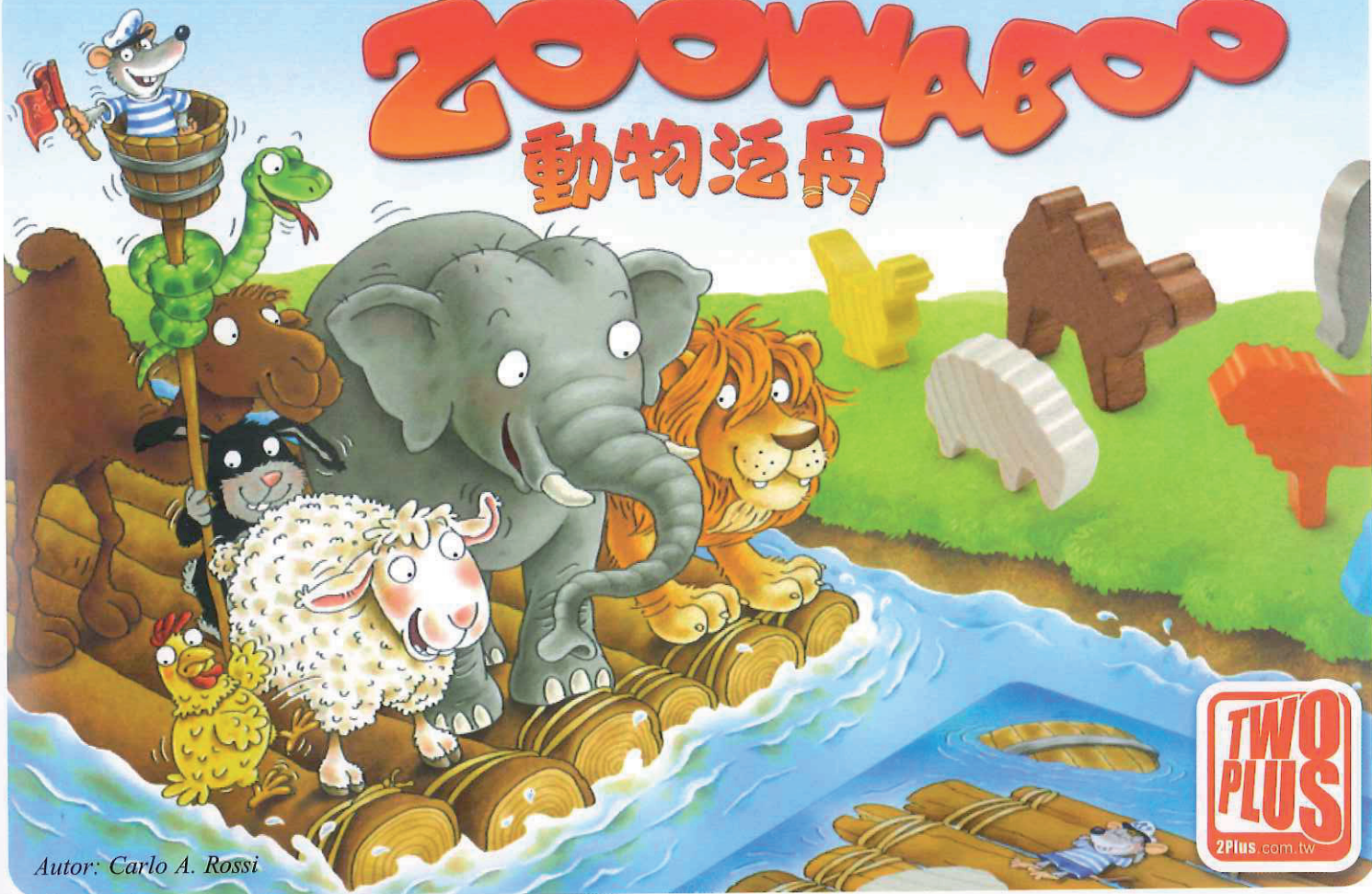


# ZOO WABOO

## 動物泛舟



Autor: Carlo A. Rossi

**TWO  
PLUS**  
2Plus.com.tw

## TC 遊戲故事

撲通！大象掉進水裡啦！  
動物們都笑得東倒西歪，  
而老鼠船長更是笑到站不起來，  
他老早就知道木筏上根本沒有足夠的空間！

動物們每年都會約好一起參加泛舟之旅，  
乘著木筏渡過河中的激流，驚險又歡樂，  
大家都不想錯過這趟旅程，  
可是，木筏裝得下每隻動物嗎？

## SC 游戏故事

扑通！大象掉进水里啦！  
动物们都笑得东倒西歪，  
