



ズーロレットダイス  
2～4人用  
対象年齢7歳以上

ズーロレットをダイスで！各プレイヤーは小さな動物園の支配人となり、檻を動物で満たそうとします。檻に居る動物達は、得点をもたらします。しかし、檻が一杯になってしまうと、それ以上の動物は小屋に入れられてしまい、マイナス点となります。ゲームの終了時、最も得点を獲得したプレイヤーが勝利します。

### <ゲームの準備>

下記に従い、プレイ人数に応じたダイスをゲームに使用します：

2人プレイ-ダイス6個  
3人プレイ-ダイス8個  
4人プレイ-ダイス10個

これらのダイスをダイスのストックとします。余ったダイスはゲームに使用しませんので、箱に戻しておきます。

次に、ゲームボードをテーブルの中央に置きます。2～3人プレイでは、トラック3台の面を表にします。4人プレイでは、トラック4台の面を表にします。各トラックには、3つの荷台があります。

スコアシートは、各プレイヤーの動物園を表しています。そこには、各動物用の檻が描かれています。一番上の列は、ワニ用のケージです。動物園には、ワニ用の檻は1つだけしかありません。2番目の列は、ダチョウの檻です。2匹分の檻があります。5番目の列にあるライオンの檻は、5匹分あります。

各プレイヤーはスコアシート1枚と鉛筆を1本受け取ります（訳者注：付属している鉛筆は1本だけですので、別途準備しましょう）。最も若いプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、ゲームを始めます。

### <ゲームのプレイ>

このゲームは、幾つかのラウンドで構成されます。手番では、以下の2つのアクションのうち、どちらかを実行します。

A：ダイスを2つ振り、トラックの荷台に載せる  
B：1台のトラックからダイスを全て取り、自分の動物園に置く

手番は、時計回りに行っていきます。全てのプレイヤーがダイスを取った時、そのラウンドは終了し、新しいラウンドが始まります。

### <アクションの詳細>

A：ダイスを2つ振り、トラックの荷台に載せる

プレイヤーは、ストックからダイスを2つ取り、振ります。その後、出た目を変えないように注意しながら、振ったダイス2つをゲームボード上に描かれたトラックの空いている荷台に置かなくてはなりません。

**重要：**ダイスの目を絶対変えない様にして下さい。2つのダイスを同じトラックに載せてもかまいませんし、別々のトラックに載せてもかまいません。1台のトラックに載せられるダイスの最大数は3個です。もしもストックにダイスが無い場合、このアクションを選択することは出来ません。この場合、Bのアクションが強制されます。

### **B：1台のトラックからダイスを全て取り、自分の動物園に置く**

任意のトラック1台から、全てのダイスを取り、自分のスコアシートの上に置きます。その後、直ちにダイスの目をスコアシートに反映します。

**重要：**選択できるのは、最低1つのダイスが載せられたトラック1台のみです。このアクションを選択したプレイヤーはこのラウンドから抜け、次のラウンドまで手番を行いません。

**メモ：**こうして空になったトラックは、このラウンド中、さらにダイスを載せることができます。このアクションを実行したプレイヤーのスコアシートにはダイスが載っている状態になるため、どのプレイヤーがラウンドに残っているか、確認することが可能です。

ダイスの目をスコアシートに反映する時には、以下のルールに従います：

### **動物の目：**

各動物の目ごとに、対応したチェックボックスに「×」を書き込みます。チェックは、スコアシートに描かれた動物の絵の右隣から始め、左から右に向けて行っていきます。その動物のチェックボックスが埋まってしまっている場合は、その動物は小屋に収容されたことになり、スコアシート下部の対応する絵のチェックボックスに「×」を書き込まなければなりません。既に小屋の対応するチェックボックスが埋まっている場合は、その動物の超過分は無視します。この時、各動物のケージを最初に全て埋めたプレイヤーはそれを宣言し、絵の左隣のボーナスチェックボックスに「×」を書き込みます。

**重要：**各動物において、ボーナスを得る事ができるのは1人のプレイヤー（最初に全ての檻を埋めたプレイヤー）のみです。

### **コインの目：**

各コインの目につき、プレイヤーは自分のスコアシートのコインのチェックボックスに「×」を書き込みます。コインのチェックボックスも、左から右に向けて埋めていきます。コインのチェックボックスが全て埋まっている場合には、コインの目は無視します。

### **ラウンドの終了：**

全てのプレイヤーがトラックからダイスを取ったら、そのラウンドは終了します。（スコアシートへの記録を済ませた後で）全てのダイスをストックにもどし、最後にダイスを取ったプレイヤーをスタートプレイヤーとして新しいラウンドを始めます。

**メモ：**他のプレイヤーが全てダイスを取った場合、1人のプレイヤーが連続で手番を行うことがあります。

### **ゲームの終了：**

1人のプレイヤーがトラックからダイスを取った後、そのプレイヤーのスコアシートの檻が全て埋まっているか、もしくは空いている檻が1種類だけの状態になった場合、そのラウンドを最後までプレイした後にゲームは終了します（訳者注：ゲーム終了条件に、コインと小屋のチェックボックスは関係ありません）。ゲーム終了後、得点計算を行います。

### **得点計算：**

各プレイヤーは自分のスコアシートの得点を集計し、スコアシート右側の枠に記載します。

- 各動物の檻に記載した「×」1つにつき1点を得ます
- 各動物のボーナスに記載した「×」1つにつき、対応する6角のマ스에書かれた得点を得ます
- 最大6個のコインのチェックボックスは、3つのグループに分けられています。それぞれのグループの全てのチェックボックスが埋まっている場合、そのコインをどう使用するか選択しなければなりません。埋まっているコインのグループ1つにつき、1点を得るか、1種類の動物の小屋におけるマイナス得点を除去するかを選択します（マイナス得点を除去する場合は、対応するチェックボックスに大きく×を記録して目印とします）
- （コインによる除去が適用されなかった）小屋の動物1種につき、マイナス2点を得ます

こうして計算した合計得点を、スコアシート右側最下部に記載します。最も多くの得点を獲得したプレイヤーが勝利します。もしも同点の場合は、コインの枚数が多いプレイヤーが勝利します。それでも同点の場合は、勝利を分かち合います。



例：プレイヤーは檻に入っている動物1匹ごとに1点を得ます。ワニとライオンにおいて、ボーナスを得ます（これらの檻を最初に全て埋めたプレイヤーであった為です）。最初のコインのグループのみが全て埋まっています。彼はこれをワニのマイナス得点を除去することに用います。ダチョウのマイナス得点が残っているので、マイナス2点を得ます。