

好奇心に富んだ子供達にニューアイデアを提供する

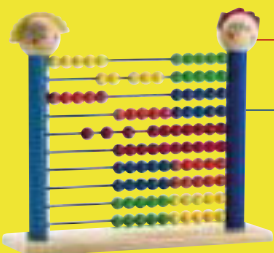
Inventive Playthings for Inquisitive Minds



幼児のおもちゃ

Infant Toys

🇯🇵 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成長をサポートしています。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。



ギフト

Gifts

🇺🇸 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.



子供のジュエリー

Children's jewelry



子供部屋

Children's room

ゲーム説明書・Instructions

ゲーム・ワニに乗る アドベンチャー



Animal Upon Animal
Balancing Bridge

HABA[®]

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

Copyright **HABA**[®] ゲーム Bad Rodach 2011

ゲーム・ワニに乗る アドベンチャー

2～4人のためのエキサイティングなバランスゲーム。5歳～9歳まで。

作者： Klaus Miltenberger
イラスト： Michael Bayer
所要時間： 約20分

なんと驚くべきことでしょうか！

動物達は冒険谷にかけられた巨大な吊り橋に直面しました。
最初に吊り橋に足を踏み入れたのはワニでした。彼が吊り橋の中央まで慎重に這って行くのを、他の動物達は息を吞んで見守ります。

「この吊り橋は大丈夫だ！」

ワニがそう叫ぶと、動物達は安心して喜びの声を上げ、一斉にワニの元に駆け寄り
ました。吊り橋の上は押し合いへし合いの大混乱です。

気をつけなければなりません。一歩間違えば吊り橋から振り落とされてしまいます。
彼らがバランスを崩さないように、手伝ってあげることができるでしょうか？

内容物

キリン 5個
イグアナ 5個
黒ヒョウ 5個
フラミンゴ 5個
コウモリ 5個
ワニ 1個
お題カード 35枚
サイコロ 1個
ルールブック 1冊



最初にお題カードを達成することを目指す

箱をテーブルの中央に置く

ワニを吊り橋の上に置く
動物を並べる

3枚ずつお題カードを配る
サイコロを用意する

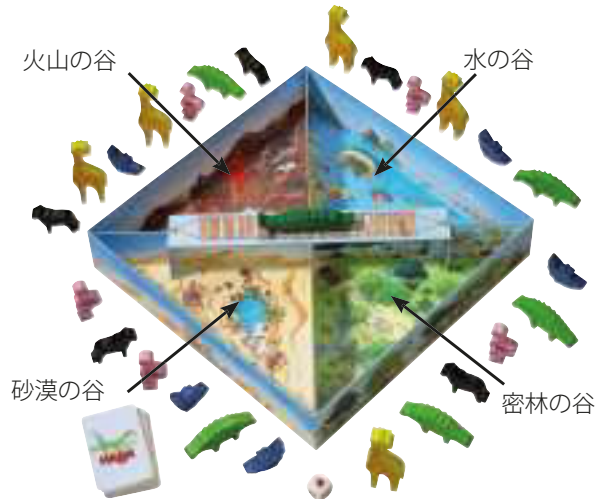
全てのお題カードを達成する

このゲームでは、各自に秘密のお題が3つ与えられます。皆さんの目的は、吊り橋の上にお題カードに描かれたとおりの動物を積み上げることです。このとき、カードに描かれた3つの動物が繋がるように積み上げなければなりません。上手に動物を積み上げて、最初に全てのお題カードを達成した人がゲームの勝者です。

ゲームの準備

全ての動物駒とサイコロを箱から取り出してください。箱はこのゲームの舞台である冒険谷として使用します。冒険谷は4つの地形に分かれており、その中央に吊り橋が架かっています。箱(冒険谷)をテーブルの中央に置き、ワニをその吊り橋の中央に置いてください。動物駒は写真を参考にして冒険谷の周りに並べてください。火山の谷の横に7匹の動物、砂漠の谷水の谷密林の谷の外側にそれぞれ6匹の動物を並べます。どこにどの動物を置くかは自由です。お題カードをよく混ぜ、全員に3枚ずつ伏せて配ります。残ったお題カードは伏せた山として近くに置いておきます。サイコロを用意したら準備は完了です。

