

STAR WARS™

とり あつかい せつ めい しょ 取扱説明書



スターウォーズジャポン

プレイ人数 2人～4人

対象年齢 5才以上

電池は使用しません。

ゲームの種類によって遊べる人数が異なります。
製品と写真・イラストは一部異なる場合があります。



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。

注意 (ちゅうい)

- 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。窒息するおそれがあります。
- フォースチップ、ライトセーバーチップ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。

使用上の注意

- 必ず取扱説明書をよく読んでから遊んでください。
- 破損、変形などの原因になりますので、ジャラポン台やジャラポンパイなどに無理な力を加えないでください。
- 落とすなど強い衝撃を与えたり、無理な力を加えたりしないでください。
- 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。
- ジャラポン台に水をこぼしたり、ぬれた手でゲームをしないでください。
- 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。
- ポリ袋は梱包材ですので、開封後はすぐに捨ててください。

© & ™ Lucasfilm Ltd.

セット内容

①ジャラポン台 (1台)



②ジャラポンパイ (83個)

紙製パイケース4個付き



※白いパイ1個は予備です。

③ゲームシート (1枚)



※表裏で2種類のゲームシートになります。

④フォースチップ (点数チップ)

- 10フォース……44枚
- 100フォース……20枚
- 500フォース……25枚

⑤ライトセーバーチップ (1枚)



⑥ジャラポンゲーム得点表 (4枚)



⑦サイコロ (1個)

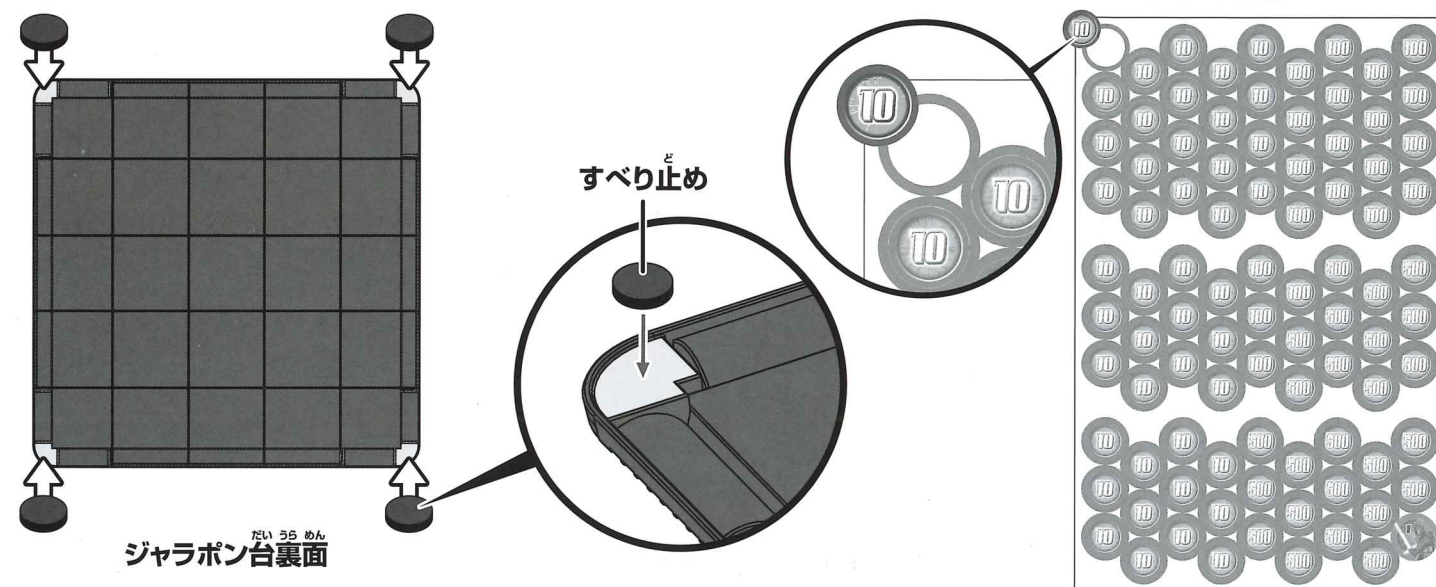


⑧すべり止め (4個)

※ジャラポン台の裏側に貼ります。

⑨取扱説明書 本書 (1枚)

遊ぶ前の準備



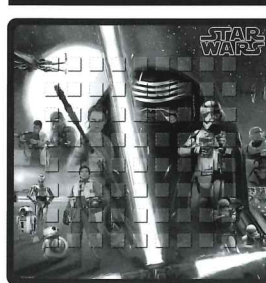
- 付属のすべり止めをジャラポン台の裏側の4ヶ所に各1枚ずつ貼ります。
※すべり止めを貼る際には、ジャラポン台のよごれをよくふき取ってから貼ってください。