而老鼠船长更是笑到站不起来，  
他老早就知道木筏上根本没有足够的空间！

动物们每年都会约好一起参加泛舟之旅，  
乘着木筏渡过河中的激流，惊险又欢乐，  
大家都不想错过这趟旅程，  
可是，木筏装得下每只动物吗？

## J お話

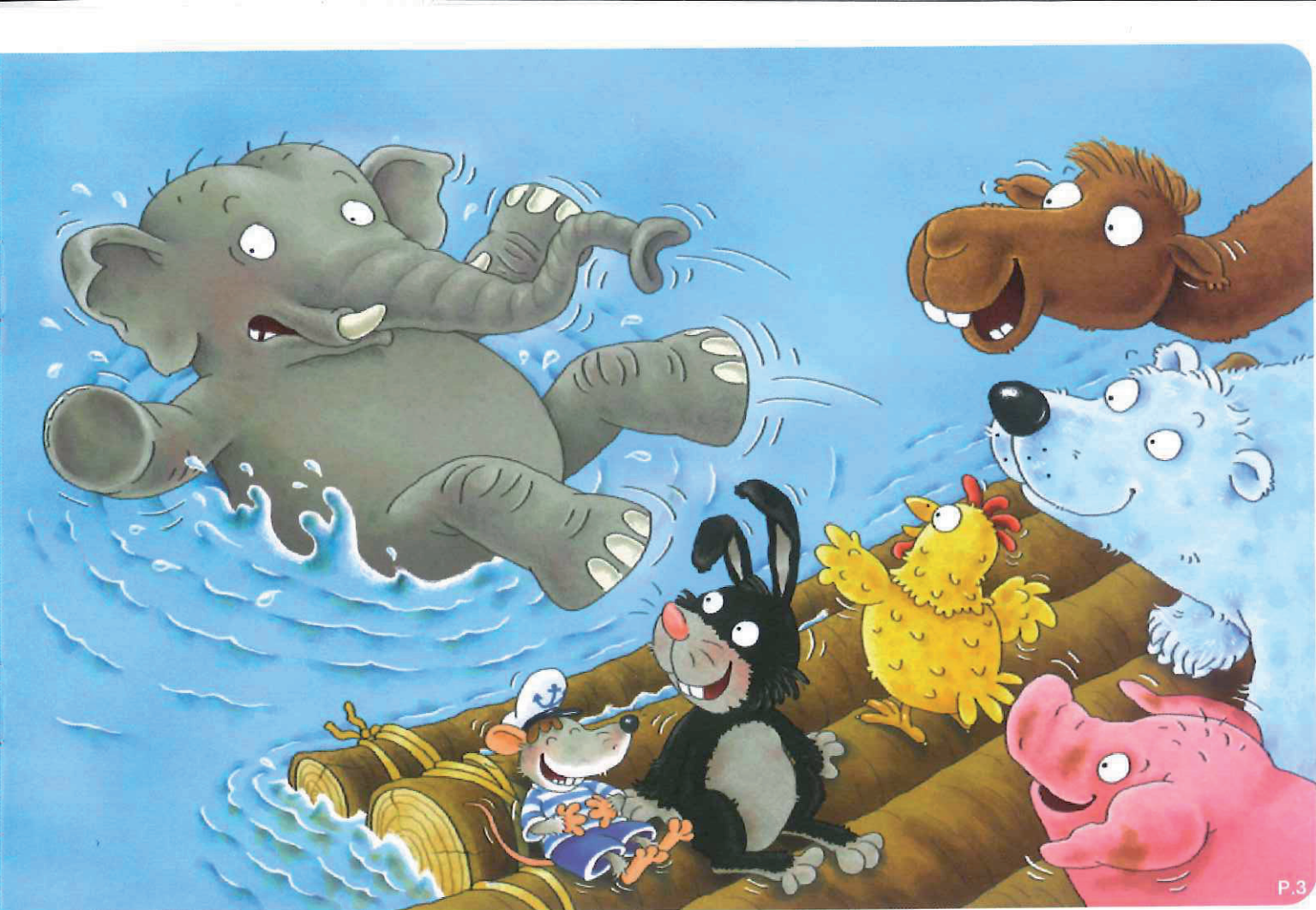
ザップーン！ゾウのエディーが川に落っこちて、動物のみんなは吹きだしたり、クスクス笑ったり。ネズミのマニーなんて、おかしくてたまらないといわんばかりに、体をよじて大笑い。だって、マニーにはわかっていたのです。いかだは満載で、もう誰一人も乗せられないと。今日は毎年恒例の川遊び。動物たちが、いかだで急流すべりを楽しんでます。

