

おぼえなサイコロ

らなとパパ

OBOENASAIKORO



2-6人 6歳以上 15分

ストーリー

あなたはペットカフェのオーナーで、店で飼うためのすてきなどうぶつを探しています。ある日テレビを見てみると、とおい海のまんなかには、何百もの野生のどうぶつたちが暮らしている島があることがわかりました。それが本当かたしかめるため、そしてかわいいどうぶつを見つけるため、あなたはその島に行くことに決めました。しかし運のわるいことに、ライバルのペットカフェのオーナーたちも同じ番組を見ていたようで、あなたが島に着いたときには、すでに彼らもその島に乗りこんでいました。はたして、隠れているどうぶつたちを誰がいちばんたくさん見つけられるでしょうか？そして、あなたはどうぶつアレルギーになるのを避けられるでしょうか？もしアレルギーになってしまったら、かわいいどうぶつたちを何匹か、島に置いていかなければならなくなってしまおうでしょう。

ゲームのもくろみ

おぼえなサイコロでは、できる限りたくさんのどうぶつを、誰よりも早く見つけることを目指します。でも気をつけて！どうぶつが隠れている場所をまちがえてはいけません！そして、他のプレイヤーに先をこされてもいけません。どうぶつを集めたり、集めたどうぶつたちにたべものをあげたりすることで、得点を手に入れることができます。そして驚くべきことに、ゲーム終了時にいちばん多くの得点を持っているプレイヤーが、最も優秀なペットカフェのオーナーとしてゲームに勝利します。

はいってやるもの

シールを貼って完成させて下さい。

- サイコロ：1個**
ネコ・イヌ・クマ・サル・ウサギ・ハムスターのアイコンが描かれています。
- 手番カード**
1枚
- 罰金キューブ**
黄色のキューブ20個
赤色のキューブ10個
- サマリーカード**
1枚
- ルールブック**

- どうぶつカード**
ネコ8枚
イヌ6枚
クマ6枚
サル4枚
ウサギ4枚
ハムスター3枚
- たべものカード**
缶づめ2枚
ほね2枚
ハチミツ1枚
バナナ1枚
にんじん1枚
ひまわりのたね1枚
- デンジャーカード**
ネコアレルギー1枚
イヌアレルギー1枚
ウサギアレルギー1枚
ハムスターアレルギー1枚
クマ恐怖症1枚
サル恐怖症1枚
ピンクのノウカード2枚
- すみかカード**
草原
山
森
砂浜
花畑
川 各1枚

ゲームの準備

- ・どうぶつカードとたべものカードとデンジャーカードをすべてまぜてシャッフルし、裏向きの山札にします。この山札を、テーブルのまんなかのプレイヤー全員の手がとどくところに置きます。
- ・黄色と赤色のすべての罰金キューブを、プレイヤー全員の手がとどくところに置きます。
- ・6種類のすみかカードを、山札のとなりに表向きにならべます（どんな順番でならべてもかまいません）。これらは、どうぶつたちを捕まえることができる6つのすみかを表します。
- ・山札からカードを2枚引き、プレイヤー全員に表を見せます。そのあと、山札にいちばん近い2つのすみかカードの上に、1枚ずつ裏向きに重ねて置きます（カードを重ねるときは、下のカードが見えるようにずらして重ねます）。
- ・最初の手番プレイヤーを決めます。いちばん最近どうぶつ（虫でもOK!）を捕まえたプレイヤーが最初の手番プレイヤーになります。もし誰も最近どうぶつを捕まえていなければ、いちばん最近どうぶつ園に行ったプレイヤーが最初の手番プレイヤーになります。もしこの数年誰もどうぶつ園に行っていなければ（本当に?）、もう思いつかないので、好きな方法で最初の手番プレイヤーを決めてください！
- ・最初の手番プレイヤーが手番カードとサイコロを受け取って、ゲームを始めます。



プレイのしかた

このゲームは、最初の手番プレイヤーから順に、各プレイヤーが時計まわりに手番を行うことで進んでいきます。手番では、以下の1~5の手順を、順番にすべて行います。

1. カードを引いて配置する

手番プレイヤーは、山札からカードを1枚引いて、その表を全員に見せます。そのあと、それを置かれてあるカードの枚数がいちばん少ないすみかカードの上に裏向きに重ねて置きます。置かれているカードの枚数がいちばん少ないすみかカードが複数ある場合は、その中から1つを選んで置きます。カードを置いたら、次の手順にうつります。
例) ゲームの最初の手番では、山札から数えて3つ目から6つ目のすみかカードにはどれもまだカードが置かれておらず、いちばん枚数が少ないので、その中から1つを選んでカードを置きます。
※ カードを重ねるときはいつでも、下のカードがすべて見えるようにずらして重ねます。



2. サイコロを振る

手番プレイヤーは、すべてのプレイヤーから見えるところでサイコロをふります。サイコロがふられたら、すぐに次の手順にうつります。
※ もしサイコロがテーブルから落ちてしまったら、手番プレイヤーがもう一度ふり直します。

3. どうぶつを捕まえる

すべてのプレイヤーが同時に、できるだけ早く、サイコロがふられて出た目のどうぶつ（またはたべもの）が隠れていると思うすみかカード1つを手で押さえます（もしどのすみかカードも押さえたくなければ、何もしなくても構いません）。それ以上もう誰もすみかカードを押さえなくなったら、次の手順にうつります。
※ すみかカードを押さえるときは、すみかカード自体を押さえても、その上に置かれているどのカードを押さえてもかまいません。
※ すみかカードを押さえるのは早い者勝ちです。先に他のプレイヤーに押さえられてしまったすみかカードは、もう押さえることができません。