

コロコロエリア

スレイ人数：2～5人 スレイ時間：20分 対象年齢：6歳以上

どんなゲーム？

キッチンの中は食べ物をめぐって大にぎわい！
チーズを食べようとネズミがしのびこみ、そのネズミを捕まえようとネコがねらっています。
あなたたちはイヌとなり、このドタバタのおこぼれを上手にもらっていくことを目指します。
もらえたおこぼれが一番多かった人が優勝です。

入っているモノ

・上箱と下箱 1組
他のものが全部入っていた箱です。
このゲームでは箱も遊ぶときに使います。



・上トレイ+上シート 1組



・下トレイ+下シート 1組



どちらもトレイにシートが差し込まれています。

・ピン 44本 (+ 予備 6本)



・ミニクリップ 4個



・ゲートタイル 1枚



・チャレンジボード 1枚



・袋 1枚



・イヌチップ 15枚 (3枚×5色)



・肉球タイル

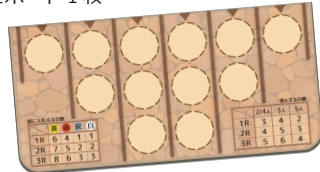


・別紙「コロコロエリアの作りかた」1枚

・扉タイル 1枚



・待ちぶせボード 1枚



・木の球 20個

黄色 (チーズ) 8個 赤色 (リンゴ) 6個
灰色 (ネズミ) 3個 白色 (ネコ) 3個



・イヌタイル 5枚 (1枚×5色)



・得点チップ

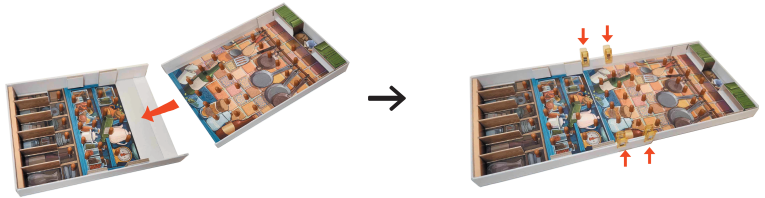
1点×20枚、5点×10枚、10点×10枚
足りなくなったら、何か代替りのものを使ってください。



ゲームの準備

このゲームをはじめて遊ぶときは、別紙「コロコロエリアの作りかた」を見ながら、上下トレイのシートにピンをさしこんでください。

1. **上トレイ**と**下トレイ**を絵がつながるように重ね合わせ、**ミニクリップ**でふちが重なっているところを固定してつながります。このつないだものを**コロコロエリア**と呼びます。



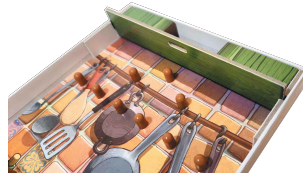
2. コロコロエリアを図のように、**下箱**に斜めになるようにのせます。



3. **扉タイル**を、下トレイの棚の部分が隠れるように重ねあわせします。



4. **ゲートタイル**を、上トレイのどっぴりに合わせてのせます。



5. **待ちぶせボード**を、下箱の隣に置きます。下トレイの棚がある辺にくっつけてください。



6. **チャレンジボード**を、待ちぶせボードの隣に 3cm くらい間を空けて置きます。

7. 4色の**木の球**を**各色2個ずつ**脇に避けておき、それ以外をすべて**袋**に入れてよく混ぜます。(避けた球はあとで使います。片付けないでください！)

8. **得点チップ**をまとめて置いておきます。

9. 1人1色ずつ、好きな色を選びます。

その色と同じ**イヌタイル**1枚、**イヌチップ**3枚を受け取ります。

イヌタイルは、お互いの選んだ色がわかるようにするためだけのものなので、お互いに見えやすいように持っておくとよいでしょう。

4人以下の場合、誰も選ばなかった色のイヌタイル、イヌチップは使わないので、上箱(フタのほう)にしまってください。

10. 最近チーズを食べた人(いなければじゃんけんで勝った人)がスタートプレイヤーになり、**肉球タイル**と**球入りの袋**を受け取ります。

これで準備ができました！



ゲームの流れ

このゲームは全部で3回のラウンドをおこないます。1ラウンドごとに得点を計算して、3ラウンドの合計点が一番多い人が優勝です。

各ラウンドでは

- ①木の球流し
- ②チップを置く
- ③得点計算（待ちぶせ）
- ④得点計算（チャレンジ）
- ⑤次のラウンドの準備

の5つを順番におこないます。

①木の球流し（全員が順番に）

木の球流しは、スタートプレイヤーから時計回りの順番で、全員が1回ずつ自分の番（①～⑤）をおこないます（2人のときだけ2回ずつおこないます）。

① 袋から木の球をまとめて引いて、ゲートタイルよりも上側にセットしていきます。引く数は「何人で遊んでいるか」「いま何ラウンドめか」の2つによって、下の表のように決まります。

