

STAR WARS™

とり あつかい せつ めい しよ 取扱説明書



スターウォーズ ジャラポン

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。

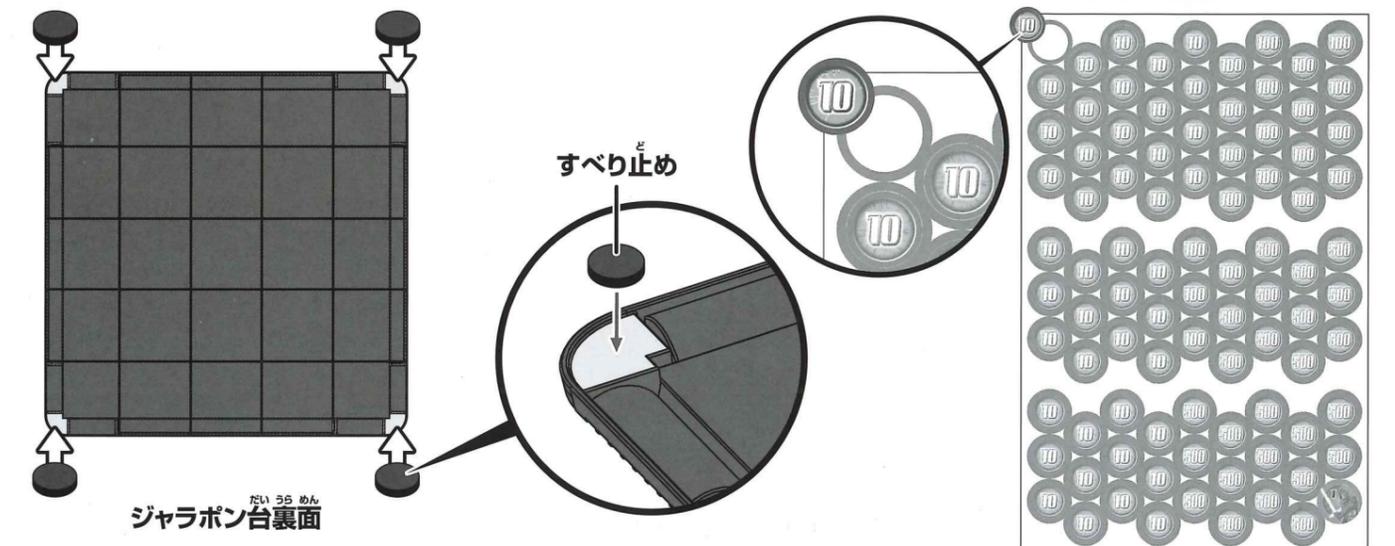
使用上の注意
●必ず取扱説明書をよく読んでから遊んでください。
●破損、変形などの原因になりますので、ジャラポン台やジャラポンパイなどに無理な力を加えないでください。
●落とすなど強い衝撃を与えたり、無理な力を加えたりしないでください。
●高温、多湿の場所や直射日光が当たる場所での使用や保管は行わないでください。
●ジャラポン台に水をこぼしたり、ぬれた手でゲームをしないでください。
●ゲームシートに反りなどがある場合は、軽く手で曲げるなどしてから遊んでください。
●ポリ袋は梱包材ですので、開封後はすぐに捨ててください。

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が届かない所に保管してください。

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

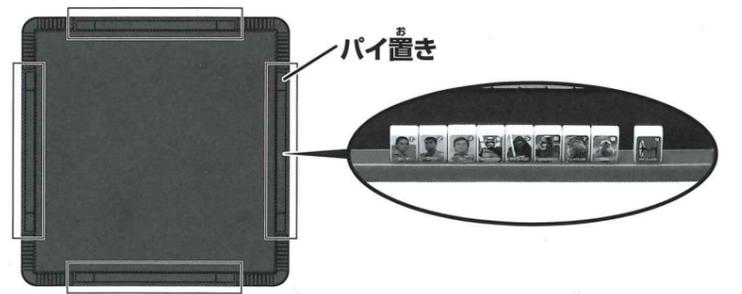
●ゲームシートは1枚の表裏で2面あります。

●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。

スター・ウォーズシート



VSバトルシート



— 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。)

ゲーム GAME **1** **フォースで感じ取れ!キャラクターサーチ**

パイをめぐって、同じ数字のキャラクターを集めるゲームです。
フォースで同じパイを感じ取れ!