誰もが乗りたくって、うずうずしてるけど、みーんなが座席を確保できるほど、いかだは大きくありません。

## K 게임 스토리

첨병! 코끼리가 물에 빠졌습니다.  
모든 동물들이 뺨 터졌습니다.  
쥐선장은 일어서지도 못할만큼 배를 끌어안고 웃고있습니다.  
왜냐하면 쥐선장은 뗏목에 공간이 부족하다는것을 미리 알고 있었기 때문입니다.

해마다 동물들은 뗏목여행을 함께 가기로 약속합니다.  
모두가 거친 강물을 따라 뗏목을 타고 재미난 여행을 가고 싶어합니다.  
그렇지만 정말 모든 동물들이 뗏목에 자리를 얻을수 있을까요?



## TC 遊戲準備

- A) 隨意拿出四張木筏板塊，疊放在一旁。
- B) 所有動物和沙漏放置一旁備用。
- C) 將30張動物卡洗牌，面朝下放置一旁。
- D) 24張分數卡按照1~4的點數分類放置一旁備用。
- E) 所有人拿取一組老鼠船長標記。  
(一個綠色的「OK!」手勢和一個紅色的「NG!」手勢)

NG!  
Nein(나인)



OK!  
Ja(야어)

## SC 游戏准备

- A) 随意拿出四张木筏板块，叠放在一旁。
- B) 所有动物和沙漏放置一旁备用。
- C) 将30张动物卡洗牌，面朝下放置一旁。
- D) 24张分数卡按照1~4的点数分类放置一旁备用。
- E) 所有人拿取一组老鼠船长标记。  
(一个绿色的「OK!」手势和一个红色的「NG!」手势)

## J ゲームを始める前に

- A) 動物といかだを机の上に用意します。4つのいかだは積み重ねて置きましょう。
- B) ポイントカード、砂時計もみんなの手の届きやすい所に置きます。
- C) 動物カードをよく混ぜて、絵の面を下向きに重ねておきます。
- D) Ja(야어)チップとNein(나인)チップ各一枚をそれぞれのプレイヤーに配ります。

## K 게임 준비

- A) 마음대로 뗏목 4개를 꺼내 탁자위에 쌓아 놓습니다.
- B) 모든 동물나무토막과 모래시계도 준비해 놓습니다.
- C) 30장의 동물카드를 잘 섞어서 탁자위에 뒤집어 놓습니다.
- D) 24장의 점수카드는 1~4의 점수별로 나누어 옆에 준비해 놓습니다.
- E) 매 놀이자에게 쥐선장표시를 한쌍씩 나누어줍니다.  
(각각 녹색「OK!」하나와 빨간색「NG!」하나씩)

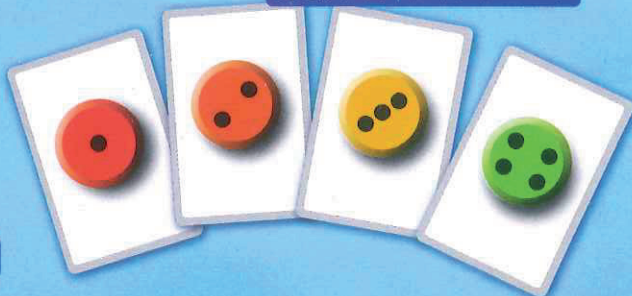
沙漏 | 砂時計

分數卡片 | 포인트카드

木筏板塊 | 이카다



動物 | 動物



動物卡 | 動物카드

老鼠船長標記

Ja(はい)のチップ



Nein(いいえ)のチップ

### TC 遊戲目標

每回合都要正確地猜測動物木塊能否放進木筏的空位中！

### SC 游戏目标

每回合都要正确地猜测动物木块能否放进木筏的空位中！

### J ゲームの目的

どのくらいの動物がいかだに乗れるか、そのおよその数を見きわめるのがゲームの目的です。

### K 게임 목표

라운드마다 모든 동물들이 뗏목안의 구멍에 놓일수 있는지 없는지를 정확히 추측해야 합니다.

