

[プログラミングボード]

STACUBE

ー プログラミング的思考で立体ルートを設計 ー

3種類の遊びを楽しみながら論理的思考力を培う

形状の異なる4種類のキューブをつなげて、積み重ねて
スタートからゴールまでボールが転がるようにルートを設計しよう。

何回落とすのか、どこで曲げるのか、キューブの配置を立体的に考えることで、
空間認識力やプログラミング的思考力を培います。

完成したらボールを転がし、検証してみよう。パターンは無限大です。

チャレンジカードで指示されたルートを設計したり、オリジナルのルートを考えたり、
対戦ゲームもできるプログラミングボードです。



チャレンジカード

プログラミング スタック

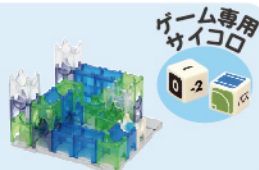
カードのルートを
考えてみましょう!



全50問

対戦ゲーム

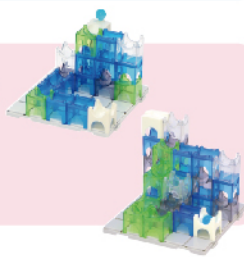
ゲームは3種類!



ゲーム専用
サイコロ

フリースタック

自由にルートを
作ってみましょう!



●セット内容



スタート ×1



ゴール ×1



ストレート ×28



カーブ ×20



クロス ×10



ポケット ×12



ボード ×1



ボール ×2



ゲーム専用サイコロ ×各1



チャレンジカード ×26枚

遊び方……………1枚
レベル1… 5枚(10問)
レベル2…10枚(20問)
レベル3…10枚(20問)



取扱説明書 ×1冊

●各キューブの説明



スタート：スタートに置きます。四角い部分にボールをセットできます。



ゴール：ゴールに置きます。ボールがスタートからゴールまでうまく転がればプログラミング成功！



ストレート：まっすぐ進みます。



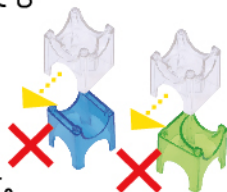
カーブ：90度曲がります。



クロス：ボールが直交するルートをつくることができます。
※流れに沿ってまっすぐ進むためストレートとしても使えます。



ポケット：1段落とします。方向転換もできます。
※【ポケット】の下キューブは【ストレート】、【カーブ】、【クロス】を(ボールの出る方向にルールを向けて)使います。
※ボード(1段目)には置けない設計になっています。



●遊び方

プログラミングスタック

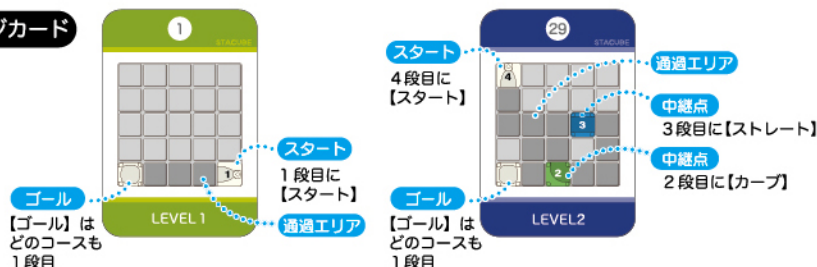
■チャレンジカードを見ながらキューブをつなげて、ルートを設計します。

◎チャレンジカードは、〈レベル1：10問、レベル2：20問、レベル3：20問〉の合計50問。
(カードの見方)・キューブに表記されている数字はキューブを積み上げる段数を表します。