勝利条件 フォースチップがなくならずに最後まで残った人が勝ちです。

用意するもの ●ジャラポンパイ72個(1~9までを各8個、残りの各1個ずつは使用しません)
●フォースチップ(各自10枚ずつ持ちます)*チップは違う点数が混ざっても構いません。 ●スター・ウォーズシート

プレイ人数 2~4人 難易度 ★



- ジャラポン台に「スター・ウォーズシート」をおき、その上で用意した1~9までのジャラポンパイを裏にしてよく混ぜます。
- ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。
- 自分の番がきたら、どれでも好きなパイを2個めくります。
- 2個のパイが同じ数字だったら、台から取り除いて自分の手元に置いておきます。そして、めくった人は他の人から1枚ずつフォースチップをもらい、次の人の番になります。
- 2個のパイがちがう数字だったら裏にして、もとにもどします。
そして、めくった人は自分のフォースチップを1枚、台の上に捨てて次の人の番になります(捨てたフォースチップは、ゲームが終わるまで使いません)。
- ゲームを続け、フォースチップが無くなってしまった人は、ゲームから抜けます。最後まで残った人が勝ちです。
または、台の上のパイが全て無くなった場合もゲーム終了です。フォースチップをいちばん多く持っている人が勝ちです。

ゲーム GAME **2** **カイロ・レン包囲網!**

トランプの「7ならべゲーム」のように遊ぶゲームです。
カイロ・レンを囲むようにパイがおかれていきます。

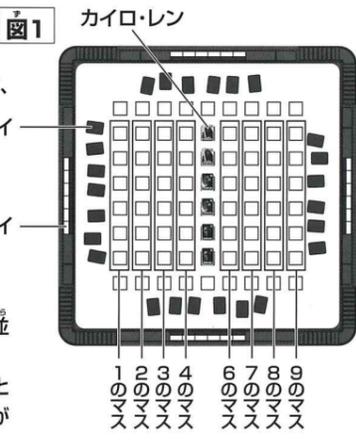
勝利条件 いちばんはやく自分のジャラポンパイをなくした人が勝ちです。

用意するもの ●ジャラポンパイ55個(1~9までを各6個ずつ、オールマイティ1個) ●スター・ウォーズシート

プレイ人数 2~4人 難易度 ★★



- 「カイロ・レン」のパイ6個を取り出して別にしておきます。
- 残った49個のパイを裏にしてよく混ぜ、裏にしたまま全員に6個ずつ配ります。残ったパイは、ジャラポン台の端に並べ、中央を空けておきます。
※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。
- 「カイロ・レン」のパイを、図1のようにシート中央に並べます。
- ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。
- 自分の番になったら、手元のパイの中から1つえらび、シートにパイを出します。並べ方は、左から順番に小さい数字が並び、場に出ているパイのとなりにならなければなりません。
※1番の人は、必ず「カイロ・レン」のとなり「4」が「6」のパイを出します。出せるパイが1つも無いときや、パイを出したくないときは、端によけてある裏向きのパイからひとつ取ります。それが出せるパイなら、そのまま出すことができます。裏向きのパイが無いときは、手番をパスします。自分の手番が終わったら、次の人に順番が変わります。
- オールマイティは、どのパイの代わりにもなります。自分が出したところにオールマイティがあった場合は、オールマイティを取らなければなりません。
- 手持ちのパイが無くなったその人は終了となり、無くなった順に順位をつけます。
※オールマイティが手元に残ってしまったり、その人がいちばんの負けとなります。



ゲーム GAME **3** **偽情報をあばけ!**

トランプの「ダウトゲーム」のように遊ぶゲームです。
偽情報を感じ知して、うまくバトルを切り抜けよう!

