

対象年齢
6才以上

4 ぐるぐるスピード

準備

- 青のコマを20個、ボードの周りに置きます。(図1)
- ストップウォッチなど、時間が計れるものを準備します。
- 先攻と後攻を決めます。

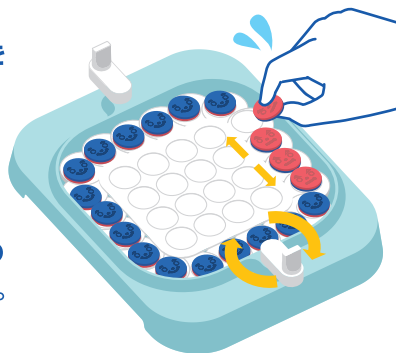
遊び方

- 先攻のプレイヤーは片手のみを使って、青のコマを1個ずつ裏返して全て赤にしていきます。

この時、後攻のプレイヤーはハンドルを使ってぐるぐるレーンを動かし、先攻のプレイヤーを妨害することができます。

- 後攻のプレイヤーも同じようにプレイし、全てのコマを裏返すまでのタイムが短かった方の勝ちです。

図1



5 ぐるぐるバランスゲーム

準備

- コマを1個、図1の位置に置きます。
- 先攻と後攻を決めます。

遊び方

- ターンのはじめにサイコロをふり、はじめに置いたコマの上に出た目の数だけコマを積んで、タワーを作ります。
「∞」が出た場合は「0」とします。

- タワーが倒れないように注意しながらぐるぐるレーンを動かして、相手側のボードの角までタワーを移動させます。(図2)

レーンを直接指で動かしてもOKです。
倒さずに最後まで移動できたら自分のターンはクリアです。

- ①②をくり返し、タワーを倒してしまった方の負けです。

図1

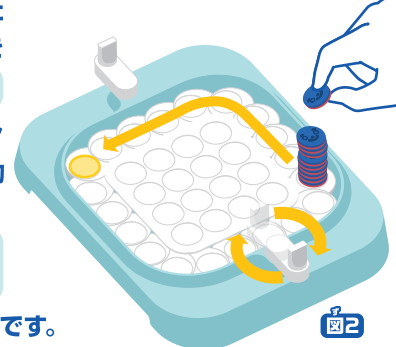


図2

ぐるぐるリバーシ

... guruguru reversi ...

取扱説明書

- ぐるぐるリバーシ
- ぐるぐるダブル四目ならべ
- ぐるぐるハサミ
- ぐるぐるスピード
- ぐるぐるバランスゲーム



遊び方動画を
チェック!!



Layup
Design
Labo

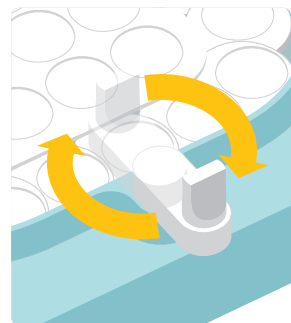
※パッケージのイラスト・写真は多少異なりますのでご了承ください。

発売元 株式会社 アイアップ
〒150-0002 東京都渋谷区渋谷1-5-7
<https://www.eyepup.co.jp/>
お問い合わせは...
お客様サービスセンター
〒598-0048
大阪府泉佐野市りんくう往来北2-16
TEL:072-458-1234
support@eyepup.co.jp

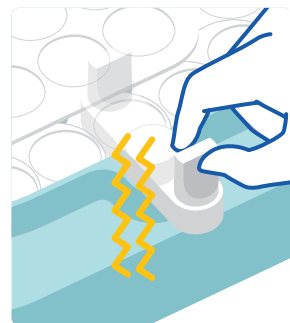
※電話受付時間：月～金曜日
(祝・祭日を除く)10:00～17:00

「ぐるぐるレーン」取扱い上の注意

！ ゆっくり
まわしてください



！ 無理にまわさない
でください



！ 位置がずれたときは、
手を使って調整して
ください



サイコロの 目の説明



1～4マス動かす



動かさない



好きなところ
まで動かす

1 ぐるぐるリバーシ

準備

- ・ボード中央、赤と青のコマを2個ずつ置きます。(図1)
- ・先攻後攻を決め、先攻が青、後攻が赤のコマを使用します。

図1

遊び方

- ①縦・横・斜めに相手の色のコマをはさめるマスに自分のコマを置くことができます。(図2)
はさんだ相手のコマは、裏返して自分の色のコマにできます。
これを交互にくり返しゲームを進めます。