- チップをきれいに切り取ります。
※切り取ったあとのクズは捨ててください。

ゲームシート、パイ置きについて

- ゲームシートは1枚の表裏で2面あります。

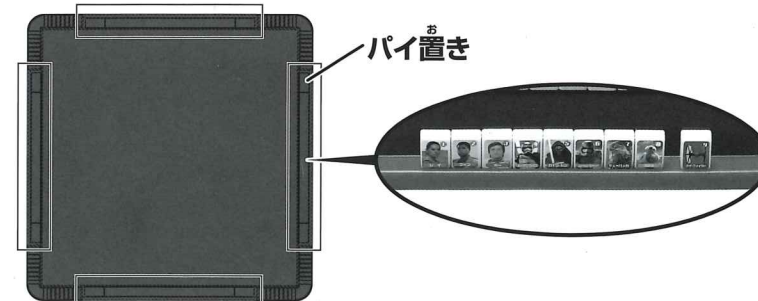
スター・ウォーズシート



VSバトルシート



- 各プレイヤーにパイを配るゲームでは、配られたパイは他の人に見られないようにジャラポン台のパイ置きに立てて並べます。



— 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

【電話受付時間】月～金曜日(祝日及び弊社特休日を除く)10時～12時、13時～17時 (電話番号は間違いないよう、よく確かめてからおかけ下さい。)

EPOCH 株式会社 エポック社

©EPOCH
MADE IN CHINA

ゲーム

GAME

5

ギャラクシーチェッカーゲーム

相手のパイをとりこせたら、そのパイを取ってしまふことができます。ちょっと頭を使いますが、世界中でプレイされている面白いゲームです。

プレイ人数

2人

難易度

★★★★

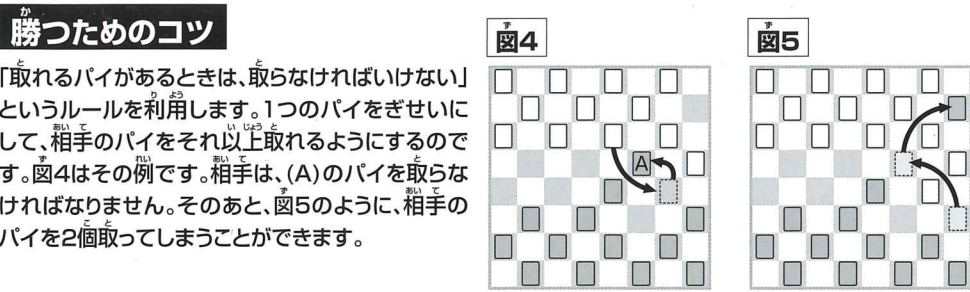
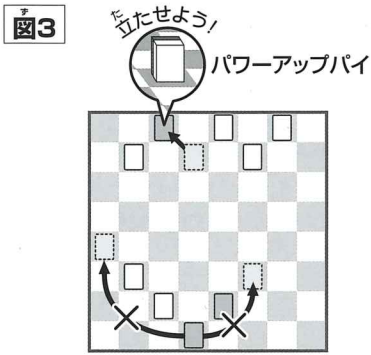
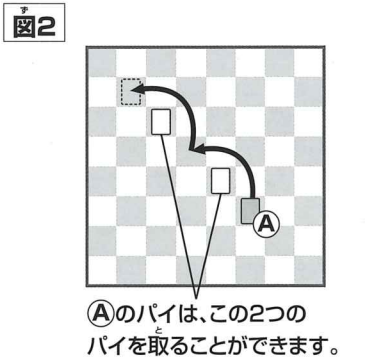
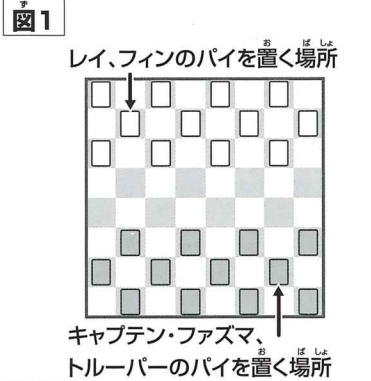
勝利条件

相手のパイを全部取ってしまうか、動けなくすれば勝ちです。

用意するもの

●ジャラポンパイ24個(レイ、フィン、キャプテン・ファズマ、トルーパーを各6個) ●VSバトルシート

- プレイヤーは「レジスタンス」と「ファースト・オーダー」に分かれます。「レジスタンス」の人は「レイ」と「フィン」のパイ12個を図1のように黒いマスに絵柄が上になるように並べます。「ファースト・オーダー」の人は「キャプテン・ファズマ」と「トルーパー」のパイ12枚を同様に並べます。(赤いマスにはパイはおきません)
- ジャンケンなどで順番を決め、先攻の人から自分のパイを1つ動かします。
- パイは黒のマスから黒のマスへ、ナナメ前に1マスだけ動かすことができます。もしナナメ前に相手のパイが1つだけあれば、それをとびこして、そのパイを取ることができます。とびこした所のナナメ前に、また相手のコマが1つだけあれば、そのパイもとびこして取れます。こうして、とびこせるパイがつづいていれば、いくつでもとびこして、相手のパイを取れます(図2)。取った相手のパイはゲーム台からはずし、相手の順番になります。
- パイは、ナナメ後ろに動いたり、とびこえることはできません。ただし、相手側の端まで進んだパイは、パワーアップパイになって、その次の番から、ナナメ後ろに進んだり、とびこえたりすることができます。パワーアップパイになったときは、ねかせた状態からパイを立たせて、ほかのパイと区別します(図3の上)。パワーアップパイは何個でもなることができます。ただしパワーアップパイになっても、相手のパイにとびこされると、取られてしまいます。
- 相手のパイが2個以上並んでいる場合は、とびこえることができません。また、自分のパイをとびこえることもできません(図3の下)。
- 取れるパイがあるときは、かならず、そのパイを取らなければなりません。
- 相手のパイを全部取ってしまうか、動けなくすれば勝ちとなります。