勝利条件 いちばんはやく自分のジャラポンパイをなくした人が勝ちです。

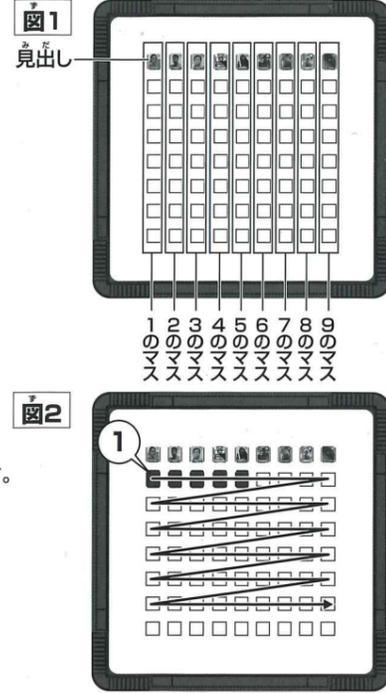
用意するもの ●ジャラポンパイ46個(1~9までを各5個ずつ、オールマイティ1個) ●スター・ウォーズシート

プレイ人数 3~4人 難易度 ★★★



- はじめに1~9のパイを1個ずつ取り出して別にしておきます。

- 残った37個のパイを裏にしてよく混ぜ、全てを全員になるべく均等になるように配ります。
- ①で別にした9個のパイを、図1のように表向きにシートの上に並べて、各数字の見出しにします。
- ジャンケンなどで1番を決め、あとは時計回りにゲームを進行します。
- 1番の人は「1」と言って、表になっている「1」の下のマスに、パイを裏向きに出します(図2)。パイはいくつ出しても構いません。2つ以上出すときは上に重ねます。
- 次の人は「2」と言って、同様にパイを出します。このように、順番にパイを出していきます(9の次は1に戻ります)。オールマイティは、好きな数字として使えます。
- 自分の番をパスすることは出来ません。
出すべき数字のパイがない場合は、別の数字のパイを、他の人にばれないように出します(うそをつく)。
- もし、他の人が宣言とは違う数字のパイを出していると思ったら、「偽情報!」と言ってパイを確かめることができます。
●パイが宣言と違っていたら、うそのパイを出した人がそれまでに出されたパイを全て取らなければなりません。(見出しのパイは残ります)
●パイが宣言とおりだったら、「偽情報!」と言った人がそれまでに出されたパイを全て取らなければなりません。
- ゲームが⑧で中断した場合、パイを取った人の番となり、数字は続きから再開します。
- いちばん早く手元のパイが無くなった人が勝ちです。



ゲーム GAME **4** **潜入! 秘密基地**

パイをうまく動かして、相手の秘密基地に潜入せよ!
お互いのパイが見えないので、大胆な作戦と駆け引きが重要なゲームです。

勝利条件 ゲームの勝利条件は、次の3つのうちの、どれか1つです。
●相手の「潜入パイ」を4つとも捕まえたとき。 ●自分の「サポートパイ」を4つとも相手に捕まえたとき。
●自分の「潜入パイ」1つを相手側の秘密基地の入口から潜入させたとき。

用意するもの ●ジャラポンパイ16個(レイ、フィン、キャプテン・ファズマ、トルーパーを各4個) ●VSバトルシート

プレイ人数 2人 難易度 ★★★



- 各プレイヤーは、「レジスタンス」と「ファースト・オーダー」に分かれ、以下のパイを受け取ります。
- | | |
|--|--|
| レジスタンス
潜入パイ:レイ4個
サポートパイ:フィン4個 | ファースト・オーダー
潜入パイ:キャプテン・ファズマ4個
サポートパイ:トルーパー4個(ストームトルーパー、フレームトルーパー、スノートルーパーから4個) |
|--|--|
- それぞれ自分の「潜入パイ」と「サポートパイ」を4個ずつ、計8個を図1のようにパイの絵柄が相手からは見えないように並べます。図1の8カ所であれば、どこにどのパイを配置してもかまいません(図2)。
 - ジャンケンなどで順番を決めたら、交互に自分のパイのどれか1つを、タテまたはヨコに1マスずつ動かします。パスはできません。また、自分のパイは自分側の入口に動かすことはできません。
 - 相手のパイがいるマスに自分のパイを進めると、相手のパイを取ることができます。取った相手のパイはジャラポン台の隅において、自分と相手に絵柄がみえるようにします(図3)。パイを取ったあとは相手の順番になります。
 - ゲームを進めて、次の3つのうち、どれか1つの状態になると、勝ちです。
●相手の「潜入パイ」を4つとも捕まえたとき。
●自分の「サポートパイ」を4つとも相手に捕まえたとき。
●自分の「潜入パイ」1つを相手側の秘密基地の入口から潜入させたとき。
※「サポートパイ」を潜入させても勝ちにはなりません。

