

## 25 ちびっこ将棋

5×5のマスの中で遊ぶ、かんたんな将棋です。

難易度★★★★

プレイ人数 2人

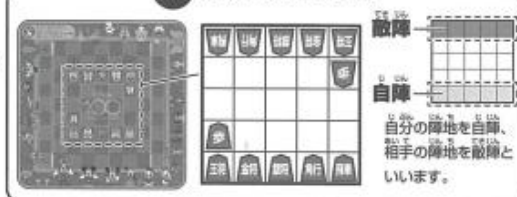
使用するもの ゲームシートA

使用するもの ■将棋コマ…各2コ(桂馬、香車をのぞく)

### ゲームの準備

- ①ゲームシートAを盤の上に置きます。
- ②将棋コマを自分の手前の陣地(自陣)にそれぞれ並べます。(図1)  
※ちびっこ将棋では、中央の5×5のマスを使用します。
- ③じゃんけんで順番を決めます。勝ったプレイヤーは先手、負けたプレイヤーは後手となります。

#### 図1 将棋コマの並べかた



### 遊び方

#### コマを動かす

先手、後手の順に交互にコマを1コずつ動かします。コマの動かし方は(図2)を参照してください。  
※自分の歩を縦の列に2コ以上置くことはできません。(24.将棋/図3参照)ただし、自分の歩が成って(→[成る]参照)「と金」になっていれば反則ではありません。

**[相手のコマを取る]**相手のコマがあるマスに自分のコマを動かすと、相手のコマを取ることができます。(24.将棋/図4参照)

**[取ったコマを使う]**相手から取ったコマは「持ちコマ」と呼び、自分の番のときに好きな場所に置いて使うことができます。(24.将棋/図5参照)

※取った歩はいきなり相手の陣地(敵陣)や、相手の王将の逃げ場がなくなるようなマスに置くことはできません。(図3)

**[成る]**相手の陣地(敵陣)に入ると、コマを裏返すことができます。これを「成る」といいます。コマが成ると、通常のコマより動きが多くなります。コマの動かし方は(図4)を参照してください。コマが成るには、以下の3通りのパターンがあります。

- ①敵陣に入った場合
- ②敵陣内で動いた場合
- ③敵陣から外に出た場合

※成るかならないかは自分の判断で決めることができます。

歩は前に進めなくなる時は、必ず成らなくてははいけません。

※一度成ったコマは、相手に取られない限り元に戻すことはできません。

※金将、王将は成ることができません。

#### 王手

次の順番で相手の王将が取れる状態を「王手」といいます。王手をかけられた相手は、王将の逃げ場がなく、また、王手を防ぐ手段がないと負けとなります。

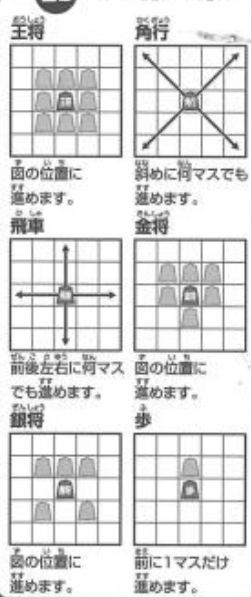
#### 勝敗

相手の王将を取ったプレイヤーの勝ちとなります。



取った歩を敵陣や王将の逃げ場がなくなるマスに置かない。

#### 図2 コマの動かし方



#### 図4 成ったコマの動かし方



## 26 はさみ将棋

自分のコマで相手のコマをはさみ、相手のコマを取るゲームです。

難易度★★

プレイ人数 2人

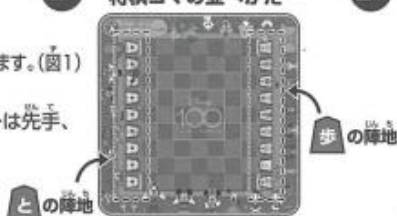
使用するもの ゲームシートA

使用するもの ■将棋コマ…18コ(歩のみ)

### ゲームの準備

- ①ゲームシートAを盤の上に置きます。
- ②将棋コマをそれぞれ「歩」と「と金」に揃えて一列に並べます。(図1)
- ③どちらかが「歩」か、「と金」を使うか決めます。
- ④じゃんけんで順番を決めます。勝ったプレイヤーは先手、負けたプレイヤーは後手となります。

