

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

好奇心に富んだ子供達にニューアイデアを提供する



Infant Toys

幼児のおもちゃ

🇺🇸 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

Children's jewelry

子供のジュエリー



🇯🇵 子供達は遊びながら世界を理解します。HABAは好奇心をくすぐるおもちゃやゲーム、ファンタジーに溢れた家具、楽しいアクセサリやギフトによって子供達の理解を深めるサポートをしています。HABAは小さな探検家の素晴らしいアイデアを応援しています。

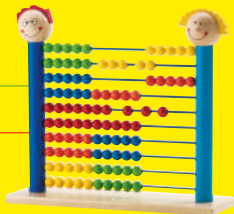


Children's room

子供部屋

Gifts

ギフト



HABA[®]

Habermaas GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de



Instructions • ゲーム説明書



Horse Luck

ラッキーホース



Copyright **HABA**[®] ゲーム Bad Rodach 2009

Horse Luck

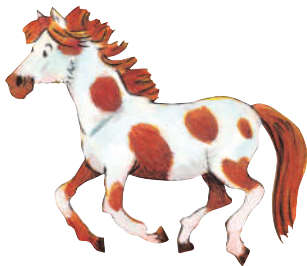
A memory game for 2 - 4 happy horse lovers ages 5 - 99.

Author:	Sybille Sack
Illustrations:	Heike Wiechmann
Length of the game:	approx. 10 minutes

The four children of the horse farm "Happy Horse" love animals. They even each have a horse all to themselves - more luck than they thought possible! However there is a sassy pony named Lucky who is always horsing around. The pony likes to go up to the children's horses and frighten them with a loud neigh and create turmoil on the paddock. Can you help the children find their horses?

Contents

- 1 pony, Lucky
- 6 carrots
- 4 horses
- 36 cards
- 1 die
- Set of game instructions





Game Idea

Good gracious! A moment ago my horse was there! But naughty Lucky has frightened it and turned over the card so that another horse appears. The players move Lucky round the paddock (= 36 cards) in all different directions in order to try to make him turn over the cards which show their horse on the other side. The aim of the game is to uncover the most of one's horses.

Preparation of the Game

Arrange the 36 cards into six rows making sure that the same symbols are face up (for example the sun). To start with, place Lucky on any of the cards.

Each player takes a horse (cardboard card) and places it in front of him. Get the die and the six carrots ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever can neigh most like a horse starts. If you can not agree, the youngest player starts and rolls the die.

On the die appears

- **A number of dots**

Chop-chop! Move Lucky in any direction (horizontally, vertically, diagonally) as many square as dots shown. Then turn over the card where Lucky lands.

- **The horse?**

Horse luck! Place Lucky on any card and turn it over.

- **The carrot?**

Yummy! Feed your horse. Take a carrot from the provision and place it on your horse.

Then the next player rolls the die.

End of the Game

The game ends as soon as the last carrot has been placed on a horse. The players score their points.

- Each of the 36 cards showing one's own horse scores a point.
- Each carrot scores a point.

Older players or an adult can help younger ones with the counting, if necessary. Whoever scores the most points, wins the game. In case of a draw there are various winners.

ラッキーホース

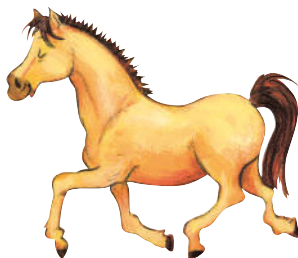
馬が大好きな2～4人のためのメモリーゲーム。5歳～9歳まで。

作者: Sybille Sack
イラスト: Heike Wiechmann
所要時間: 約10分

ハッピーホース牧場に住んでいる4人の子供たちは動物が大好きです。子供たちはそれぞれに自分の馬を飼っていて、これ以上はないというくらい幸せです。でもひとつ気がかりなのは、生意気なポニーのラッキーが悪ふざけをすることです。ラッキーは子供たちの馬にこっそり近づいて驚かし、馬達をパニックにしまいます。子供たちが自分の馬を見つけ出せるよう、みなさんで手伝ってあげましょう。

内容物:

ポニーのラッキー 1個
ニンジン 6個
馬マーカー 4枚
馬タイル 36枚
サイコロ 1個
ルールブック 1冊



ゲームの概要

なんてこった!ついさっきまで目の前にいた子供たちの馬が、どこにも見当たりません。どうやらいたずら好きのラッキーが馬を驚かしたことで、馬タイルがひっくりかえって別の馬が現れてしまったようです。

みなさんは自分の馬が表向きになるように、牧場(36枚の馬タイルでできています)の中でラッキーを移動させます。

自分の馬をより多く表向きにしていくことがゲームの目的です。

ゲームの準備

36枚の馬タイルを6×6になるように綺麗に並べます。このとき、馬タイル上の太陽のマークが表向きになるようにしてください。

次に、ラッキーを適当なタイルの上に置きます。

全員自分の馬を決め、その馬のマーカーを取って自分の前に置きます。

サイコロとニンジンを用意したら準備は完了です。

遊び方

時計回りで手番を進めていきます。馬のモノマネが一番上手な人が最初の手番を行いません。もしそれで決められない場合は、一番年下の人から手番を始めてください。

サイコロの出目は?:

・ 黒い点だった?

さあ急いで!

黒い点の数だけ、ラッキーを直進させてください。縦、横、斜め、どの方向でも構いません。

そして、ラッキーが移動した先の馬タイルをひっくり返します。

- **馬だった？**

ラッキーホース! 3 6 枚の馬タイルの中から1つを選んで、その上にラッキー移動できます。そして、移動した先の馬タイルをひっくり返します。

- **ニンジンだった？**

やった!おいしいニンジンを馬にあげることができます。ニンジンをも1個受け取り、自分の馬マーカーの上に置いておきます。

以上で手番は終了です。左隣の人はサイコロを振って手番を始めます。

ゲームの終了

6個あるニンジンが全て無くなったら、即座にゲームは終了し、それぞれ点数を確認します。

- 表向きになっている3 6枚の馬タイルの中に、自分の馬が何匹いるか確認します。自分の馬が1匹いるごとに1点です。
- 自分の馬マーカーに置いてあるニンジン1本につき、1点です。

もし必要であれば、小さなお子さんの点数確認を、年上の人や大人が手伝ってあげてください。

もっとも点数の高かった人が勝ちです。もしもっとも点数の高かった人が複数いる場合は、その全員が勝ちです。