



Animal Tug of War

ゲーム説明

目次

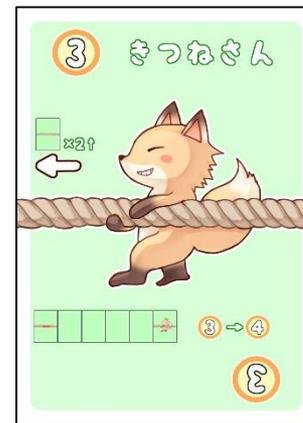
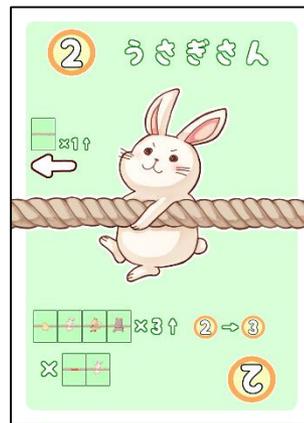
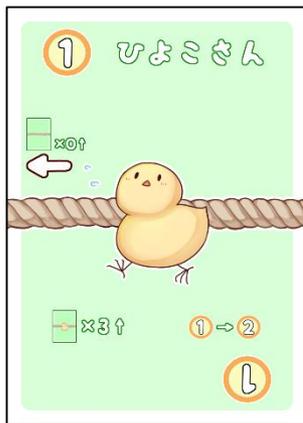
- どうぶつつなひきとは
- ゲームの目的
- カードの種類
- ゲームの流れ
- ゲームの終了
- どうぶつの種類と能力

目次

- どうぶつつなひきとは
- ゲームの目的
- カードの種類
- ゲームの流れ
- ゲームの終了
- どうぶつの種類と能力

どうぶつつながひきとは

- 2人対戦のカードを使ったボードゲーム
 - どうぶつたちのつながひきゲーム
- 1人プレイも可能



目次

- どうぶつつなひきとは
- **ゲームの目的**
- カードの種類
- ゲームの流れ
- ゲームの終了
- どうぶつの種類と能力

ゲームの目的

- どうぶつたちがつなひきをするゲーム
- 5回ずつカードを出し合い自分のどうぶつたちの力の合計が高い人の勝ち

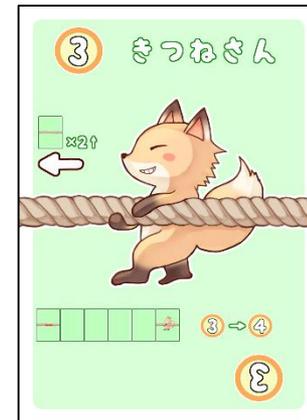
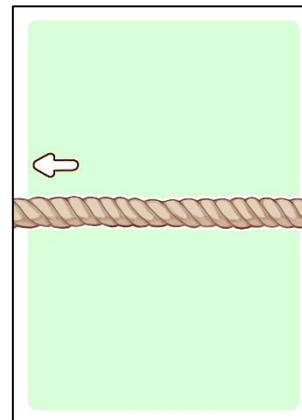
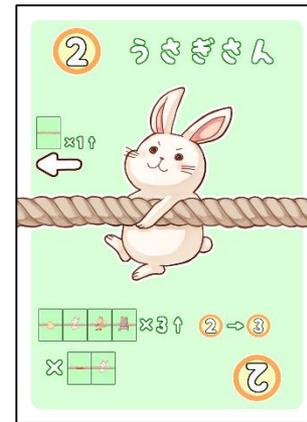
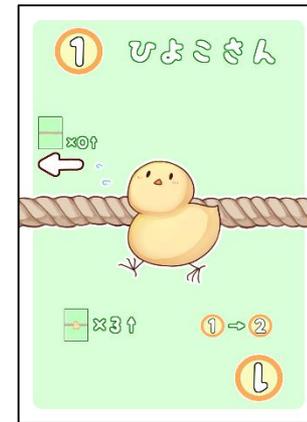
目次

