

びが完成するように続けていきます。両端にアタマとシッポがくついたらヘビ1匹のできあがりです (fig.2)。アタマとシッポのサイコロ2つだけできえたものもヘビとみなします (fig.3)。ヘビができあがる際、最後のサイコロを並べてヘビを完成したプレイヤーが1ポイント獲得します。できあがったヘビはそのままテーブルに置いておきます。

テーブルに並んだものにくっつけることのできないサイコロが出たら、新しいヘビを作りはじめます。

新しいヘビを作りだす時の例：作りかけのヘビができあがった時、作りかけのヘビにもうアタマがついているのに、またアタマが出てしまった時 (fig.4)。作りかけのヘビにもうシッポがついているのに、またシッポが出てしまった時 (fig.5)。出たサイコロをくっつけて作りかけのヘビが途中で切れてしまっただけはくっつけることができず (fig.6)。カーブの形のサイコロ2つで半円ができただけにまたカーブのサイコロが出た場合は、同じ方向でカーブを続けることとアタマとシッポの両方をつける場所がなくなってしまうので、ヘビが完成しません (fig.7)。

作りかけのヘビが何匹もいる場合は、出たサイコロを好きなヘビにくっつけられます。

最初に振るサイコロは緑色でないとはいけませんが、次の人の番からは好きな時にオレンジ色のサイコロも振ることができます。オレンジ色のサイコロにも緑色のサイコロと同じように「アタマ」と「シッポ」の面があって、使い方は緑色のサイコロと同じです。ただし、オレンジ色のサイコロには「+ (プラス)」と「- (マイナス)」の面もついています。オレンジ色のサイコロを振って「+」が出たら (fig.8)、テーブルに並んだサイコロのうち端っこにあるものを1つ好きに選んで取ることができます (もう1つのオレンジ色のサイコロがすでにテーブルに置いてあれば、それを取ってもかまいません)。今振ったオレンジ色のサイコロは自分のものなので、このサイコロでも、残りのでも、もう一度好きなサイコロを振りましょう。すでにできあがったヘビからサイコロを取ることでもできます。この時、このヘビを完成させたプレイヤーが獲得したポイントはそのままそのプレイヤーに残ります。「-」が出てしまったら (fig.9)、今振ったオレンジ色のサイコロを相手にあげて、この回数バシします。

ゲームの終わり サイコロが全部テーブルに並んで手元のサイコロがなくなったらゲームの終わりです。相手よりもたくさんヘビを完成させてポイントが多かったプレイヤーの勝ちです。

IT AVVERTENZE: Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Non scagliare i componenti verso terzi. Leggere e conservare per future referenze. Da utilizzare sotto la supervisione di un adulto. **EN WARNINGS:** Not recommended for children under 3 years. Do not throw components against third parties. Please read and keep for future reference. To be used under adult supervision. **FR AVERTISSEMENTS:** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ne pas jeter les composants contre des tiers. Lire et conserver pour référence ultérieure. À utiliser sous la surveillance d'un adulte. **DE WARNHINWEISE:** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Keine Spielzeugteile auf andere Personen werfen. Lesen und für spätere Bezugnahmen aufbewahren. Unter Aufsicht eines Erwachsenen verwenden. **JP 注意事項:** 3歳未満のお子様には使用しないでください。本書をよく読み大切に保管してください。必ず大人と一緒に使用してください。

fig. 1

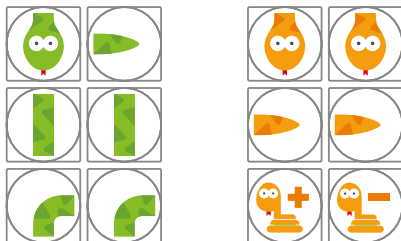


fig. 2

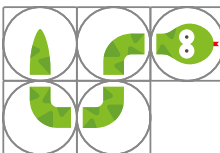


fig. 3



fig. 4

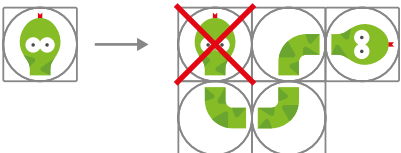


fig. 5

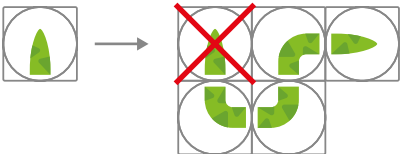


fig. 6



fig. 7

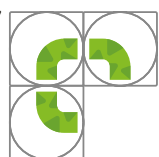


fig. 8



fig. 9



🎲 testacoda

SCOPO DEL GIOCO Completare un numero di serpenti più grande rispetto a quelli completati dall'avversario.

