

どうぶつ つなひき

Animal Tug of War

ゲームガイド

プレイ人数：1～2人

プレイ時間：5分

対象年齢：5歳以上

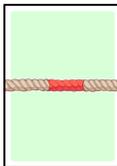
1. このゲームについて

2人対戦のつなひきゲームです。あなたと相手のチームに分かれてつなひき勝負をします。お互いにカードを5枚ずつ出し、どうぶつたちの力の合計が大きいチームが勝利します。

2. カードの種類

7種類のカードがあり、全部で24枚あります。《まんなかカード》と《せんこうカード》は2人の間に置いて、残りのカードは山札にします。《どうぶつカード》はそれぞれ力(点数)と場に出すための条件が記載されています。また、条件を満たすことで力が変化します。

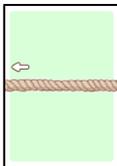
- ① 《まんなかカード》・・・1枚
2人の真ん中に置くカードです。このカードの右側があなたの場になります。ゲーム開始時から置かれていて《だれもないカード》として扱います。



- ② 《せんこうカード》・・・1枚
先攻の人を表すカードです。このカードを持っている人がそのラウンドで手札を先に場に出します。ラウンドごとに、先攻と後攻を決めます。裏面にはゲームの流れが記載されています。



- ③ 《だれもないカード》・・・10枚
0点の誰もいないカードです。出すための条件はありません。0点ですが、力の強いどうぶつを出すために必要なカードです。



- ④ 《ひよこさんカード》・・・6枚
1点のどうぶつカードです。出すための条件はありません。あなたの場に3枚以上《ひよこさんカード》があれば、あなたの《ひよこさんカード》は2点のカードとして扱います。



- ⑤ 《うさぎさんカード》・・・3枚
2点のどうぶつカードです。右端にあるカードが《だれもないカード》であれば出すことができます。ただし、1ラウンド目は出せません。あなたの場にどうぶつカードが3枚以上あれば、あなたの《うさぎさんカード》は3点のカードとして扱います。



- ⑥ 《きつねさんカード》・・・2枚
3点のどうぶつカードです。右端にあるカードが2枚以上連続する《だれもないカード》であれば出すことができます(《まんなかカード》や相手の場の《だれもないカード》を含んでも構いません)。5ラウンド目にあなたの場に出した《きつねさんカード》は4点のカードとして扱います(※1人用ゲームでは最後に出した時に適用します)。

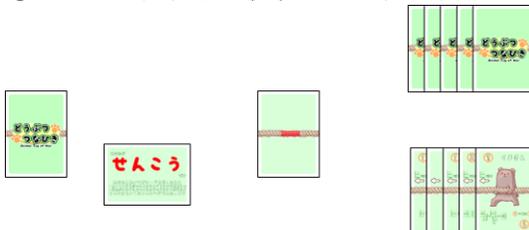


- ⑦ 《くまさんカード》・・・1枚
力の決まっていないどうぶつカードです。出すための条件はありません。《くまさんカード》の前方から、もっとも近いあなたか相手の場のどうぶつカードとの間にある《だれもないカード》の枚数×2点のカードとして扱います。



3. ゲームの準備

- 2人の間に《まんなかカード》を置く
- 先攻と後攻を決めて、先攻になった人が《せんこうカード》を受け取る
- それ以外のカードを裏向きにしてよくシャッフルし、山札として2人の間に置く
- お互いに山札を5枚引いて手札にする



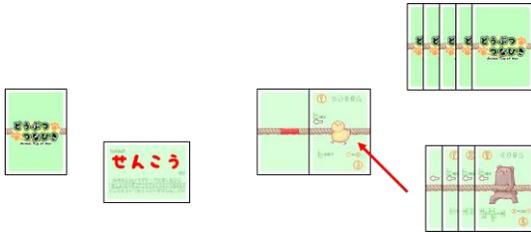
4. ゲームの流れ

次の①から⑥を1つのラウンドとして、5回繰り返します。5回目のラウンドは①と③のみを行ってゲームを終了します。

- 先攻が手札を1枚選んで自分の場に出す
- 先攻が山札を1枚引いて手札にする
- 後攻が手札を1枚選んで自分の場に出す
- 後攻が山札を1枚引いて手札にする
- 山札を1枚めくって山札の横に置く
- 先攻と後攻を決めて①に戻る