- どうぶつつなひきとは
- ゲームの目的
- カードの種類
- ゲームの流れ
- ゲームの終了
- どうぶつの種類と能力

カードの種類

次の5種類は混ぜて山札にするカード

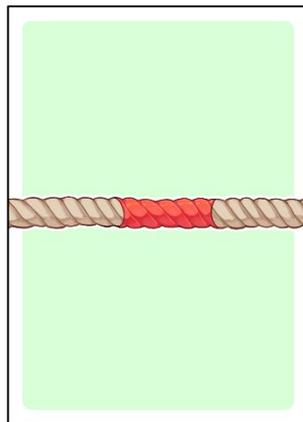
- ① 誰もいないカード・・・10枚
- ② ひよこさんカード・・・6枚
- ③ うさぎさんカード・・・3枚
- ④ きつねさんカード・・・2枚
- ⑤ くまさんカード・・・1枚



カードの種類

次の2種類は山札にしないカード

- ① 真ん中カード・・・1枚
- ② せんこうカード・・・1枚



目次

- どうぶつつなひきとは
- ゲームの目的
- カードの種類
- **ゲームの流れ**
- ゲームの終了
- どうぶつの種類と能力

ゲームの準備

- ① 先攻と後攻を決める
- ② 真ん中カードを二人の間に置く
- ③ 山札をよく切る
- ④ お互い山札を5枚ずつ引いて手札にする
- ⑤ 先攻から1枚目を出す

ゲームの準備

① 先攻と後攻を決める

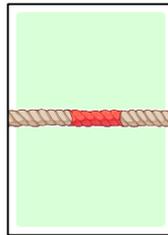
- じゃんけんなどで先攻と後攻を決める
- 先攻の人は《せんこうカード》を受け取る