#### 図1 将棋コマの並べかた



#### 図2 コマの動かし方



### 遊び方

- ①先手、後手の順に交互にコマを1コずつ動かします。コマは前後左右の方向のみ動かすことができ、何マスでも好きなだけ進めます。(図2)

※動かした先に自分のコマか、相手のコマがあるときは、その手前までしか進めません。

※コマを飛び越すことはできません。

- ②自分のコマで相手のコマをはさむか(図3)、盤の四隅や縁を利用して自分のコマで相手のコマを囲えば(図4、図5)相手のコマを取ることができます。

※相手にはさまれたのではなく、自分で相手のコマの間に進んだときは、はさまれたことにはなりません。

※斜めにはさんでも取ることができません。

※自分のコマで相手のコマを2コ以上はさんだ場合は、そのはさんだコマを全て取ることができます。

**勝敗** 相手のコマを1コにするか、自分のコマで囲んで相手が動かせるコマをなくしたら勝ちです。

## 27 まわり将棋

将棋コマを使ってすごろくのように遊ぶゲームです。

難易度★★

プレイ人数 2人~4人

使用するもの ゲームシートA

使用するもの ■将棋コマ…全て ■サイコロ…2コ

### ゲームの準備

- ①ゲームシートAを盤の上に置きます。
- ②それぞれ「歩」「香車」「桂馬」「角行」「飛車」「金将」「王将」の順に1コずつ手元に並べます。  
(3・4人の場合は、「角」「飛」「王」が足りなくなるため、「歩」で代用します。)
- ③1人1コずつ「歩」を右手前の四隅に置きます。(図1)
- ④じゃんけんで順番を決めます。

#### 図1 4人の場合





## 遊び方

- ①じゃんけんて勝ったプレイヤーから順番にサイコロをふります。
- ②盤のマス目を1マスとし、2コのサイコロの合計した数だけ反時計回りにコマを進めます。  
※他のプレイヤーと同じマスに止まった場合は、コマを並べて置いてください。
- ③自分がスタートした場所までコマを1周させたら、手持ちのコマを次のコマにランクアップさせます。



歩→香車→桂馬→銀将→金将→角行→飛車→王将の順にランクアップします。

- ④ ①～③を繰り返し、手持ちのコマをどんどんランクアップさせていきます。

**勝敗** 王将までランクアップした状態で1周したプレイヤーから勝ち抜きです。

## 28 三目ならべ

3×3のマスに、先に同じ色のコマを3枚並べた方が勝ちとなるゲームです。

難易度★

プレイヤー人数 2人

使用するゲームシート ゲームシートA

使用するもの ■リバーシコマ…9コ(赤色5コ、青色4コ)

## ゲームの準備

- ①ゲームシートAを盤の上に置きます。  
※オレンジの枠を使用します。(図1)
- ②コマを赤と青に分けます。
- ③じゃんけんて順番を決めます。勝ったプレイヤーは先手となり赤のコマを、負けたプレイヤーは後手となり青のコマを使います。

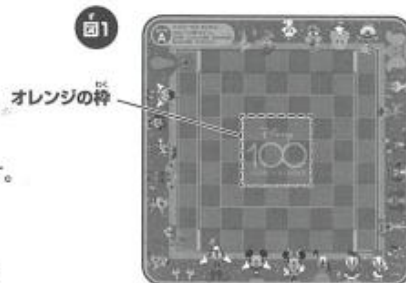


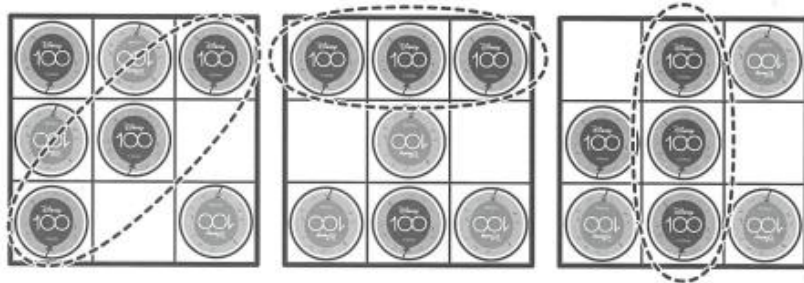
図1 オレンジの枠

## 遊び方

先手、後手の順に空いているマスに交互にコマを置いていきます。

**勝敗** 先に縦、横、斜めのいずれかに同じ色のコマを3コ並べた方が勝ちです。(図2)  
※全てのコマを置いても勝敗がつかないときは引き分けです。

図2



青の勝ち!

