

中

ANIMANIA

動物瘋

遊戲名稱：動物瘋
遊戲時間：5～15 分
遊戲人數：3～5 人
適合年齡：8 歲以上

故事背景

動物們要來爭誰是動物園的王者啦！

選擇你想幫助的動物，命令牠攻擊、舉起你的盾牌為牠防禦，或是餵牠寶貴的藥水，讓牠打敗重重對手，成為傲視群雄的動物園之王！

但千萬要小心，如果牠失手殺掉對方，那可是會被其他動物們唾棄的，到時候就無法成為王者啦！

遊戲配件

動物牌 13 張

行動牌 45 張（分成 5 組，每組 9 張；同組牌背相同）

血量標記 15 枚（一面是 2 滴血、一面是 1 滴血）

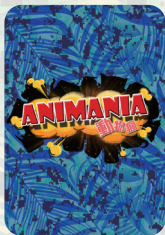
皇冠標記 15 枚

遊戲配置

遊戲開始前，請**每位**玩家進行以下 3 個準備動作...

- 1 - 隨機抽取 1 張動物牌，翻開並放在面前。
- 2 - 領取 1 組行動牌，洗亂後抽出 3 張作為起始手牌，手牌皆以牌背示人。其餘面朝下放在面前作為私人牌庫。
- 3 - 領取 3 個血量標記，將 2 滴血的那面朝上，放在面前。

起始血量



私人牌庫



代表動物



起始手牌

遊戲流程

遊戲一共會進行 5 個回合，每個回合都會經歷 3 個階段：

抽一張牌 → 出一張牌 → 效果結算

每個階段裡，每位玩家必須同時行動，因此請確認所有玩家都做完後再開始下個階段。

- 1 - 抽一張牌：從自己的牌庫抽取 1 張行動牌。
- 2 - 出一張牌：從手中選一張行動牌，蓋在自己面前。
- 3 - 效果結算：每位玩家把自己出的牌攤開並結算卡牌效果。結算後將用過的牌棄置一旁（玩家可隨時檢視別人棄置的牌）。

行動牌效果

攻擊

爪痕數量表示攻擊力，箭頭表示目標。



舉例來說，圖左 1 代表對左手邊的玩家造成 3 點傷害，圖右 2 是對左右手邊的玩家各造成 1 點傷害。而最右邊的牌是全體攻擊牌，這張牌代表對自己以外的所有玩家造成 1 點傷害。

另外必須注意，出牌時請將箭頭保持在爪痕下方，切勿將它反轉，這樣箭頭會指著錯誤的方向。

治癒

藥水瓶量代表治癒量。



防禦

可抵擋所有玩家的攻擊。



玩家血量與淘汰

遊戲開始時每位玩家都有 6 點血量，這也是玩家血量的上限。玩家如果受到傷害或治癒，將翻轉或取放血量標記，來表示自己剩下的血量。

遊戲中，任何玩家血量等於或低於 0 時，就會死亡。此時死亡的玩家被淘汰（退出遊戲）；而本回合有對死亡玩家造成傷害的玩家中，對其造成傷害最小者也會被淘汰。如果有多個傷害最小者，都被淘汰；如果只有一位玩家對死亡玩家造成傷害，該玩家被淘汰。

例如：小明本來剩下 4 點血量，本回合小英他造成 3 點傷害、大華對他造成 2 點傷害。小明在本回合內共計受到 5 點傷害，結算後血量低於 0，因此被淘汰。而大華因為本回合對小明造成傷害，且造成的傷害值最低，因此他也會被淘汰！所以小明和大華都必須退出遊戲。

遊戲結束

以下 4 種情況會使遊戲結束：5 個回合結束、2 位玩家存活、1 位玩家存活、全體都被淘汰。

- 5 個回合結束：沒被淘汰的玩家中，由剩餘血量最多者獲勝。
若有多位血量最多者，則一起獲勝。
- 2 位玩家存活：最後存活的 2 位玩家中剩餘血量最多者獲勝。
如果血量相同，則一起獲勝。
- 1 位玩家存活：該玩家直接獲勝。
- 全體都被淘汰：沒有勝利者。

變體規則

皇冠狂熱

玩家如果想連續進行多場遊戲，可使用皇冠標記，每贏得 1 場勝利拿取 1 個皇冠，最先湊齊 3 個皇冠者獲得最後的勝利。

新手訓練

如果多數玩家都是初次體驗此遊戲，建議先不要加入動物牌，單純使用行動牌進行遊戲，也就是所有玩家都沒有特殊能力。

製作人員名單

遊戲設計：許恪禎

遊戲編輯：楊倬睿、陳曦、鄭雅文

美術設計：壹肆設計（陳彥旭、陳薇仔）

文案翻譯：英/鄭雅文、日/蘇敬軒、楊駿宇

遊戲製作：吳柏翰

印刷製造：墨帥印刷有限公司

© 玩聚設計有限公司 Play With Us Design, LLC.