ゲームの準備

② 《真ん中カード》を二人の間に置く

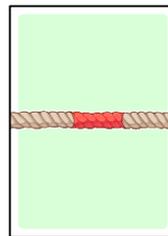
• 《真ん中カード》は縦方向で置く



ゲームの準備

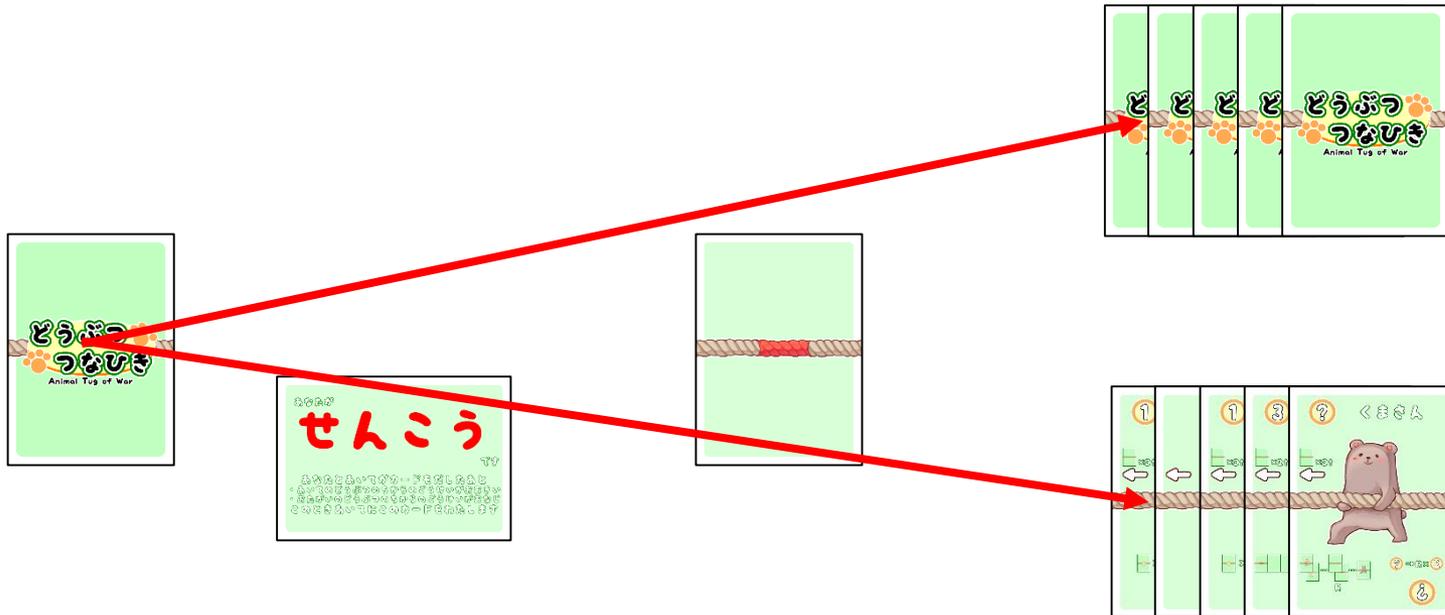
③ 山札をよく切る

- 《誰もいないカード》とどうぶつカードの22枚を裏向きにしてよくシャッフルする
- よく切った山札は二人の手が届く場所に置く



ゲームの準備

- ④ お互い山札を5枚ずつ引いて手札にする
- 順番に山札を5枚ずつ引いて手札にする
 - 手札は相手に見せない
- ⑤ 1ラウンド目を開始する



ゲームの流れ

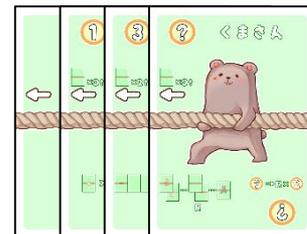
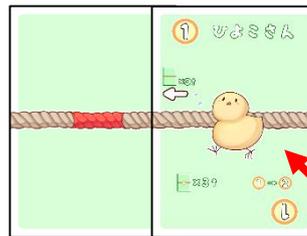
次の6つの行動を1ラウンドとして、5ラウンド行う

- ・ 5ラウンド目は①と③を行ってゲーム終了する

- ① 先攻がカードを出す
- ② 先攻が山札を1枚引く
- ③ 後攻がカードを出す
- ④ 後攻が山札を1枚引く
- ⑤ 山札を1枚めくって横に置く
- ⑥ 先攻と後攻を決めて①に戻る

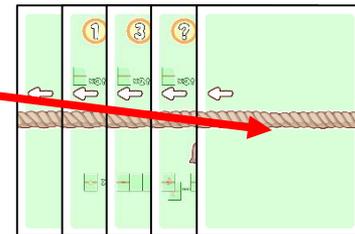
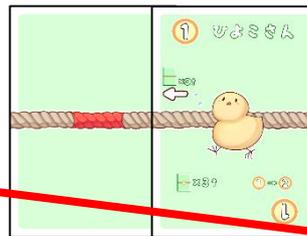
①先攻がカードを出す

1. 自分の手札を1枚選んで
自分の出したカードの右端に置く
 - 真ん中カードの右側が自分のカードを置く場所



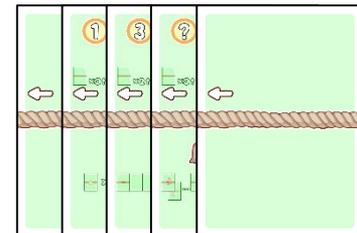
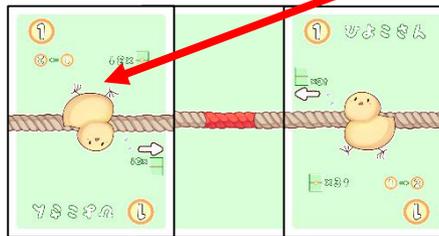
②先攻が山札を1枚引く