## 29 ちびっこ囲碁

自分の陣地をより大きくするようにコマを置いていくゲームです。

難易度★★★★★

プレイヤー人数 2人

使用するゲームシート ゲームシートB

使用するもの ■リバーシコマ…49コ(赤色25コ、青色24コ)

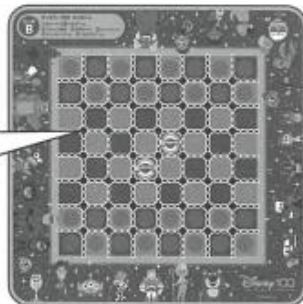
## ゲームの準備

- ①ゲームシートBを盤の上に置きます。
- ②コマを赤と青に分けます。
- ③じゃんけんて順番を決めます。勝ったプレイヤーは先手となり赤のコマを、負けたプレイヤーは後手となり青のコマを使います。  
※囲碁では、コマを「石」と呼びます。(以下石)

図1

●の箇所が交点

○/交点に置く



## 遊び方

※石は縦線と横線の交わったところ(交点)に打ちます。(図1)

- ①先手、後手の順に交互に石を1コ打ちます。交点ならばどこに打っても構いません。  
※石を置くことを「打つ」といいます。  
※すでに石が置いてあるところには打てません。  
※打った石は動かせません。
- 【相手の石を取る】相手の石の上下左右を囲むと、相手の石を取ることができます。(図2)  
※石を置いた瞬間に相手に囲まれて、取られてしまう場所に打ってはいけません。(図3)
- ②自分の石で囲んだ場所が自分の陣地となります。陣地を作れるように石を打っていきます。
- 【パス】コマを打てる場所がない場合は、パスをすることができます。
- ③自分も相手も石をどこにも置くことができなくなり、お互いにパスが続いたらゲーム終了です。  
※ゲーム終了後、相手から取った石は、相手の陣地に置き、相手の陣地を減らすことができます。

**勝敗** 陣地をより多く取ったプレイヤーが勝ちです。(図4)

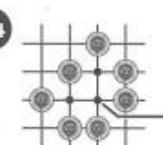
図2



図3



図4

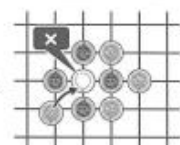
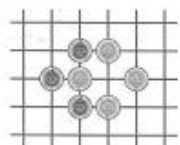


自分の石で囲った陣地  
この数が多い方が勝ち

## 高度なルール「コウ」

(図5)のような形をコウといいます。コウの形になったときは、お互いにコマを取ることができる状態が続くため、先手がコマを取ったあとに後手が続けてコマを取ることができません。後手は一度他の場所に置いたあと、次の番にコウの場所にコマを置くことができます。

図5



青が空の位置に置いて赤を取ります。

すぐに赤が空の位置に置いて取り返してはいけません。



## 50 五目ならべ

交互にコマを置いていき、先に同じ色のコマを5枚連続して並べた方が勝ちとなるゲームです。 **難易度★★★**

プレイ人数 2人

使用するゲームシート ゲームシートB

使用するもの ■リバーシコマ…49コ(赤色25コ、青色24コ)

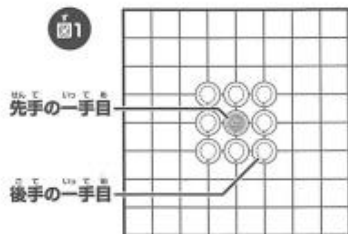
### ゲームの準備

- ①ゲームシートBを盤の上に置きます。
- ②コマを赤と青に分けます。
- ③じゃんけんで順番を決めます。勝ったプレイヤーは先手となり赤のコマを、負けたプレイヤーは後手となり青のコマを使います。