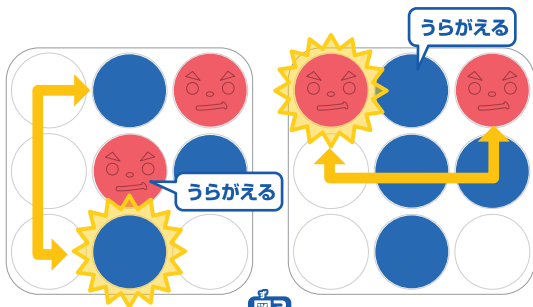


図2

- ②ゲームボードの外周にコマが置かれたら、ぐるぐるレーンの使用を始めます。
自分のターンのはじめにサイコロをふり、出た目の数だけ反時計まわりにぐるぐるレーンを動かします。(図3)
その後、通常どおり自分のコマを置き、はさんだ相手のコマを裏返します。(図4)
置けるマスがない場合「パス」となり、置けるマスができるまで、もう一方が続けて置くことができます。

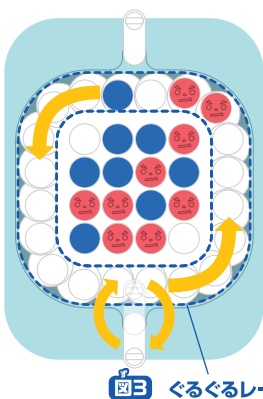


図3 ぐるぐるレーン

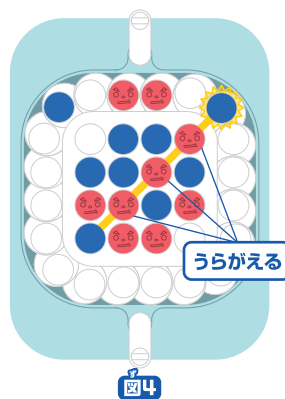


図4



図5

- ③①②をくり返し、全てのマスが埋まったときに自分の色のコマの数が多い方が勝ちです。(図5)

2 ぐるぐるダブル四目ならべ

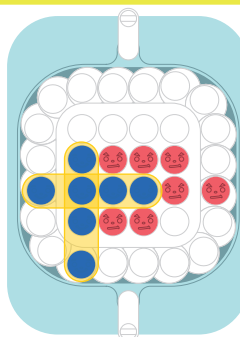
準備

- ・先攻後攻を決め、先攻が青、後攻が赤のコマを使用します。

遊び方

- ①自分のターンのはじめにサイコロをふり、出た目の数だけ時計まわりにぐるぐるレーンを動かします。
- ②その後、自分のコマを好きな場所に置きます。
- ③①②をくり返し、コマを置いたとき、レーンを動かしたときのいずれかのタイミングで縦、横、斜めの一直線に4つのコマを、2列並べた方の勝ちです。(図1)

図1



5個を1列に並べた場合は1列分とカウントし、もう1列つくる必要があります。

3 ぐるぐるハサミ

準備

- ・ボードの両端に赤と青のコマをそれぞれ6個ずつ置きます。(図1)
- ・先攻後攻を決め、先攻が青、後攻が赤のコマを使用します。

動かし方のルール

- ①コマは、前後左右いずれかの方向に好きなだけ動かすことができます。(図2)
ただし、自分や相手のコマが置かれているマスを飛び越えて進むことはできません。
- ②相手のコマを自分のコマではさむか、角に囲い込んで動けないようにするとはさまれたコマを取ることができます。(図3)

図1

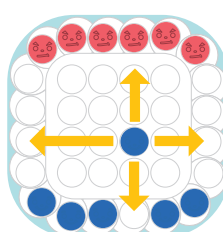


図2

遊び方

- ①自分のターンのはじめに1回サイコロをふり、出た目の数だけぐるぐるレーンを反時計まわりに動かします。
- ②その後、「動かし方のルール」に従って自分のコマを動かします。
- ③①②をくり返し、さきに相手のコマを4個取った方が勝ちです。



図3