ゲーム

GAME

6

ギャラクシーリバーシ

相手のパイをはさむと、はさまれたパイが全部ひっくり返って自分のパイにすることができます。意外性と戦略性のある、頭脳ゲームです。

プレイ人数

2人

難易度

★★★

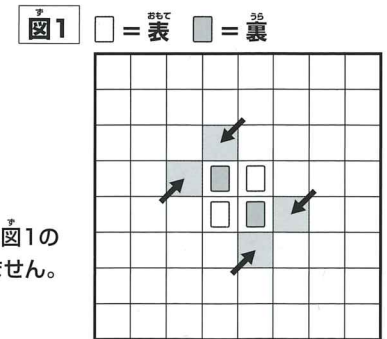
勝利条件

最後に自分の面のパイが、相手より多ければ勝ちです。

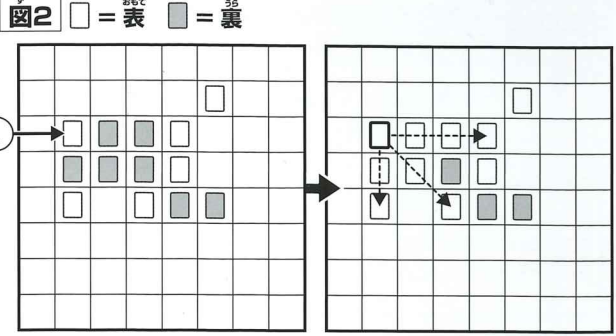
用意するもの

●ジャラポンパイ64個 ●VSバトルシート

- ジャラポンパイを32個ずつに分けて、どちらが表側になるかを決めます。表側になった人は、パイをおくときに、かならず表側を上にしておきます。もう1人は裏側になり、同じようにパイをおくときは、かならず裏側を上にしておきます。
- シートの中央に、表パイと裏パイを図1のようにおきます。
- ジャンケンなどで順番を決め、先攻の人から自分のパイを1個おきます。
- パイをおける場所は、相手のパイを自分のパイ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。図1のとき、表側が先にパイをおくとすれば矢印の4カ所がおくことのできるマスです。他のマスに表パイをおくことはできません。



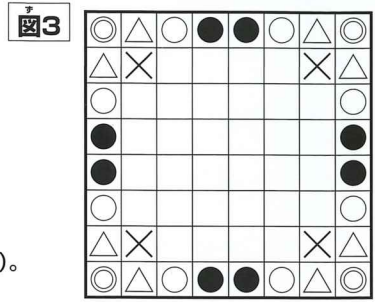
- パイをおいて相手のパイをはさんだら、はさんだ相手のパイをひっくり返します。パイは、つながって並んでいれば全てはさむことができます。また、1個のパイをおくことで、タテ、ヨコ、ナナメのいずれかで相手のパイをはさめたら、はさんだ相手のパイは全部ひっくり返します。はさんだあとは相手の順番になります。(図2)
- どうしても相手のパイをはさめないときは、「パス」といって、パイをおかずに相手に順番がうつります。
※「パス」がつづいて、相手のパイがたりなくなったときは、自分のパイを相手にわたさなければなりません。
※相手のパイをはさめるときは、「パス」をすることはできません。



- 2人ともパイがなくなるか、2人とも「パス」となったら、ゲームは終わりです。シート上の自分側のパイを数えて、多い方が勝ちとなります。

勝つためのコツ

図3を見てください。
○は勝つために1番必要な場所です。○におかれたパイは、絶対にひっくり返されることはないからです。
○はその次にいい場所、●は3番目にいい場所です。
反対に×は1番悪い場所、△はその次に悪い場所です(残りのパイが少なくなってきたときは、そうでない場合もあります)。なるべく自分は○や○におくように、相手には×や△におかせるよう、くふうしてみましょう。