**遊び方** ※コマを置く場所は曲線と同じ「交点」に置きます。(29.ちびっこ曲線/図1参照)

- ①先手の一手目は、ゲームシート中央に置きます。(図1中央)
- ②後手の一手目は、先手のコマの隣に置きます。隣であれば縦、横、斜め、どの方向でも構いません。(図1)
- ③先手、後手の順に交互にコマを置いていきます。2手目以降はどこにコマを置いて構いません。

**勝敗** 先に縦、横、斜めのいずれかに同じ色のコマを5コ連続して並べたプレイヤーの勝ちです。  
※全てのコマを置いても勝敗がつかないときは引き分けです。



## 51 ミニリバーシ

相手のコマをはさみ、ひっくり返して自分のコマにするゲームです。 **難易度★★★**

プレイ人数 2人

使用するゲームシート ゲームシートB

使用するもの ■リバーシコマ…36コ

### ゲームの準備

- ①ゲームシートBを盤の上に置きます。  
※緑色の枠を使用します。(図1)
- ②コマを18コずつ手元に置きます。
- ③中央に赤、青のコマを2コずつ交互になるように置きます。(図1点線フレーム内)
- ④じゃんけんで順番を決めます。勝ったプレイヤーは赤の面か、青の面どちらを使うかを決め、負けたプレイヤーは残った色の面を使います。

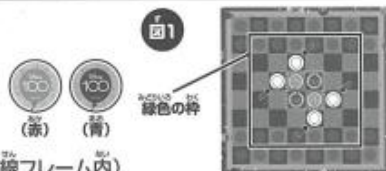
### 遊び方

- ①じゃんけんで勝ったプレイヤーから交互にコマを1コずつ置いていきます。コマを置くのは縦、横、斜めのどこかで相手のコマを自分のコマではさめる場所のみです。相手のコマをはさめない場所に置いてはいけません。  
※先手が赤のコマの場合、置けるのは(図1)の矢印の4箇所のみです。
- ②自分のコマで相手のコマをはさんだら、相手のコマをひっくり返し、自分の色にします。(図2)

※はさむコマの数は縦、横、斜めいくつでも構いません。  
【パス】コマをはさめる場所がない場合は、パスをすることができます。置けるところができるまで、連続して相手の番が続きます。

- ③盤面が全部埋まるか、自分も相手もどこにも置くことができなくなったらゲーム終了です。

**勝敗** 盤の上のコマの数の多いプレイヤーの勝ちです。



縦、横、斜めにひっくり返すことができます。

## 52 チェッカーゲーム

相手のコマを飛び越して、コマを取っていくゲームです。 **難易度★★★★**

プレイ人数 2人

使用するゲームシート ゲームシートB

使用するもの ■リバーシコマ…24コ(チップの面:10点12コ、50点12コ)

### ゲームの準備

- ①ゲームシートBを盤の上に置きます。
- ②コマを10点と50点に12コずつ分けます。
- ③チップの面を裏向きにして自陣、敵陣で色を揃えて水色のマスに並べます。(図1)
- ④じゃんけんで順番を決めます。勝ったプレイヤーは赤の面か、青の面どちらを使うかを決め、負けたプレイヤーは残った色の面を使います。

### 遊び方

じゃんけんで勝ったプレイヤーから交互にコマを1コずつ動かします。コマは、水色のマスから水色のマスへ、斜め前に1マスだけ動かすことができます。  
※斜め後ろには進めません。  
※進みたいところに自分のコマがある場合は進めません。(図3(A))

#### 【相手のコマを取る】

斜め前に相手のコマが1コある場合、その相手のコマを飛び越してそのコマを取ることができます。(図2)  
※相手のコマが2コ以上斜めに並んでいる場合は飛び越えられません。(図3(B))

#### 【2コ以上連続で飛び越す】

斜め前に相手のコマがあり、飛び越した先にまた相手のコマが1コある場合は連続して飛び越して相手のコマを取ることができます。(図4)