I. 手札を場に出す

《まんなかカード》の右側があなたの場になります。あなたの手札から出せるカードを1枚選んで、あなたの場に置きます。あなたの場にカードを出す時は、並んでいるカードの右端に置きます。あなたの場に出したカードは、あなたのチームのカードになります。



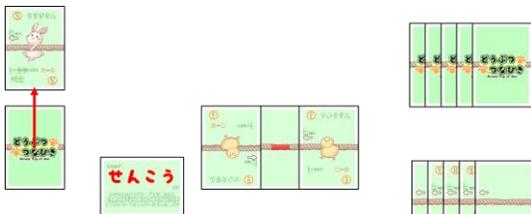
もし、置けるカードがない場合は、相手に手札を見せてから、あなたの手札を1枚選んで裏にして出します。裏にして出したカードは《だれもないカード》として扱います。

II. 山札を引く

あなたが場にカードを出した後、あなたは山札を1枚引いて、あなたの手札に加えます。

III. 山札をめくって横に置く

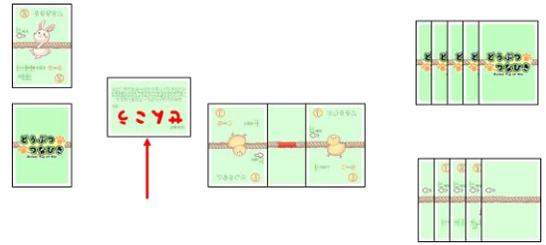
お互いに1枚ずつカードを場に出したら、山札の一番上をめくって山札の横に置きます。山札の横に置いたカードは、このゲームでは使用しません。お互いの公開情報となります。



IV. 先攻と後攻を決める

山札の一番上をめくったら、それぞれ自分のチームの力の合計を計算します。その時、場にあるどうぶつカードで、力が変化する条件を満たしているカードがあれば適用します。力の合計を計算した後、《せんこうカード》を持っている人が次の条件のどちらかを満たすなら、相手に《せんこうカード》を渡します。次ラウンドの先攻と後攻を決めたら、次のラウンドに移ります。

- I. 相手のチームの力の合計が大きい
- II. お互いのチームの力の合計が同じ



5. ゲームの終了

5ラウンド目まで行ったら、ゲームが終了します。お互いに自分のチームの力の合計を計算します。力の合計が大きいチームがこのゲームに勝利します。もし、力の合計が同じなら、引き分けになります。

6. ゲームに慣れたら

発展ルールとして「3. ゲームの準備」の④で引くカードの枚数をお互い3枚にします。他のルールはすべて同じです。

7.1 人用ゲームの遊び方

次の順番で遊びます。

- ① 《まんなかカード》をあなたの前に置く
- ② 《せんこうカード》を取り除いて、それ以外のカードを裏向きにしてシャッフルし、山札にする
- ③ 山札を5枚引いて手札にする
- ④ カードが出せなくなるまで以下を繰り返す
 - I. 手札を1枚選んで場に出す
 - II. 山札があれば1枚引いて手札にする
 - III. 山札があれば一番上をめくって横に置く
- ⑤ 出せるカードが無くなったら力の合計を計算する

クレジット

発行日：2018年11月24日 初版発行

発行サークル：AMaRo Project.

ゲームデザイン：瀬田まみむめも

連絡先：seta_mmmmm_novel@yahoo.co.jp

イラスト：H2O

ゲーム印刷：プリントオン株式会社

ゲームガイド印刷：株式会社プリントパック

詳しいゲームガイド・問い合わせは URL もしくは QR コードから

URL：

<http://amaro-project.sakura.ne.jp/animaltugofwar.php>

