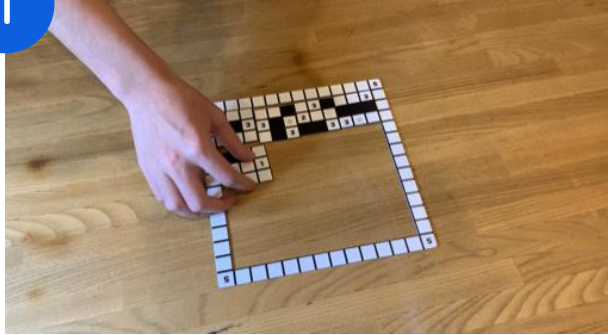


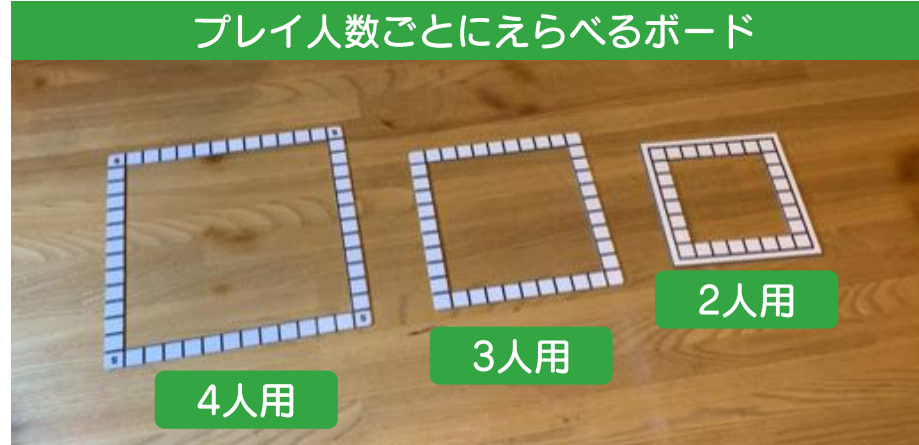
はるたいるのルール

ゲームの準備

1

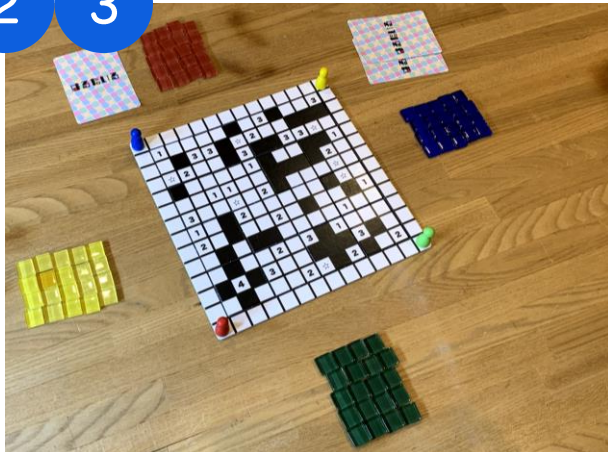


プレイ人数ごとにえらべるボード



2

3



① プレイ人数に合った大きさのボードに好きなタイルをはめていきます。

② プレイする順番をじゃんけんで決めます。一番目になった人から順にボードの角に自分のコマを置いていきます。

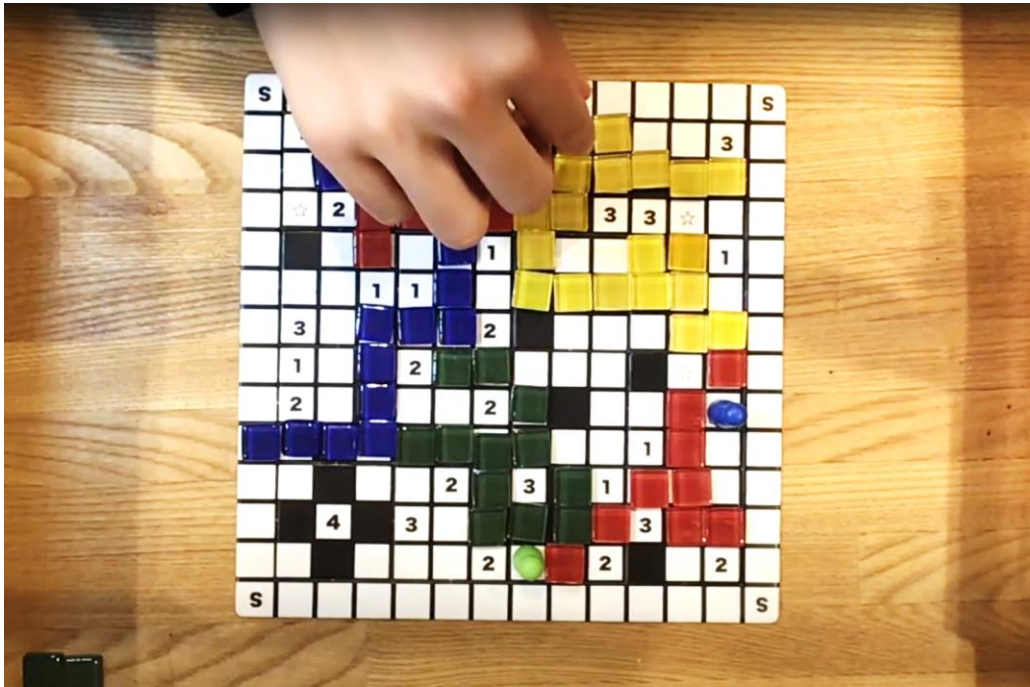
③ 順番があとになった人は、スペシャルカードを山札から引きます

2人対戦・・・2番目の人が一枚

3人対戦・・・3番目の人が一枚

4人対戦・・・3番目の人が一枚と4番目の人が二枚

ゲームの進行



各プレイヤーは順番に以下の手順を進めていきます。

① スペシャルカードを使う

持っている場合だけ。もちろん使わなくてもOKです。
スペシャルカードを使ったら山札の一番下に戻します