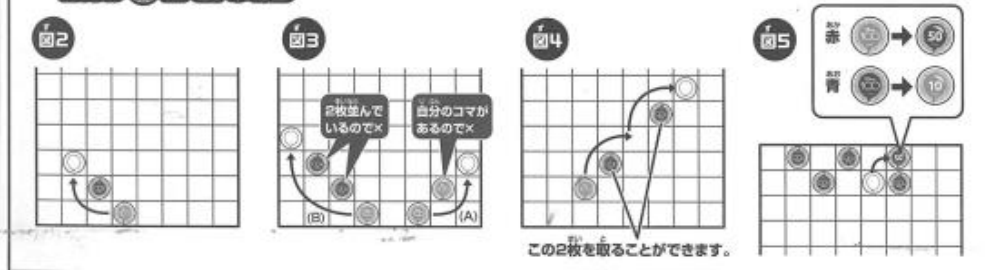
#### 【王様コマ】

相手の陣地の端まで進むと、「王様コマ」に変わります。コマを裏返し、チップの面を表にしてください。(図5)王様コマになると、次の番から斜め後ろにも進めるようになります。  
※王様コマには、何コでも変わることができます。  
※王様コマになっても相手に飛び越えられると取られてしまいます。

**勝敗** 相手のコマを全部取るか、動けなくなったプレイヤーの勝ちとなります。



### 自分が●(赤色)の場合





## 33 つなげてゲーム

相手の陣地を自指してコマをつなげて進めるゲームです。

難易度★★★★

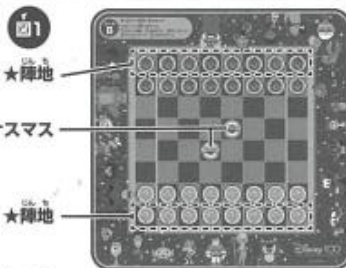
プレイ人数 2人

使用するゲームシート ゲームシートB

使用するもの ■リバーシコマ--32コ

### ゲームの準備

- ①ゲームシートBを盤の上に置きます。
- ②コマを16コずつ手元に置きます。
- ③コマをそれぞれ並べます。(図1)
- ④じゃんけんで順番を決めます。勝ったプレイヤーは赤の面か、青の面どちらを使うかを決め、負けたプレイヤーは残った色の面を使います。



### 遊び方

じゃんけんで勝ったプレイヤーから交互に相手の陣地を自指してコマを1コずつ動かします。コマは縦、横、斜めのいずれかの方向に1マス進むことができます。(図2)  
※自分のコマ、相手のコマがある場合は進めません。

#### 【つなげて動かす】

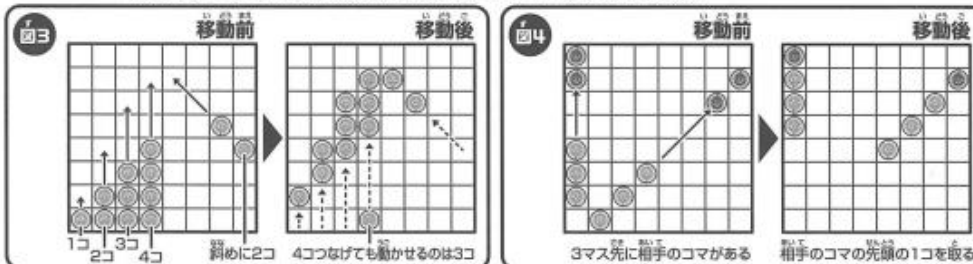
コマは3コまで同じ進行方向につなげて動かすことができます。(図3)  
2コの場合は2マス、3コの場合は3マスつなげて動かします。ただし、進行方向に相手のコマがある場合は、必ず手前で止まり、相手のコマを取ることができるか確認します。

#### 【相手のコマを取る】

自分のコマが移動できる範囲内に相手のコマがあり、向かい合う相手のコマの数が自分のコマの数より少ない場合は、相手のコマの先頭の1コを取ることができます。(図4)

#### 勝利

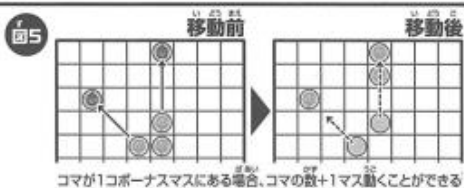
先に相手の陣地(図1★)に自分のコマを到達させることができたプレイヤーの勝ちです。  
※ただし、到達した直後に相手も陣地に到達することができた場合は引き分けとし、さらにもう1コのコマを相手の陣地に到達させたプレイヤーの勝ちとなります。



