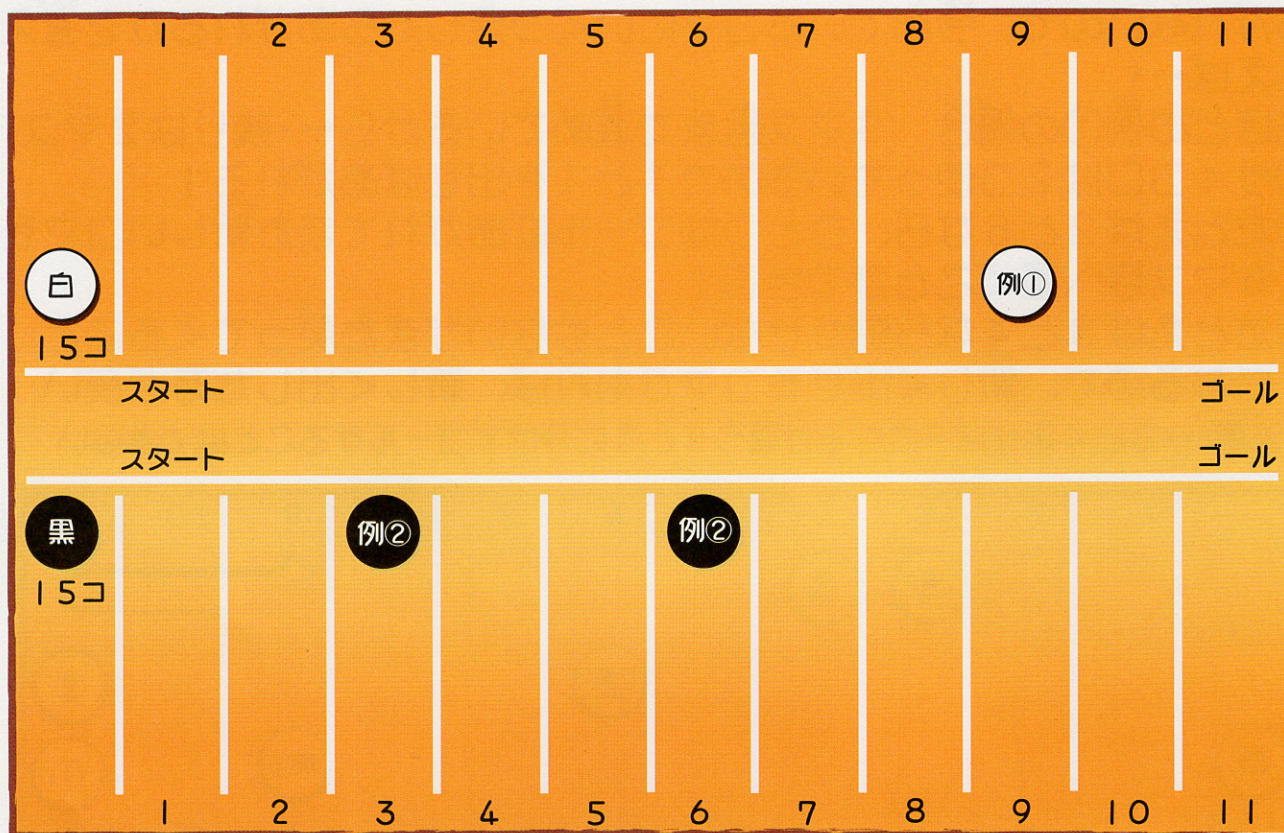


ばん 盤すごろく

～つみかえ～



【あそびかた】

- ・ 1対1の対決。白と黒に分かれて、15コあるコマをすべて相手より早くゴールした方の勝ちです
- ・ マス目は全部で12マスありますが、使うのは11マスです
- ・ サイコロは2つ使い、黒い筒に入れて振ります
- ・ さいころを振る順番を決めます。
* 1つサイコロを筒にいれて振り出し、出た目の大きい方から始めます
- ・ 順番が決まったら早速始めましょう

コマの進め方

- ① コマを1コ動かす場合：2コのサイコロの出た目を足した数すすめる
- ② コマを2コ動かす場合：2コのサイコロの出た目どおりにすすめる

たとえば・・・

例① ①の場合

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \\ \hline \bullet \bullet \\ \hline \bullet \bullet \\ \hline \end{array} = 9$$

(上の盤で白いコマを9マス目に動かす)

例② ②の場合 (上の数字と同じ場合)

2コのコマは、3マス目と6マス目に置く

(上の盤で黒いコマを動かす)

