



2～4人用 8歳以上 約15分

ウズラ (Wachtel), カメムシ (Wanze), スズメバチ (Wespe), ミミズ (Wurm), アライグマ (Waschbaer), イタチ (Wiesel)。それらは普通あまり人気がありません。それらのどれもがソーセージのダイス (Wurfelwurst) を望んでいます。それらは最低なのです。

しかし、よく見てください。ソーセージは最悪なだけでなく、時には最高の運をもたらすのです。投げたダイスの目が4個ともソーセージならジャックポットなのです！

ゲームの内容物

動物ダイス 4個
数字ダイス 4個
動物チップ24枚



ゲームの目的

6ラウンドの後、最も得点を稼いだプレイヤーが勝利です。

ゲームを始める前に

箱から台紙を取り出し、動物チップを丁寧に外します。

ゲームの準備

始めに、各プレイヤーの得点を記録するために紙とペンを用意してください。そして、それぞれ6種類の動物チップを1枚ずつ受け取り、色がついている方を表向きにしておきます。

ゲームの進め方

時計回りに進め、ゲームは6ラウンドで行います。最も年下のプレイヤーから始め、8個全てのダイスを振ります。

最高の得点となるようにダイスの目を組み合わせることが目標です。合計点は、ある動物の数に最も小さいダイスの目の数を掛けたものになります。どの動物を得点にするかは、ダイスを振った後で自分で決めることができます。

重要：各動物は、ゲームを通して1度だけ得点を得ることができます。

ダイスを振る方法：

ダイスを振ったら、少なくとも1個は、脇に置いて取って置かなくてはなりません。望めば、より多くのダイスを取っておくこともできます。動物でも数字のダイスでも、同じ時にどんな組み合わせでも取っておくことができます。取って置いたダイスを再び振ることはできません。

例：ベンジャミンが最初に振ったダイスは次の通りです。



彼は、スズメバチのダイス2個と、5の目のダイス2個を脇に取り、残りの4個を振り直すことにしました。




彼は、4の目を脇に取り、残りの3個を振り直すことにしました。



彼はスズメバチのダイスを脇に取り、残りの2個を振り直します。



彼は5の目を脇に取り、残りを振り直したら  で、それを置いて自分の手番は終了となります。

得点計算：

ある種類の動物の数と、最も小さいダイスの目を掛けて計算をします。そして、どの動物を対象にするか1つ選ばなくてはなりません。

各動物は、ゲームを通して1回だけしか得点計算することができません。

例：ベンジャミンが振った結果はこうなりました。

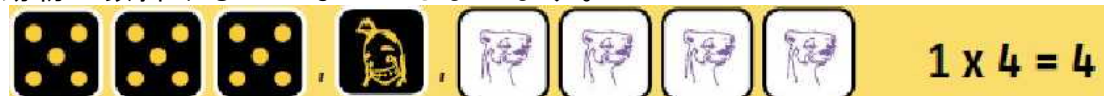


彼はスズメバチを得点化することにしました。その結果、選んだスズメバチのダイスの数に、最も小さい数字の目の4を掛け、 $3 \times 4 = 12$ 点になります。

ソーセージのダイスに注意！

4個の黒いダイスには数字の目の代わりにソーセージが描かれている目があります。

もしラウンドの最後の段階で、黒のダイスの目が5が3個で、ソーセージが1個なら、動物の数掛ける1になってしまいます。



もしラウンドの最後の段階で、黒のダイスの目が全てソーセージなら、動物の数掛ける7になります！



得点を記録し、得点計算をした動物のチップを裏向きにします。そして次のプレイヤーの手番になり、8個のダイスを振ります・・・。

ゲームの終了

ゲームは全てのプレイヤーが全ての動物チップを裏返した6ラウンドで終わります。全ての得点を合計します。最も得点が高いプレイヤーの勝利です。