勝つためのコツ

自分のパイは相手には見えないので、「サポートパイ」を入口に向かわせておとりのように使ったりして、駆け引きを楽しむゲームです。相手のどのパイが「潜入パイ」か「サポートパイ」なのか推理しましょう。特に、前半の相手の動きを覚えておくと、後半のパイの推理に役立ちます。しかし慣れた相手だと「サポートパイ」を「潜入パイ」であるかのように動かして、混乱させようとする場合もあるでしょう。そのようなやり取りをしなからうまく相手のパイを推理したり、逆に相手の推理の裏をかいたりするのがゲームの楽しいポイントです。また、相手に「パイを取らなければいけない」状態をつくり、「サポートパイ」をどんどん取らせる作戦も有効です。運も結果を左右するゲームです。前半に「潜入パイ」を3つ取られるなどして負けそうになっても、あきらめずがんばりましょう。

図1 ゲーム盤面、中央の6x6マスを使用する。

図2

図3

ゲーム
5 **ギャラクシーチェッカーゲーム**

プレイヤー数 **2人** 難易度 **★★★★**

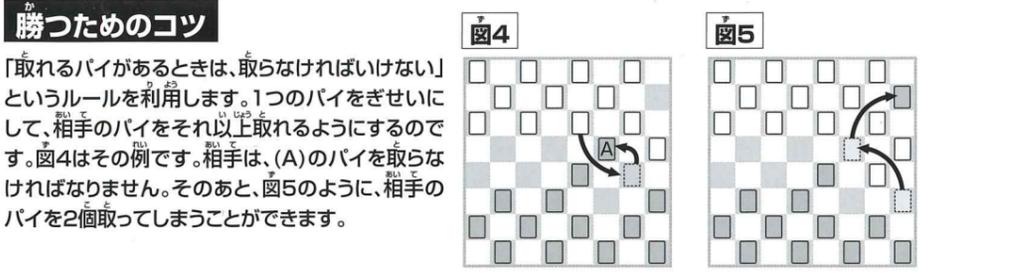
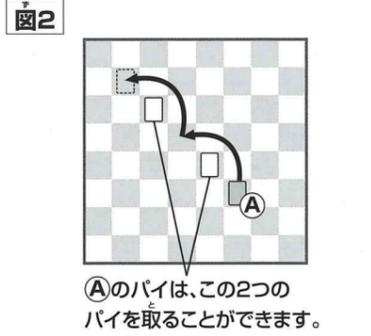
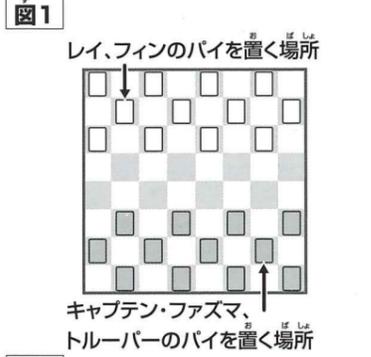
相手のパイをとびこせたら、そのパイを取ってしまふことができます。ちょっと頭を使いますが、世界中でプレイされている面白いゲームです。

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、とびこせるパイが続いていけば、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てて、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
6 **ギャラクシーリバーシ**

プレイヤー数 **2人** 難易度 **★★★**

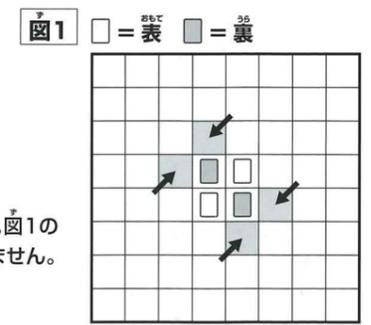
相手のパイをはさむと、はさまれたパイが全部ひっくり返って自分のパイにすることができます。意外性と戦略性のある、頭脳ゲームです。

