プレイ人数 1~4人用

すみっコぐらし™

対象年齢：6才以上

占いでドキドキ！ゲームいっぱい！

パーティーゲームズ

取扱説明書

ご使用の前に、この取扱説明書をよくお読みください。
また、読み終わった後は必ず保管してください。



もくじ

もくじ ……1ページ
セット内容、パイの種類、チップシートの内容 ……2ページ
遊べるゲーム紹介 ……3ページ

すみジャラ 3種類

①すみジャラ ……4~5ページ
②かんたんすみジャラ ……6ページ
③応用すみジャラ ……6~7ページ

ゲームシートを使わないゲーム 8種類

④元の位置より高くつもう！ ……8ページ
⑤神経衰弱 ……8ページ
⑥最後に残るのは誰かな？ ……9ページ
⑦せーので数字勝負 ……10ページ
⑧パイを並べてつなげていこう！ …11ページ
⑨ビンゴ ……12ページ
⑩アームでつまみだし！ ……13ページ
⑪棒倒し ……13ページ

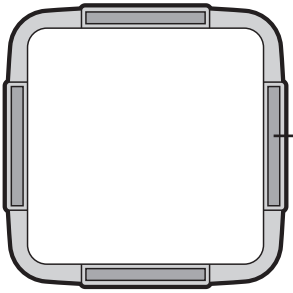
占い遊び 2種類

⑫相性占い ……14ページ
⑬選んでつんで恋占い ……15ページ

ゲームシートを使うゲーム 7種類

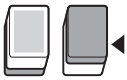
⑭すごろく ……16ページ
⑮パイをはさんでひっくり返そう！ …16ページ
⑯五目並べ ……17ページ
⑰はさみ将棋 ……17~18ページ
⑱すみっコカーリング ……18ページ
⑲すみっコダーツ ……19ページ
⑳はやくすみにもどろう！ ……19ページ

セット内容



●ゲーム盤　1個

●パイ　合計81個



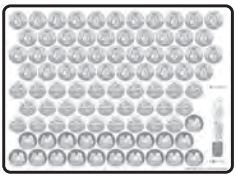
★パイの種類★



●パイケース(紙スリーブ付き) 3個

●サイコロ　1個

●取扱説明書(本書)　1部

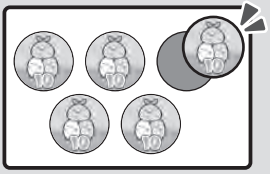


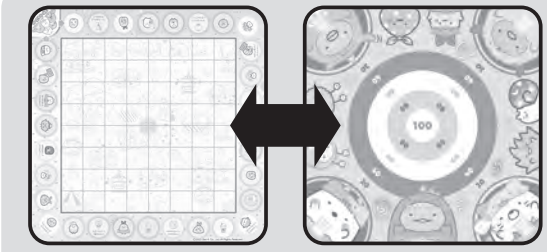
●チップシート　1枚

★チップシートの内容★



※ゲームを始める前に、チップシートからチップと棒パーツを切りはなしてください。





●ゲームシート(両面)　1枚



●得点表　4枚

遊べるゲームは20種類！

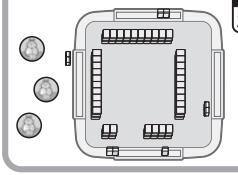
遊びたいゲームを探してみよう！

すみジャラ 3種類

1 すみジャラ

4〜5ページ

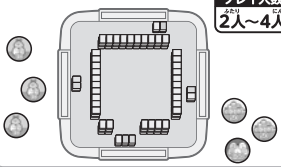
プレイ人数 2人〜4人



2 かんたんすみジャラ

6ページ

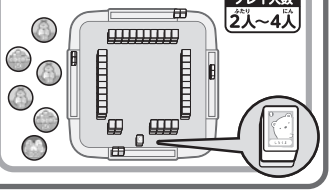
プレイ人数 2人〜4人



3 応用すみジャラ

6〜7ページ

プレイ人数 2人〜4人

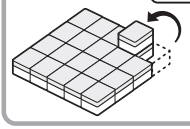


ゲームシートを使わないゲーム 8種類

4 元の位置より高くつもう!

8ページ

プレイ人数 2人〜4人



5 神経衰弱

8ページ

プレイ人数 2人〜4人



6 最後に残るのは誰かな?

9ページ

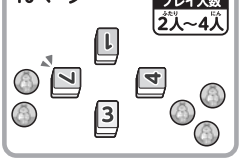
プレイ人数 2人〜4人



7 せーので数字勝負!

10ページ

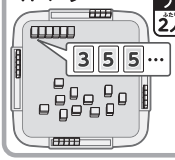
プレイ人数 2人〜4人



8 パイを並べてつなげていこう!

11ページ

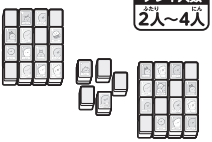
プレイ人数 2人〜4人



9 ビンゴ

12ページ

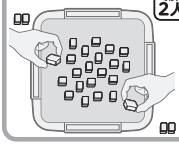
プレイ人数 2人〜4人



10 アームでつまみだし!

13ページ

プレイ人数 2人〜4人



11 棒倒し

13ページ

プレイ人数 2人〜4人



占い遊び 2種類

12 相性占い

14ページ

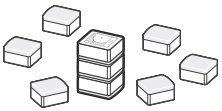
プレイ人数 2人



13 選んでつんで恋占い

15ページ

プレイ人数 1人



ゲームシートを使うゲーム 7種類

14 すごろく

16ページ

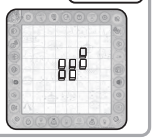
プレイ人数 2人〜4人



15 パイをはさんでひっくり返そう!

