

HA4150

スノーマンゲーム

ハバ社

2～4人で遊べます。対象年齢 4歳～

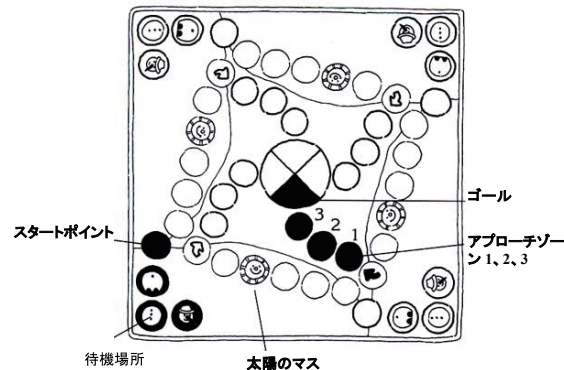
セット内容：ゲーム盤1、雪だるまのパーツ大・中・小各色1ヶ、サイコロ1ヶ。

＜ゲームの目的＞

このゲームは、雪だるまの足・胴体・頭をそれぞれ動かし、中央のゴールで一番早く雪だるまを完成させた人が勝ちです。

＜ゲームを始める前に＞

それぞれのプレイヤーが、どの色の雪だるまを動かすのかを決めます。待機場所の絵と一致するように雪だるまのそれぞれのパーツを置きます。もしもプレイヤーが2人や3人の時、残った色の雪だるまは使いません。さあ、サイコロをふってはじめてみましょう！



＜ゲームの進め方＞

みなさんの中で最初に雪が降ったのはいつかを覚えている人から、時計回りでゲームを進めていきましょう。サイコロをふって出た目の数だけ時計回りに進めます。サイコロをふれるのは一回のみです。始めは一番大きな足のコマを、スタートポイントからスタートさせます。足のコマがゴール手前のアプローチゾーンに入るまで、その他のコマ（胴体、頭の部分のコマ）を動かすことはできません。足のコマが、アプローチゾーンに入れば、次のコマを動かせます。足、もしくは足と胴体のコマがアプローチゾーンにあり、残りのコマがコース上にある場合は、どちらのコマを動かすのか選ぶ事ができます。ゴールできるのは、サイコロをふって出た目の数とゴールまでのマス目が一緒のときだけです。だから、どちらを動かした方が雪だるまを早くゴールに入れることができるのか、考えながら動かしましょう。最終的にゴールで、雪だるまを一番早く完成させた人が勝ちです。

＜こんな時は＞

- * コマが太陽のマスに入った場合、1つ前のマスに戻らないといけません。そうしなければ、雪だるまの雪が溶けてしまいます。
- * すでに他の人のコマがいるマスに入ってしまった場合は、その次のマスに動くことができます。ただし次のマスが太陽のマスだった場合、一番初め（スタートポイント）のマスに戻らないといけません。
- * 他のプレイヤーのコマを飛び越えることは可能です。
- * アプローチゾーンの前のマスに、誰か他の人がいる場合は、その人を飛び越えてアプローチゾーンに入ることができます。
- * アプローチゾーンにコマがある場合は、それを飛び越えて先へ行くことはできませんが、上に重ねて動かしゴールすることができます。ゴールさせる順番は必ず①足部分、②胴体部分、③頭部分の順でゴールさせてください。
- * ゴールできるのは、サイコロをふって出た目の数とゴールまでのマス目が一緒のときだけです。ゴールまでのマス目よりサイコロの数が多いときは、動かすことができません。次の人の順番となります。



輸入販売元：株式会社 ブラザー・ジョルダン社