ゲーム

GAME

7

ギャラクシージャラポン

楽しく遊べる、スター・ウォーズの絵合わせゲームです。練習用の「パダワンルール」と、絵の合わせ方によって得点が変わる「マスタールール」があります。

プレイ人数

2~4人

難易度

★★★★★

勝利条件

最後に持っているフォースチップの合計点が、いちばん多い人が勝ちです。

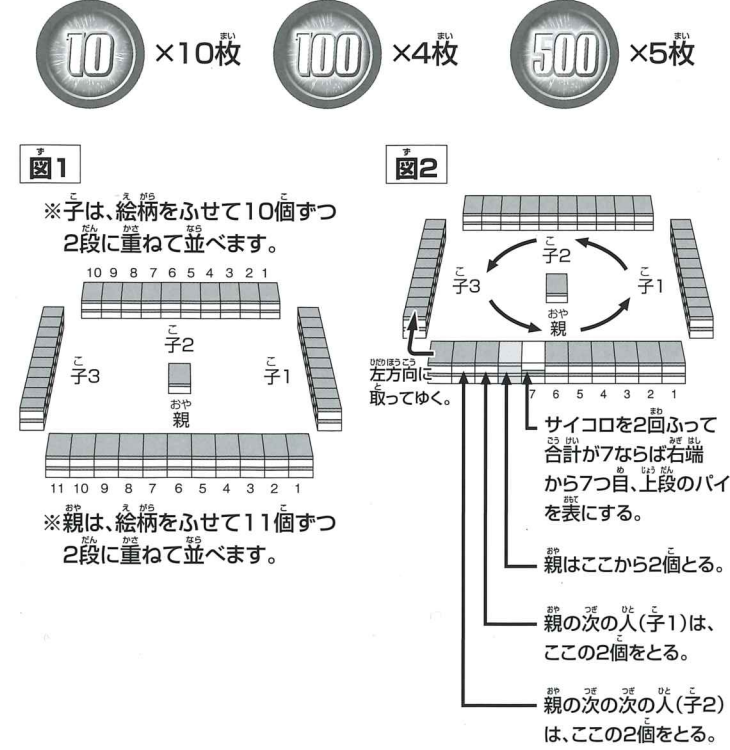
用意するもの

●ジャラポンパイ83個(1~9の各9個のパイと、オールマイティ2個)
●フォースチップ(点数チップ)※枚数は下記の「配り方」を読んでください。
●ライトセーバーチップ1枚 ●サイコロ1個 ●得点表(「パダワンルール」では使用しません)
※あまったフォースチップと白いジャラポンパイは使用しません。

パダワンルール

ジャラポンの基本ルールを覚えるための練習用ルールです。最初はこのルールでジャラポンを遊んでみましょう。「パダワンルール」では、1~9までのジャラポンパイを1個ずつそろえたら上がりです。

- フォースチップ(点数)の配り方**
1人の持つフォースチップの枚数は19枚で、その合計の点数は3000フォースです。ゲームをはじめる前に、右図のように配ります。
- 席と親の決め方**
全員が交代でサイコロをふり、出た数の一番大きい人が親になります。そして、親からサイコロの数が大きい順番に好きな場所に座ります(親は、最初にゲームをスタートする人のことです。他の人は子と呼びます)。親は、「ライトセーバーチップ」を盤面の右端におきます。親が交代したときは、「ライトセーバーチップ」を新しい親に渡してください。「ライトセーバーチップ」は、最初は「1」と書かれている方を表にしておきます。2回目の親が回ってきたときは、「2」の方を表にしてください。
- パイの並べ方**
83個のパイ全部をジャラポン台の上でよくかきまぜます。そして絵柄をふせながら、図1のように10個ずつ2段に重ねて並べます。親は11個ずつ2段に重ね、残った1個のパイは中央におきます。(図1)
※中央においたパイは「パダワンルール」では使用しません。
- ゲームのスタートとパイの配り方**
①最初に親はサイコロを2回ふり、出た目の合計数分を自分の山の右端から左方向に数え、その上段にあるパイを絵柄が見えるように表にします。そして親は表にしたパイの左どなりに重ねてある上下2個のパイを、他の人から見えないように取り、自分の手前におきます。
②次の番の人(子1)は、親が取ったところの左どなりから2個取ります。(図2)こうして2個ずつ順番に取っていき、手持ちのパイを全員8個ずつにします。
③8個になったら、絵柄を他の人に見えないように、自分の方に向けて、ジャラポン台の凹みに立てます。他の人のパイは見えてはいけません。



5)ゲームの進め方

- ①最初に親が山のパイの一番端(パイの配り方のときに、最後の人が取ったパイのつづき)の上のパイを1個取ります(図3)。
- ②すると、手持ちの8個とあわせて9個になります。この9個が、1～9のパイ1個ずつになってたら上がりです。そうでなかったら、9個のうち、いらないと思うパイ1個を自分の前に捨てて、手持ちを8個にもどします。これを順番にくり返していきます。
- ③パイを捨てるときは、絵柄を表にして、自分の前に並んでいる山の向こう側へ捨てます。
- ④捨てたパイは左から右に、タテにして並べていきます(図4)。
- ⑤同じように、次々と取る人の順番は、反時計回りで、残っているパイを上・下・上・下と1個取ってきては1個捨て、誰よりも早く上がるように絵柄をそろえていきます。
- ※パイを取る人の順番は反時計回り、山からパイを取っていく方向は時計回りです。間違えやすいので、注意してください。
- ⑥1番早く、パイを1～9まで1個ずつそろえたら、「ジャラポン!」と上がりの声をかけ、全部のパイを表にしてたおし、そろった絵柄をみんなに見せます。
- ⑦上がった人は、得点としてフォースチップ50点を他人全員からもらいます。親の人が上がったときは、2倍の100フォースをみんなからもらえます。
- ⑧他の人が捨てたパイで上がることもできます。他の人が捨てたパイで上がったときは、その人だけからフォースチップをもらいます。
- ⑨点数の計算が終わったら、また最初から、全部のパイをジャラポン台の上でよくかきまぜ、パイを並べなおして、同じようにゲームをつづけていきます。
- ⑩ただし、親の人が上がれなかったときは、その右どなりの人に親がうつります。親が上がったときは、つづけて同じ人が親になります。
- ⑪山の表向きになっているパイの1個手前のパイまで取って、誰も上がれなかったときは、その回のゲームは終わりになり、親が右どなりの人にうつります。