16ページ

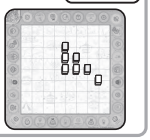
プレイ人数 2人



16 五目並べ

17ページ

プレイ人数 2人



17 はさみ将棋

17〜18ページ

プレイ人数 2人



18 すみっコカーリング

18ページ

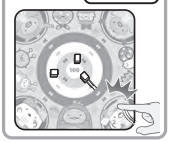
プレイ人数 2人〜4人



19 すみっコダーツ

19ページ

プレイ人数 2人〜4人



20 はやくすみにもどろう

19ページ

プレイ人数 2人〜4人



1 すみジャラ

プレイ人数	2人〜4人
むずかしさ	★★★

★パイを入れ替えて上がり手を作るゲームです。

用意するもの	●ゲーム盤　●パイ 81 個　●得点表 × 人数分　●サイコロ 1 個 ●10 点チップ 10 枚、50 点チップ 6 枚、100 点チップ 4 枚 × 人数分

ゲームを始める前に

①チップを配る

全員に 10 点チップを 10 枚、50 点チップを 6 枚、100 点チップを 4 枚、合計 800 点を配ります。

②順番を決める

サイコロを振り、出た目の数が 1 番大きい人が「親」となります。他の人は「子」となります。親から順番に時計回りに座ります(図 1)。

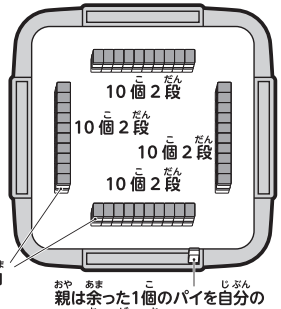
〈図 1〉



③パイを並べる

パイを裏向きにしてゲーム盤の上に置き、よく混ぜます。その後、パイを裏向きのまま 10 個ずつ 2 段に並べます(図 2)。この並べたパイを「山」とします。1 個余ったパイは親が自分のパイ置き場に置きます。

〈図 2〉



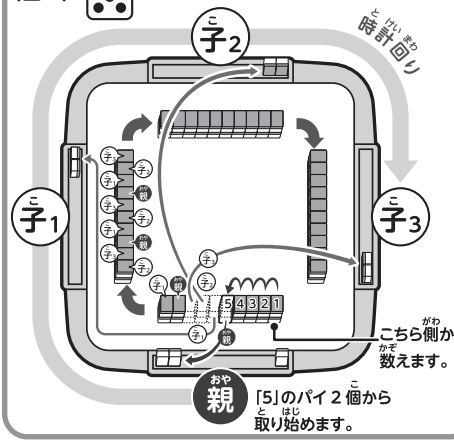
④パイを分ける

親はサイコロを振り、出た目の数だけ自分の目の前の山の右側から数えたところにある上下 2 個のパイを取り、自分のパイ置き場に並べます。次の子は親の取ったパイの左隣にある上下 2 個のパイを取り、自分のパイ置き場に並べます。これをパイ置き場のパイが 8 個(親は 9 個)になるまで時計回りに繰り返します(図 3)。取ったパイは相手に見えないようにパイ置き場に並べます。

例：サイコロの出た目の数が 5 の時

親の目の前の山の右側から 5 個数えたところにある上下 2 個のパイを取ります。次の子は親の取ったパイの左隣の上下 2 個のパイを取っていきます。

〈図 3〉 例：出た目の数が「5」のとき



⑤パイの確認

得点表を見ながらどんな手で上がれるかを考えます。

上がり手…得点表にあるパイの組み合わせを「上がり手」と言います。上がり手を最初に作れた人が勝ちとなり、得点をもらうことができます。

上がり…上がり手を作れたことを「上がり」と言います。

ゲームスタート

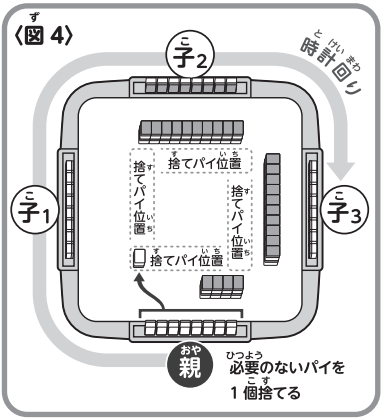
①山からパイを１個取り、パイ置き場のパイを１個捨てる

得点表とパイ置き場のパイを見ながら、上がり手に必要のないパイを１個ずつ表向きで捨てていきます。まず親がパイ置き場のパイを１個捨てます（親は９個パイがあるため最初は捨てるのみです）。捨てたパイは自分の目の前の捨てパイ位置に並べます（図４）。

次の子からは「【ゲームを始める前に】④パイを分ける」でパイを取り終えた山の続きからパイを上の１個だけ取り、必要のないパイ置き場のパイを１個表向きで捨てます。取ったパイをそのまま捨てることも可能です。

このように、時計回りにパイを上の１個、下の１個…と取り、必要のないパイを１個捨てるを繰り返して上がり手に必要なパイを集めていきます。

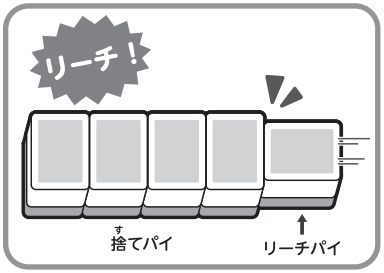
〈図４〉



②リーチ

あと１個で上がり手が完成することを「リーチ」といいます。

リーチになった場合、パイを捨てる時にパイを横向きで並べて「リーチ」と宣言します。リーチした後は山から取ったパイしか捨てることができません。**上がる前は必ずリーチ宣言をしなくてはいけません。**



③上がり方

上がり方は２通りあります。

1. 山から取ったパイで上がり手を作る

「すみジャラ！」と宣言して手元のパイを見せます。

2. 他の人の捨てたパイで上がり手を作る

他の人がパイを捨てた時に、捨てたパイで上がり手を作れる場合、順番に関係なく「すみジャラ！」と宣言し、捨てたパイを手元に加えてパイを見せます。同時に２人以上が「すみジャラ！」と宣言した場合、パイを捨てた人から時計回りで１番近い人が上がりとなります。



④得点の計算

得点表を見て、上がり手の得点分だけ全員からチップをもらえます。

ただし、他の人が捨てたパイで上がり手を作った場合、パイを捨てた人からのみチップをもらえます。

親で上がった場合と子で上がった場合で点数が異なるので得点表をよく見ましょう。

⑤次のゲームへ移る

誰かが上がり手を作った、または誰も上がり手を作れず山がなくなった時点で１ゲーム終了です。

「【ゲームを始める前に】③パイを並べる」から再びゲームを始めます。

親が上がった場合、次のゲームも親は代わりません。子が上がった場合、または誰も上がり手を作れず山がなくなった場合、親の左隣の子（時計回り）に親が代わります。

勝敗の決め方

親が２周した、または誰かのチップがなくなった時点でゲーム終了です。

チップの合計点が１番高い人が勝ちです。

2 かんたんすみジャラ

プレイ人数	2人〜4人
むずかしさ	★★☆

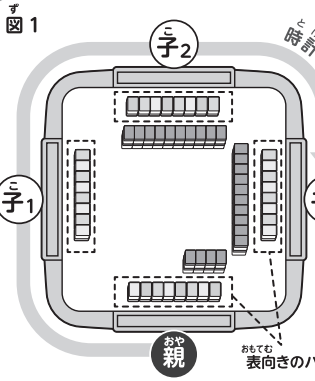
★他の人の持っているパイを見ながらゲームを進めることができる、かんたんルールのすみジャラです。