PREPARAZIONE Distribuisci 8 dadi a testa: 6 verdi e 2 arancioni (fig.1). Inizia il giocatore più giovane, che tira uno dei suoi dadi verdi e lo posiziona sul piano di gioco. Il risultato ottenuto è il punto di partenza del primo serpente da costruire.

TURNI DI GIOCO A turno, ciascuno tira uno dei suoi dadi e attacca il tratto di serpente ottenuto ai tratti presenti sui dadi già appoggiati sul piano di gioco, continuando la forma del serpente e cercando di completarlo. Un serpente può dirsi completo quando ha una testa e una coda (fig.2), quindi anche un serpente composto da soli due pezzi, testa e coda, è completo (fig.3). Per ogni serpente completato, il giocatore che colloca l'ultimo pezzo guadagna 1 punto. Quando un serpente viene completato, va lasciato sul piano di gioco.

Quando non puoi attaccare il tratto ottenuto dal lancio del dado al serpente in gioco, inizia un nuovo serpente. Esempi: se il serpente in gioco è già stato completato; se il risultato del tiro è testa e il serpente in gioco ha già la testa (fig.4); oppure se il risultato è coda e il serpente in gioco ha già la coda (fig.5); oppure se il tratto ottenuto andrebbe a chiudere su se stesso il serpente, senza completarlo, impedendo di poterlo continuare nei turni successivi (fig.6); se ci sono già due "curve" unite a semicerchio, non puoi unire una terza "curva" orientata nello stesso senso (fig.7), perché non consentirebbe di finire il serpente.

In presenza di più serpenti aperti, puoi decidere liberamente quale continuare.

Dal secondo tiro, puoi tirare uno dei dadi arancioni in qualsiasi momento della partita. Le sue facce "testa" e "coda" si comportano esattamente come quelle dei dadi verdi. Se, invece, il risultato è "+" (fig.8), guadagni un dado a tua scelta (compreso, se presente, un altro arancione) sottraendolo dall'estremità di un serpente sul piano di gioco, mantieni il dado arancione e tiri subito il dado che preferisci. Il dado può essere sottratto anche da serpenti già completati: in questo caso, il punto guadagnato dal giocatore che lo aveva completato resta comunque valido. Se il risultato è "-" (fig.9), consegnati all'avversario il dado arancione che hai appena tirato e passi il turno.

FINE La partita finisce quando tutti i pezzi sono collocati sul piano di gioco. Vince il giocatore che ha più punti perché ha completato più serpenti.

🐍 snakes

GOAL Complete more snakes than your opponent.

PREPARATION Each player gets 8 dice: 6 green and 2 orange (fig.1). The youngest player starts by throwing a green die and placing it on the playing surface. This will be the start of the first snake.

URNS Each player takes a turn to throw one of their dice and line it up with the part of the snake already on the playing area, thus continuing to create the snake and, hopefully, completing it. A snake is complete when it has a head and a tail (**fig.2**). A snake only needs to have two pieces - a head and a tail - to be complete (**fig.3**). For each completed snake, the player who placed the final piece earns 1 point. Once a snake has been completed, it is left on the playing area.

If you cannot attach the section of the snake obtained from throwing one of your dice, then start a new snake. Examples: if the snake in play has already been completed; if you throw a head and the snake in play already has a head (**fig.4**); similarly, if you throw a tail and the snake already has a tail (**fig.5**); if your throw ends up on a section of snake that would result in the snake doubling back on itself, thus preventing it from being completed during a subsequent turn (**fig.6**); if two curved sections are joined to form a semicircle, then a third curved section cannot be placed in the same direction (**fig.7**) as it would mean the snake cannot be completed.