	2人	3人	4人	5人
1ラウンドめ	3個	4個	3個	2個
2ラウンドめ	4個	5個	4個	3個
3ラウンドめ	5個	6個	5個	4個

たとえば3人で遊んでいるなら、1ラウンドめはそれぞれ4個ずつまとめて球を引きます。

② 球をセットしおえたら、ゲートタイルを持ち上げます。木の球がいっせいに棚のほうへと転がっていきます。このとき、どの色の球がどちらの方向に転がっていったかを覚えておきましょう。

ただし最後にどの棚に行ったかは扉タイルのせいで見えません。

どの棚に落ちたかを扉の横からのぞき込んではいけません！

もし途中で球がピンの上で止まったら箱を軽く叩いて下に流してください。

③ 転がしおわったらゲートタイルを元どおりに戻して、自分の番が終わります。袋を左隣の人に渡してください。

②チップを置く（点数が低い人から順番に）

全員の①が終わったら、木の球が転がっていった棚の中身を予想してイヌチップを置いていきます。

チップも順番に置いていきますが、いま持っている得点チップの合計得点が少ないプレイヤーから順に置いていきます。

同点の人がいるときは「①木の球流し」を先におこなったプレイヤーが、イヌチップも先に置きます。

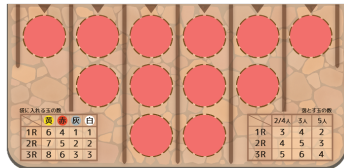
1ラウンドめだけは全員0点なので、スタートプレイヤーから時計回りの順番で置いていきます。

置く先は待ちぶせボードとチャレンジボードにある丸いマスです。

（下の図で赤く塗ってあるマスです。）

自分の番が1回来るたびに、イヌチップを空いている丸いマスに1枚だけ置けます。

チップはそれぞれ3枚持っているので、同じ順番で2枚目と3枚目も置いていきます。



イヌチップを置くときのちゅうい

- 誰かのチップが置いてあるマスに、チップを重ねて置くことはできません。
- 自分のチップは1つの列に1枚までしか置けません。

③得点計算（待ちぶせ）

全員がチップを3枚ずつ置きおえたら、得点計算に進みます。

扉タイルをはずして、木の球がどこにどれだけ流れたかが見えるようにします。

最初に待ちぶせボードに置いていたイヌチップの得点を、1番の列から順番に計算していきます。

イヌチップと同じ列の棚に流れてきた木の球が得点になります。

木の球の得点は色ごとに、表のように決まっています。

玉の種類	条件	得点
	その棚にネズミもネコもない	1個1点
	ネズミだけいて、ネコがない (ネズミがチーズをかじった！)	0点
	ネズミがいて、ネコもいる (ネコがネズミをつかまえた！)	1個1点
	ネズミがいなくてネコだけがいる	1個1点
	いつでも必ず	1個1点
	いつでも必ず	0点

※チーズの得点は、ネズミが1個でもいれば全部0点になってしまいます。

ネコが1個でもあれば、ネズミが何個あってもチーズは1個1点です。

得点のぶんだけ得点チップをもらってください。

計算が終わっても、イヌチップは置いたままにしておきます。

④得点計算（チャレンジ）

次にチャレンジボードに置いたイヌチップの得点を、一番左から順番に計算していきます。

自分が待ちぶせボードに置いていたイヌチップがある列の、木の球の種類と数を確認してください。

そして自分がチャレンジボードのチップを置いていたマスの条件と合っていれば、そのマスに書かれた得点をもらえます。

はずれていたら0点です。

アイコン	条件	得点
 ネコとネズミ がいっしょなら +5点	同じ棚にネコとネズミがどちらも1個以上いる (両方2個以上でも得点は増えません。)	5点
 リンゴ1個につき +1点	リンゴがある	1個1点
 チーズ1個につき +1点	チーズがある (ネズミにかじられていてもよいです。)	1個1点
 ネズミ1匹につき +2点	ネズミがいる (ネコがいてもよいです。)	1個2点
 ネコ がいれば +1点 リンゴ 1つにつき +1点 チーズ 1つにつき +1点	ネコと同じ棚にリンゴやチーズがある (ネズミがいてもよいです。)	リンゴ、 チーズは どちらも 1個1点
 チーズがリンゴ より多ければ +2点	チーズの数がリンゴよりも多い (同じではダメです。 リンゴはなくてもよいです。 ネズミがいてもよいです。)	2点
 リンゴがチーズ より多ければ +3点	リンゴの数がチーズよりも多い (同じではダメです。 チーズはなくてもよいです。 ネズミがいてもよいです。)	3点