1. 山札を1枚引いて手札にする
5ラウンド目には行わない



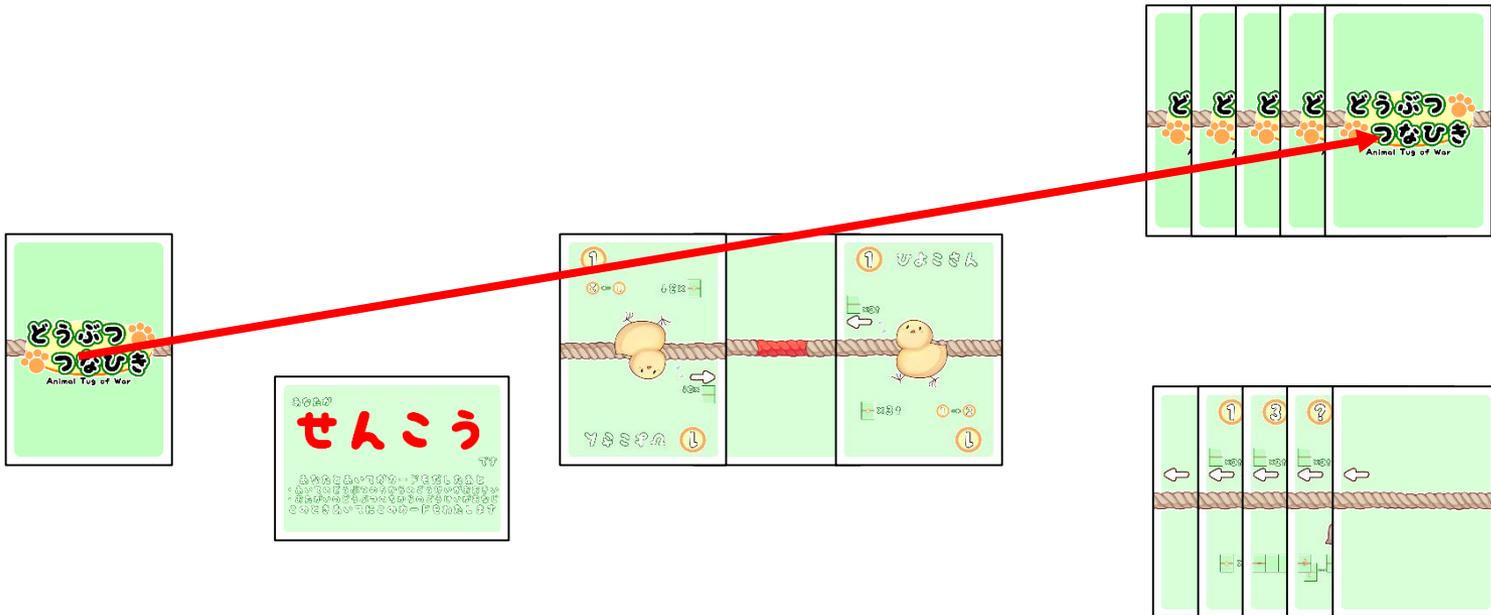
③後攻がカードを出す

1. 自分の手札を1枚選んで
自分の出したカードの右端に置く
5ラウンド目ならゲーム終了に移行する



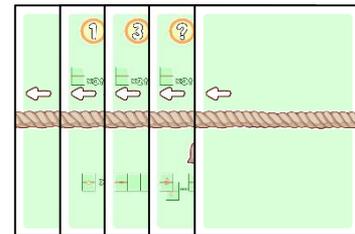
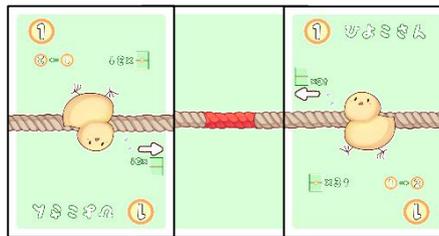
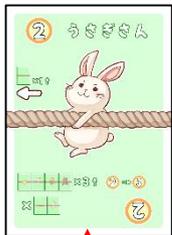
④後攻が山札を1枚引く

1. 山札を1枚引いて手札にする
5ラウンド目には行わない



⑤山札を1枚めくって横に置く

1. 山札の一番上をめくって山札の横に置く
このカードは公開情報になる



⑥先攻と後攻を決める

次のラウンドの先攻と後攻を決める

- I. お互いに自分の出したカードの点数を計算する
- II. 《せんこうカード》を保持している人が次の2つのどちらかである時、相手に《せんこうカード》を渡す
 - I. 相手の点数が大きい
 - II. お互いに点数が同じ
- III. 次のラウンドは《せんこうカード》を保持している人が先攻

1～4ラウンド目なら①に戻る

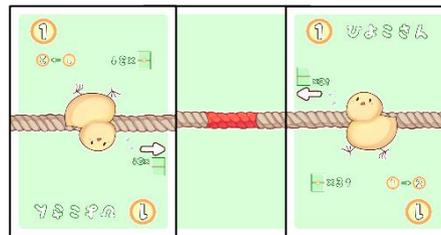
⑥先攻と後攻を決める

次のラウンドの先攻と後攻を決める

1. お互いに自分の出したカードの点数を計算する

相手1点

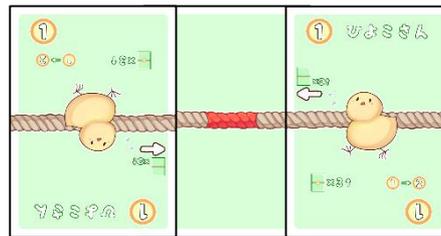
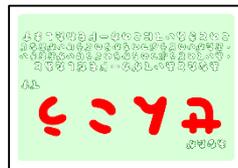
あなた1点