うらへ

～つみかえ～ つづき

- ・つぎに順番がきたら、サイコロを振り出し、コマをすすめる
*このとき使うコマは先に出したコマでも良いし、新しく違うコマを動かしても良い
- ・ゴールするためには必ずちょうどサイコロの目をださないとあがれないので、今出ているコマにいくつ足したらあがれるかを考えるたとえば…

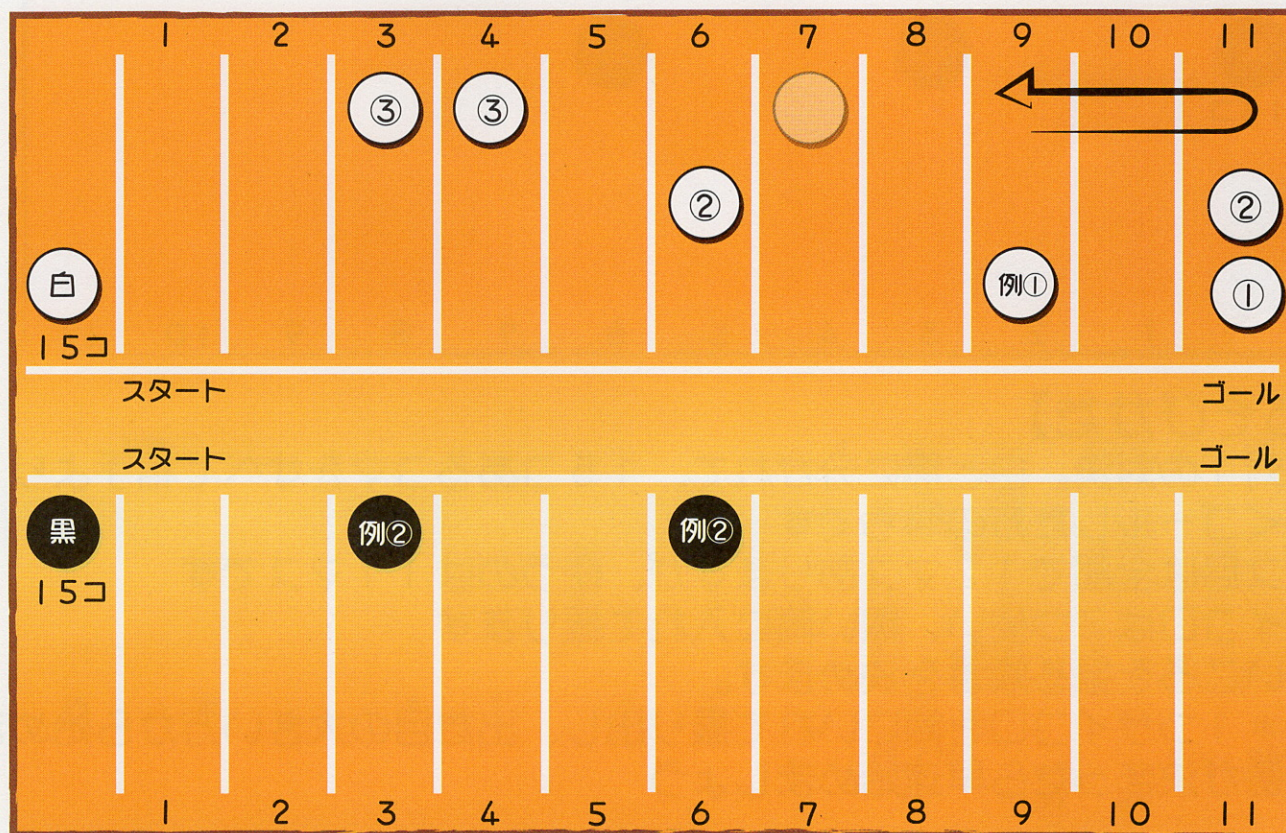
先ほどの例①の場合 9マス目まで進めているから…残りは2マス

①サイコロは2コ使っているので1と1を出せばあがれる！

②たとえば2と6なら、ひとつはゴールにあがれてまた新しいコマを6マス目へ置くことができる！

③たとえば3と4なら動かさないことはないがまた戻ってくることになるので、新しく出せるコマがあれば、新しく出した方がよい

*注意…3と4足せば7になるが違う2と5に分けてゴールすることはできない



たとえば…出た目が5と6なら、足して11 この場合は、1コのコマをすぐにゴールすることができる!!

- ・最後コマが1コになった場合は、2コのサイコロの足した数で動かします



たし算さえできればだれでもできる
盤すごろくにチャレンジしてみよう！

いつきのみや歴史体験館

Copyright©Itukinomiya Hall for Historical Experience