6)オールマイティパイの使い方

どのパイの代わりとして使えます(自分の欲しいパイの代わりにできます)。また、上がったときにオールマイティパイが入っていると、1枚につき30フォース得点がプラスになります。

7)「上がり」のルール

あと1個のパイで上がりになるとき、そのパイを「上がりパイ」と呼びます。「上がりパイ」は、自分の番にめくってくる以外にも、他の人がそのパイを捨てたときに「そのパイでジャラポン!」と宣言すれば、それで「上がり」になります。宣言は「上がりパイ」が捨てられたら、すぐにします。ただし、「上がりパイ」と同じ数字のパイをそれまでに自分で捨てていたら、人の捨てたパイで上がることはできません。

8)「リーチ」のルール ※「リーチ」とは、あと1個で上がるという宣言のことです。

- ①あと1個のパイで上がりになるとき、「リーチ」ができます(しなくてもかまいません)。「リーチ」をしておくと、上がったときにリーチのボーナスとして、さらに30フォース追加になります。
- ②「リーチ」をするには、いらないパイを捨てるときに「リーチ」と宣言して、そのパイを「リーチ」の印としてヨコ向きにおいて捨てます(図5)。そして「リーチ」の掛け金として、10フォースのチップを台の中央に出します。
- ③「リーチ」をしたら、そのあとは自分のそろえた絵柄を変えることはできません。次の順番以降は、めくってきたパイで上がれなかったら、そのパイはそのまま捨ててください。
- ④「リーチ」をしたあとでも、他の人が捨てたパイで上がれます。ただし、「リーチ」をしてから、1回でも他の人が捨てた「上がりパイ」を見のがすと、そのあとは捨てられたパイを取って上がることはできません。この場合は、自分がめくって持ってきたパイのみで上がれます(いつ「リーチ」をしたかは、パイをヨコ向きにした所でわかります)。
- ⑤「リーチ」をして他の人が上がってしまったときは、自分が出した10フォースは、上がった人に取られてしまいます。誰も上がれなかったときは場に取られてしまい、そのまま台の中央においておきます。場に取られてしまった10フォースは、次のゲームで上がった人がもらえます。

ゲームの終わり

1番最初に決めた親からゲームをはじめて、反時計回りでみんなの親が2回ずつ終わったら、ゲームを終わりにします。その時点で、それぞれが持っているフォースの合計を数えて、いちばん得点の多い人が「ジェダイマスター」となり、優勝です。そのあとも、得点が多い順に順位を決めます。※ゲームの途中でフォースチップがなくなった人が出たときは、その時点でゲームを終わりにして得点を数え、順位を決めます。

マスタールール

この「マスタールール」では「上がり手」の種類が増え、「ボン」と「ドラパイ」、「ボーナスパイ」という新しいルールが追加されます。「得点表」を見ながら、より高い上がり手をねらってみましょう! ★基本的なゲームの進め方は「パダワンルール」と同じですので、同様にゲームを進めてください。

1)「上がり手」と「得点表」について

それぞれに得点表を配ります。パイをそろえたときの上がり手は、得点表に書いてある11種類になります。上がったときは、それぞれの上がり手のところに書いてある点数をもらいます。

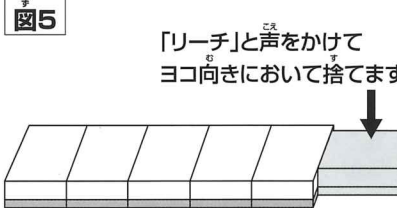
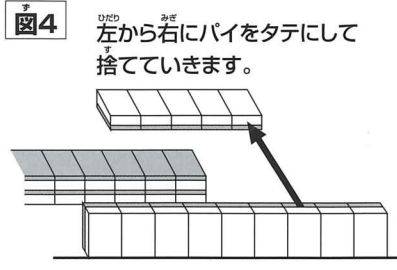
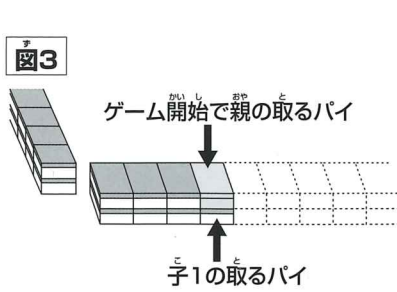
2)「ボン」のルール

同じ数字のパイが2個そろっているときに、他の人が捨てた同じ数字のパイを自分のパイとしてもらい、3個にすることができます。これを「ボン」と呼びます。

①「ボン」できるのは、「ボン」したいパイを誰かが捨てた直後です。すぐに「ボン」と声をかけてください。

②そのとき、誰からそのパイを「ボン」したかわかるように、「ボン」をしたパイを自分の2個のパイといっしょに絵柄を表にして右端におきます(図1)。

※「上がりパイ」と同じ数字のパイを自分が捨てていたら、他の人が捨てた同じ数字のパイでは上がりません。このため、ボンされたパイも、もとは誰かが捨てたパイなのかをはっきりさせておく必要があります。