If there is more than one unfinished snake on the playing area, then the person whose turn it is can decide which snake to continue or complete.

After each player has had one turn, it is possible to throw one of the orange dice at any time during the game. If this orange die ends up on one of the standard "head" or "tail" faces, then the rules are exactly the same as for the green dice. If the orange die ends up on a "+" (**fig.8**), you can take one die (including another orange one, if one is already on the playing area) from the end of a snake in the playing area; you also get to keep the orange die and get to throw again, using the die of your choice, straightaway. If the die that is taken from a snake is removed from a completed snake, then the person who originally won a point for completing that snake keeps the point. If the orange die ends up on "-" (**fig.9**), you have to give your orange die to the other player and forfeit your turn.

END OF GAME Every time you complete a snake, you get 1 point. The game ends when all the pieces have been used. The winner is the player with the most points, i.e. the person who completed the most snakes.

FR tête-à-queue

BUT DU JEU Compléter un nombre de serpents supérieur à ceux accomplis par l'adversaire.

PRÉPARATION Distribuez 8 dés par personne: 6 verts et 2 orange (**fig.1**). C'est le plus jeune joueur qui commence, en tirant l'un de ses dés verts et en le plaçant sur le plateau de jeu. Le résultat obtenu est le point de départ du premier serpent à construire.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE À tour de rôle, chaque joueur lance l'un de ses dés et ajoute la partie du serpent obtenue à celles des dés déjà posés sur le plateau de jeu, en

continuant la forme du serpent et en essayant de le compléter. Un serpent peut-être considéré complet lorsqu'il a une tête et une queue (**fig.2**), donc même un serpent composé de seulement deux pièces, la tête et la queue, est complet (**fig.3**). Pour chaque serpent complété, le joueur qui place la dernière pièce gagne 1 point. Lorsqu'un serpent est complété, il faut le laisser sur le plateau de jeu.

Lorsque vous ne pouvez pas ajouter la partie du corps obtenue par le lancer du dé au serpent en jeu, commencez un nouveau serpent. Exemples: si le serpent en jeu a déjà été complété; si le résultat du lancer est la tête et le serpent en jeu a déjà la tête (**fig.4**); ou bien si le résultat est la queue et le serpent en jeu a déjà la queue (**fig.5**); ou bien encore si la partie du corps obtenue allait fermer le serpent sur lui-même, sans l'avoir complété, vous empêchant de pouvoir le continuer dans les tours successifs (**fig.6**); s'il y a déjà deux "courbes" unies en demi-cercle, vous ne pouvez pas ajouter une troisième "courbe" orientée dans le même sens (**fig.7**), parce qu'elle ne permettrait pas d'achever le serpent.

Si plusieurs serpents ont été composés, vous pouvez décider librement lequel continuer.

À partir du deuxième coup, vous pouvez lancer un des dés orange à tout moment de la partie. Ses faces "tête" et "queue", se comportent exactement comme celles des dés verts. Si, au contraire, le résultat est "+" (**fig.8**), vous gagnez un dé de votre choix (y compris, le cas échéant, un autre orange) en le soustrayant de l'extrémité d'un serpent sur le plateau de jeu, gardez le dé orange et lancez immédiatement le dé que vous préférez. Le dé peut être également soustrait à des serpents déjà complétés: dans ce cas, le point gagné par le joueur qui l'avait complété reste quand même valable. Si le résultat est "-" (**fig.9**), remettez à l'adversaire le dé orange que vous venez de lancer et passer votre tour.

FIN DE LA PARTIE Le jeu prend fin lorsque toutes les pièces sont placées sur le plateau de jeu. Le gagnant est le joueur qui a obtenu plus de points parce qu'il a complété un majeur nombre de serpents.

DE anaconda

SPIELZIEL Mehr Schlangen als der Gegenspieler bilden.

