

ゲーム・かえっておいで

人数：2～4人

時間：10～15分

アイデア：ハインツ マイスター

デザイン：フランツ ボーヴィンケル

牧草地から動物たちがいなくなっていました。さあ、サイコロを振って動物たちを牧草地に集めてください。

内容

- ボード 4枚
- ねこ、うさぎ、にわとり、あひる各8ヶ
- 色サイコロ1ヶ

準備

一人ずつに次のものを配ります。

ボード1枚。ねこ、うさぎ、にわとり、あひる各2ヶ。

ゲームの進め方

1. 一番年少の子からはじめ、順番に時計回りに続けます。
2. 持っている動物のうち、2つを選んでボード右下の場所（「スタート地点」と呼びます）に置きます（図参照）。
3. サイコロを振ってスタート地点にいる動物と同じ色が出たらその動物は牧草地に戻ることができます。その動物をボードの中の絵に重ねておきます。スタート地点には新しい動物を1つ置きます。
4. スタート地点の動物と同じ色が出なかったら、残念ですが動物を牧草地に戻すことはできません。サイコロを次の人に渡します。
5. 白色が出たら、スタート地点にいる2匹とも牧草地に戻すことができます。そしてスタート地点には次の新しい2つを置きます。
6. 黒色が出たら、せっかく牧草地に戻ったのにまた動物が出ていってしまいます。牧草地にいる動物のうちどれか1つを取ります。
7. 早く全ての動物を牧草地に戻した人の勝ちです。最初の人が終わってもゲームを続けて2，3番を決めましょう。

簡単なゲーム

1. 動物はスタート地点には置かずに、ボードの外にならべておきます。
2. サイコロを振って出た色の動物を牧草地に戻します。
3. 白が出たら1回休みです。
4. その外のルールは同じです。