## TC 遊戲進行

每個回合，按照以下標示的步驟順序來進行遊戲。

- 1 拿取一張木筏板塊放在桌面中央。
- 2 從動物卡堆翻開11張，環繞在木筏四周。
- 3 把對應形狀的動物木塊放在四周的卡牌上，每張放置一隻。
- 4 所有玩家看著中央的木筏與四周的動物，並在心中估算，四周的動物木塊是否可以塞進木筏的空位中？  
如果認為可以，就將 **OK!** 的老鼠船長標記握在手中；  
如果認為不行，就將 **NG!** 的老鼠船長標記握在手中。  
標記要握好，不要被其他人看見！



## SC 游戏进行

每个回合，按照以下标示的步骤顺序来进行游戏。

- 1 拿取一张木筏板块放在桌面中央。
- 2 从动物卡堆翻开11张，环绕在木筏四周。
- 3 把对应形状的动物木块放在四周的卡牌上，每张放置一只。
- 4 所有玩家看着中央的木筏与四周的动物，并在心中估算，四周的动物木块是否可以塞进木筏的空位中？  
如果认为可以，就将 **“OK!”** 的老鼠船长标记握在手中；  
如果认为不行，就将 **“NG!”** 的老鼠船长标记握在手中。  
标记要握好，不要被其他人看见！





## J ゲームの進行

- ① いかだを1つ、みんなの手が届きやすいように机の真ん中に置きます。
- ② 動物カードを11枚めくって、いかだのまわりに並べます。
- ③ それぞれのカードが示す動物を見つけて、動物カードの上に乗せます。
- ④ さて、この11匹の動物全部を寝かせていかだに乗せることができるでしょうか？  
それぞれのプレイヤーが自分ひとりで判断し、『乗れる。』と思えばJaチップ、『全員は無理。』と思えばNeinチップを選び、みんなに見えないように裏面を上にして手元に置きます。
- ⑤ 全員が判断を終えたら、全プレイヤーいっせいに、選んだチップを表向けにします。

## K 게임 진행

라운드마다 아래순서에 따라서 게임을 진행합니다.

- ① 뗏목 하나를 탁자 가운데 놓습니다.
- ② 11장의 동물카드를 펼쳐서 뗏목 주위에 돌려 놓습니다.
- ③ 동물카드에 맞는 동물나무토막을 찾아서 카드위에 올려놓습니다.  
카드 한장에 동물나무토막 하나씩.
- ④ 놀이자들은 각자 탁자 가운데 뗏목과 주위의 동물나무토막을 보면서 모든 동물들이 뗏목안의 구멍에 놓일수 있는지 없는지를 마음속으로 추측합니다.  
놓일수 있다고 생각하면 **OK!** 표시를 놓일수 없다고 생각하면 **NG!** 표시를 손에 잡습니다.  
표시는 다른 놀이자들이 보이지 않게 잘 잡으세요.

## TC 遊戲進行

- 5 確定所有人都決定好自己的答案之後，就同時將握在手中的標記打開！之後會有⑥⑦⑧三種不同的狀況發生：
- 6 如果所有人打開的老鼠船長標記都是「OK！」  
從動物卡堆再翻開一張卡放到木筏旁邊，並放上一隻對應的動物木塊，然後重新進行步驟④。
- 7 如果所有人打開的老鼠船長標記都是「NG！」  
從木筏周邊隨意移除一張動物卡以及上面的動物木塊，並從動物卡堆再翻開一張卡放到木筏旁邊，並放上一隻對應的動物木塊，然後重新進行步驟④。  
如果⑦這個步驟重複進行了三次，則將所有動物卡以及上面的動物木塊全部移除，並重新進行步驟②。
- 8 如果所有人打開的老鼠船長標記中有「OK！」也有「NG！」  
那些打開「OK！」標記的人翻轉沙漏，並且在沙漏漏完之前，嘗試把木筏周邊的動物木塊全部塞進木筏的空間中。動物木塊必須全部都是平放在木筏中，不可以疊放也不可以站立放置（如圖例）。  
如果在沙漏時限內，成功地將所有動物放進木筏中，則這些打開「OK！」標記的人拿取一張分數卡，這張分數卡上的點數等於這回合的回合數。如果在沙漏時限內，無法將所有動物放進木筏中，則那些打開「NG！」標記的人拿取一張分數卡，這張分數卡上的點數等於這回合的回合數。拿取分數卡後，進行步驟⑨。

