



ANIMANIA

動物瘋

アニマニア

プレイ時間：5~15分

プレイ人数：3~5人

対象年齢：8歳以上

あらすじ

誰か動物園の王者になれるのか？動物同士の戦いはいざ、始まる！

助けようとする動物を選び、攻撃を命じ、盾を上げて防御してやる！あるいは珍しい薬をやり、相手を倒し動物園の王者を目指す！

しかしひとつ気づけるべきことがある。もしあいにく相手を殺してしまうと、他の動物たちに見下されてしまうよ！それなら王者にならないんだ！

内容物

動物カード 13 枚

行動カード 45 枚 - 全部 5 種類、1 種類に 9 枚
- 同種類の裏面の柄は同じです

HP マーク 15 枚 - 表は 2HP、裏は 1HP

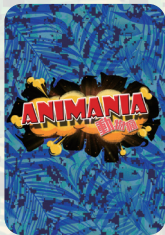
クラウンマーク 10 枚

プレイ準備

ゲーム開始前に、全員は下記の事項を準備しておく：

1. ランダムで動物カードをドローし、表にして前に置きます。
2. 1 種類の行動カードをもらい、シャッフルしてデッキとして裏にして前に置き、上から三枚をドローして手札になります。
3. HP マーク三つもらい、HP 2 の面を表にして前に置きます。

HPマーク



自分のデッキ



動物カード



手札

プロセス

ゲームは全部 5 ラウンド行います。
毎ラウンドには三つのステップがあります：

ドロー、手札 1 枚出す、効果計算

すべてのプレイヤーは同時に行動し、全員の行動が済んだら次に続きます。

1. ドロー：自分のデッキから行動カードを 1 枚引きます。
2. 手札を出す：手札から行動カードを 1 枚選び、前に被ります。
3. 効果計算：出したカードを開き、それぞれの効果を計算します。
。終わったらそばに捨てます（他プレイヤーはいつでも捨てたカードを見ることができます。）

行動カードの効果

攻撃

つめ跡の数量は攻撃力を表し、矢印は攻撃の狙いを表します。



例えば、左1の図は左隣のプレイヤーにダメージ3点をします。右2の図は自分両側のプレイヤーにそれぞれダメージ1点をします。一番右のカードは全体攻撃、自分以外のプレイヤーにダメージ1点をします。

なお、攻撃カードの矢印は常につめ跡の下のようにします。逆にすると間違う方向になりますので注意してください。

回復

ガラス瓶の数量は回復量を表します。



防御

使うと当ターンで他のプレイヤーからの攻撃は無効化です。



プレイヤーのHPとリタイア

ゲームの初でプレイヤー全員には上限のHP 6点があります。ゲーム中でダメージを受けたり、回復をしたりすれば、HPマークを取ったり裏面にしたりすることでHPを表します。

ゲーム中で、HPが0になると死亡です。その時死亡のプレイヤーがリタイアされます。当ターンでリタイアのプレイヤーにダメージをしたプレイヤーたちの中では、一番ダメージ低いプレイヤーもリタイアされます。(ダメージが同じく低い場合、すべてリタイアされます。ダメージをするのはただ1人の場合、そのプレイヤーはリタイアされます。)

例えば：山田さんはHP 4点残っています。当ターンで花子さんは山田さんにダメージ3点を、伊藤さんはダメージ2点をしました。それで山田さんは死亡してリタイアされました ($HP \leq 0$)。それに伊藤さんはダメージをしたプレイヤーの中で一番低い者で、山田さんと同じくリタイアされます。

ゲーム終了

ゲームは四つの場合で終了です：5ラウンドになる。残りのプレイヤーは2名、残りのプレイヤーは1名、プレイヤー全員リタイア。

1. 5 ラウンドになる：まだゲームに生き残るプレイヤーでは、一番HPが高い者が勝ちです。もし複数のプレイヤーはHPが同じ場合、すべて勝ちと判定します。
2. 残りのプレイヤーは2名：二つのプレイヤーでは、HPが高いほうが勝ちです。HPが等しい場合、共に勝ちと判定します。
3. 残りのプレイヤーは1名：そのプレイヤーは勝ちです。
4. プレイヤー全員リタイア：勝ち者はいません。

変体ルール

クラウンマニア

プレイヤーたちはゲームを連続に続けたければ、クラウンマニアモードはおすすめです。このモードでクラウンマークを使い、ゲーム一回勝ったらクラウンマーク1個もらい、一番早く三つのクラウンマークを揃うプレイヤーは勝ちです。

初心者之道

多数のプレイヤーはこのゲームを初めてするのなら、動物カードを加えないで、ただ行動カードだけでゲームをするのはお勧めです。

制作

作者：許恪禎

美術：壹肆設計（陳彥旭、陳薇仔）

編集：楊倬睿、陳曦、鄭雅文

翻譯：英/鄭雅文、日/蘇敬軒、楊駿宇

協力：吳柏翰

印刷：墨帥印刷有限公司

© 玩聚設計有限公司 Play With Us Design, LLC.