 スタート
  ゴール
  ストレート
  カーブ
  クロス
  ポケット

 通過エリア：必ず1回はボールが通らなければならないエリア

チャレンジカード

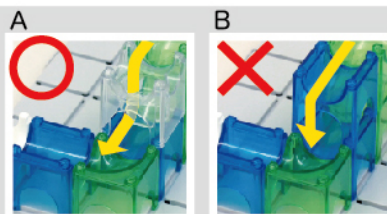


- (1) チャレンジカードを選びます。(カードはレベル1～3の50問) はじめはNo.1から順番にやってみましょう。
- (2) チャレンジカードを見ながら、スタート、ゴール、中継点に指定の向きにキューブをセットします。土台のキューブに指定はありません。
- (3) 通過エリアだけを通るようにキューブを積み上げて、スタートからゴールまでルートをつないでいきます。中継点がある場合は、そこも必ず通るように積み上げてください。
- (4) 完成したらボールを【スタート】にセットし、転がして検証してみましょう。

※ボールが途中で止まったら、【ポケット】の場所を変えてスピードのバランスを取り最後まで転がるようにしてみましょう。
※チャレンジカードによってはルートが複数あります。他のルートにもチャレンジしてみましょう。

ルール

- ・1段落とすときは必ず【ポケット】を使います。(写真A) 【ポケット】以外のキューブを使って1段落とすることはできません。(写真B)
- ・通過エリア(チャレンジカードの濃いグレーの部分)だけを必ず1回は通るようにしなければなりません。



ボールが通るルートに使うキューブが足りなくならないよう、土台にどのキューブを使うか調整しながら積み上げましょう。

※解答例は弊社ホームページからダウンロードできます。

(http://www.toyroyal.co.jp/products/board-game/stacube_answers.html)



●遊び方

対戦ゲーム

※対戦ゲームでは、【スタート】キューブは使用しません。

1. 数だけ進もうゲーム プレイヤー: 2人 <初級>

- “数字のサイコロ”をふって出た目の数だけ、決められたそれぞれのルートにキューブを置いていき、先にゴールまでつなげた人の勝ちです。

◎サイコロの目は< 2、1(×2)、0、-1、-2>の5種類です。

プラスの目<2、1>は 出た目の数だけキューブを置きます。

<0>が出たらそのまま。

マイナスの目<-1、-2>はスタート部分以外の置いてある

キューブから出た目の数だけ取りのぞきます。

出た目の数よりキューブが少なければスタート部分のみを残して全て取りのぞきます。

数字のサイコロ



- (1) ボードにキューブをセットします。(写真①)
写真①を参考に、スタート部分にキューブを
2段(上段:【ポケット】 下段:【クロス】)と、
【ゴール】をセットします。

①

正面から



上から



- (2) プレイヤーは交互にサイコロをふり、それぞれの
ルート(写真②)に、出た目の数だけキューブを
置いていきます。(写真③)

※使うキューブは、【ストレート】か【カーブ】のみです。

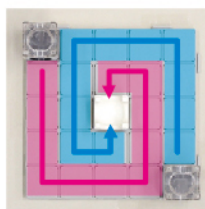


ストレート



カーブ

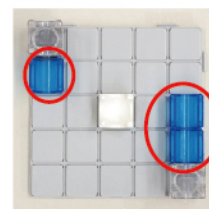
②



プレイヤー①のルート

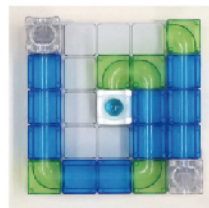
プレイヤー②のルート

③



- (3) 先にゴールまでキューブをつなげ、ボールを転がしてゴールできれば
勝利！(写真④)

④



II. 形で進もうゲーム プレイヤー：2人 <中級>

- “形のサイコロ”をふって出た目の形のキューブを好きな場所に置いて、先にゴールまでつなげた人の勝ちです。

◎ サイコロの目は<【ストレート】、【クロス】、【カーブ】×2、パス×2 >の4種類です。
 <【ストレート】、【クロス】、【カーブ】>の目が出たら、その形のキューブを置きます。
 <パス>の目が出たら1回休みです。

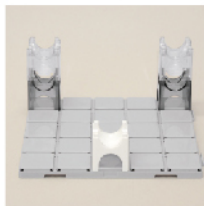
形のサイコロ



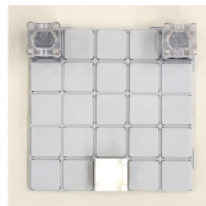
- (1) ボードにキューブをセットします。(写真⑤)
 写真⑤を参考に、スタート部分にキューブを2段(上段：【ポケット】 下段：【クロス】)と、【ゴール】をセットします。