用意するもの　「1すみジャラ」と同じです。

ゲームを始める前に

基本的には「1すみジャラ」と同じです。
ただし、パイを分け終わった後、自分のパイ置き場にあるパイを全て表向きにしてゲーム盤の自分の目の前に並べます（図1）。

図1



パイ置き場にあるパイを全て表向きにして自分の目の前に並べます。

ゲームスタート

基本的には「1すみジャラ」と同じです。
山からパイを1個取った後、表向きで自分の前に並べ、必要のないパイを1個表向きで捨てます。
これを繰り返して上がり手に必要なパイを集めていきます。

勝敗の決め方

親が2周した、または誰かのチップがなくなった時点でゲーム終了です。
チップの合計点が1番高い人が勝ちです。

3 応用すみジャラ

プレイ人数	2人〜4人
むずかしさ	★★★

★特定のパイに特殊効果がついたすみジャラの応用版です。

用意するもの　「1すみジャラ」と同じです。

ゲームを始める前に

「1すみジャラ」と同じです。

ゲームスタート

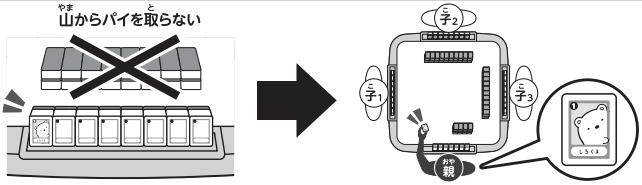
基本的には「1すみジャラ」と同じです。ただし、自分の順番の時に自分のパイ置き場にある特定のパイを他の人に見せることで特殊効果を使うことができます。特殊効果は7ページを参照してください。
特殊効果は**1ゲームにつき1人1回まで使うことができます。特殊効果を使った後は、山からパイを1個取ることはできず、次の人の順番になります。**リーチを宣言した人は特殊効果を使うことはできません。

勝敗の決め方

親が2周した、または誰かのチップがなくなった時点でゲーム終了です。
チップの合計点が1番高い人が勝ちです。

特殊効果の使い方

山からパイを１個取る代わりに、
特定のパイを見せることで
特殊効果を使えます。
戦略的にゲームを進めましょう。



特定のパイと特殊効果

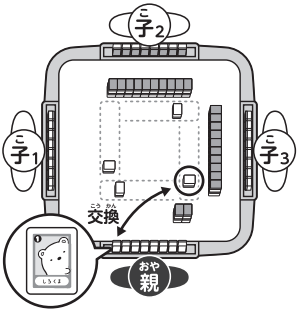
※左上の数字が ❶ の下記のパイのみ特殊効果を使えます。
※リーチを宣言した人は特殊効果を使うことはできません。

しろくま



さむさたいさく
（左上の数字が ❶ ）

捨てパイ位置にあるパイから好きなパイを１個選び、数字が ❶ のしろくまパイと交換することができます。
この時捨てられたしろくまパイでは「すみジャラ」を宣言し、上がり手を作ることはできません。

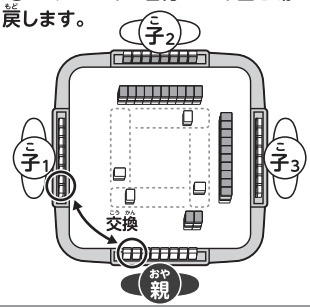


ねこ



くいしんぼう
（左上の数字が ❶ ）

自分以外の人を１人選び、その人のパイ置き場にあるパイを２個選び、自分のパイ置き場のパイ２個と交換することができます。リーチを宣言している人がこの効果により、リーチでなくなった場合、その人のリーチは無効となり、リーチパイを横向きから縦向きにします。特殊効果を使った後、数字が ❶ のねこパイを自分のパイ置き場に戻します。

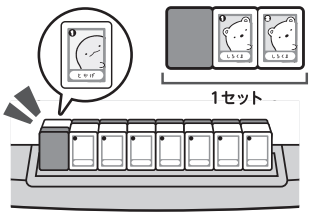


とかげ



とかげのふり
（左上の数字が ❶ ）

数字が ❶ のとかげパイを他の人に見せた後に裏向きにしてパイ置き場に置きます。裏向きにしたとかげパイはすべてのパイの代わりとして使うことができます。
（例）同じ背景色のパイ２個＋裏向きにしたとかげパイで１セットにすることができます。

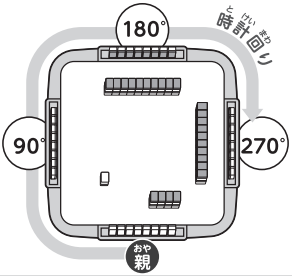


ぺんぎん?



じぶんさがし
（左上の数字が ❶ ）

数字が ❶ のぺんぎん?パイをパイ置き場に戻した後、ゲーム盤を何度回転させるかを（90°、180°、270°から）選び、時計回りに回転させます。



とんかつ



きぶんあげあげ
（左上の数字が ❶ ）

この特殊効果を使った人が上がりとなった場合、上がり手の得点が２倍になります。特殊効果を使った後、数字が ❶ のとんかつパイを自分のパイ置き場に戻します。

（例）３色セット



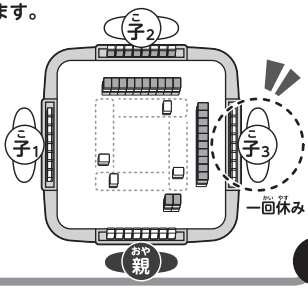
親のとき　200点 → 400点
子のとき　100点 → 200点

えびふらいのしっぽ



たべのこされた…
（左上の数字が ❶ ）

自分以外の人を１人選び、その人の順番を１回休みにできます。特殊効果を使った後、数字が ❶ のえびふらいのしっぽパイを自分のパイ置き場に戻します。



4 元の位置より高くつもう！

プレイ人数	2人〜4人
むずかしさ	★☆☆

★パイを元々あった位置よりも高くつんでいくゲームです。

用意するもの　●ゲーム盤　●パイ 20 個(種類はどれでもOK)　●サイコロ 1 個

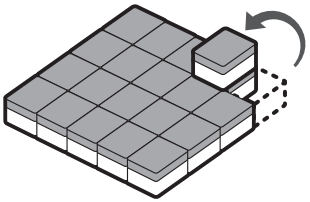
ゲームを始める前に

①サイコロを振り、出た目の数が 1 番大きい人から順番に時計回りにゲームを進めます。
②パイを裏向きにしてゲーム盤の中央に 4×5 の形で並べます。

ゲームスタート

①順番がきたらパイを 1 個取り、元々あった位置よりも高い位置につんでいきます。元々あった位置よりも高ければ好きな場所につむことができます。パイをつむ際に、他のパイに触れてはいけません。