⑥先攻と後攻を決める

次のラウンドの先攻と後攻を決める

- II. 《せんこうカード》を保持している人が次の2つのどちらかである時、相手に《せんこうカード》を渡す
 - I. 相手の点数が大きい
 - II. お互いに点数が同じ



⑥先攻と後攻を決める

次のラウンドの先攻と後攻を決める

III. 次のラウンドは《せんこうカード》を
持っている人が先攻

1～4ラウンド目なら①に戻る

目次

- どうぶつつなひきとは
- ゲームの目的
- カードの種類
- ゲームの流れ
- **ゲームの終了**
- どうぶつの種類と能力

ゲームの終了

お互いに5枚ずつカードを出したらゲーム終了

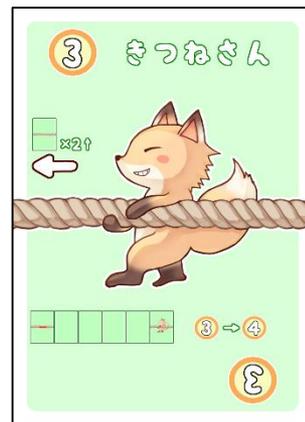
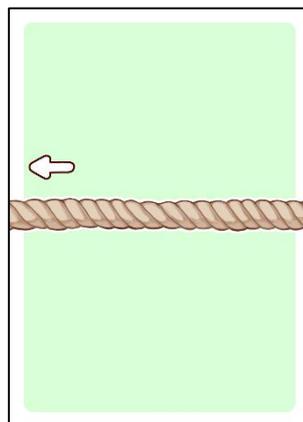
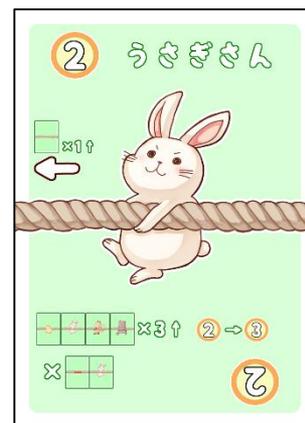
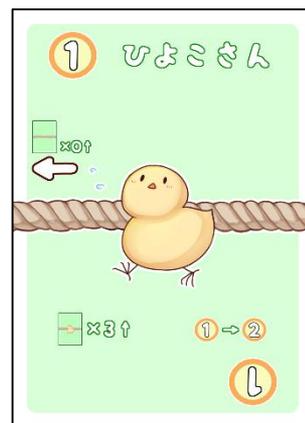
- I. 自分の出したカードの点数を計算する
- II. 点数が大きい人の勝ち同じなら引き分け

目次

- どうぶつつなひきとは
- ゲームの目的
- カードの種類
- ゲームの流れ
- ゲームの終了
- どうぶつの種類と能力

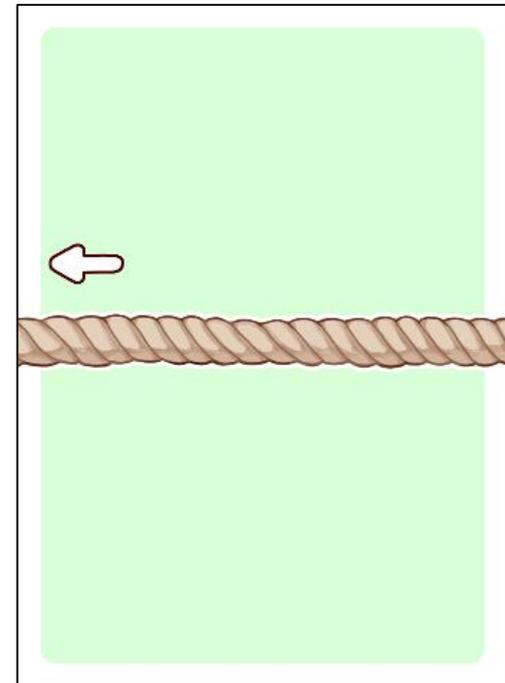
どうぶつの種類と能力

- ① 誰もいないカード・・・10枚
- ② ひよこさんカード・・・6枚
- ③ うさぎさんカード・・・3枚
- ④ きつねさんカード・・・2枚
- ⑤ くまさんカード・・・1枚