⑤

正面から

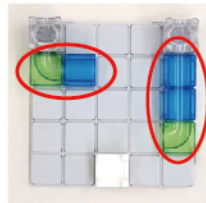


上から



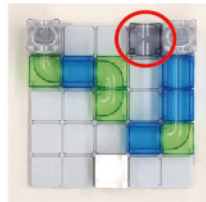
- (2) プレイヤーは交互にサイコロをふり、出た目の形のキューブを好きな場所に置きます。(写真⑥)
 相手の進路を妨害してはいけません。
 (自分がゴールする最後の1手の場合のみ相手の妨害となってもかまいません。)

⑥



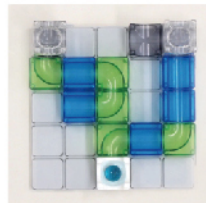
- (3) 自分の不利となるキューブの目が出たら、“捨て”として、ルートのじゃまにならないところに置きましょう。(写真⑦)

⑦



- (4) 先にゴールまでキューブをつなげ、ボールを転がしてゴールできれば勝利！(写真⑧)

⑧



●遊び方

Ⅲ. 戦略ゲーム プレイヤー：2人＜上級＞

■ 順番に手持ちのキューブを置いていき、先にゴールまでつなげた人の勝ちです。

(1) ボードにゴール部分のキューブをセットします。(写真⑨)

写真⑨を参考に、【ゴール】と【ストレート】3個をセットします。

(2) 残りのキューブを均等に分け、各プレイヤーの手持ちキューブとします。

手持ちキューブ：【ストレート】×12 【カーブ】×10 【クロス】×5 【ポケット】×6

※【ストレート】は1個余ります。

(3) スタート部分2ヶ所にキューブ3段を置きます。(写真⑩)

スタート部分は下から【カーブ】、【クロス】、【ポケット】の順で置きます。
【ポケット】の向きは自由です。

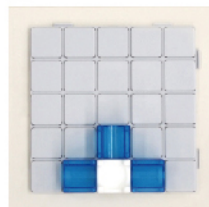
(4) 交代で1個ずつキューブを置き、積み上げながら先にゴールまでつなげ、
ボールを転がしてゴールできれば勝利！

※キューブはスタート部分・ゴール部分のどちら側からでも置くことができます。

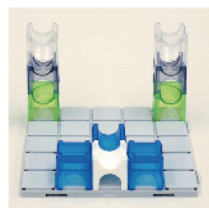
※自分のスタートからゴールまでつながったプレイヤーの勝ちです。

※【ポケット】は1段目には置けない設計になっています。

⑨



⑩

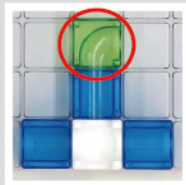


ルール

・キューブは1回につき1個、必ず他のキューブとルートがつながるように置きます。(写真⑪)

※つなげるキューブは自分の置いたキューブでも相手の置いたキューブでもかまいません。

⑪



・単独で置くことはできません。(写真⑫)

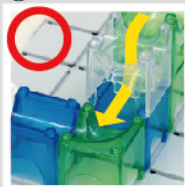
⑫



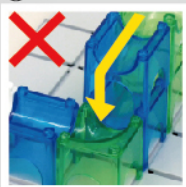
・1段落とすときは必ず【ポケット】を使います。
(写真⑬-A)

【ポケット】以外のキューブで1段落とすことは
できません。(写真⑬-B)

⑬-A

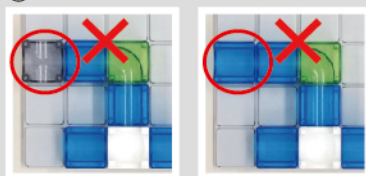


⑬-B



- ・ボールがボード外に出るように置くことはできません。(写真⑭)