パイのつみ方



パイは元々あった位置よりも高い位置であれば、好きな場所につむことができます。

勝敗の決め方

つみ上げたパイを崩した人が負けです。

5 神経衰弱

プレイ人数	2人〜4人
むずかしさ	★★☆

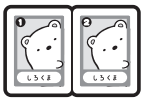
★裏向きにして並べたパイを 2 個めくって、同じすみっコのパイを集めるゲームです。

用意するもの　●ゲーム盤　●パイ 48 個(しろくま・ぺんぎん？・とんかつ・ねこ・とかげ・えびふらいのしっぽのパイ各 8 個ずつ)　●サイコロ 1 個

ゲームを始める前に

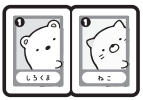
①サイコロを振り、出た目の数が 1 番大きい人から順番に時計回りにゲームを進めます。
②パイを裏向きにしてゲーム盤の上に置き、よく混ぜます。

2 個のパイが同じすみっコの場合



パイをもらい、続けてもう 1 度パイを 2 個表向きにします。

2 個のパイが違うすみっコの場合



裏向きに戻し、次の人に交代します。

ゲームスタート

①順番がきたらパイを 2 個表向きにします。
②表向きにした 2 個のパイが同じすみっコだった場合、その 2 個のパイをもらい、続けてもう 1 度パイを 2 個表向きにできます。表向きにした 2 個のパイが違うすみっコだった場合、同じ場所に裏向きで戻します。次の人に順番が変わります。
③ゲーム盤の上のパイが全てなくなるまで続けます。

勝敗の決め方

1 番多くパイを持っていた人が勝ちです。

6 最後に残るのは誰かな？

プレイ人数	2人～4人
むずかしさ	★★☆

★最後までペアの作れないパイを持っていた人が負けとなるゲームです。

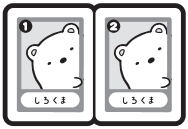
用意するもの

- ●ゲーム盤
- ●サイコロ１個
- ●パイ 48 個（しろくま・ぺんぎん？・とんかつ・ねこ・とかげ・えびふらいのしっぽのパイ各８個ずつ）

ゲームを始める前に

①サイコロを振り、出た目の数が１番大きい人から順番に時計回りにゲームを進めます。
②パイを裏向きにしてゲーム盤の上に置き、よく混ぜます。
③パイを１個選び裏向きのままゲーム盤の外に置きます。
④パイを均等に分け他の人に見えないように自分のパイ置き場に並べます。置ききれないパイは、他の人に見えないようにゲーム盤の自分の目の前に置きます。表向きにした際、同じすみっコのパイ２個でペアができた場合、ゲーム盤の中央に表向きにしておきます。

ペアの作り方

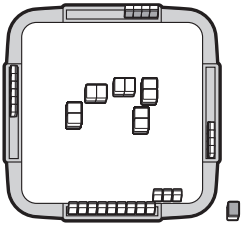


同じすみっコのパイ２個でペアとなります。

ゲームスタート

①順番がきたら、左隣の人のパイから好きなものを１個取ります。取ったパイと自分のパイの２個でペアができた場合、ゲーム盤の中央に表向きにしておきます。ペアができなかった場合、取ったパイはそのまま自分のパイ置き場に並べます。
②この流れをパイが最後の１個になるまで繰り返します。

ペアができた場合



ゲーム盤の中央に表向きにしておきます。

勝敗の決め方

最後までパイを持っていた人が負けです。
ゲーム盤の外にある裏向きのパイを表向きにして、ペアになっているか見てみましょう。

7 せーので数字勝負！

プレイ人数	2人～4人
むずかしさ	★★★

★「せーの」で出したパイの数字が大きい人が勝ちとなるゲームです。

用意するもの

- ●ゲーム盤　●パイ9個(1～9のパイ各1個ずつ)×人数分
- ●10点チップ9枚×人数分　●サイコロ1個

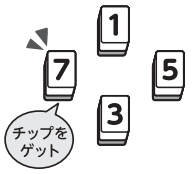
ゲームを始める前に

①1～9のパイを他の人に見えないように自分のパイ置き場に並べます。
②全員に10点チップを9枚、合計90点を配ります。

ゲームスタート

①分けられたパイから好きなものを1つ選び「せーの」でゲーム盤の上に表向きで出します。
②出されたパイの中で1番数字の大きい人が勝ちとなり、勝った人は負けた人全員から10点ずつもらえます。
ただし、1番大きい数字が他の人とかぶってしまった場合、次に数字の大きい人が勝ちとなります。
また、1は9にのみ勝つことができます。
全員同じ数字、もしくは同じ数字が2個ずつの場合、引き分けとなります。
その後、パイをゲーム盤の外に置きます。
③この流れをパイがなくなるまで(全9回)行います。

● 例1



7が1番大きい数字なので、7を出した人が勝ちとなります。

● 例2



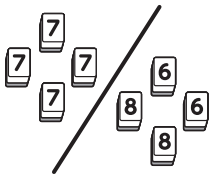
9が1番大きい数字ですが、他の人も9を出しているため、次に大きい数字である7を出した人が勝ちとなります。

● 例3



9が1番大きい数字ですが、1は9にのみ勝つことができるので、1の勝ちとなります。

● 例4　引き分け



勝敗が決められないため、引き分けとなります。

● 例5



1は9のみに勝つことができますが、上図のように、1がかぶった場合は次に大きい数字である9を出した人が勝ちとなります。

勝敗の決め方　チップの合計点が1番高い人が勝ちです。

8 パイを並べてつなげていこう！

プレイ人数	2人～4人
むずかしさ	★★★

★同じ背景色か同じ数字のパイを並べていき、パイをいち早くなくしていくゲームです。

用意するもの	●ゲーム盤　●パイ45個(同じ背景色のパイ9個×5セット) ●サイコロ1個

ゲームを始める前に

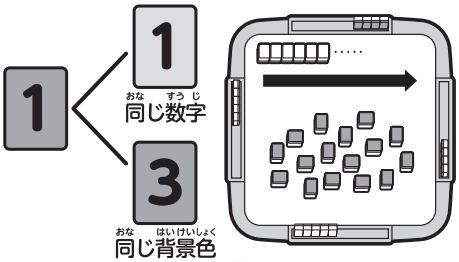
①サイコロを振り、出た目の数が1番大きい人から順番に時計回りにゲームを進めます。
②パイを裏向きにしてゲーム盤の上に置き、よく混ぜます。
③パイを1人5個ずつ取り、他の人に見えないように自分のパイ置き場に並べます。

