



※ひとつのストップマスに止まるのは、各プレイヤー1回です。青マスの指示で
 もど ばい さい ど おな とお ばい し じ したが ひつ よう
 戻る場合など、再度同じストップマスを通る場合は指示に従う必要はありません。

3 特殊なイベントゲーム&ゾーン説明

■ チローリングチャレンジ

「ストップ!チャレンジゾーン」マスに止まったときに遊ぶゲームです。

すぐろくシートからチロルーレットを外します。プレイヤーは自分のコマをチャレンジゾーンから指で弾きます。止まったエリアに書かれた数字の分だけ、チロルチョコをゲットできます!

再チャレンジエリア：コマをまたチャレンジゾーンに置いて、もう一度ゲームをします。

がっかりエリア：持っているチロルチョコをチロルボックスに1コ戻します。

エリア外：失敗です。何ももらえません。



チャレンジゾーン

■ チロルロワイアルゲーム

イベントカードの「チロルロワイアル」を引いたときに遊ぶゲームです。すぐろくシートからチロルボックスを外します。各プレイヤーは、カードを引いたプレイヤーからプレイ順にチロルボックスのチロルチョコをチロル牧場の

上に置きます。チロルチョコをじゃんけんで勝った人から順番に弾いて、他のプレイヤーのチロルチョコを牧場の外に弾き出します。牧場から出てしまうと失格となります。プレイヤーが一斉に牧場から出てしまった場合は、初めからやり直してください。

最後まで牧場内に残ったプレイヤーは、このゲームで使用したチロルチョコを全部ゲットできます!

※プレイヤーはチロルチョコ/チロルチップどちらかに統一してプレイしてください。



■ チロループゾーン

チロループゾーンは、ワープマスがある特殊なゾーンです。

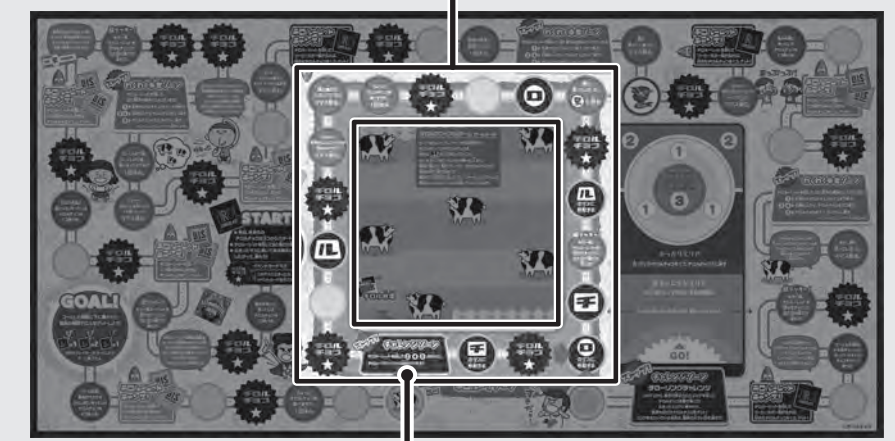
は、同じ文字が書いてある にワープします。

から にワープすることはできません。 と も同じ

文字が書いてあるマスにワープします。

に止まってしまうと大幅にコマを戻されてしまうため、要注意です!!

チロループゾーン



スタート! チレンジーン
チロルーレットを回して000が出たら、チロループゾーンから脱出できるぞ!

チロループゾーンを脱出するには、「ストップ!チャレンジゾーン」でのチャレンジを成功させなければいけません。

チロルーレットを回して2・4・6が出た場合▶ のマスに移動します。

1・3・5が出た場合▶ 出た数の分だけ右に進み、もう一周します。

※このストップマスのみ、チロループゾーンを抜け出すまで何回でも止まることができます。

4 イベントカード

チロルチョコマスに止まったら、イベントカードを1枚引いて様々なイベントの指示にチャレンジしましょう。

緑カード：難易度★のイベントカードです。
黄色カード：難易度★★のイベントカードです。
赤カード：難易度★★★のイベントカードです。
スペシャルイベントカード：特別なイベントカードです。
大量のチロルチョコゲットのチャンスです!

指示されたイベントに失敗したり、負けたりした場合、またはイベントをパスする場合は、手持ちのチロルチョコを1コ、チロルボックスに戻さなければなりません。全員参加のスペシャルイベントでは、負けた人はチロルボックスに手持ちのチロルチョコを戻す必要はありません。
白紙のイベントカードには、好きなお題や成功報酬を決めて、記入することができます。

※チロルチョコを使用せず、チロルチップのみで遊ぶ場合は右のイベントカードをあらかじめ抜いてください。

通常イベントカードの一部を紹介!

緑カード
難易度★
成功報酬は
チロルチョコ 1コ

黄色カード
難易度★★
成功報酬は
チロルチョコ 2コ

赤カード
難易度★★★
成功報酬は
チロルチョコ 3コ

スペシャルイベントカード

チロルチョコを使ったゲームができるイベントカードです。



チロルロワイアルゲーム

全員参加の、プレイヤー同士の争奪戦です。勝てば一気にチロルチョコをゲットできるチャンスです!

チロコロクライマックスゲーム

全員参加型の、プレイヤー同士の争奪戦です。勝てば一気にチロルチョコをゲットできるチャンスです!

チロルタワーゲーム

全員参加型の、プレイヤー同士の争奪戦です。勝てば一気にチロルチョコをゲットできるチャンスです!

利きチロルチャレンジ



このカードを引いたプレイヤーのみのスペシャルイベントです。美味しいうえにチロルチョコゲットのチャンスです!

ラッキー!ミルクルカード



自分の好きなときに使用することができるカードです。使いたいときまで持っておきましょう。チロルーレットを回す代わりに1~6の好きな数を指定して進むことができます。(チロルーレットチャンスやわくわく争奪ゾーンなどにも使用できます。)

