Manfred Ludwig

Manfred Ludwigさんは1936年にミュンヘンで生まれました。彼はミュンヘン大学を卒業後、1964年よりドイツ、レーゲンスブルグの高校で、体育とフランス語の教師として働き始めます。

彼のゲーム作家としての転機は、なにより彼に子どもが生まれたことがきっかけです。定年後、6人の孫を持つ祖父となってなお、精力的にゲーム開発に取り組んでいます。最高のキッズゲームとは、戦略を駆使することで様々なパターンの勝敗が生み出されるものだ、と彼は考えます。

セット内容

- 厚紙製ゲーム盤：1枚
- ネコ：1匹
- ネズミ（赤・青）：各5匹
- ネズミ（黄・緑）：各4匹
- チーズ：20個（5種類各4個）
- サイコロ：1個

物語

小さなネズミたちは、すてきな楽園のことを想いワクワクしています。そこはどんなところかだって？そう、そこは最高においしいチーズで埋め尽くされたチーズの楽園です。
興奮してじっとしていられないネズミたちは、チーズの楽園を目指して旅に出ます。
でも、その旅にはひとつ大きな問題があります。楽園への道には、お腹を空かせたネコが待ち受けているのです！

ネズミたちはネコから逃げ切り、チーズの楽園にたどり着けるでしょうか？

ゲームの準備

1. ゲーム盤とサイコロを机の真ん中に置きましょう。
2. プレイヤーは各々好きな色のネズミを選び、盤の中央のネズミのお家に配置します。
   2人で遊ぶ場合は各自、赤色か青色のネズミを5個ずつ、
   3〜4人で遊ぶ場合は各自、4個ずつのネズミが持分となります。
3. ゲーム盤の4つのコーナーには、友達ネズミのお家が描かれています。スタート地点から近い順番に各家に1個、2個、3個、4個分のチーズのかけらをそれぞれ4つずつ配置します。チーズの楽園にはホールチーズを配置します。
4. ネコをゲーム盤の数字の描かれたネコマークに配置します。2人で遊ぶ場合は、“2”、3人の場合は“3”、4人の場合は“4”のマークとネコの位置を変えましょう。

ゲームの目的は、出来るだけたくさんのおいしいチーズを集めることです。

遊び方

チーズが一番好きなプレイヤーからサイコロを振り、時計回りに順番を交代していきます。

サイコロが数字を示したら？

サイコロの目の数だけ自分のネズミを1匹、赤い矢印の方向に進めましょう。
1回の順番で動かせるネズミは1匹だけです。

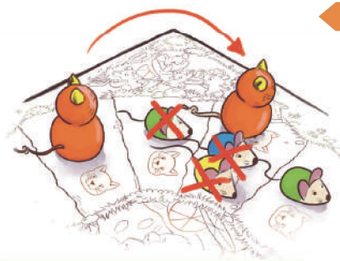
ヒント：ネコがゲーム盤を1周してネズミの家の玄関までやって来た時点で、まだ家から出ていないネズミたちはすべてネコに捕まってしまいゲームに参加できなくなります。
出来るだけ自分のネズミをお家から出すようにしましょう。

1マスに止まることの出来るネズミは4匹までです。自分の進めたネズミが既に4匹のネズミが止まっているマスに来た場合は、1マス手前のマスに戻さなければなりません。手前のマスも空いていなければ、さらにその後ろへと戻しましょう。

サイコロがネコを示したら？

まず、自分のネズミを1マス前に進め、続いてネコを1マス進めます。
そして次の人と交代です。

ネズミはゲーム盤を**1周**しチーズの楽園にたどり着けばゴールとなりますが、**ネコは2周**します。1周目は内側のマスに描かれたネコの顔から顔へ1マスずつ進めますが、2周目からは外側の顔から顔へ進めるので1回で2マス分進むことになります。



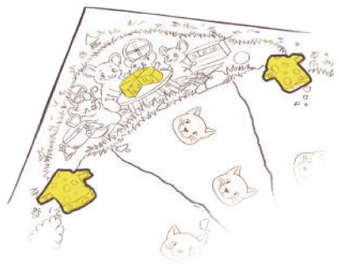
ネコがネズミに追いつくと？

ネコが近づいてきたら急いで逃げないといけません。お腹を空かせたネコに追いつかれる、もしくは追い抜かれたネズミは全てゲーム盤から取り除かれます。

ヒント：まずは、ネコの後ろで様子を見ましょう。ネコを追い抜く際は、追いつかれないよう十分注意しましょう。

友達ネズミのお家に逃げ込もう

もちろんネコに捕まる前に、ネズミを守ることができます。その方法はゲーム盤のコーナーに描かれた友達ネズミのお家に逃げ込むことです。この家には2箇所の**チーズの矢印が描かれたマス**から入ることができます。この家も1マスとして数えます。（家に逃げ込んだ時点で、余ったサイコロの目は切り捨てます。）また、逃げ込んだネズミはゲーム盤に戻ることはできません。その代わりに、それぞれの家に置かれた**チーズのかけらを1つ**貰えます。



チーズの楽園に**近づく**ほどチーズのかけらは**大きく**なります。
楽園や友達ネズミの家には決まった数のチーズしかないので、チーズが残っていない場合は残念ながら、何ももらえません。
また、どの家にも逃げ込ませる数に制限はありません。
ネズミの進行方向はいつも時計回りなので、入口を通り過ぎたネズミは後戻りして家の中に入ることはできません。

手持ちのネズミが無くなったら

自分の手持ちのネズミが全て無くなっても、ゲーム終了まで参加し続けます。順番が来ればサイコロを振り、数字の目が出た場合は何も動かさず次の人の順番となります。ネコの目が出たときだけ、サイコロの指示通りにネコを動かします。

チーズの楽園

チーズの楽園まで無事辿りついたネズミは**ホールチーズ**を1つ手に入れることができます。

ゲームの終了

ゲーム盤上にネズミが1匹もいなくなった時点でゲーム終了です。
それぞれ集めたチーズを数えましょう。

1個分のチーズのかけらを1点と数えます。例えば、かけらが2個のチーズなら2点、ホールチーズなら6点となります。

一番たくさんのチーズを集めたプレイヤーがゲームの勝者です。