- ③「ボン」をしたら、残りのパイからいらないパイを1個捨てます。
- ④「ボン」をした後のゲームをする順番は、「ボン」をした人の右どなりの人からつづけます。
- ⑤「ボン」をした人は、「リーチ」ができなくなります。
- ⑥「ボン」は可能な限り、何回でもできます。2人以上が同時に「ボン」を宣言したら、親から反時計回りで親に近い人が取ります。
- ⑦「ボン」をして上がったときの得点は、「上がり方のまとめ」を見てください。
- ※「ボン」をしたら、上がった時の点数が半分になります。また「リーチ」もできなくなりますので、よく考えてやりましょう。
- ⑧自分がリーチをして、ヨコ向きにしたパイを「ボン」された場合、次の自分の番でパイを捨てたときに、パイをヨコ向きにおきます。

3)「ドラパイ」と「ボーナスパイ」のルール(図2)

「ドラパイ」・・・山の中の表になっているパイを「ドラパイ」と言います。自分が上がったときに、上がり手の中にこのドラパイと同じ数字のパイがあると、1個につき30フォース得点が追加されます。

「ボーナスパイ」・・・ゲームの最初にパイを並べたとき、台の中央においたパイを「ボーナスパイ」と言います。リーチした人が上がったときだけ、パイを表にします。上がり手の中にこのボーナスパイと同じ数字のパイがあるときは1個につき30フォース得点が追加されます。

※「ドラパイ」と「ボーナスパイ」が同じ数字だった場合、1個につき60フォース追加になります。

4)「上がり方」の注意

- ①上がり方には、人の捨てたパイを取って上がる場合と、自分でめくって上がる場合があります。また、上がるまでに「ボン」をしている場合、「リーチ」をしている場合、どちらもしていない場合があります。それぞれの場合の得点は、この説明書の最後にある「上がり方のまとめ」を見てください。
- ②あと1個で上がれるというとき、他の人がそのパイを捨てたとしても、そのパイと同じ数字のパイを自分が以前に捨てていたら、そのパイで上がることはできません。自分でそのパイをめくって上がるか、可能なら別の上がり手をねらうしかありません。
- 2人同時に上がるときのルール
人が捨てたパイで2人以上が同時に上がる場合、親から反時計回りで親に近い人が上がりになります(図3)。
- 親が上がったときのルール
親が上がると、2倍の点数がもらえます。「ボン」しているときも、「ボン」の点数の2倍です。また、親が上がればつづけているかぎり、その人は次のゲームも親をつづけられます。

5)ペナルティー(罰金)

次の場合は上がりが無効となり、さらにペナルティーとして、みんなに30フォースずつ払わなければなりません。また、親がペナルティーの場合、親は右どなりの人にうつります。

・上がったときに、パイを間違えていた。

・他の人が捨てたパイで上がったときに、そのパイと同じ番号のパイが、自分の捨てたパイの中にある。(そのパイが他の人にボンされていても、ペナルティーになります)

ゲームの終わり

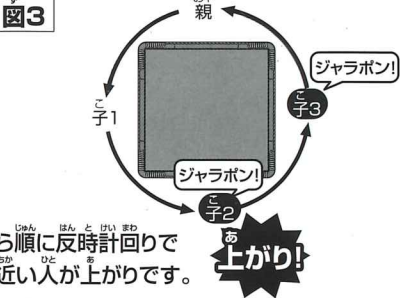
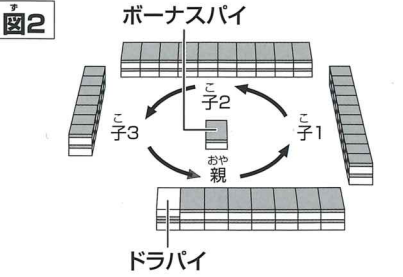
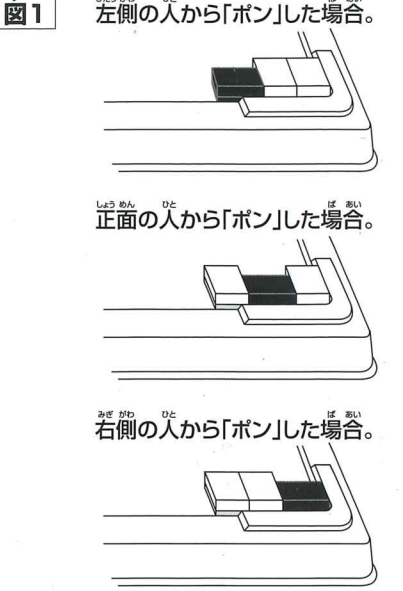
1番最初に決めた親からゲームをはじめて、反時計回りでみんなの親が2回ずつ終わったら、ゲームを終わりにします。その時点で、それぞれが持っているフォースの合計を数えて、いちばん得点の多い人が「ジェダイマスター」となり、優勝です。そのあとも、得点が多い順に順位を決めます。※ゲームの途中でフォースチップがなくなった人が出たときは、その時点でゲームを終わりにして得点を数え、順位を決めます。