SPIELVORBEREITUNG Jeder Spieler erhält 8 Würfel: 6 grüne Aktionswürfel und 2 orangefarbene Würfel (**fig.1**). Der jüngste Spieler beginnt. Er spielt einen seiner grünen Aktionswürfel und setzt ihn auf das Spielfeld. Dieser Aktionswürfel ist Ausgangspunkt für die erste Schlange, die gebildet werden soll.

SPIELVERLAUF Der Reihe nach spielt jeder Spieler einen seiner Aktionswürfel und legt ihn an den schon auf dem Spielfeld liegenden Aktionswürfel an, um eine Schlange mit Kopf und Ende zu bilden. Eine Schlange ist beendet, wenn sie einen Kopf und ein Ende hat (**fig.2**). Auch eine Schlange, die aus nur 2 Aktionswürfeln besteht, d.h. eine Schlange mit Kopf und Ende, ist eine komplette Schlange (**fig.3**). Für jede

beendete Schlange erhält der Spieler, der den letzten Aktionswürfel angelegt hat, einen Punkt. Alle beendeten Schlangen bleiben auf dem Spielfeld liegen.

Wenn man einen Aktionswürfel nicht an die schon auf dem Spielfeld liegende Schlange anlegen kann, beginnt man mit einer neuen Schlange. Beispiele: falls die Schlange im Spiel schon beendet worden ist. Falls auf dem Aktionswürfel Kopf erscheint und die Schlange auf dem Spielfeld schon einen Kopf hat (**fig.4**). Falls das Ergebnis auf dem Aktionswürfel Ende ist und die Schlange auf dem Spielfeld schon ein Ende hat (**fig.5**). Falls das auf dem Aktionswürfel erscheinende Bild ein Verbindungsstück ist, das die Schlange ohne ein Ende schließen würde, ohne die Möglichkeit zu haben, die Schlange in den folgenden Spielzügen zu enden (**fig.6**). Falls schon zwei Kurvenstücke aneinanderliegen und man kein drittes Kurvenstück mehr anlegen (**fig.7**) kann, weil man sonst die Schlange nicht beenden könnte.

Falls man mehrere Schlangen angefangen hat, kann man frei entscheiden, wo man den gespielten Aktionswürfel anlegen möchte.

Ab dem zweiten Spielzug kommt einer der beiden orangefarbenen Würfel ins Spiel. Er kann jederzeit gewürfelt werden. Seine Seiten "Kopf" und "Ende" haben dieselben Funktionen, wie die der grünen Aktionswürfel. Falls das Ergebnis auf dem orangefarbenen Würfel "+" (**fig.8**) ist, bekommt man einen Aktionswürfel nach Wahl (das kann auch der andere orangefarbene Würfel sein, falls er noch nicht vergeben worden ist). Man wählt den Aktionswürfel aus und nimmt ihn vom Ende einer auf dem Spielfeld liegenden Schlange weg. Man behält den orangefarbenen Würfel und würfelt dann sofort noch einmal mit dem gewählten Aktionswürfel. Der Aktionswürfel kann auch von schon beendeten Schlangen weggenommen werden: in diesem Fall behält der Spieler seinen Punkt, den er fürs Beenden der Schlange bekommen hatte. Falls das Ergebnis auf dem orangefarbenen Würfel "-" (**fig.9**) ist, bekommt der Gegenspieler den orangefarbenen Würfel und der Gegenspieler ist an der Reihe.

SPIELLENDE Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Aktionswürfel auf dem Spielfeld liegen. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte erzielt hat, weil er die meisten Schlangen gebaut hat.

JP ヘビさんゲーム

ゲームの目的 アタマとシッポのついたヘビを相手よりたくさん作った人の勝ちです。

ゲームの始めに それぞれのプレイヤーにサイコロを8個ずつ配ります (1人につき緑色6個とオレンジ色2個) (**fig.1**)。歳の小さい子から遊びはじめます。緑色のサイコロを1つ振って、出た面を上にしてテーブルなどの平たいところに置きます。これがヘビを作る基になります。

遊び方 かわりばんこに自分のサイコロを1つ振って、出た面を上にしてテーブルに置かれたヘビの基にニヨロニヨロとくっつけて並べ、ヘ