⑭



- ・スタート部分の上にキューブは置けません。
- ・【ゴール】の上に【ストレート】、【カーブ】、【クロス】のキューブは置くことができます。

1回(1手)で可能な他の動き

- ・スタートの高さを1段上げることができます。
※下から2段目に好きなキューブを入れて上げます。
- ・スタート部分の【ポケット】の向きを変えることができます。
※最後の1回(1手)で、スタート部分の【ポケット】の向きを動かしてゴールすることはできません。

妨害作戦

- ・相手の進路を妨害してもかまいません。(写真⑮)
- ・妨害に使えるキューブは【ストレート】、【カーブ】、【クロス】のみです。
- ・妨害キューブの置き方も通常のルールと同じようにルートがつながるように置きます。

⑮



プレイヤー②があと1手でゴールしそうな局面で…

プレイヤー①が【カーブ】を置いて妨害！

パス

- ・ルール通りに1手がさせなくなったらパスとなります。
- ・手持ちのキューブが置ける場合は、相手が有利になっても置かなければなりません。
- ※お互いに手持ちのキューブがなくなったり、つなげられなくなったら引き分けです。

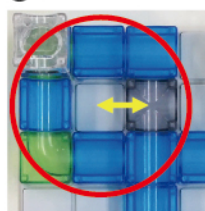
ポイント 四方向行き止まりを防ごう！

- ・写真⑯のようにになると、どこともルートが繋がらないので、ルール上、この四方を囲まれたエリアにはどのキューブも置くことができなくなります。

⑯



⑰

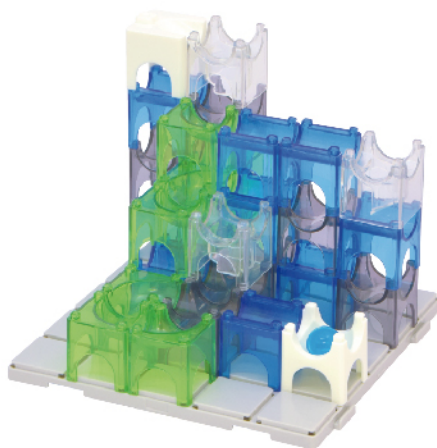
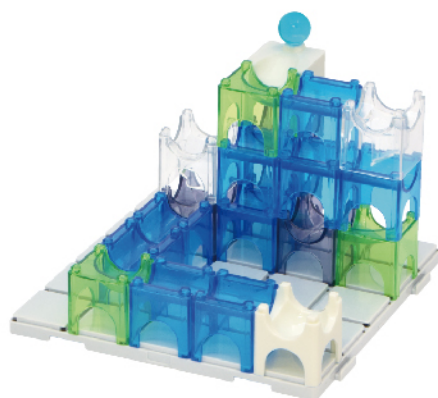


- ・四方向行き止まりになる前に1ヶ所ルートを確保すれば(写真⑰)、この四方を囲まれたエリアにキューブを置くことができます。これを土台として2段目、3段目を積み上げることができるようになるため、ルートの幅が広がります。

●遊び方

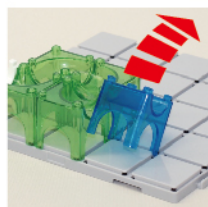
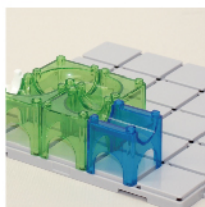
フリースタック

- 自由にルート را設計していきましょう！ボールを転がして検証を重ねながらさまざまなルートを完成させましょう。



ボードからキューブを外す際の注意

設計上、ボードからキューブを外しにくい場合があります。その際は、外側のキューブから傾けるようにしてボードから取り外してください。



※製品には万全を期していますが、万一不都合な点やお気付きのことがありましたら下記までご連絡ください。

ローヤル株式会社

本 社 東京都台東区寿 2-9-5 〒111-0042

フリーダイヤル ☎ 0120-101982 受付時間：月～金曜日（祝日・祭日を除く）AM10:00～12:00 PM1:00～5:00

©ROYAL CO.,LTD. JAPAN 2020

ホームページ <http://www.toyroyal.co.jp/>