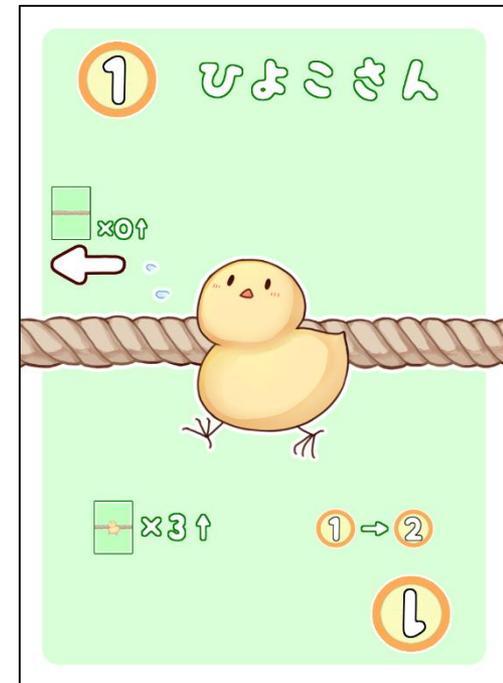
①誰もいないカード

- 0点の**どうぶつカード**ではないカード
- どうぶつのちからを引き出すのに必要なカード
- 《真ん中カード》も《誰もいないカード》として扱う
- 出すための条件はなし



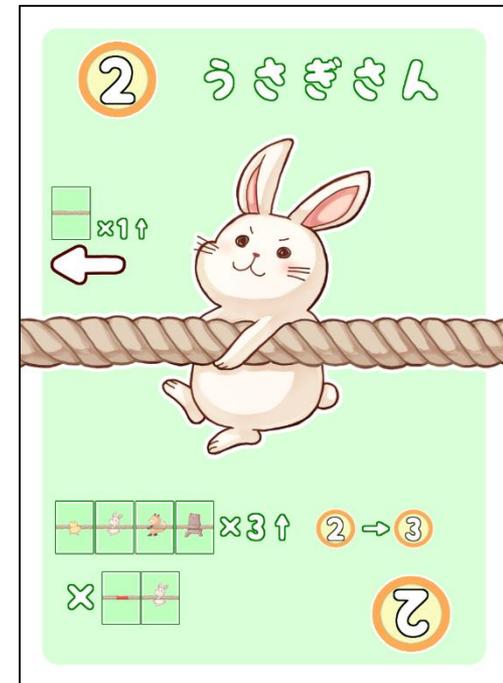
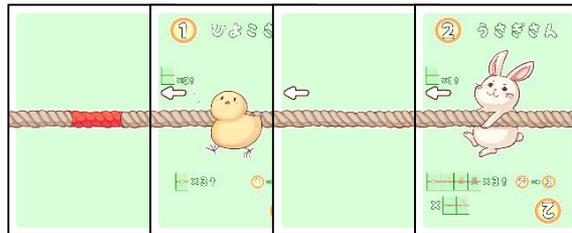
②ひよこさんカード