## SC 游戏进行

- 5 确定所有人都决定好自己的答案之后，就同时将握在手中标记打开！之后会有⑥⑦⑧三种不同的状况发生：
- 6 如果所有人打开的老鼠船长标记都是“OK!”  
从动物卡堆再翻开一张卡放到木筏旁边，并放上一只对应的动物木块，然后重新进行步骤④。
- 7 如果所有人打开的老鼠船长标记都是“NG!”  
从木筏周边随意移除一张动物卡以及上面的动物木块，并从动物卡堆再翻开一张卡放到木筏旁边，并放上一只对应的动物木块，然后重新进行步骤④。  
如果⑦这个步骤重复进行了三次，则将所有动物卡以及上面的动物木块全部移除，并重新进行步骤②。
- 8 如果所有人打开的老鼠船长标记中有“OK!”也有“NG!”  
那些打开“OK!”标记的人翻转沙漏，并且在沙漏漏完之前，尝试把木筏周边的动物木块全部塞进木筏的空间中。动物木块必须全部都是平放在木筏中，不可以叠放也不可以站立放置（如图例）。  
如果在沙漏时限内，成功地将所有动物放进木筏中，则这些打开“OK!”标记的人拿取一张分数卡，这张分数卡上的点数等于这回合的回合数。如果在沙漏时限内，无法将所有动物放进木筏中，则那些打开“NG!”标记的人拿取一张分数卡，这张分数卡上的点数等于这回合的回合数。拿取分数卡后，进行步骤⑨。





## K 게임 진행

- 5 모두 결정한후 표시를 동시에 공개합니다. 아래 6 7 8 세가지 상황이 발생할수 있습니다.
- 6 모두가 **OK** 표시라면 동물카드를 한장 더 펼쳐서 뗏목 주위에 놓고 카드에 맞는 동물나무토막을 그위에 놓은다음 다시 4를 진행합니다.
- 7 모두가 **NG** 표시라면 뗏목주위에서 동물카드 한장과 그 위의 동물나무토막을 새로운 동물카드와 동물나무토막으로 바꾸어서 다시 4를 진행합니다.  
만약 7을 3 번이나 반복하게 되면 모든 동물카드와 그위의 동물나무토막을 전부 치우고 다시 2를 진행합니다.
- 8 놀이자들이 선택한 표시에 **OK**와 **NG** 표시가 동시에 있다면 **OK** 표시를 선택한 놀이자들은 모래시계를 뒤집고 시간안에 뗏목 주위의 동물나무토막들을 뗏목안의 구멍에 넣어야 합니다. 동물나무토막을 세우거나 겹겹이 쌓아서는 안됩니다. **(범례를 참고)**  
모래시계 시간안에 동물들을 뗏목에 넣는것을 성공했다면 **OK** 표시를 선택한 놀이자들은 점수카드를 한장씩 받습니다. 점수카드의 점수는 이번라운드의 라운드수와 일치합니다.  
모래시계 시간안에 동물들을 뗏목에 넣지 못했다면 **NG** 표시를 선택한 놀이자들이 점수카드를 한장씩 받습니다. 점수카드의 점수는 이번라운드의 라운드수와 일치합니다.  
점수카드를 받는다음 9를 진행합니다.