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。

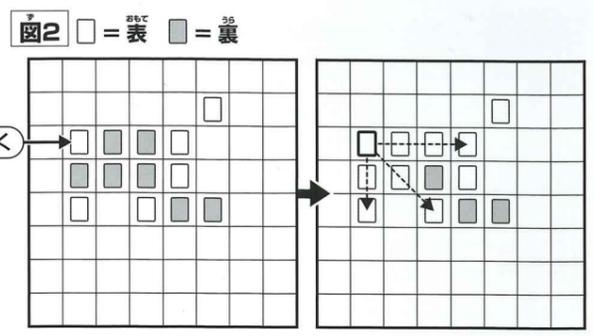
用意するもの ●ジャラポンパイ64個 ●VSバトルシート



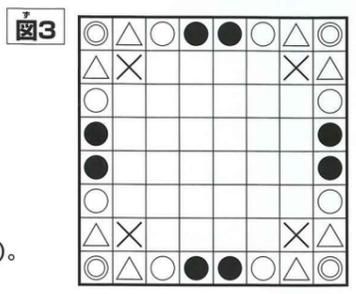
- ジャラポンパイを32個ずつに分けて、どちらが表側になるかを決めます。表側になった人は、パイをおくときに、かならず表側を上におきます。もう1人は裏側になり、同じようにパイをおくときは、かならず裏側を上におきます。
- シートの中央に、表パイと裏パイを図1のようにおきます。
- ジャンケンなどで順番を決め、先攻の人から自分のパイを1個おきます。
- パイをおける場所は、相手のパイを自分のパイではさめるところです。はさむのはタテ、ヨコ、ナナメのいずれかです。図1のとき、表側が先にパイをおくとすれば矢印の4カ所がおくことのできるマスです。他のマスに表パイをおくことはできません。



- 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、つなげ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を見て下さい。

○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
7 **ギャラクシージャラポン**

プレイヤー数 **2~4人** 難易度 **★★★★★**

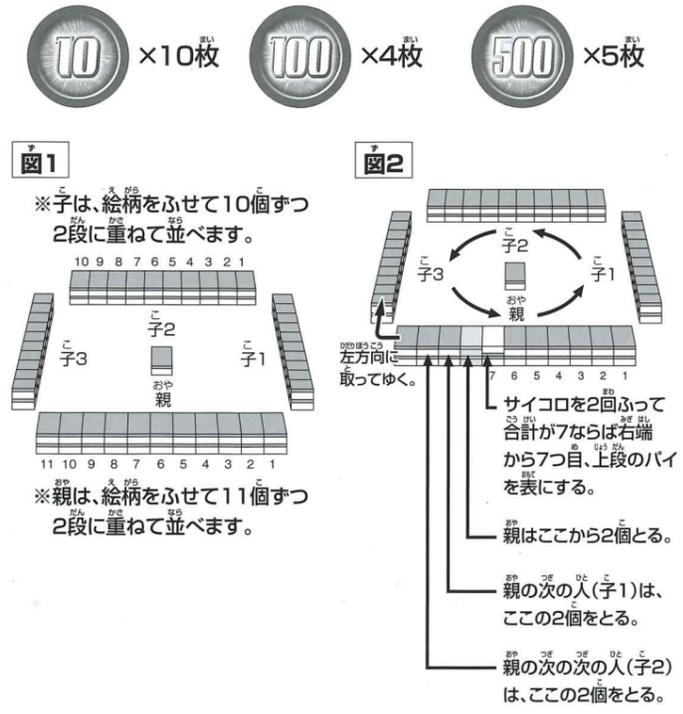
楽しく遊べる、スター・ウォーズの絵合わせゲームです。練習用の「パダワンルール」と、絵の合わせ方によって得点が変わる「マスタールール」があります。

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。
 - 10 × 10枚
 - 100 × 4枚
 - 500 × 5枚
- 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**
 - 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。
 - 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。
 - 8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、いらぬと思うパイ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!」と上りの声をかけ、全部のパイを表にしたおし、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せ、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、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、「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、いらぬ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」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。

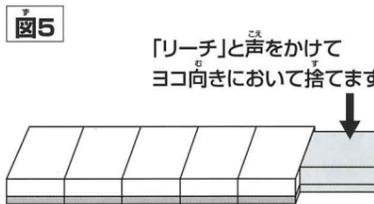
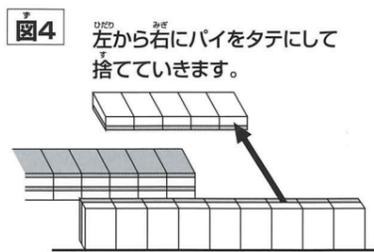
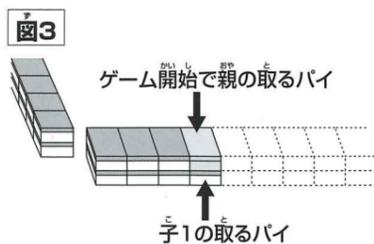
1)「上がり手」と「得点表」について