#### ボーナスルール

ゲームに慣れてからボーナスルールを追加して遊んでみましょう。

ボーナスマスに1コもしくはつながった2コのコマの先頭がある場合、コマの数+1コの動きができます。(図5)  
※3コの場合は動きは変わりません。  
※2コの場合はボーナスマスの上にコマを2コ置いても、動けるのは斜めに3マスとなります。



## 34 ニツポ

基本的なルールはミニリバーシと同じですが、角がないため展開が読みにくいゲームです。

難易度★★★

プレイ人数 2人

使用するゲームシート ゲームシートC

使用するもの ■リバーシコマ--52コ

### ゲームの準備

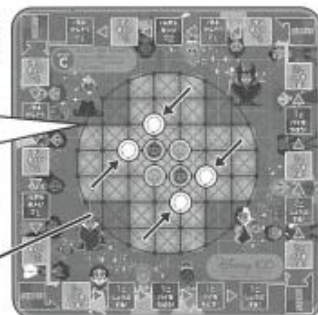
- ①ゲームシートCを盤の上に置きます。  
※ピンク色の円形の枠を使用します。(図1)
- ②コマを26コずつ手元に置きます。
- ③中央に赤、青のコマを2コずつ交互になるように置きます。(図1点線フレーム内)
- ④じゃんけんで順番を決めます。勝ったプレイヤーは赤の面か、青の面どちらを使うかを決め、負けたプレイヤーは残った色の面を使います。



#### ●の箇所が交点



ピンク色の円形の枠



### 遊び方

★31.ミニリバーシ同様のルールです。

※コマは縦線と横線の交わったところ(交点)に置きます。

- ①じゃんけんで勝ったプレイヤーから交互にコマを1コずつ置いていきます。コマを置けるのは縦、横、斜めのどこかで相手のコマを自分のコマではさめる場所のみです。相手のコマをはさめない場所に置いてはいけません。  
※先手が赤のコマの場合、置けるのは(図1)の矢印の4箇所のみです。
- ②自分のコマで相手のコマをはさんだら、相手のコマをひっくり返し、自分の色にします。(図2)  
※はさむコマの数は縦、横、斜めいくつでも構いません。  
※円周上の交点ではさんでもひっくり返すことができます。(図3)

#### 【パス】

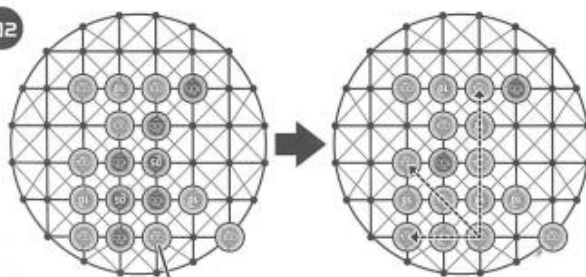
コマをはさめる場所がない場合は、パスをすることができます。置けることができるまで、連続して相手の番が続きます。

- ③盤面が全部埋まるか、自分も相手もどこにも置くことができなくなったらゲーム終了です。

#### 勝利

盤の上のコマの数の多いプレイヤーの勝ちです。

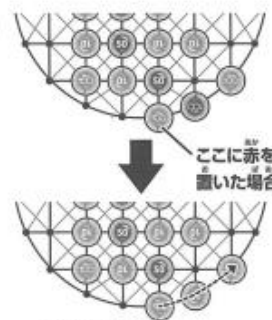
図2



ここに赤を置いた場合

縦、横、斜めにひっくり返すことができます。

図3



ここに赤を置いた場合

円周上の交点ではさんでもひっくり返すことができます。



## 85 ペグソリティア

飛び越えたコマをゲットしていき、手持ちのコマを増やしていくゲームです。

難易度★★★

プレイ人数 1人~4人

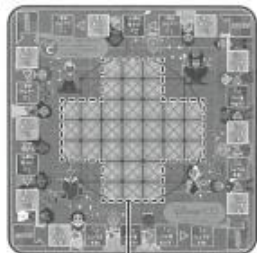
使用するゲームシート ゲームシートC

使用するもの ■リバーシコマ…32コ(青の面を使います)

### ゲームの準備

- ①ゲームシートCを盤の上に置きます。  
※ピンク色の十字の枠を使用します。(図1)
- ②コマを青の面を上にして並べます。(図2)  
※中央には置けません。
- ③じゃんけんで順番を決めます。

