

Carlo A. Rossi



Carlo A. Rossi さんは1968年に生まれ、北イタリアにあるカルピという街で、恋人と生活を送っています。彼は通信会社の製造責任者として勤める傍ら、ゲーム作家としても活躍しています。楽しいゲームとは、わくわくする物語と、面白いゲーム性のコンビネーションが絶妙でないといけない、と彼は考えます。

セット内容

- いかだボード：6枚
- 動物パーツ：30個 (10種各3個)
- 動物カード：30枚
- 得点チップ：18枚
- YESチップ (赤色)：4枚
- NOチップ (緑色)：4枚
- 砂時計：1個



5. いかだボードを1枚、机の真ん中に置きます。
6. 動物カードを10枚めくり、いかだボードの周りに並べます。そして動物カードの示す動物パーツをその上に置きます。



ゲームの目的は、どれくらいの動物がいかだの枠内に収まるか見極めることです。

収まる？収まらない？

全ての動物がいかだボードの枠に収まるかを各プレイヤーが判断します。各々、収まると思えば緑色のYESチップを、収まらぬと思えば、赤色のNOチップを選びテーブルに伏せて置きます。全員がチップを選び終わったら、みんなでいっせいにチップをめくりましょう。



遊び方

物語

動物たちは大喜び！だって、今日は毎年恒例のいかだで急流すべりをする日！みんなが参加したがついてます。でも、全員がいかだに乗れるわけではありません。定員オーバーになると川に落ちてしまいます。小さなネズミの水兵さんは、定員オーバーにならないか注意して見えています。みんな船に乗ったかな？では出発進行！

「どんどん進め！！」とネズミの水兵さんが叫びます。



ゲームの準備



1. 動物パーツと積み重ねたいかだボードを机の上に用意します。
2. 得点チップと砂時計もみんなの手の届きやすい所に置きます。
3. 動物カードをよく混ぜて、絵の面を下向きに重ねて置きます。
4. YESチップとNOチップ各1枚をそれぞれのプレイヤーに配ります。

全員がYESチップだったら？

新しいカード1枚と動物をいかだの周りに追加して、「YES か NO」に再挑戦します。

全員がNOチップだったら？

いかだの周りのカードの中から好きなカード1枚と動物を、新しいカードと動物に入れ替えます。そして、再度「YES か NO」に挑戦です。全員が3回続けて「NO」を選んだら、一旦カードと動物を全て取り除き、ゲームの準備 6. からやり直します。

「YES」と「NO」、どちらのプレイヤーもいる場合は？

「YES」と判断したプレイヤーの1人が砂時計をひっくり返し、その時点から「YES」グループ全員で協力して砂が全部落ちきるまでに、いかだの枠内に動物をはめ込みましょう。

重要：動物はいかだの中に寝かせて置きます。立てたり積み重ねたりしてはいけません。

1分



見事成功した場合は、「YES」グループの全員が得点チップを獲得します。

残念ながら時間切れや、明らかに動物が多すぎて収められない場合は、「NO」グループの全員が得点チップを獲得します。

得点表:

| | |
|----------------|----------------|
| 第1ラウンド = 各自 1点 | 第4ラウンド = 各自 4点 |
| 第2ラウンド = 各自 2点 | 第5ラウンド = 各自 5点 |
| 第3ラウンド = 各自 3点 | 第6ラウンド = 各自 6点 |



次のラウンドへ

一度使った、いかだボードは使用しません。カードと動物は元に戻し全部のカードをもう一度よく混ぜて絵の面を下向きに重ねて置き、ゲームの準備 5. から再スタートです。

全6ラウンドが終わった時点でゲーム終了です。

手持ちチップの得点合計が一番多いプレイヤーがゲームの勝者です。

ゲームの終了