② サイコロをふる

③ 出た目の数だけ自分のコマを動かす

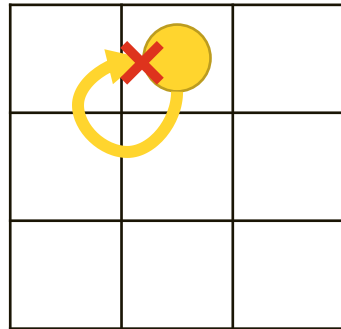
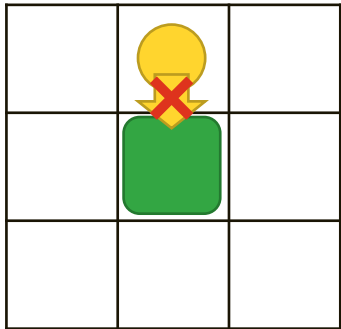
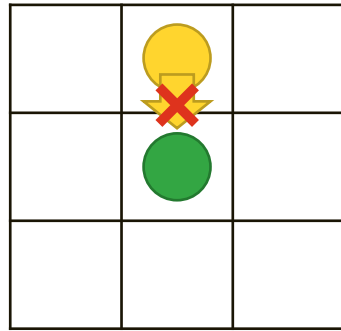
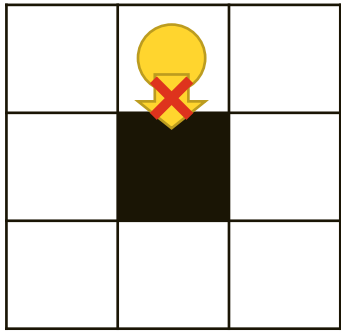
※動かし方は別ページで

④ とまったマスの効果を与える

数字マスならその数だけタイルを置きます ※置き方は別ページで
☆マスならスペシャルカードを引きます

いちはやく**20個**のタイルを置いたプレイヤーの勝利！

コマの動かし方



サイコロをふったら、その目の数だけ自分のコマを動かします。

縦か横に1マスずつ動けますが、以下の場所是通过することができません。

- × カベ (黒く塗られているところ) は通れません
- × 相手のコマがあるところは通れません
- × 相手のタイルがあるところは通れません
- × そのターンで通ったマスは通れません

