



## 得点表（上がり手一覧）

基本の上がり手 ※ドンジャラの基本的な上がり方は、基本セットを3セットそろえて上がりです。  
※基本セットは同じキャラクターでなければなりません。（※お父さんを除く）

### 基本セットの例



1セット5点

### セットの組み合わせ例



5点 (+2点) 5点 (+3点) 5点 (+10点)

得点の合計

**30点**

### 特別な上がり手

※基本セットの点数は加算されません。

※以下の表の中に「ドラハイ」の入っている例がありますが、「ドラハイ・お父さんハイ」の点数は加算されません。

### 大王

9コのハイが同じキャラ



**300点**

### 全員集合 A

9コのハイが違うキャラで同じ番号



**280点**

### 全員集合 B

9コのハイが違うキャラ



**30点**

### 恐怖のドライフ

ちよ・大阪・ゆかりのハイが3コずつ



**150点**

### ラジオ体操

ちよ・神・黒沢のハイが3コずつ



**130点**

### 成績優秀

ちよ・神・よみのハイが3コずつ



**120点**

### ポンクラース

とも・大阪・神楽のハイが3コずつ



**103点**

### ダブル

6コのハイが同じキャラ

※他1セットは基本セットの例を参照。



**他1セット**

**70点**

### あんなじいろ

3組のハイが全て同じ色



**40点**

### 先生

ゆかり・黒沢のハイが3コずつ

※他1セットは基本セットの例を参照。



**他1セット**

**40点**

### 水泳部

神楽・黒沢のハイが3コずつ

※他1セットは基本セットの例を参照。



**他1セット**

**40点**

### 幼稚園

よみ・とものハイが3コずつ

※他1セットは基本セットの例を参照。



**他1セット**

**40点**

### なまこ

よみ・大阪のハイが3コずつ

※他1セットは基本セットの例を参照。



**他1セット**

**40点**

### 木村ごのみ

神楽・かおりんのハイが3コずつ

※他1セットは基本セットの例を参照。



**他1セット**

**30点**

### スポーツ万能

神・神楽のハイが3コずつ

※他1セットは基本セットの例を参照。



**他1セット**

**30点**

### フォークダンス

神・かおりんのハイが3コずつ

※他1セットは基本セットの例を参照。



**他1セット**

**30点**

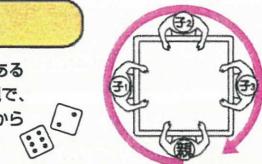
# ドンジャラゲームの遊び方

プレイ人数：2人～4人

用意するもの ◆プレイ台 ◆チップ一式 ◆得点表（上がり手一覧）◆サイコロ…2コ◆ハイ…82コ（お父さんハイ2コを除きます。）

## 順番と席を決めよう！

2つのサイコロをふって、ゲームのスタート地点である「親」を決めます。出た数の合計が一番多い人が親で、後の3人は「子」になります。数の多い人順に「親」から数えて時計回りに座ります。

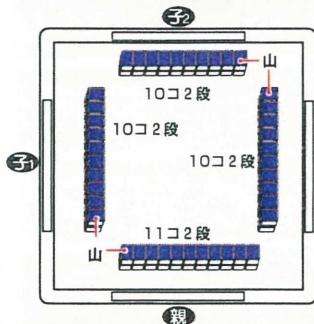


## チップを配ろう！

各プレイヤーにチップを配ります。1人が持つチップの点数は、合計300点になります。

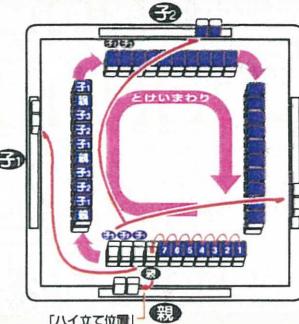
白チップ(50点)…4枚 赤チップ(5点)…6枚  
青チップ(10点)…6枚 黄チップ(1点)…10枚

## ハイを混ぜたら、並べよう！



### ●ハイの「山」を作る

ハイを裏にしてプレイ台の上でよく混ぜましょう。そして、ハイを裏にしたまま、10コずつ2段にして図のように並べます。この時、親の前のハイだけは11コずつ2段にして並べます。こうして並べたハイを「山」といいます。  
※2人や3人でゲームをするときも「山」は同様に4つ作ってください。



### ●自分のハイを並べる

自分のハイを取ります。まず「親」からハイを取ります。「親」がサイコロを2つ振り、例えば出た数の合計が「8」だったら「親」の前の「山」の右から数えて8番目の上下2コのハイを、他の人に見えないように「ハイ立て位置」に並べます。この流れで時計回りに各自ハイを取って自分のスペースに置き、計4回8コずつそろえたら準備完了です。

## ゲームスタート！

### ●自分のハイを見てみよう！

これで準備は完了!! ゲームを始める前に「得点表（上がり手一覧）」を見ながら、「上がり手」を考えよう。同じ絵柄のハイが3コで基本セットです。これを3セット計9コ集めたら「上がり」の「ドンジャラ」です。

\*「ドンジャラ」するときの3セット集まった状態を「上がり手」といいます。

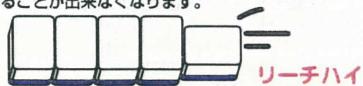
### ●「山」からハイを取り

「親」からゲームスタートです。ハイはさっさと準備で取った位置の続きから、今度は1コずつ取ります。自分のハイをよくみて、いらないハイを1コ選び、いらないハイは絵柄を裏にして図のように「捨てハイ位置」に置きます。この流れで時計回りに各自「山」からハイを取って、いらないハイを捨てます。

## あと1コで上がりのとき

### ●「リーチ」を宣言する！

あと1コで上がりの状態になったら、いらないハイを捨てるときハイを横向きに置き、「リーチ！」と宣言します。「リーチ」を宣言した人は、「リーチ」の印として10点チップを盤の中央に置きます。この後「リーチ」を宣言した人は、このゲームが終了するまで自分の手のハイを変えることが出来なくなります。



## ゲームセット

### ●1ゲームの終了と「親」の交代

盤の上の「山」がなくなるか、誰かが上がった場合、その時点で1ゲーム終了です。だれも上がれなかった場合、「リーチ」のときに出した10点チップは、2ゲーム目で上がった人のものになります。「親」は原則として1ゲームごとに時計回りで交代します。  
※ただし「親」が上がった場合は、次のゲームも同じ人が「親」になります。

### ●ゲームの終了

「親」が2周したら、ゲームセットです。また、「親」が2周する前に、誰か1人でも手持ちのチップがなくなった場合も、そこでゲームセットになります。ゲームセットになったら、手持ちのチップを計算して1番点数が多い人が勝ちになります。

## 得点の計算

得点表（上がり手一覧）を見て点数を計算しましょう。

※基本セットの場合



「1」、「9」のハイは、ドラになります。ドラが上がり手にある時は、1コにつき「1」の場合+3点、「9」の場合+2点を加算します。  
「お父さん」のハイが入っていた場合は+10点を加算します。

## 得点の合計

30

※特別な上がり手の場合は基本セットとは点数のかぞえ方がちがいます。くわしくはウラ面の得点表（上がり手一覧）をご覧ください。