## J 게임의 진행

- 6 모두가 **Ja**와答えたら、카드의山からもう一枚動物カードをひいてそのカードの示す動物を乗せます。そして、上のポイント4にもどりゲームを続けます。全員が**Nein**と答えたら、いかだのそばに並べられた動物カードのうち1枚を選んで新しいカードと取り替えます。そしてやはりポイント4に戻り、ゲームを続けます。全員が3回続けて**Nein**と答えた場合は、動物と動物カードをいかだのそばから取り除き、ポイント2に戻って、新しい11枚のカードをひくところから続けます。みんなの判断が**Ja**と**Nein**に分かれた場合はポイント7に進みましょう。
- 7 **Ja**と判断したプレイヤーの1人が砂時計を操作し、この時点から**Ja**グループの全員で動物をいかだの中に並べていきます。砂時計の砂が全部落ちたら時間切れ。この時点で判定にはいります。

注意：動物はいかだの中に寝かせます。立てたり積み重ねるのは反則です。



## TC 遊戲進行

- ⑨ 將這回合打開的動物卡全部洗牌放到動物卡堆底下，將中央的木筏放回遊戲盒中不再使用。然後進行下一個回合。

## TC 遊戲結束

遊戲進行四回合後，所有人加總自己獲得的分數卡，一點一分，分數最高的人獲勝，平手時則共同勝利！

## SC 游戏进行

- ⑨ 将这回合打开的动物卡全部洗牌放到动物卡堆底下，将中央的木筏放回游戏盒中不再使用。然后进行下一个回合。

## SC 游戏结束

游戏进行四回合后，所有人加总自己获得的分数卡，一点一分，分数最高的人获胜，平手时则共同胜利！



OK!  
Ja(ヤー)

NG!  
Nein(ナイン)

# BINGO!

## K 게임 진행

- 9 이번 라운드에서 펼친 동물카드를 다시 섞어서 동물카드더미 밑에 넣습니다. 가운데 뗏목을 게임박스에 치우고 다시 사용하지 않습니다. 계속해서 다음 라운드를 진행합니다.

## K 게임 종료

게임을 총 4라운드 진행한 후 놀이자들의 점수를 각자 더하여 계산합니다. 가장 많은 점수를 획득한 놀이자가 승리자가 됩니다. 같은 점수의 승리자가 있으면 공동승리자가 됩니다.



## J 判定

制限時間内にすべての動物をいかだに納めることができましたか? この場合、Jaグループの全員がポイントをゲット。時間内に動物を納めきれなかった場合、また明らかに動物が多すぎて乗せきれなかった場合は、Neinグループの全員がポイントを得ます。

ポイントはラウンドごとに次のように変わります。

第一ラウンド=各自1点                      第三ラウンド=各自3点  
第二ラウンド=各自2点                      第四ラウンド=各自4点

すんだら次のラウンドに入ります。このラウンドで使った動物をもとに戻し、いかだを机の真ん中から取り除きます。動物カードはもう一度全部をよく混ぜて元の位置に積み重ねます。そしてゲームの進行のポイント1から始めます。

## J ゲーム終了

第四ラウンドまで遊んだらゲーム終了。手持ちチップのポイント合計が一番多いプレイヤーが勝者です。



# 動物泛舟

## ZOO WAGOO

遊戲設計：Carlo A. Rossi  
 遊戲插畫：Gabriela Silveira



### TC 内容物

動物卡片	30
分數卡片	24
動物木塊	30
木筏板塊	6
沙漏	1
老鼠船長標記	14
說明書	1

### SC 内容物

動物卡片	30
分數卡片	24
動物木塊	30
木筏板塊	6
沙漏	1
老鼠船長標記	14
說明書	1

### J セット内容

動物カード	30
ポイントカード	24
動物	30
いかだ	6
砂時計	1
Ja(はい)のチップ	7
Nein(いいえ)のチップ	7
遊び方説明書	1

### K 내용물

동물카드	30
점수카드	24
동물나무토막	30
덧목	6
모래시계	1
쥐선장표시	14
설명서	1



遊戲出版：2Plus 桌遊設計工作室  
 地址：10049 台北市北平東路 16 號 12F-1  
 電話：02-77255002  
 官方網站：www.2plus.com.tw  
 信箱：2plusgame@gmail.com



中国经销商：智研家文化发展(北京)有限公司  
 地址：北京市朝阳区芍药居甲2号院17号楼18号底商  
 官方网站：www.zhiyanjia.com  
 信箱：durian\_zyj@foxmail.com  
 微博：http://weibo.com/zhiyanjia