上がり方のまとめ	
①「ボン」も「リーチ」もせず、自分がめくったパイで上がった。	得点表の点数+ボーナス得点(下記参照)を、みんなからもらう。場にているリーチのチップももらえる。
②「ボン」も「リーチ」もせず、人の捨てたパイで上がった。	得点表の点数+ボーナス得点を、上がりのパイを捨てた人だけからもらう。場にているリーチのチップももらえる。
③「ボン」をして、そのあと自分がめくったパイで上がった。	得点表「ボン」の欄の点数+ボーナス得点を、みんなからもらう。場にているリーチのチップももらえる。
④「ボン」をして、そのあと人の捨てたパイで上がった。	得点表「ボン」の欄の点数+ボーナス得点を、上がりのパイを捨てた人だけからもらう。場にているリーチのチップももらえる。
⑤「リーチ」をして、そのあと自分がめくったパイで上がった。	得点表の点数+ボーナス得点+30点を、みんなからもらう。場に出ているリーチのチップももらえる。
⑥「リーチ」をして、そのあと人の捨てたパイで上がった。	得点表の点数+ボーナス得点+30点を、上がりのパイを捨てた人だけからもらう。場に出ているリーチのチップももらえる。

ボーナス得点一覧

①オールマイティが入っていて上がった。	ボーナス得点として+30点をもらえる。
②「ドラパイ」と同じ数字のパイが入っていて上がった。	ボーナス得点として+「ドラパイと同じ数字のパイの数」×30点をもらえる。
③「リーチ」をして「ボーナスパイ」と同じ数字のパイが入っていて上がった。	ボーナス得点として+「ボーナスパイと同じ数字のパイの数」×30点をもらえる。

※親が上がったときは、上記の点数がさらに2倍になります(ただし、場にているリーチのチップは2倍になりません)。



ノーマリスコア

●上がり手がかさなつたとき、いちばん得点の高い上がり手のみとなります。
●下の見本以外にも、上がり手の内容によっては、ちがう絵の組合せもできます。

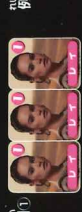
上がり手の名前	上がり手の見本	得点	ポイント
① ナンバーパーフェクト 同じ数字のハイ6面 ※カイトレン9面の場合はベナルリスコアの 「カイトレン」パーフェクトになります		800	400
② ロック・サンセット 同じ数字のハイ6面と、他の数字の ハイ3面 (絵柄はどれでもよい)		400	200
③ スリー・ナナパーセット 同じ数字のハイ3面か3セット (絵柄はどれでもよい)		200	100
④ ストレート ①～⑥の数字ハイ1面ずつ (絵柄はどれでもよい)		50	なし
⑤ ツースリースリーセット 同じ数字のハイ3面1セットと、 他の数字のハイ2面か3セット (絵柄はどれでもよい)		20	10

スペシヤリスコア

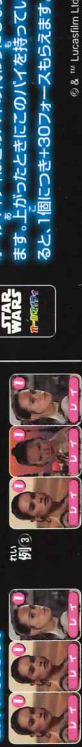
●下の見本以外にも、上がり手の内容によっては、ちがう絵の組合せもできます。

上がり手の名前	上がり手の見本	得点	ポイント
① カイトレンパーフェクト カイトレンだけ9面		1000	500
② スペースドックグファイ Xウィング、ミニアム・フルコン、 タイ・ファイターを3面ずつ		800	400
③ 決闘! ライトセーバー カイトレン6面とフィン3面、 またはカイトレン3面とフィン6面		500	250
④ ファーストオーダーの進軍 キャプテン・ファーストオーダー3面 またはキャプテン・ファーストオーダー6面 ※リーダーの顔は違ってもOK		500	250
⑤ 砂漠のレジスタンス レイ、フィン、BB-8を3面ずつ		300	150
⑥ キャラクター大集結 チューバカ1面と、レイ、フィン、ポー、 キャプテン・ファースト、カイトレンの どれかを2面ずつ4セット		200	なし

同じキャラクター3面セットの例



オールマイティはどのパイの代わりにもなり
ます。上がったときにこのパイを持ってい
ると、1面につき+30ポイントもらえます。



© & ™ Lucasfilm Ltd.

ノーマリスコア

●上がり手がかさなつたとき、いちばん得点の高い上がり手のみとなります。
●下の見本以外にも、上がり手の内容によっては、ちがう絵の組合せもできます。

上がり手の名前	上がり手の見本	得点	ポイント
① ナンバーパーフェクト 同じ数字のハイ6面 ※カイトレン9面の場合はベナルリスコアの 「カイトレン」パーフェクトになります		800	400
② ロック・サンセット 同じ数字のハイ6面と、他の数字の ハイ3面 (絵柄はどれでもよい)		400	200
③ スリー・ナナパーセット 同じ数字のハイ3面か3セット (絵柄はどれでもよい)		200	100
④ ストレート ①～⑥の数字ハイ1面ずつ (絵柄はどれでもよい)		50	なし
⑤ ツースリースリーセット 同じ数字のハイ3面1セットと、 他の数字のハイ2面か3セット (絵柄はどれでもよい)		20	10

スペシヤリスコア

●下の見本以外にも、上がり手の内容によっては、ちがう絵の組合せもできます。

上がり手の名前	上がり手の見本	得点	ポイント
① カイトレンパーフェクト カイトレンだけ9面		1000	500
② スペースドックグファイ Xウィング、ミニアム・フルコン、 タイ・ファイターを3面ずつ		800	400
③ 決闘! ライトセーバー カイトレン6面とフィン3面、 またはカイトレン3面とフィン6面		500	250
④ ファーストオーダーの進軍 キャプテン・ファーストオーダー3面 またはキャプテン・ファーストオーダー6面 ※リーダーの顔は違ってもOK		500	250
⑤ 砂漠のレジスタンス レイ、フィン、BB-8を3面ずつ		300	150
⑥ キャラクター大集結 チューバカ1面と、レイ、フィン、ポー、 キャプテン・ファースト、カイトレンの どれかを2面ずつ4セット		200	なし

同じキャラクター3面セットの例



オールマイティはどのパイの代わりにもなり
ます。上がったときにこのパイを持ってい
ると、1面につき+30ポイントもらえます。



© & ™ Lucasfilm Ltd.

