

ソフトウェアプレイガイド



坊主めぐり

プレイ人数 1～4人、大人数対応可 所要時間 約15分

コミュニケーションの促進を目的としたシンプルな
娯楽アプリ

 **TOYOMARU**

POINT

レクリエーション

実施記録

外部モニター

1. ゲームの概要

百人一首かるたの読札（絵札）のみを使用し、いかに多くの札を集めるかを競う、運に左右されるゲームです。1人～4人で楽しむことができます。

コミュニケーションの促進を目的としたシンプルな娯楽用アプリです。

2. 基本ルール

ゲーム中における基本ルールは以下の通りです。

- ・プレイヤーが順に札を引くことにより所持枚数を増やしていき、最後に最も多くの札を持っているプレイヤーが勝ちとなります。
- ・坊主の札を引いた場合は、持ち札を捨てなければなりません。また、姫の札を引いた場合は、場にある捨て札を全てもらうことができます（他のローカルルールを選択することもできます）。

3. ユーザー選択の説明

プレイする前にユーザーを選択します。

個人ユーザー名を選択することでプレイ履歴が保存されます。登録されていないユーザーは表示されませんので、プレイ履歴を保存したい場合は、予めユーザー登録することをお勧めします（ユーザー登録手順については「トレパチ！テーブル取扱説明書」をご参照下さい）。



（ユーザー選択画面）

「おためし」を選択すると、コンピューターが担当します。

4. プレイの流れ

- ① アプリ選択画面から「坊主めくり」を選んで「始める」をタッチすると、タイトル画面が表示され、山の種類選択画面が表示されますので、まずは「100枚積み」又は「32枚積み」のいずれかを選択し、次に「1山タイプ」「3山タイプ」「円山タイプ」のうちお好みの山を選択します。

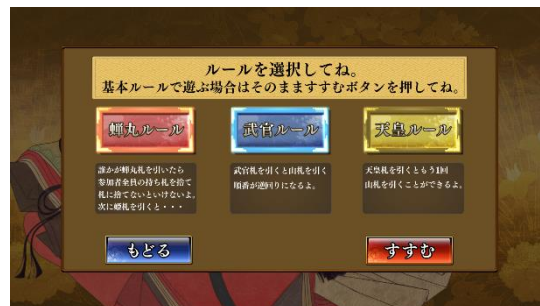
※一般的には「100枚積み」で遊び、約15分ほど時間がかかりますが、時間が少ない場合でもお楽しみいただけるよう「32枚積み」（約5分）も搭載しています。

山の種類選択後に、ルール選択画面が表示されますので、お好みのルールを追加したい場合に選択します（複数選択可。「5. 追加ルールの説明」を参照）。

基本ルールのみで遊ぶ場合は何もタッチせずに「すすむ」をタッチして下さい。（「もどる」をタッチすると前の画面に戻ります。）

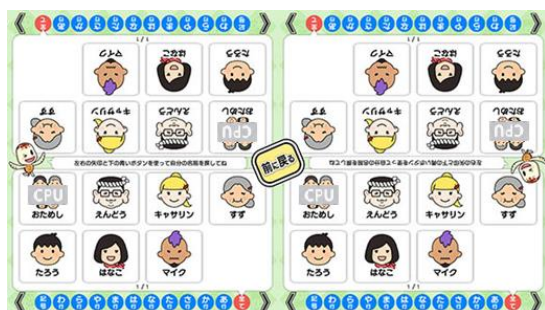


(山の種類選択画面)



(ルール選択画面)

- ② 山の種類を選択した後に、ユーザーを選択します。1人～4人までプレイすることが可能です。「おためし」を選択すると、コンピューターが担当します。

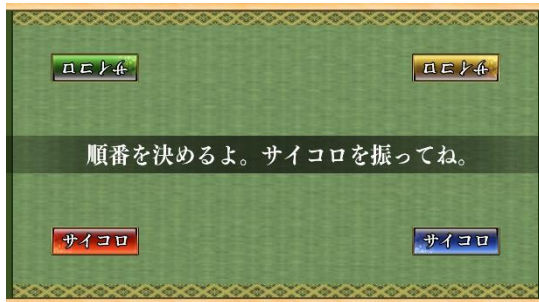


(ユーザー選択)



(おためし選択&プレイ履歴画面時)