動物カードと能力説明

部分の動物カードの能力で、「攻撃」、「回復」や「防御」と書いてある場合、すべての攻撃、回復、防御カードのことに指します。もし「攻撃2」と書いてあれば、「攻撃2」のカード(つめ跡二つあるもの)だけに指します。「回復2」は回復量が1のカードのことに指します。



ライオン

自分の「攻撃3」以外の攻撃カードはダメージ+1。



サイ

毎ターンで受けたダメージはいつも-1(受けるダメージは下限1点。)

→各カードのダメージはそれぞれ計算されます。例えば：サイは当ターンで三つのプレイヤーからの攻撃を受けました。ダメージは3点、2点、1点。最後のダメージ計算は(3-1)+(2-1)+1=全部4点のダメージを受けます。



ブタ

回復カードの回復量は + 1。



ハリネズミ

毎ターンでダメージを受けると、自分を攻撃するプレイヤーはHP - 1。

→その能力によるダメージは、当プレイヤーによるダメージを見なしません。

→当ターンでプレイヤーが防御カードで使い、ダメージを受けなかった場合、自分を攻撃するプレイヤーはダメージを受けません。



ペンギン

毎ターンで受けたダメージ合計は 2 か 5 の場合、ダメージは 0 になります。

→その能力でダメージを計算する時に、回復効果は含まれません。ハリネズミの能力によるダメージも計算されません。

→その能力はゾウの防御無効化効果に影響されません。

ウシ



当ターンで他プレイヤーと同時にプレイヤーを殺害する場合、リタイアしません。

- 単独で他プレイヤーを殺害する場合、リタイアされます。
- ダメージを出すプレイヤーは3人以上の場合、その中で一番ダメージの低いプレイヤーはリタイアされます（ダメージが等しい場合は全員リタイアされます）。

サル



毎ターンで自分以外のプレイヤー任意2人の出したカードを交換できる。

- 毎ターンで能力を使うかどうか自由に決められます。
- サルはふくろうが能力で出した二枚のカードを交換しようとする場合、その中の一枚だけ選べて、ほか1人のプレイヤーの出したカードを交換します。

フクロウ



カード二枚を同時に出せます。

その中から一枚の効果を選んで発動します。

- 毎ターンで能力を使うかどうか自由に決められます。
- もう一枚のカードは開けられたら直接に捨てます。効果は発動しません。



トカゲ

殺された時一回限ってHP 2に回復して復活する。相手のリタイア判定は変わりません。



コウモリ

「攻撃2」「攻撃3」を使いダメージを出せた時、自分のHP + 1。

→当ターンで出した攻撃は防御されたり、ペンギン能力により無効化される場合、HPは回復できません。



ゾウ

「攻撃2」「攻撃3」を使うと、相手の「防御」を無効にする。

→その能力により相手の防御が無効されると、当ターンで当プレイヤーに対するダメージは有効になります。



ハイエナ

「回復1」/「回復2」を使うと、当ターンで他プレイヤーの出した「回復1」/「回復」を無効にします。

キツネ

自分の「防御」と「回復2」の効果を「ダメージ移転」に変え、右隣のプレイヤーの攻撃を左隣へ移ります、逆もまたなり。

→ダメージ移転：自分の「防御」と「回復2」の効果を「ダメージ移転」に変え、右隣のプレイヤーの攻撃を左隣へ移ります、逆もまたなり。

→ダメージの源は変わりません。そのダメージで他プレイヤーの死亡にいたす場合、ダメージを出した元プレイヤーがリタイアされます。

→防御カードと「回復2」は元の効果が発動しません。

→その能力はゾウの防御無効化効果に影響されません。

→サルの交換能力により他プレイヤーのカードと交換される場合、表になったときに防御カードか「回復2」だと、ダメージ移転が発動します。逆に他プレイヤーはキツネの防御カードか「回復2」をもらったとしても、ダメージ移転が発動しません。