ノーマリスコア

●上がり手がかさなつたとき、いちばん得点の高い上がり手のみとなります。
●下の見本以外にも、上がり手の内容によっては、ちがう絵の組合せもできます。

上がり手の名前	上がり手の見本	得点	ポイント
① ナンバーパーフェクト 同じ数字のハイ6面 ※カイトレン9面の場合はベナルリスコアの 「カイトレン」パーフェクトになります		800	400
② ロック・サンセット 同じ数字のハイ6面と、他の数字の ハイ3面 (絵柄はどれでもよい)		400	200
③ スリー・ナナパーセット 同じ数字のハイ3面か3セット (絵柄はどれでもよい)		200	100
④ ストレート ①～⑥の数字ハイ1面ずつ (絵柄はどれでもよい)		50	なし
⑤ ツースリースリーセット 同じ数字のハイ3面1セットと、 他の数字のハイ2面か3セット (絵柄はどれでもよい)		20	10

スペシヤリスコア

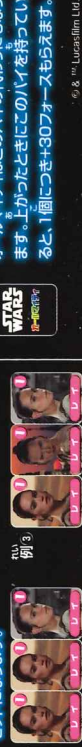
●下の見本以外にも、上がり手の内容によっては、ちがう絵の組合せもできます。

上がり手の名前	上がり手の見本	得点	ポイント
① カイトレンパーフェクト カイトレンだけ9面		1000	500
② スペースドックグファイ Xウィング、ミニアム・フルコン、 タイ・ファイターを3面ずつ		800	400
③ 決闘! ライトセーバー カイトレン6面とフィン3面、 またはカイトレン3面とフィン6面		500	250
④ ファーストオーダーの進軍 キャプテン・ファーストオーダー3面 またはキャプテン・ファーストオーダー6面 ※リーダーの顔は違ってもOK		500	250
⑤ 砂漠のレジスタンス レイ、フィン、BB-8を3面ずつ		300	150
⑥ キャラクター大集結 チューバカ1面と、レイ、フィン、ポー、 キャプテン・ファースト、カイトレンの どれかを2面ずつ4セット		200	なし

同じキャラクター3面セットの例



オールマイティはどのパイの代わりにもなり
ます。上がったときにこのパイを持ってい
ると、1面につき+30ポイントもらえます。



© & ™ Lucasfilm Ltd.

ノーマリスコア

●上がり手がかさなつたとき、いちばん得点の高い上がり手のみとなります。
●下の見本以外にも、上がり手の内容によっては、ちがう絵の組合せもできます。

上がり手の名前	上がり手の見本	得点	ポイント
① ナンバーパーフェクト 同じ数字のハイ6面 ※カイトレン9面の場合はベナルリスコアの 「カイトレン」パーフェクトになります		800	400
② ロック・サンセット 同じ数字のハイ6面と、他の数字の ハイ3面 (絵柄はどれでもよい)		400	200
③ スリー・ナナパーセット 同じ数字のハイ3面か3セット (絵柄はどれでもよい)		200	100
④ ストレート ①～⑥の数字ハイ1面ずつ (絵柄はどれでもよい)		50	なし
⑤ ツースリースリーセット 同じ数字のハイ3面1セットと、 他の数字のハイ2面か3セット (絵柄はどれでもよい)		20	10

スペシヤリスコア

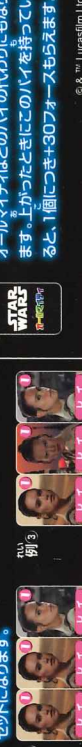
●下の見本以外にも、上がり手の内容によっては、ちがう絵の組合せもできます。

上がり手の名前	上がり手の見本	得点	ポイント
① カイトレンパーフェクト カイトレンだけ9面		1000	500
② スペースドックグファイ Xウィング、ミニアム・フルコン、 タイ・ファイターを3面ずつ		800	400
③ 決闘! ライトセーバー カイトレン6面とフィン3面、 またはカイトレン3面とフィン6面		500	250
④ ファーストオーダーの進軍 キャプテン・ファーストオーダー3面 またはキャプテン・ファーストオーダー6面 ※リーダーの顔は違ってもOK		500	250
⑤ 砂漠のレジスタンス レイ、フィン、BB-8を3面ずつ		300	150
⑥ キャラクター大集結 チューバカ1面と、レイ、フィン、ポー、 キャプテン・ファースト、カイトレンの どれかを2面ずつ4セット		200	なし

同じキャラクター3面セットの例



オールマイティはどのパイの代わりにもなり
ます。上がったときにこのパイを持ってい
ると、1面につき+30ポイントもらえます。



© & ™ Lucasfilm Ltd.