- 1点のどうぶつカード
- 自分の出した《ひよこさん》が3枚以上なら2点のカードになる
- 出すための条件はなし



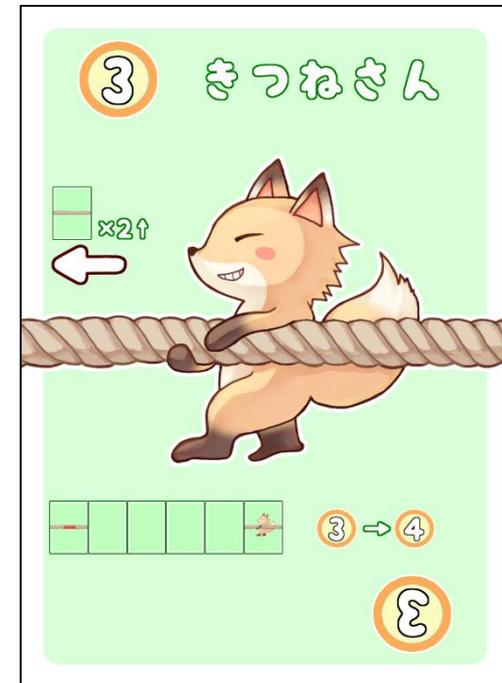
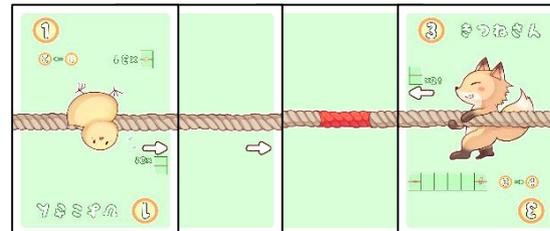
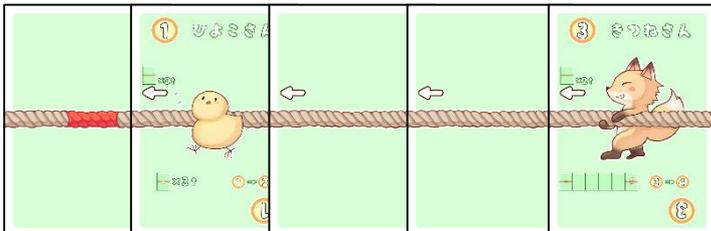
③うさぎさんカード

- 2点のどうぶつカード
- 自分の出したどうぶつカードが3枚以上なら3点のカードになる
- 出すための条件は《うさぎさん》の前方に連続する1枚以上の《誰もいないカード》があること
- 1ラウンド目は出せない



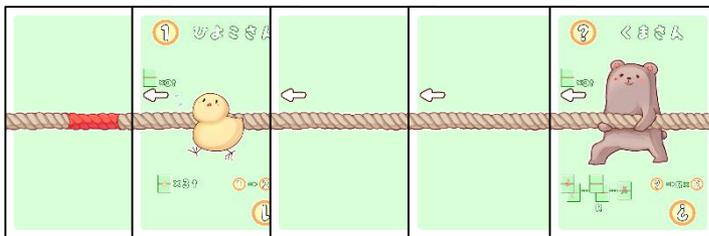
④きつねさんカード

- 3点のどうぶつカード
- 5ラウンド目に出したなら4点のカードになる
- 出すための条件は《きつねさん》の前方に連続する2枚以上の《誰もいないカード》があること
 - 相手の《誰もいないカード》を含めても良い

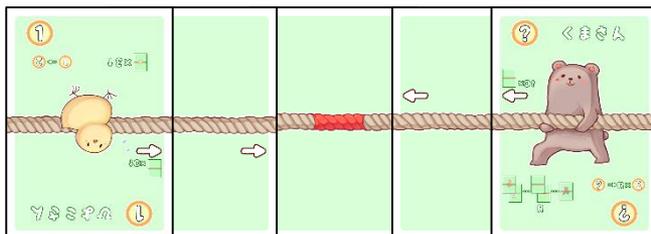


④くまさんカード

- ? 点のどうぶつカード
- 《くまさん》の前方からもっとも近い自分か相手のどうぶつカードの間にある《誰もいないカード》の枚数 × 2 点のカードになる
- 出すための条件はなし



・・・4点



・・・6点



出せるカードが無いとき

- I. 相手に手札をすべて見せる
- II. 手札を1枚選んで裏にして出す
 - 選ぶ時は手札を相手に見せない
 - 裏にして出したカードは《誰もいないカード》として扱う

ゲームに慣れたら

- ゲームの準備で最初に引く手札を3枚にする
- それ以外のルールは同じ

1人用ゲームの流れ

- ① 山札をよく切る
- ② 《真ん中カード》を置く
- 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次の行動を繰り返す
 - I. 手札を1枚選んで出したカードの右端にカードを出す
 - II. 山札があれば山札を1枚引いて手札にする
 - III. 山札があれば山札の一番上をめくって山札の横に置く
- ⑤ 出せるカードが無くなったら点数を計算する