動物特性

每種動物都有不同的特性，若善用動物特性，將可能更輕鬆地登上動物園之王的寶座！

註：以下說明所提到的「攻擊」、「治癒」或「防禦」，泛指所有攻擊、治癒或防禦牌；而如果提到「攻擊2」指攻擊力為2的牌（也就是2道爪痕的牌）；治癒1指治癒量為1的牌（也就是1個藥水瓶的牌），依此類推。



威猛獅王

每次造成的傷害恆 + 1（傷害最高加到3）。



硬皮犀牛

每次受到的傷害恆 - 1（每次傷害最低減到剩1）。

→每張牌的傷害獨立計算。例如：本次硬皮犀牛受到3位玩家攻擊，傷害分別是3、2、1，那會受到

$(3 - 1) + (2 - 1) + 1 = 4$ 的傷害。



貪食胖豬

每次受到的治癒恆+1。



膽小刺蝟

你每次受到傷害時，攻擊你的玩家血量損失 1 點。
→該能力所造成的血量損失，不視為你造成的傷害。
→如果你因為使用「防禦」而沒受到傷害，攻擊你的玩家就不會損失血量。



可愛企鵝

若本回合受到的傷害加總後 = 2 或 5，則視為沒有受到傷害。
→能力計算上只加總「傷害」，不會加上治癒效果，也不會加上膽小刺蝟的特殊能力造成的血量損失。
→該能力不會被蠻橫大象的無視防禦影響。



暴力水牛

若你與其他玩家的傷害令一位玩家死亡，則你該回合不會被列入淘汰。

→如果只有你對死亡玩家造成傷害，你仍會被淘汰。



調皮潑猴

每回合所有玩家出完牌後，在大家攤牌前可以對調任兩位玩家（不包括自己）出的牌。

→每回合你都可自由選擇要不要使用此特性。

→如果你選擇對調睿智夜梟的牌，而他一次打出 2 張牌時，你只能拿他 1 張牌與另一位玩家對調。



睿智夜梟

每次出牌時可額外出 1 張牌，並於大家攤牌後，決定其中 1 張生效。

→每回合你都可自由選擇要不要使用此特性。

→另 1 張牌攤開後直接棄置，不能發動效果。



斷尾蜥蜴

你第一次死亡時立刻復活，血量補至 2。但殺死你的玩家依然要列入淘汰計算。



吸血蝙蝠

你使用「攻擊 2」或「攻擊 3」且成功造成傷害時，可回復自己 1 點血量。

→ 如果你的攻擊被防禦擋下，或是因為可愛企鵝的能力而無效，你就無法回復血量。



蠻橫大象

你的「攻擊 2」或「攻擊 3」會使目標當回合所打出的「防禦」失效。

→ 如果對方的「防禦」失效，所有玩家在該回合對該玩家的攻擊都會生效。



盜食鬣狗

當你使用「治癒 1」 / 「治癒 2」時，該回合其他玩



家的「治癒 1」 / 「治癒」失效。

狡猾狐狸

你使用「防禦」和「治癒 2」時視為「傷害轉移」。

→ 傷害轉移：本回合你左手邊玩家對你使用的攻擊，其傷害會轉給你右手邊的玩家；反之若你右手玩家對你攻擊，其傷害便會轉給左手邊的玩家。

→ 傷害來源不會改變，也因此如果該傷害導致玩家死亡，列入淘汰的是原先攻擊狡猾狐狸的玩家。

→ 你的「防禦」和「治癒 2」不會觸發原先的效果。

→ 該能力不會被蠻橫大象的無視防禦影響。

→ 如果調皮潑猴交換了你和另一位玩家的牌，只要攤開後你面前是「防禦」或「治癒 2」，就可以觸發「傷害轉移」；反之，其他玩家即便拿到你的「防禦」或「治癒 2」，也無法轉移傷害。