図1



ピンク色の十字の枠

図2



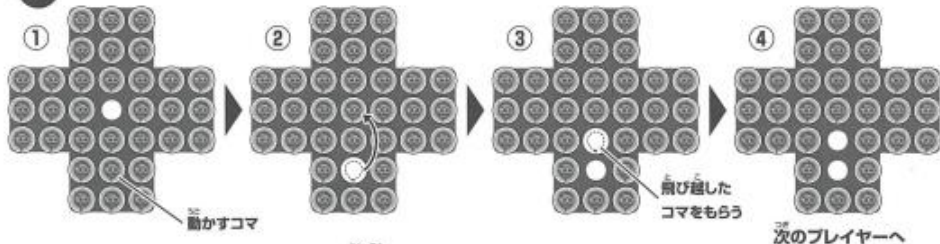
### 遊び方

- ①じゃんけんで勝ったプレイヤーから交互にコマを1コずつ動かします。動かせるコマは、1コはさんだ先にコマが置かれていないところのみで、縦か横方向に動かすことができます。(図3)  
※斜めに動かすことはできません。  
※2コ以上はさんだ先には動かすことはできません。
- ②コマを動かしたときに、飛び越したコマをもらいます。  
※飛び越した先の縦か横にさらに1コ飛び越せるコマがある場合は、同じプレイヤーが連続してコマを動かし、コマをもらうことができます。(図4)
- ③動かせるコマがなくなったらゲーム終了です。

### 勝敗

一番多くコマを持っていたプレイヤーが勝ちです。  
※同点のときは、そのプレイヤーだけでじゃんけんをします。

図3



動かすコマ

飛び越したコマをもらう

次のプレイヤーへ

図4  
連続して取れる場合



この2枚を取ることができます。

## 86 ループすごろく

コースを回りながら、パイをためていくすごろくゲームです。

難易度★

プレイ人数 2人~4人

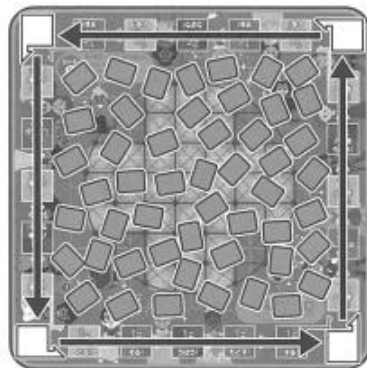
使用するゲームシート ゲームシートC

使用するもの ■ボンジャンパイ…81コ(字側のぞく) ■すごろくコマ(将棋コマ)…人数分 ■サイコロ…1コ

### ゲームの準備

- ①ゲームシートCを盤の上に置きます。
- ②ボンジャンパイを裏にしてよくまぜ、盤の上に置きます。(図1)
- ③1人1コ好きなコマを将棋コマから選び、それぞれ右手前の四隅のスタート地点に置きます。  
※2人の場合は対角線上のスタート地点にコマを置きます。
- ④じゃんけんで順番を決めます。

図1



### 遊び方

- ①じゃんけんで勝ったプレイヤーから順番にサイコロをふります。
  - ②出た目の数だけ矢印の方向に自分のコマを進め、止まったマスの指示に従います。
- [パイをとる] 指示の数だけ盤の上からパイを取ります。  
[パイをもどす] 指示の数だけ手元にあるパイを盤の上に戻します。  
※指示の数を持っていない場合は1回休みになります。  
[パイをうばう] 好きなプレイヤーを指名して、指示の数だけパイをうばいます。  
[しょうぶする] 好きなプレイヤーを指名して、お互いサイコロをふります。出た目の数が大きいほうが指示の数だけパイをうばいます。  
※同じ数が出たときは引き分けとなり、何もせず終了となります。

### 勝敗

パイを9コあつめたプレイヤーから勝ち抜きます。

## 87 カーリング

指でパイをはじき、一番中央に近いプレイヤーが勝ちとなるゲームです。

難易度★

プレイ人数 2人~4人

使用するゲームシート ゲームシートD

使用するもの ■ボンジャンパイ…同じキャラクター3コ×人数分

### ゲームの準備

- ①ゲームシートDを盤の上に置きます。
- ②1人1キャラクター好きなパイを選び、3コ1セットで手元に置きます。
- ③1人1箇所好きなゲームシートの四隅のキャラクターを選び、手持ちのパイを3コ並べて置きます。(図1)
- ④じゃんけんで順番を決めます。