タイルの置き方

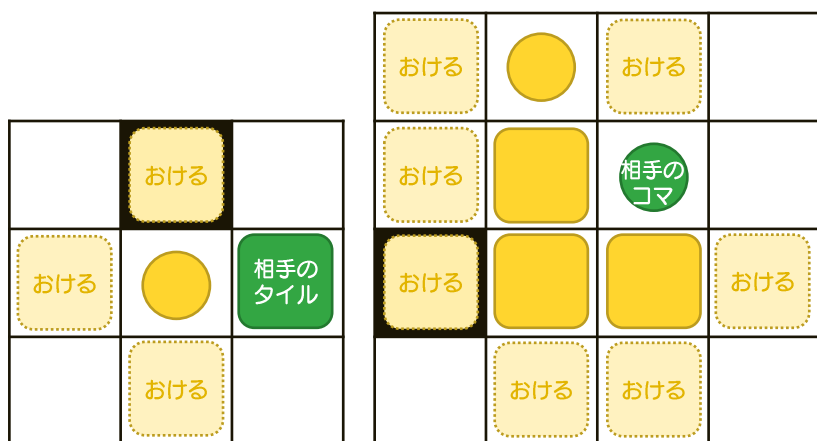
数字の書いたマスにとまると、自分のコマとつながっているところに数字の数だけタイルを置いていくことができます。

○ カベにもタイルを置くことができます

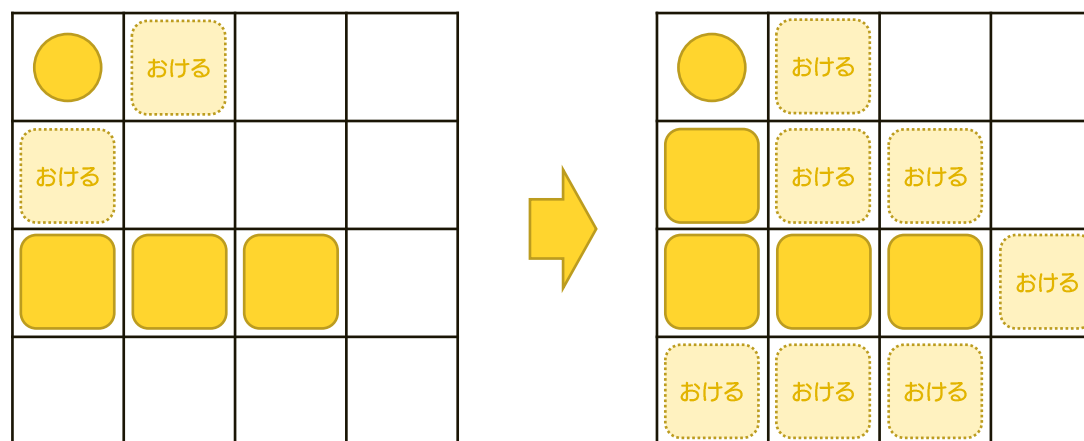
(カベだったところも通れるようになります)

× 相手のコマのある場所にはタイルは置けません

× 相手のタイルのある場所にはタイルは置けません



自分のコマからつながっているところに置く。
ナナメはつながっていないので注意！



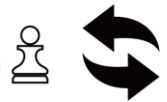
離れているタイルにつなげるように置くと、置けるところが増える！

スペシャルカードの一覧

スペシャルカードは、サイコロをふる前に、一ターンに一枚だけ使うことができます。




いれかえ



すぎな相手のコマと自分のコマの場所をいれかえる
※カベや相手のタイルがおかれた場所には行けない

ピンチをチャンスに。


わがまま



とまったマスの効果を2倍にすることができる
※数字マスの場合、数字の2倍タイルをおける
※☆マスの場合、スペシャルカードを2倍引ける


うつつたものが現実にあらわれるかわらぬ、文字が反対になってしまうので、悪い勝負は悪い。

ペルキ



ダイスをふり、出た目の数だけ自分のまわりからつながっているところにタイルをおくことができる
色や範囲を自由に変えられる魔法のペンキ。
——世界を君色に染め上げよう！