ゲームスタート

①最初の人はゲーム盤の上にあるパイを1つだけ表向きにします。表向きにしたパイをゲーム盤の自分から見て左上の隅に置きます。その後、決めた順番通りにパイを並べていきます。ゲームの進め方は以下の通りです。

出せるパイ

①前の人が出したパイと同じ数字
②前の人が出したパイと同じ背景色

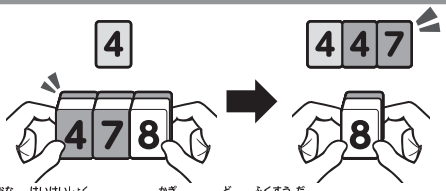


パイを置いていきゲームを進めます。
置く場所がなくなったら下の段に置いていきます。

出せるパイがない・パイを出したくないとき

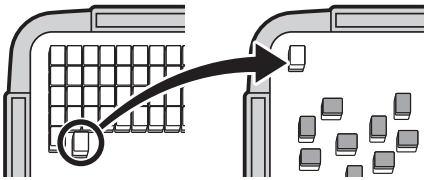
出せるパイがないときは、ゲーム盤にある裏向きのパイを1個取ります。取ったパイが出せる場合は出します。出せない場合は手元に加えて次の人へパスします。
パイを出したくないときは、ゲーム盤にある裏向きのパイを1個取り、パスをすることができます。

パイを同時に出すとき



同じ背景色のものに限り、1度に複数出すことができます。
ただし、複数出すパイの最初の1個目は前の人が出したパイと同じ数字もしくは同じ背景色でなくてはいけません。

取れるパイがなくなったとき



並べたパイの最後尾のパイ以外を裏向きにしてよく混ぜます。その後、最後尾にあったパイをゲーム盤の隅に置き、再びゲームを進めます。

勝敗の決め方

最後までパイを持っていた人が負けです。

9 ビンゴ

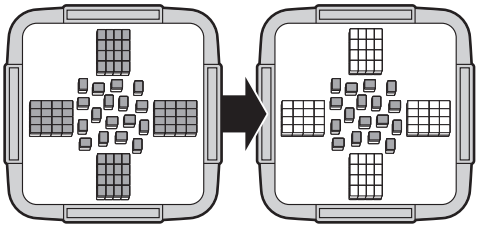
プレイ人数	2人〜4人
むずかしさ	★☆☆

★パイを使って行うビンゴゲームです。
縦・横・斜めのいずれかで裏向きのパイを1列作れた人が勝ちです。

用意するもの	●ゲーム盤　●パイ81個　●サイコロ1個

ゲームを始める前に

①サイコロを振り、出た目の数が1番大きい人から順番に時計回りにゲームを進めます。
②パイを裏向きにしてゲーム盤の上に置き、よく混ぜます。
③パイが16個ずつになるように分け、裏向きのまま自分の目の前に4×4の形で並べます。残りのパイも裏向きのままゲーム盤の中央に集めます。
④並べた16個のパイを全て表向きにします。



パイを4×4の形で並べます。残ったパイは裏向きのままゲーム盤の中央に集めます。

並べた16個のパイを全て表向きにします。

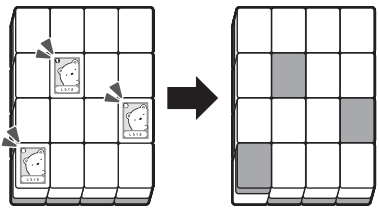
ゲームスタート

①順番がきたら中央の裏向きのパイを1個表向きにします。
②4×4に並べたパイの中に表向きにしたパイと同じ背景色のパイがある場合、そのパイを裏向きにします。他の人も同じ背景色のパイがある場合、裏向きにします。
③誰かが4×4に並べたパイの中で、縦・横・斜めのいずれか1列が裏向きになるか、もしくはゲーム盤の中央に集めたパイが全て表向きになるまでゲームを続けます。

しろくまが出た場合



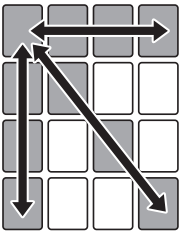
←中央にあるパイを表向きにした時



同じ背景色のパイを裏向きにします。

勝敗の決め方

1番最初に縦・横・斜めのいずれか1列が裏向きになった人が勝ちです。ゲーム盤の中央に集めた全てのパイを表向きにした際に、誰も1列裏向きにできなかった場合、引き分けです。



縦・横・斜めのいずれか1列が裏向きになった人が勝ちです。

10 アームでつまみだし！

プレイ人数	2人～4人
むずかしさ	★☆☆

★すみっコぐらしでおなじみの「アーム」になりきってパイを沢山取るゲームです。

用意するもの　●ゲーム盤　●パイ 57 個（しろくま・ぺんぎん？・とんかつ・ねこ・とかげ・えびふらいのしっぽのパイ各 9 個ずつ、たぴおかのパイ 3 個）

ゲームを始める前に

①パイを裏向きにしてゲーム盤の上に置き、よく混ぜます。

ゲームスタート

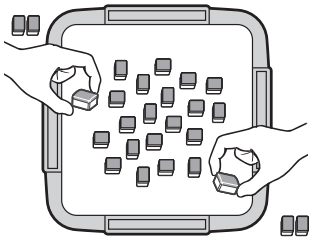
①「よーいスタート！」の合図で一斉にパイを取ります。パイを取る際は親指と人差し指の 2 本を使って 1 個ずつ取らなくてはいけません。また、両手を使ってはいけません。取ったパイはゲーム盤の外の自分が取ったことがわかる場所に置きます。