冒険谷の地形



遊び方

最初に、自分に配られたお題カードの内容を確認してください。(他の人に見られてはいけません!)その後、時計回りに順番を進めます。これまでに吊り橋を渡ったことがある人が最初に自分の番を行います。もしそれで決められない場合は、一番年下の人から始めます。自分の番になった人は、サイコロを振ってください。

サイコロで何が出た?



冒険谷のマークが出た?

箱(冒険谷)の4つの面は、それぞれいずれかの谷に対応しています。サイコロで出たマークが示す谷を見て、その横に並べられている動物から1つを選んで取ってください。選んだ動物は吊り橋の上か、既に置かれた他の動物の上に積み重ねてください。もしサイコロで出たマークの谷に動物が残っていない場合は、他の谷の動物から自由に1つ選び、積み上げることができます。



ハテナマークが出た

谷に残っている動物を1つ自由に選び、積み上げてください。



吊り橋が出た

既に詰まった動物を1つ選び、それを取って他の場所に詰め直してください。もし吊り橋の上にワニしか乗っていない場合は、いずれかの谷から動物を1つ自由に選び、ワニの上に積み上げてください。

動物を無事に積み上げるか、もしくは失敗したら、次の人に順番が移ります。

動物を積むときの重要なルール

- 動物を積む時は、他の動物に少なくとも1つ以上は触れていなければなりません。触れている動物はワニでもかまいません。
- 動物を積む時は、片方の手しか使うことができません。

お題カードの達成

自分のお題カードに描かれている組み合わせどおりに3匹の動物が繋がっていたら、そのお題カードは達成したことになります。お題カードの達成はいつでも可能です。それが他の人の順番の最中でもかまいません。お題カードが達成していることを示すため、その内容を他の人に見せて、積み上げられている動物を1つずつ確認してもらってください。

お題カードの内容を見る

サイコロを振る

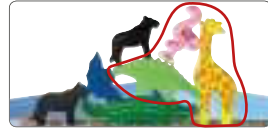
お題カードに描かれた3つの動物が繋がる
= お題達成

お題カードを
伏せて自分の前に置く

その後、見せたお題カードは伏せて自分の前に置きます。
これでこのお題カードは達成したことになります。



お題カード



達成!
お題カードの動物が
繋がっている



達成!
お題カードの動物が
繋がっている



未達成:
お題カードの動物が
繋がっていない

ピラミッドが崩れる
自分の番は終わり、次の
人に順番が移る

ワニは吊り橋の上に
置き、他の動物は箱の
中に残る

全てのお題カードを
達成する

未達成:お題カードの動物が繋がっていない

動物ピラミッドが崩れたら
もし動物を積み重ねているときに、積んでいる動物が下に落ちたり、動物の山(ピラミッド)が崩れたりしたら、その人の番はそこで終わりです。ペナルティとして達成しなければならない新しいお題カードを1枚追加で受け取ってください。
もし動物の山が崩れてしまったとしても、その後に残っている山でお題カードの3匹の動物が繋がっていれば、通常通りそのお題カードを達成することができます。
もしワニが吊り橋から落ちてしまったら、それを吊り橋の上に戻してください。それ以外の動物は落ちた谷の中に残して置きます。それ以降、サイコロで谷のマークが出た場合は、対応する谷の横に並べてある動物か、谷の中に落ちている動物のどちらからでも選ぶことができます。

ゲームの終了

お題カードを全て達成した人がいたら、そこでゲームは終了です。その人はもっとも吊り橋を渡るのが上手な、このゲームの勝者です。

Animal Upon Animal

Balancing Bridge

An exciting stacking game for 2-4 players ages 5-99.

