棋」をおきます。
- ②ひみつ道具カードをよくまぜて、各プレイヤーに3枚ずつ配ります。
- 各プレイヤーはそれぞれ配られたひみつ道具カードの内容を確認して、裏向きに自分の前においておきます。
- 残りのひみつ道具カードは、まとめて裏向きにゲーム台の横におき、山札にします。
- ③そのほかの準備は「将棋」と同じです。9ページをみて準備をしてください。

ゲームのスタート

- ①自分の順番がきたら、最初にひみつ道具カードを使うかどうかを決めます。カードを出したら、書かれている効果に従います。詳しくは30ページの説明を見てください。
- ※ひみつ道具カードを使った順番で王・玉コマを取ってはいけません。王手はOKです。
- ②そのほかのルールは「将棋」と同じです。交互にコマを動かしていき、どちらかが王手をして、もう一方がその王手を防げなくなると勝ちとなります。

ひみつ道臭団碁

ゲームの内容

ひみつ道具を使って遊ぶ囲碁です。基本ルールは九路囲碁と同じですが、タイミングよくひみつ道具を出すことで、ゲームを有利に進めることができます。

用意するもの

ゲーム台、ゲームシート「ひみつ道具囲碁」、碁石 72 個、
ひみつ道具カード 16 枚

ゲームの準備

- ① ゲーム台をおき、その上^{うへ}にゲームシート「ひみつ道具^{どうぐ}囲碁^{いご}」をおきます。
- ② ひみつ道具^{どうぐ}カードをよくまぜて、各^{かく}プレイヤーに3枚^{まい}ずつ配^{くば}ります。
- 各^{かく}プレイヤーはそれぞれ配^{くば}られたひみつ道具^{どうぐ}カードの内容^{りよう}を確認^{かくにん}して、裏向^{うらむき}きに自分^{じぶん}の前^{まえ}においておきます。
- 残り^{のこ}のひみつ道具^{どうぐ}カードは、まとめて裏向^{うらむき}きにゲーム台の横^{よこ}におき、山札^{やまふだ}にします。
- ③ そのほかの準備^{じゅんび}は「九路^{くろ}囲碁^{いご}」と同じです。17ページをみて準備^{じゅんび}をしてください。

ゲームのスタート

- ① じぶん じゆんぶん さいしょ どうぐ つか せ だ か こうか
自分の順番がきたら、最初にひみつ道具カードを使うかどうかを決めます。カードを出したら、書かれている効果に従います。詳しくは30ページの説明を見てください。
- ② けいゆう ろう い こ かな しゅうりゅうご てんすう 彩形 ほう か
そのほかのルールは「九路囲碁」と同じです。ゲーム終了後、点数の多い方が勝ちとなります。

ひみつ道臭リバーシ

ゲームの内容

ひみつ道具を使って遊ぶリバーシです。基本ルールはリバーシと同じで
すが、ひみつ道具をうまく使えば、最後で一発逆転も狙えます。

用意するもの

ゲーム台、ゲームシート「ひみつ道具リバース」、
リバースコマ(基石)64個、ひみつ道具カード16枚

ゲームの準備

- ① ゲーム^{だい}台^{うへ}をおき、その上にゲームシート「ひみつ道具^{どうぐ}リバーシ」をおきます。
- ② ひみつ道具^{どうぐ}カードをよくまぜて、各^{まい}プレイヤーに3枚^{くばい}ずつ配^{くば}ります。
- 各^{かく}プレイヤーはそれぞれ配^{くば}られたひみつ道具^{どうぐ}カードの内容^{ないよう}を確認^{かくにん}して、裏^{うら}向きに自分^{じぶん}の前^{まえ}においておきます。
- 残り^{のこり}のひみつ道具^{どうぐ}カードは、まとめて裏^{うら}向きにゲーム台^{だい}の横^{よこ}におき、山札^{やまふだ}にします。
- ③ そのほかの準備^{じゅんび}は「リバーシ」と同じです。19ページをみて準備^{じゅんび}をしてください。

ゲームのスタート

- ①自分の順番がきたら、最初にひみつ道具カードを使うかどうかを決めます。カードを出したら、書かれている効果に従います。詳しくは下の説明を見てください。
- ※ひみつ道具カードを使った順番で、ゲームシート上のコマを全て自分のコマにはいけません。
- ②そのほかのルールは「リバーシ」と同じです。ゲーム終了後、ゲームシート上の自分のコマを数えて、多い方が勝ちとなります。

ひみつ道具カードを使うときの注意

- ・ひみつ道具カードは、自分の順番の最初に使います。自分の順番が終わったあとにカードを出すことはできません。
 ※「ネズミ」のカードだけは、相手がひみつ道具カードを出してきたときに使います。
 ・ひみつ道具カードは、1回の順番で1枚しか出せません。
 ・使ったひみつ道具カードは捨て札となり、ゲーム終了まで表向きにしてゲーム台の横においておきます。

ひみつ道具カードの効果

- 【タイムマシン】【タイムふろしき】…このカードを出したあと、自分の順番を2回続けて行うことができます。
- 【もしもボックス】【ミニドラえもん】…相手のひみつ道具カードを裏向きに1枚引いて、自分のものにできます。
- 相手がカードを持っている場合は、山札から1枚引いてください。
- 【どこでもドア】【タケコプター】…盤面においてある自分のコマ・石1個を、別の場所へ動かすことができます。
- 【N・Sワッペン】【ミチビキエンゼル】…盤面においてある相手のコマ・石1個を、別の場所へ動かすことができます。
- 【くら 気 砲】【ころばし 屋】…盤面においてある相手のコマ・石1個を取ることができます。
- 将棋の場合、自分の持ち駒にします(玉、王コマは取れません)。
- 囲碁・リバーシの場合は、盤の横へ戻します。
- 【アラビンのランプ】【アベコンベ】…盤面においてある自分のコマ・石1個を、他のコマ・石と場所を入れ替えることができます。
- 囲碁の場合、自分の石どうしを入れ替えても同じですので、相手の石と入れ替えましょう。
- その結果、相手の石が取れる形になったら、相手の石を取ります。
- リバーシの場合、入れ替えたことで相手のコマをはさんだら、はさんだコマをひっくり返します。
- 【取りよせバグ】【桃太郎印のきびだんご】…盤面においてある相手のコマ・石1個を自分のものにできます。
- 将棋の場合、その場でコマの向きを反対にして、自分のコマにしてください。
- ただし玉・王コマは自分のものにできません。
- 囲碁の場合は、その場で石をひっくり返してください。
- その結果相手の石が取れる形になったら、相手の石を取ります。
- リバーシの場合も、その場でコマをひっくり返してください。
- その結果相手のコマをはさんだら、はさんだコマをひっくり返します。
- 【ネズミ】…相手が出てきたひみつ道具カードを無効にします。
- カードは捨て札となり、相手は普通に順番を行います。

- 【タイムマシン】【タイムふろしき】【ネズミ】以外のひみつ道具カードは、カードの効果に従った後に続けて自分の順番を1回行うことができます。
- (例) (空気砲)を出して、相手の飛車を取り「持ち駒」にしました。そのあと、自分の順番として持ち駒の飛車を盤面に打つことができます。