



ヒッポ・ホップ

作：Peter Steinert

2～4人用

8歳以上対象

約30分

内容物：



ゲームの概要と目的：

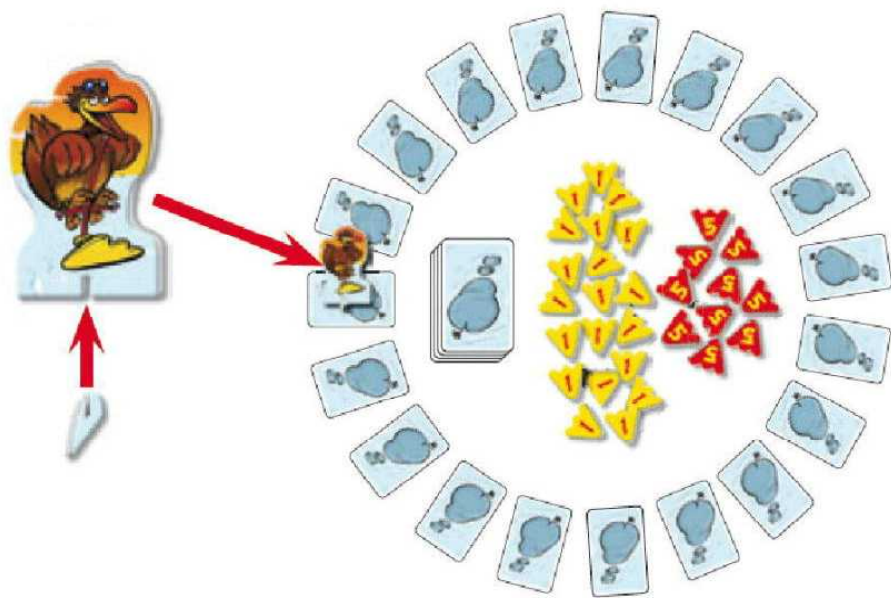
カバの池に夕暮れがやってきます。鳥たちは一日中、虫を探してカバや象の背中を飛び跳ねていました。しかし、夕暮れとともに、カバたちは平穏で静寂な一時を望むので、鳥たちに文句を言っています。とても注意深くしないとイケません。あまりカバに近づきすぎるとカバの逆鱗に触れ、羽根をむしり取られてしまいますよ！

プレイヤーは、カバの背中をうまく、確実に跳びはねて回り、最も勝利点を獲得することを目指します。

準備：

すべてのカードをよく混ぜます。そこから9枚のカードを取り、テーブルの中央に伏せて山札にします。残りの19枚のカードを円形になるように並べます。最初は表向きに数字が見えるように置きます。各プレイヤーがカードの数字を見終えたら、全てのカードを裏向きにします。チップは得点用に使うので、テーブル中央の山札

の脇に置いておきます。鳥は、任意のカードの上に置きます。最も最近カバを見たプレイヤーがスタートプレイヤーになります。その後は時計回りにプレイします。



ゲームの進め方：

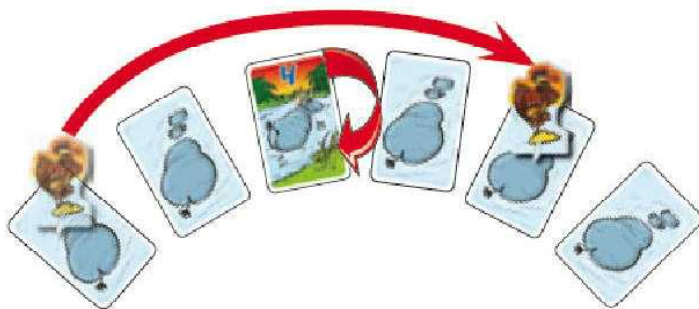
プレイヤーは、自分の手番には次のどちらかを必ず行います。

- 1) 円形に並んだカードの1枚を表向きにする。
- 2) 他のプレイヤーのペナルティカードを使う。

どちらの場合も、カードの数字は、カード上の鳥が時計回りに移動するカードの枚数を表しています。

1) 円形に並んだカードの1枚を表向きにする。

任意の1枚のカード(表向きになっていないもの)を選び、表向きにします。その数字は、何枚分移動するかを示しており、その数字分、鳥を時計回りに進めます。



2) 他のプレイヤーのペナルティカードを使う。

ゲームの最初には、だれもペナルティカードを持っていませんが、ゲームの進行に応じて誰かが持つことになります。誰かが1枚以上のペナルティカードを自分の前に持っていれば、プレイヤーはそのうちの1枚を使うことができます。このときは、そのカードの数字だけ鳥を進めます。そのカードはゲームから取り除かれます。

どちらの場合を選んでも、進んだ先のカードが裏向きのカードであれば、得点を得ることができます。けれども、そこが表向きのカードであれば、ペナルティカードを取らなくてはならないのです。

裏向きのカードに止まった場合

何枚表向きのカードを越えていったかを調べます。越えていった表向きのカードの枚数分の得点を得ます。ストックから得点チップを取り、自分の前に置いておきます。そして、次のプレイヤーの手番となります。



例：ピーターが、表にしたカードは5でした。鳥は5枚分進み、3枚の表向きのカードを越えました。3点を得ます。

補足：他のプレイヤーのペナルティカードを使って、飛び越したとしても3点を得ます。

表向きのカードに止まった場合

もしも鳥が、表向きのカードで止まってしまったら、そのカードを取り、ペナルティカードとして、自分の前に数字がよく見えるようにして置かなくてはなりません。そのカードをゲーム終了時まで

持っているマイナス2点になってしまいます。

表向きになって並んでいる全てのカードのうち、今ペナルティカードになったカードの数字以下のカードは、再び裏向きになってそこに止まることができるようになります。

穴が空いた場所には山札からカードを補充します。鳥はその新しいカードの上に乗せます。そして次のプレイヤーの手番です。



例：ウヴェは、4を表向きにしました。表向きの5に止まり、その5のカードをペナルティカードとして取ります。5以下の全ての表向きのカードは裏向きに戻ります。5を取った後には、山札からカードを裏向きのまま置きます。

補足：表向きのカードに止まった場合は、得点チップは全くもらえません。

ゲームの終了：

山札がなくなり、その後誰かがペナルティカードを取ったらゲーム終了です。自分の前にあるペナルティカードはそれぞれマイナス2点になります。そして、自分の得点チップを数えます。最も得点を得たプレイヤーの勝利です。同点の場合は、全員勝利です。