②ゲーム盤からパイがなくなったら、取ったパイを表向きにします。**ぺんぎん？**と**たぴおか**のパイのみ数を数えます。

ぺんぎん？のパイ 1 個につき 1 点、たぴおかのパイ 1 個につき 3 点となります。

勝敗の決め方　合計点が一番高い人が勝ちです。

パイの取り方



親指と人差し指の 2 本でパイを取ります。

11 棒倒し

プレイ人数	2人～4人
むずかしさ	★☆☆

★棒パーツを倒さないようにパイを移動させるゲームです。

用意するもの　●ゲーム盤　●パイ 81 個　●棒パーツ　●サイコロ 1 個

ゲームを始める前に

①サイコロを振り、出た目の数が 1 番大きい人から順番に時計回りにゲームを進めます。

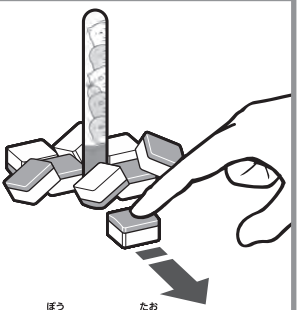
②パイの山をゲーム盤の中央に作り、その上に付属の棒パーツをさします。

ゲームスタート

①順番がきたら棒パーツを倒さないように、パイを 1 個ずつゲーム盤の隅に移動させます。パイを移動させる際に、他のパイに触れてはいけません。

勝敗の決め方　パイを移動させた際に棒パーツを倒してしまった人が負けです。

パイの移動のさせ方



パイは棒パーツを倒さなければどんな移動のさせ方でも OK です。

12 相性占い

プレイ人数	2人
むずかしさ	★☆☆

★せーので表向きにしたパイの数字の合計で2人の相性をはかる占い遊びです。

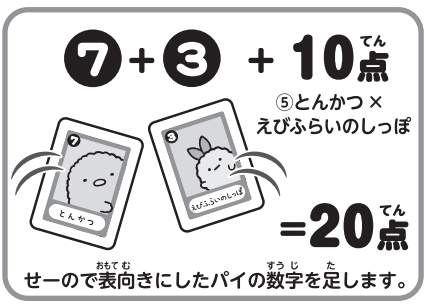
用意するもの	●ゲーム盤　●パイ81個

ゲームを始める前に

パイを裏向きにしてゲーム盤の上に置き、よく混ぜます。

ゲームスタート

①お互いパイを1個選び「せーの」で表向きにします。
②お互いに表向きにしたパイの数字を足します。数字の合計で相性を確認しましょう。ただし、表向きにしたパイが特別な組み合わせの場合、追加で合計点から +10 点します。



パイの特別な組み合わせ一覧

表向きにしたパイがこの組み合わせだったら、追加で +10 点もらえるよ！

①しろくま × ふろしき



②しろくま × ぺんぎん(本物)



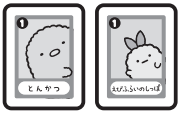
③ぺんぎん？ × たぴおか



④ぺんぎん？ × ぺんぎん(本物)



⑤とんかつ × えびふらいのしっぽ



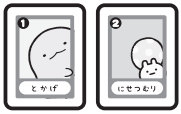
⑥えびふらいのしっぽ × あじふらいのしっぽ



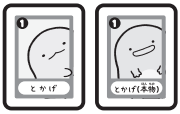
⑦ねこ × ざっそう



⑧とかげ × にせつむり



⑨とかげ × とかげ(本物)



⑩ほこり × おばけ



※パイの左上の数字は関係なく、表向きにしたパイがこの組み合わせになれば、追加で＋10点もらえます。

数字の合計で相性を確認しよう！

24〜28の場合 …… 2人の相性はとても最高！お互いがお互いをとても大切に思っているよ！
20〜23の場合 …… 2人の相性は最高！これからもずっと仲良しでいられるよ！
15〜19の場合 …… 2人はお互い自然体でいられる仲良しな関係だよ！
10〜14の場合 …… 2人はなかなかいい関係だよ！もっとお互いのことを知ってみよう！
9以下の場合 …… 2人の相性はまだまだこれから！たくさん遊んで仲を深めよう！

※占いは将来の出来事を保証するものではありません。また、示唆された内容の正しさを保証するものではありません。

13 選んでつんで恋占い

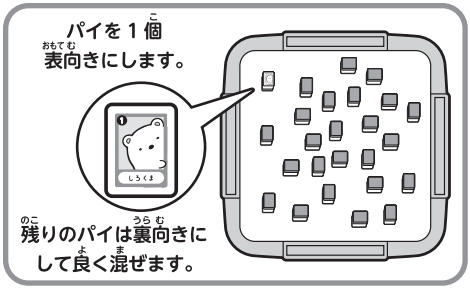
プレイ人数	1人
むずかしさ	★☆☆

★つんだパイの数で思い浮かべた人との相性をはかる占い遊びです。

用意するもの　●ゲーム盤 ●パイ 25 個(しろくま・ぺんぎん？・とんかつ・ねこ・とかげ各 5 個ずつ)

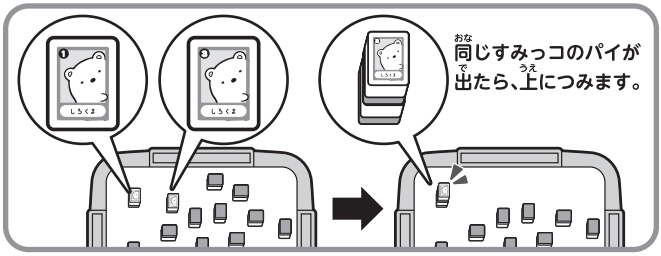
ゲームを始める前に

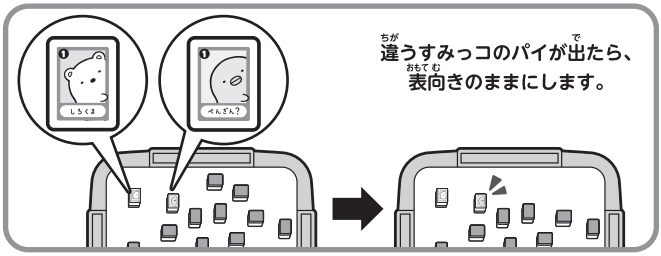
①相性を占いたい相手を思い浮かべたら、好きなパイを 1 個選び表向きにしてゲーム盤の上に置きます。
②残りのパイを裏向きにしてゲーム盤の上に置き、良く混ぜます。

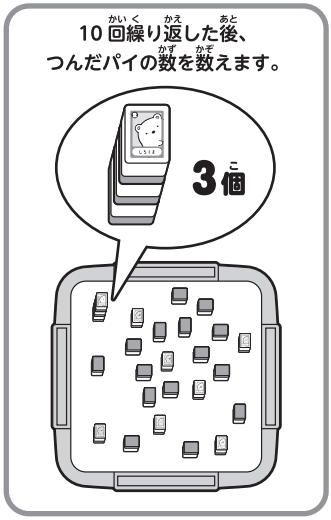


ゲームスタート

①裏向きのパイを 1 個表向きにします。
②表向きにしたパイが自分の選んだパイと同じすみっコだった場合、自分の選んだパイの上につみます。
違うすみっコだった場合、ゲーム盤に表向きのままにします。
③これを 10 回繰り返した後、つんだパイの数で思い浮かべた相手との相性が占えます。