図1

4人の場合



## 遊び方

- ①じゃんけんで勝ったプレイヤーから順番にパイを1コずつ、中央の赤いサークルを指指して指ではじきます。(図1)  
※盤の上に他のパイがある場合、ぶつかっても構いません。いかに相手のパイをサークルの外にはじき出しつつ、自分のパイをより中央に残せるかがポイントです。
- ②全員が3コはじき終わったらゲーム終了です。

**勝敗** サークルの最も中央にパイが残ったプレイヤーが勝ちです。

## 38 ダーツ

中央の高得点ゾーンを指指してパイを3回はじき、合計得点を競うゲームです。

難易度★

プレイ人数 2人~4人

使用するゲームシート ゲームシートD

使用するもの ■ボンジャンパイ...同じキャラクター3コ×人数分  
■リバシコマ...64コ(得点チップとして使えます)

## ゲームの準備

- ①ゲームシートDを盤の上に置きます。
- ②1人1キャラクター好きなパイを選び、3コ1セットで手元に置きます。
- ③1人1箇所好きなゲームシートの四隅のキャラクターを選び、手持ちのパイを3コ並べて置きます。(図1)
- ④じゃんけんで順番を決めます。

## 遊び方

- ①じゃんけんで勝ったプレイヤーから順番に、中央の100点を指指して3コのパイを連続して指ではじきます。(図1)
- ②3コはじき終わったら、1コずつパイの止まったエリアの点数をチェックして合計点数分のチップをもらいます。  
※パイが2つの点数にまたがっている場合、そのパイが入っている範囲が広いほうの数字を得点とします。
- ③はじいたパイをシートから取りのぞき、次のプレイヤーにうつります。

**勝敗** 一番合計点数の多いプレイヤーが優勝となり、点数の多い順に、順位を決めます。

図1  
4人の場合



## 39 ターゲット

ボンジャンパイを狙ったところに落とし、合計得点を競うゲームです。

難易度★

プレイ人数 2人~4人

使用するゲームシート ゲームシートD

使用するもの ■ボンジャンパイ...同じキャラクター3コ×人数分  
■リバシコマ...64コ(得点チップとして使えます)

## ゲームの準備

- ①ゲームシートDを盤の上に置きます。
- ②1人1キャラクター好きなパイを選び、3コ1セットで手元に置きます。
- ③じゃんけんで順番を決めます。

## 遊び方

- ①じゃんけんで勝ったプレイヤーから順番に3コのパイを片手で持ち、肩と同じ高さになるようまっすぐ前に手を伸ばし、ゲームシートの上にパイを落とします。
- ②パイが落ちたエリアの一番大きな数字を、自分の得点として点数分のチップをもらいます。  
※パイが2つの点数にまたがっている場合、そのパイが入っている範囲が広いほうの数字を得点とします。
- ③はじいたパイを全てシートから取りのぞき、次のプレイヤーにうつります。
- ④それぞれのプレイヤーが5回ずつ行ったらゲーム終了です。

**勝敗** 一番合計点数の多いプレイヤーが優勝となり、点数の多い順に、順位を決めます。



## 40 おかたづけゲーム

遊び終わったら、最後に楽しく行うおかたづけのゲームです。

難易度★

プレイ人数 2人~3人

使用するゲームシート 無し

使用するもの ■ボンジャンパイ...81コ(手裏のぞく) ■部品箱...3コ

## ゲームの準備

- ①全てのパイを盤の上に置きます。
- ②1人1コ部品箱を手元に置きます。

## 遊び方

- ①「よーいどん!」の合図で全員同時にパイを部品箱に並べて入れていきます。
- ②ボンジャンパイ27コを入れ終えたプレイヤーは手を挙げて「おわり!」といいます。  
※パイの上下や裏表の向きや色を合わせたり、番号順に並べるとより難易度が上がります。始める前に各自ルールを決めましょう。

**勝敗** 一番早く「おわり!」と手を挙げたプレイヤーが優勝となり、終わった順に、順位を決めます。