ぬけぎな



1ターンの間、カベや相手のタイルに関係なく進むことができる
※カベや相手のタイルにとまることはできない

世界の至るところに通じている穴。この穴のせいで、地面はスカスカである。


しんかんせん



自分のコマを動かす時に、出た目の2倍進む

世界で一番速かった乗り物。世界一になるのぞみはないが、栄光は輝いている。

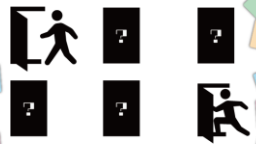
けしごむ



ダイスをふり、出た目の数だけ好きなタイルを消すことができる


何でも消せる消しゴム。消さないほうが良いものもあるんじゃない？

うんだめし



ダイスの目を2つえらぶ。ダイスをふって、えらんだ目のどちらかが出れば、自分のタイルを好きなところに4こおける
4つの普通のとびらと2つの不思議なとびら。信じられたものが成功を手にする。


ほりかえ



だれかひとりのタイルを2つ自分のタイルにおきかえる

——お前のものはおれのもの。


ぼくだん



だれかひとりをえらんで1ターンやすみにする

そんなに破壊力はない爆弾。君に良いプレゼントがあるんだ

どろぼう



だれかひとりのスペシャルカードを見て好きなカードを一枚もらう

世界をまたにかけろ大どろぼう。なに、心をめすまれただ！

その他のルール

- スペシャルカードは3枚以上持つことができません。
4枚以上になった場合は、1枚選んで捨てます。
- タイルが置かれたマスは、数字や☆の効果が使えなくなります。
- コマを動かすとき、サイコロで出た目分だけ動くことができない場合、そのターンはパスになります。
例) 6が出たものの4マスしか移動できない場合はパスになります。
動けなくなりカードで脱出もできない場合、すぐ負けになることはありませんが、誰かが助けない限りは何もできなくなります。
- はじめるときに「よろしくお願ひします」、終わった時には「ありがとうございました」と挨拶しましょう。

はるたいるの魅力

魅力その1 資源を取り合うかけひきと戦略

タイルに書かれている数字や☆はかたよっています。

たくさん数字が書かれたエリアもあれば、何もないエリアもあります。

いかに数字や☆といった**資源**を自分のタイルで囲いこむかが**勝利のキ**です！

ただし、相手にまわりを囲まれて身動きが取れなくなってしまうことも。

動くことができなくなってしまうのは、詰みになってしまいます。

逃げ道をしっかり確保しておくなど、**攻めと守り、どちらも考えることが大事**です！

魅力その2 逆転できるドキドキ感

スペシャルカードを使えば、相手のじゃまをすることもできます！

最初に一人で勝ちすぎてしまうと、みんなが協力してじゃまをしてきて、負けてしまうことも。

サイコロの出目とスペシャルカード、カベなどの地形をうまくつかえば

最後まで逆転可能です！

魅力その3 何度遊んでもあきないゲーム性

ボードにセットできる3×3のマスが書かれたパネルは全部で40種類！

カベばかりの盤面を作ってみたり、
数字や☆がたくさんある盤面を作ってみたり、
一か所に数字をかたよらせた盤面を作ってみたり。

遊ぶたびに違う盤面を楽しむことができるので、

何度遊んでも違う局面・違う楽しみが生まれてきます！

何度遊んでもまったく飽きることがありません！

魅力その4 小学生でも楽しめるシンプルなルール

教室の小学生たちとも一緒に遊んでいますが、
みんな一回でルールを覚えることができます！

サイコロをふって、コマを動かして、タイルを置くだけというシンプルなルールなので、
大人でも子どもでも、**誰でも楽しむことができます！**

魅力その5 ちよつと楽しめる細部へのこだわり

カードに書かれた言葉や箱をよく見ると・・・

ちょっとした遊び心を入れているので、気づいた人はクスッと楽しむことができます！