つんだパイで相性を確認しよう！

5 コつみ上がった ♥♥♥♥♥ …… 相性ばっちり！両想いになれちゃうかも！
4 コつみ上がった ♥♥♥♥ …… 相性まあまあ！ちょっとしたことがきっかけで一気に仲が深まりそう！
3 コつみ上がった ♥♥♥ …… 仲良くなれそう！積極的にアピールしてみよう！
2 コつみ上がった ♥♥ …… チャンスあり！恥ずかしがらずに声をかけてみよう！
1 コつみ上がった ♥ …… まだまだこれから！少しずつ距離を縮めてみよう！

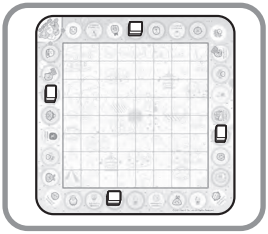
※占いは将来の出来事を保証するものではありません。また、示唆された内容の正しさを保証するものではありません。

14 すごろく

プレイ人数	2人〜4人
むずかしさ	★☆☆

★サイコロを振り、出た目の数だけ進み、ゴールを目指すすごろくゲームです。

用意するもの　●ゲーム盤 ●マス目 & すごろくシート ●好きなパイ 1 個 × 人数分 ●サイコロ 1 個



ゲームを始める前に

①ゲーム盤にマス目＆すごろくシートをセットします。すごろくはシート端にある丸いマスを使用します。
②サイコロを振り、出た目の数が 1 番大きい人から順番に時計回りにゲームを進めます。
③好きなパイを 1 個ずつ選び、それぞれのパイをスタートのマスに置きます。

ゲームスタート

①順番がきたらサイコロを振り、出た目の数だけ自分のパイを進めます。マスの下に指示が書かれていた場合、それに従います。
②ゴールのマスはサイコロの数がピッタリではなくてもゴールすることができます。

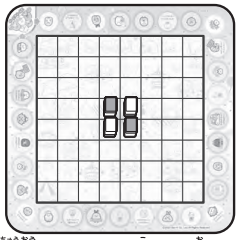
勝敗の決め方　1 番最初にゴールのマスに進むことができた人が勝ちです。

15 パイをはさんでひっくり返そう！

プレイ人数	2人
むずかしさ	★★★

★相手のパイを自分のパイではさんでひっくり返すゲームです。
隅のマスにパイを置くと有利になります。

用意するもの
●ゲーム盤　●マス目 & すごろくシート
●パイ 64 個（種類はどれでも OK）
●サイコロ 1 個

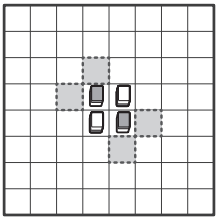


図：中央にパイを 2 個ずつ置きます。

ゲームを始める前に

①ゲーム盤にマス目 & すごろくシートをセットします。
②サイコロを振り、出た目の数が大きい人からゲームを進めます。
③パイを 32 個ずつに分けます。先攻が表面、後攻が裏面を使います。中央にパイを 2 個ずつ図のように置きます。

先攻の人のパイの置ける場所



ゲームスタート

①先攻の人から順番にパイを 1 個、相手のパイを縦・横・斜めのどこかではさむように置きます。はさんだパイをひっくり返します。はさむパイは何個でも構いません。
②相手のパイをはさめないマスにパイを置くことはできません。置けるマスがない場合、パスをして相手の番になります。
③全てのマスにパイを置いた後、もしくは自分も相手も置けるマスがなくなった場合、ゲーム終了です。

勝敗の決め方
自分の面の数が多い人が勝ちです。

16 五目並べ

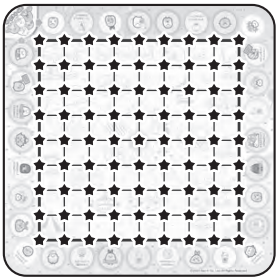
プレイ人数	2人
むずかしさ	★★★

★パイを5個連続で並べた人が勝ちとなるゲームです。

用意するもの	●ゲーム盤　●マス目＆すごろくシート　●パイ81個　●サイコロ1個

ゲームを始める前に

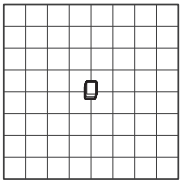
①ゲーム盤にマス目＆すごろくシートをセットします。
②サイコロを振り、出た目の数が大きい人からゲームを進めます。
③先攻にパイを41個、後攻にパイを40個分けます。
先攻が表面、後攻が裏面を使います。



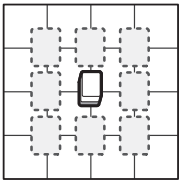
マス目の縦線と横線の混じった交点（★印がついている部分）にパイを置くことができます。

ゲームスタート

①パイはマス目の縦線と横線の混じった交点に置きます。縦・横・斜めどの方向でも置くことができます。
先攻の人はパイを1個マス目＆すごろくシートの中央の交点に置きます。後攻は先攻の置いたパイの隣接する交点にパイを1個置きます。
②その後は交互にパイを1個ずつ置いていきます。置く場所は自由です。



先攻はまずマス目＆すごろくシートの中央の交点にパイを置きます。



後攻は先攻の置いたパイの隣接する交点にパイを置きます。

勝敗の決め方

先に縦・横・斜めのいずれかでパイを5個連続で並べた人が勝ちです。
全ての交点にパイを置いた後、勝敗がつかなかった場合は引き分けです。

17 はさみ将棋

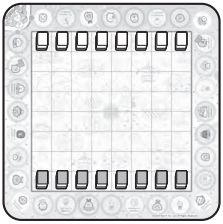
プレイ人数	2人
むずかしさ	★★★

★自分のパイを動かして相手のパイをはさんで取るゲームです。

用意するもの	●ゲーム盤　●マス目＆すごろくシート ●パイ16個（同じ背景色のパイ8個×2セット）　●サイコロ1個

ゲームを始める前に

①ゲーム盤にマス目＆すごろくシートをセットします。
②サイコロを振り、出た目の数が大きい人からゲームを進めます。
③同じ背景色のパイを8個ずつ分けます。図のように並べます。



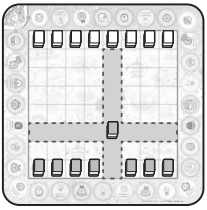
パイを上のように並べます。

ゲームスタート

①先攻の人から順番に自分のパイを１個動かします。パイは縦・横の方向に好きなだけ動かすことができます(斜めに動かすことはできません)。ただし、動かす方向に自分や相手のパイがある場合、そのパイの手前までしか動かすことはできません。