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」したら、残りのパイからいらぬパイを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」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人同時に上がる時のルール
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、親が上がりが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。

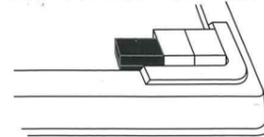
上がり方のまとめ	
①「ボン」も「リーチ」もせず、自分がめくったパイで上がった。	得点表の点数+ボーナス得点(下記参照)を、みんなからもらう。場にでているリーチのチップももらえる。
②「ボン」も「リーチ」もせず、人の捨てたパイで上がった。	得点表の点数+ボーナス得点を、上りのパイを捨てた人だけからもらう。場にでているリーチのチップももらえる。
③「ボン」をして、そのあと自分がめくったパイで上がった。	得点表「ボン」の欄の点数+ボーナス得点を、みんなからもらう。場にでているリーチのチップももらえる。
④「ボン」をして、そのあと人の捨てたパイで上がった。	得点表「ボン」の欄の点数+ボーナス得点を、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

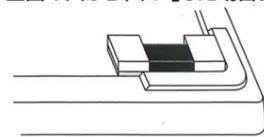
①オールマイティが入っていて上がった。	ボーナス得点として+30点をもらえる。
②「ドラパイ」と同じ数字のパイが入っていて上がった。	ボーナス得点として+「ドラパイと同じ数字のパイの数」×30点をもらえる。
③「リーチ」をして「ボーナスパイ」と同じ数字のパイが入っていて上がった。	ボーナス得点として+「ボーナスパイと同じ数字のパイの数」×30点をもらえる。

※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、場にでているリーチのチップは2倍になりません)。

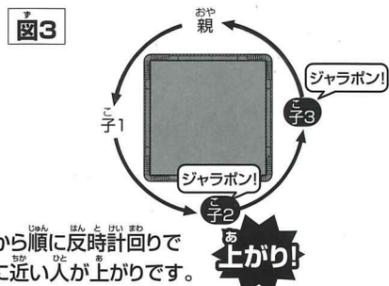
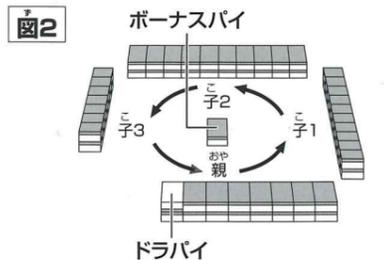
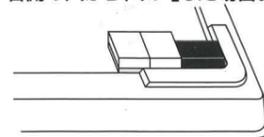
図1 左側の人から「ボン」した場合。



正面の人から「ボン」した場合。



右側の人から「ボン」した場合。



ノーマリスコア

上がり手がかさなかつたときは、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、ちがう総の組合せもできます。

Table with 6 columns: Name, Points, and combinations of cards. Includes sections for '上がり手の名前' and '上がり手の見本'.

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、ちがう総の組合せもできます。

Table with 6 columns: Name, Points, and combinations of cards. Includes sections for '上がり手の名前' and '上がり手の見本'.

ノーマリスコア

上がり手がかさなかつたときは、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、ちがう総の組合せもできます。

Table with 6 columns: Name, Points, and combinations of cards. Includes sections for '上がり手の名前' and '上がり手の見本'.

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、ちがう総の組合せもできます。

Table with 6 columns: Name, Points, and combinations of cards. Includes sections for '上がり手の名前' and '上がり手の見本'.

ノーマリスコア

上がり手がかさなかつたときは、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、ちがう総の組合せもできます。

Table with 6 columns: Name, Points, and combinations of cards. Includes sections for '上がり手の名前' and '上がり手の見本'.

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、ちがう総の組合せもできます。

Table with 6 columns: Name, Points, and combinations of cards. Includes sections for '上がり手の名前' and '上がり手の見本'.

ノーマリスコア

上がり手がかさなかつたときは、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、ちがう総の組合せもできます。

Table with 6 columns: Name, Points, and combinations of cards. Includes sections for '上がり手の名前' and '上がり手の見本'.

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、ちがう総の組合せもできます。

Table with 6 columns: Name, Points, and combinations of cards. Includes sections for '上がり手の名前' and '上がり手の見本'.

同じキャラクター名3個セットの例... オールマイティはどのパイの代わりに使えます...

同じキャラクター名3個セットの例... オールマイティはどのパイの代わりに使えます...