- ③ 札を引く順番を決めるためにサイコロを振ります。それぞれの座った位置に表示されている「サイコロ」ボタンをタッチして下さい。サイコロの出目によって最初に引くプレイヤーが決まりゲームが始まります。



(サイコロを振る画面)



(サイコロを振り順番を決める画面)

- ④ 札を引く順番になると「あなたの番です」と表示されますので、「札を引く」ボタンをタッチして下さい（山からスワイプしても札を引くことができます）。また、「前にもどる」をタッチすると1手のみ戻すことができます。

引いた札が、姫札、坊主札の場合は専用演出が発生します。



(札を引く順番が来た場合の画面)



(姫札を引いた場合の画面)

追加ルール選択時には、蟬丸札、武官札、天皇札も専用演出が発生します。



(蟬丸札を引いた場合の画面)



(武官札を引いた場合の画面)



(天皇札を引いた場合の画面)

また、実際の札では起こりえない演出として、坊主札→姫札に変化したり、逆に姫札→坊主札に変化したりするような逆転演出が発生することがあります。



(坊主札かと思ったら・・・)



(姫札に逆転!)

- ⑤ 各ルールに合わせて進行し、山札が無くなった時点でゲーム終了です。結果発表とプレイ履歴の保存が行われます。結果発表では、持ち札が少ないプレイヤーから順に、入賞、銅賞、銀賞、金賞の結果が発表されます。



(ゲーム終了画面)



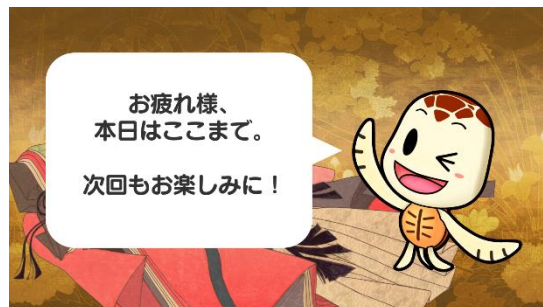
(結果発表画面)

※ プレイ履歴の保存中は電源を切らないで下さい (データが正しく保存されません)

- ⑥ ゲームを続ける場合は「はい」を、ゲームを終了する場合は「いいえ」をタッチします。「はい」を選択した場合は③に戻り、「いいえ」を選択した場合は終了画面が表示されます。



(続ける／やめる選択画面)



(終了画面)

5. 追加ルールの説明

追加選択できるルールは以下の通りです。

- 蟬丸ルール：誰かが蟬丸札を引いた場合、参加者全員が持ち札を捨てることになります。
- 武官ルール：武官札を引いた場合、山札を引く順番が逆回りになります。
- 天皇ルール：天皇札を引いた場合、もう一度山札を引くことができます。

6. 獲得する賞について

獲得する賞は以下の通りです。

2Pの場合…1位：金賞、2位：銀賞

3Pの場合…1位：金賞、2位：銀賞、3位：銅賞

4Pの場合…1位：金賞、2位：銀賞、3位：銅賞、4位：入賞

7. プレイ履歴について

以下のようにプレイ履歴が記録・保存・表示されます。

- プレイした日付
- プレイした相手（人数）
- 獲得した賞（順位）
- 取得した枚数
- プレイした時間

The screenshot displays the play history interface for the game 'Fukunaga Meguri'. It features a green background with a repeating pattern of the game's logo. The interface is organized into several panels:

- Top Left:** A group of five cartoon characters and a circular '賞' (Prize) icon.
- Top Right:** A vertical list of play records. Each record shows a date (8/26), a time (e.g., 2分, 3分), opponents (おためしさん, はなこさん), and a prize icon (e.g., 銅貨, 銀貨, 金貨).
- Bottom Left:** A player profile for 'たろう' (Taro) with a play record table. The table has columns for date, time, opponents, and prize. The total number of plays is 8.
- Bottom Right:** A circular '入賞' (Prize) icon and a group of five cartoon characters.

テーブル内部に記録されたプレイ履歴は、半永久的に保存されます（データフルの状態になると古いデータから順次削除されます）。

画面内のプレイ履歴表示には、過去 1ヶ月間のプレイ履歴が表示されます。

8. プレイ履歴データの出力について

初めに画面左から管理画面を引き出します。次に管理画面上の「管理」ボタンをタッチすると管理画面詳細が表示されますので、「履歴データ取得」をタッチします。



以降の詳細な手順については、「トレパチ！テーブル取扱説明書」に従って操作をお願いします。