Author: Klaus Miltenberger
Illustrations: Michael Bayer
Length of the game: approx. 20 minutes

Amazed but also a little bit horrified, the animals look at the wobbly hanging bridge that hovers high above the adventure valley. The crocodile is the first to dare to set foot on the bridge as he carefully advances to the center of the bridge. The other animals hold their breath. "The bridge holds up!" the crocodile shouts, cheering with triumph. The other animals at once start to dash up to the crocodile causing much jostling and squeezing. The animals however should be careful! One wrong step and they will fall off the bridge. Can you help them maintain their balance?

Contents

- 5 giraffes
- 5 iguanas
- 5 panthers
- 5 flamingos
- 5 bats
- 1 crocodile
- 35 assignment cards
- 1 die
- Set of game instructions



accomplish the assignments first

box in center of table

crocodile on hanging bridge, arrange animals

three assignment cards per player, get die ready

Game Idea

Each player is given three secret assignments. Your aim is to stack the animals on your assignment cards on top of the hanging bridge. The animals must be stacked so that the three animals shown on one card actually touch each other. Whoever manages to skillfully stack the animals, thereby being the first to accomplish the assignments, wins the game.

Preparation of the Game

Take all the animals and the die out of the box and look at the layout of the box. There are four compartments and a hanging bridge that hangs over these compartments. Place the box in the center of the table and place the crocodile on the center of the hanging bridge. Arrange the animals - as shown - deliberately next to the sides of the box. Place seven animals along the side of the water valley and six animals along the sides of each the desert valley, the volcano valley and the jungle valley. You are free to choose which animals you place where. Shuffle the assignment cards and deal three cards to each player, facedown. The remaining assignment cards are kept in a pile facedown next to the game box. Get the die ready.

Compartments



How to Play

First take a look at your three assignment cards. You play in a clockwise direction. Whoever has already crossed a hanging bridge may start. If you cannot agree the youngest player starts and rolls the die.

What appears on the die?



The symbol of a valley?

The four sides of the box each correspond with a valley. Look at which valley you have rolled and take any one of the animals standing next to the corresponding side of the game box. Stack the animal on the hanging bridge or on top of any animals that are already there. If there are no animals of the valley appearing on the die left, you can choose any animal to stack.



The question mark

You can choose any animal to stack.



The hanging bridge

Take an animal of your choice from the bridge or the animal pyramid and change its place. If there is just the crocodile on the bridge, you can choose any animal from any side of the box and pile it on the crocodile.

Once you have had your go at stacking, it is the next player's turn.

Important Animal-upon-Animal Rules

- When stacking an animal, it **must** always touch at least one other animal, that animal can be the crocodile.
- You are only allowed to use one hand for stacking.

Accomplishing an assignment

As soon as the three animals on one of your assignment cards touch, your assignment is considered complete. This can happen any time, even during the turn of another player. To prove it you show the assignment card in question to the other players and point out the corresponding animals of the pyramid.

look at assignment cards

roll die

three animals of one card touch = assignment accomplished

place assignment card
face down in front of you



assignment card



right:
the animals on the assign-
ment card touch



right:
the animals on the assignment
card touch



Incorrect:
the animals on the assign-
ment card do not touch.

The animal pyramid collapses

If during your stacking maneuvers animals fall off or the pyramid collapses, your turn is then over. Your penalty is that you must then take another new assignment card that you will have to complete.

If however after a crash there are still animals left on the bridge and they happen to form an animal trio that corresponds to one of your assignment cards, you are allowed to take this card and keep it in front of you.

If the crocodile falls off the bridge it is then placed back. The animals that fell off remain in the valleys into which they fell. From that point on, when rolling a valley symbol on the die you are free to choose an animal to stack either from the valley inside the box or from the animals still standing outside the box.

End of the Game

The game ends as soon as a player has accomplished his last assignment card. He has found the best way across the hanging bridge and wins the game.

pyramid collapses,
your turn is over

crocodile on hanging
bridge, animals stay
inside box

all assignments
accomplished