②自分のパイで相手のパイを縦・横のどちらかではさんだ場合、はさんだパイを取り、自分のパイ置き場に置きます(斜めにはさんだ場合は取れません)。自分のパイで相手のパイを２個以上はさんだ場合、はさんだパイ全てを取ることができます。また、隅のパイは２方向からはさむことで取ることができます。相手のパイとパイの間に自分のパイを動かした場合、はさまれたことにはなりません。

パイの動かし方



パイは縦・横方向に好きなだけ動かすことができます。

パイの取り方



自分のパイで相手のパイをはさむと、はさんだパイを取ることができます。



相手のパイを２個以上はさむと、はさんだパイ全てを取ることができます。



隅のパイは２方向からはさんで取ります。

勝敗の決め方

パイが１個以下になるか、もしくは相手に囲まれて動かせるパイがなくなった人が負けです。

18 すみっコカーリング

プレイ人数	２人～４人
むずかしさ	★☆☆

★パイをはじいて高得点を目指すゲームです。他の人のパイをはじくと逆転のチャンス！

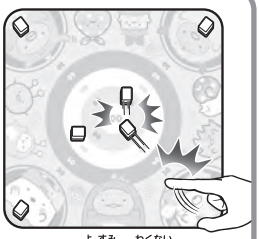
用意するもの	●ゲーム盤　●的シート　●同じすみっコのパイ３個×人数分　●サイコロ１個

ゲームを始める前に

①ゲーム盤に的シートをセットします。

②サイコロを振り、出た目の数が１番大きい人から順番に時計回りにゲームを進めます。

③同じすみっコのパイを３個ずつ選び、それぞれのパイを自分から見て右隅の枠内に置きます。



パイは四隅の枠内からはじきます。

ゲームスタート

①順番がきたら四隅の枠内から中央のサークルを狙って１個パイをはじきます。全員が1個はじき終わったら、次は2個目のパイをはじきます。全員が3個ずつパイをはじき終わるまでゲームを続けます。

②はじいた３個のパイのとまった場所にある数字の合計点を計算します。パイが2つの数字にまたがっている場合、またがっている範囲が広い方が点数となります。的以外の場所は全て 20 点です。

勝敗の決め方

１番合計点の高い人が勝ちです。

19 すみっコダーツ

プレイ人数：2人〜4人
むずかしさ：★☆☆

★パイを3個連続ではじいた後の合計点を競うゲームです。

用意するもの：●ゲーム盤　●的シート　●同じすみっコのパイ3個×人数分　●サイコロ1個

ゲームを始める前に

①ゲーム盤に的シートをセットします。
②サイコロを振り、出た目の数が1番大きい人から順番に時計回りにゲームを進めます。
③同じすみっコのパイを3個ずつ選び、それぞれのパイを自分から見て右隅の枠内に置きます。



3個連続でパイをはじきます。

ゲームスタート

①順番がきたら四隅の枠内から中央のサークルを狙ってパイを3個連続ではじきます。
②はじいた3個のパイのとまった場所にある数字の合計点を計算します。パイが2つの数字にまたがっている場合、またがっている範囲が広い方が点数となります。的以外の場所は全て20点です。計算後、自分のはじいたパイをゲーム盤の外に置きます。
③全員の番が終わるまでゲームを続けます。

勝敗の決め方

1番合計点の高い人が勝ちです。

20 はやくすみにもどろう

プレイ人数：2人〜4人
むずかしさ：★☆☆

★サイコロで1が出たらパイをいち早く隅に動かすゲームです。

用意するもの：●ゲーム盤　●的シート　●好きなパイ1個×人数分　●サイコロ1個

ゲームを始める前に

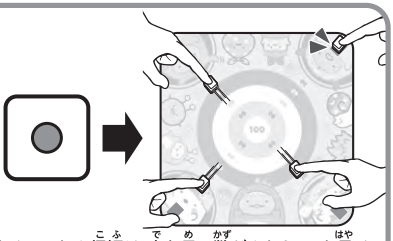
①ゲーム盤に的シートをセットします。
②サイコロを振り、出た目の数が1番大きい人から時計回りにゲームを進めます。
③好きなパイを1個ずつ選びます。自分から見て右隅のパイ枠を使います。それぞれのパイを自分の四隅から見て近い80点の場所にパイを置きます。



それぞれのパイを80点の場所に置きます。

ゲームスタート

①順番がきたらサイコロを1個振ります。出た目の数が1以外だった場合、次の人の番になります。出た目の数が1だった場合、自分のパイをいち早く自分の四隅の中のパイ枠まで動かします。サイコロを振らない人は両手を膝の上に置いておきます。


サイコロを1個振り、出た目の数が1なら、いち早く自分の四隅の中のパイ枠までパイを動かします。

勝敗の決め方

1番早くパイを自分の四隅の中のパイ枠まで動かせた人が勝ちです。





⚠ 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）

●保護者のもとで遊ばせてください。●プラスチック袋等を頭から被ったり、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。●部品はきれいに切り取り、切り取った後のクズは捨ててください。●ぶつけたり、ふりまわすなど、乱暴な遊びをしないでください。●思わぬ事故の恐れがありますので、ご使用後は3才未満のお子様の手の届かないところに保管してください。

使用上の注意 ●ご使用前に、取扱説明書（本書）をよくお読みください。また、読み終わった後は必ず保管してください。●使用後はパイケースに収納してください。●プラスチック袋は梱包材ですので、開封後はすぐに捨ててください。●汚れた場合は、水で濡らしたタオルを硬く絞って拭いてください。それ以外の洗浄・消毒などは破損、変形の原因になりますので、絶対にやめてください。●本体の上に乗ったり、重いものを乗せ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。●ハサミ等を使用する際は、必ず保護者の方と一緒に使用してください。●占いは将来の出来事を保証するものではありません。また、示唆された内容の正しさを保証するものではありません。



ご意見をお聞かせください！

抽選で景品をお送りいたします。

https://agatsuma.co.jp/

商品についてのお問い合わせ

株式会社**アガツマ**お客様相談室

0570-011-415

電話受付時間　月～金曜日(祝祭日除く)
9:00～12:00、13:00～16:00

弊社での対応は日本国内に限らせていただいております。
Sorry, we do not respond to inquiries from overseas.
オークション、リサイクルショップ、個人間取引等の購入品に関しましては、お問い合わせをお断りさせていただく場合がございます。

アガツマサポート　検索

©2023 San-X Co., Ltd. All Rights Reserved.

PINOCCHIO®
ピノチオ

株式会社**アガツマ**
東京都台東区浅草橋3-19-4 〒111-8524
アガツマホームページ **https://www.agatsuma.co.jp**