チャレンジボードのちゅうい

- 待ちぶせボードに自分のチップが2枚あるとき、チャレンジの得点は両方の列からもらえます。
- チャレンジボードのほうに自分のチップが2枚あるとき、待ちぶせボードの1枚のチップは2つのチャレンジの両方の得点をもらえます。

- 全部のチップをチャレンジボードに置いてしまうと、確認できる列がなくなってしまうのでチャレンジの得点は0点になります。
待ちぶせボードにチップを1枚以上置きましょう。
- 待ちぶせボードよりも先に、チャレンジボードにイヌチップを置くこともできます。チャレンジボードのマスはそれぞれ1つしかないの、誰かに置かれてしまうより先に置きたくなるかもしれません！
- チャレンジする自信がなければ、チップを3枚とも待ちぶせボードに置くこともできます。

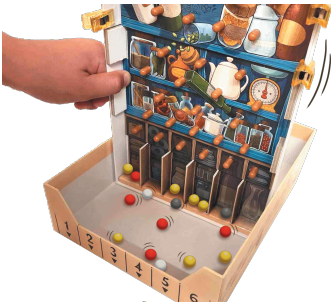
<得点計算の例>

- ・待ち伏せボードの棚1と棚3、チャレンジボードの「リンゴが1個1点」にイヌチップを置いた
棚1にリンゴが1個、棚3にリンゴが2個が入った
→得点計算（待ちぶせ）で3点
→得点計算（チャレンジ）で3点
→合計6点！
- ・待ち伏せボードの棚2とチャレンジボードの「チーズ>リンゴ」「チーズ1個1点」にイヌチップを置いた
棚2にチーズ2個、ネズミ1個が入った
→得点計算（待ちぶせ）で0点
→得点計算（チャレンジ）の「チーズ>リンゴ」で2点
→得点計算（チャレンジ）の「チーズ1個1点」で2点
→合計4点！

⑤ 次のラウンドの準備

チャレンジの得点計算が終わったら、次のラウンドの準備をします。
3ラウンドめは次のラウンドの準備をする代わりに「ゲームの終わりと得点計算」に進みましょう。

1. 棚の木の球を全部集めて、袋の中に戻します。
コロコロエリアを傾けて、下箱に木の球を移すと集めやすいです。



2. ゲームの準備 7. で避けておいた木の球から、チーズ（黄色）、リンゴ（赤）、ネズミ（灰色）、ネコ（白）をそれぞれ1個ずつ袋に追加します。
次のラウンドでは使う球の数が増えることになります。

	黄	赤	灰	白
1ラウンドめ	6個	4個	1個	1個
2ラウンドめ	7個	5個	2個	2個
3ラウンドめ	8個	6個	3個	3個

3. 扉タイルを棚の上にのせます。
4. スタートプレイヤーを交代します。スタートプレイヤーは肉球タイルと袋を、自分の左隣の人に渡してください。
これで準備が完了です！次のラウンドを始めましょう！

🍴 ゲームの終わりと得点計算

3ラウンドめが終わったらゲームも終わりです。獲得した得点チップの合計得点が一番多い人が優勝です。
2人以上が同点で一番多いなら、その全員が優勝です。

🔑 オプションルール

- 遊ぶメンバーによって、ルールを次のように変更することもできます。
2つ以上のルールを同時に入れてもかまいません。
- チャレンジなし（ちいさいお子さん向け）
イヌチップを1人2枚だけ使い、チャレンジボードは使いません。
イヌチップを置いて、得点計算をするのは待ちぶせボードだけになります。
それ以外は普通のルールと同じです。
 - メモOKルール（ゲームに慣れていない人向け）
全員に紙とペンを配ります（このゲームには入っていないので、準備してください）。
木の球流しの最中に、どの色の球がどっちに流れていったか、メモを取りながら遊ぶことができます。
それ以外は普通のルールと同じです。
 - ウルトラターボキッチン（刺激が欲しい人向け。初めての人にはオススメできません）
ゲームの準備のときに、箱の上フタも使ってゲームボードの角度をさらに急にします。
ゲームボードを箱にのせたあとで、さらに上フタのうえに傾くようにのせてください。
それ以外は普通のルールと同じです。木の球がより速く流れるので、予想がむずかしくなります。



Credit :
ゲームデザイン：佐藤敏樹、ツノガエル（ノスゲム）
アートワーク：ツノガエル
校閲・校正：西田誠
スペシャルサンクス：かんな
製造・販売元：さとーふぁみりあ
連絡先：toshikis227@gmail.com
発行年月日：2026年10月17日

