

## アニマーレ・タッティカとは？

いぬ・ねこ・ぺんぎん・くま。平和な動物たちの国では、年に1回、訓練試合が行われます。個性の違うどうぶつたちと精霊の力をうまくコントロールして、名指揮官を目指しましょう！

「アニマーレ・タッティカ」は、大富豪をベースにしたカードゲームです。プレイヤーごとに違う内訳の動物カードを使って、手札を先に出し切ったプレイヤーが勝者となります。

## 内容物

### ●動物カード 16枚

2・3・4・6・8・12・おうさま  
※各動物にどの数字が何枚あるかは編成カードを参照



ウラ



このカードが何枚あるかを示します



オモテ

このマークは「おうさま」です

### ●編成カード 1枚



ウラ



オモテ

### ●精霊カード 4種類 各1枚



ウラ



オモテ

## アニマーレ・タッティカ・ドゥーエ

このセットには「いぬ」が入っています  
プレイするには2セットのゲームが必要です

## ゲームの準備

- 各プレイヤーが動物カード16枚、編成カード1枚を取ります。
- 編成カードを互に見える場所に、オモテ向きで置きます。
- じゃんけんなど適当な方法で最初のラウンドのスタートプレイヤーを決めます。
- 各プレイヤーは、自分の動物カードをウラ向きにしてよく切り、上から6枚をウラ向きのまま取って「動物山札」とします。動物山札は自分の手元に置き、オモテを見てはいけません。残った10枚を手札とし、自分だけオモテを確認します。
- 各プレイヤーは、自分の精霊カード4枚のオモテ面をすべて見て、その中から好きな1枚を選んで手札に加えます。残りの3枚はウラ向きで「動物山札」の横に「精霊山札」として置きます。

### 手札



×10



×1



編成  
カード



×6



×3

カードを出す「場」



×10



×1



編成  
カード



×6

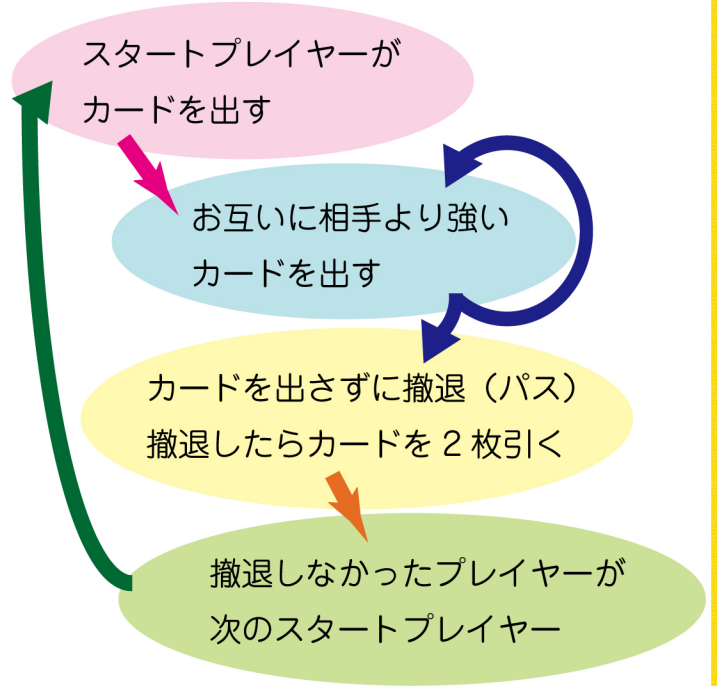


×3

### 手札

## ゲームの進め方

## ラウンドの流れ



1ゲームは、何回かのラウンドをくり返し行います。  
1ラウンドは、スタートプレイヤーから交互に手札の動物カード・精霊カードを出し、どちらかのプレイヤーが撤退（パス）をすると終了します。

- ラウンドの開始（スタートプレイヤーのカードの出し方）  
ラウンド開始時は、場にカードが1枚も出されていない状態です。ラウンド開始時、スタートプレイヤーは、以下の2つの出し方「単騎出し」「軍団出し」のいずれかができます。場には、スタートプレイヤーの最初に限らず、いつもカードをオモテ向きにして出します。

- 単騎出し  
好きな1枚を出します。精霊カードでもかまいません。

例



「おうさま」は、単騎出しのときは最強のカードになります。単騎で出せたら相手は必ず撤退（パス）をします。

- 軍団出し  
同じ数字の動物カードを2枚以上まとめて出します。

「おうさま」は2・3・4・6・8・12のうち好きな数字の代わりにして一緒に出せます。同じ数字なら精霊カードも一緒に出せます。

例



「4」3枚の  
軍団出し



「8」2枚の  
軍団出し

「おうさま」を「8」の代わりにします

- 軍団出しの例外  
ねこ「おうさま」、くま「12」は、2枚同時に出してはいけません。

### 同時出し不可



### 同時出し不可



## ●「有効」なカードの出し方

場にカードが出されているときは、いつも直前に場に出されたカードに対して**有効な出し方**をしなければいけません。

**有効な出し方**は、2種類あります。

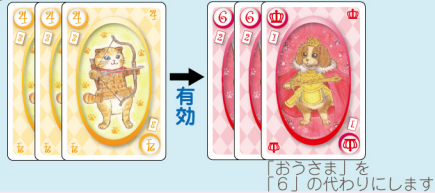
**【A】**直前に出されたカードと**同じ枚数**で、より**数字が大きくなる**ように出す（単騎出し、または軍団出し）

**【B】**直前に出されたカードの**合計値と同じになるような軍団出し**で、より**枚数が多くなる**ように出す（**包囲出し**といいます）

### 【A】の例



単騎出しの「おうさま」は、どのカードよりも数字が大きい扱い



「おうさま」を「6」の代わりにします

### 【B】（包囲出し）の例

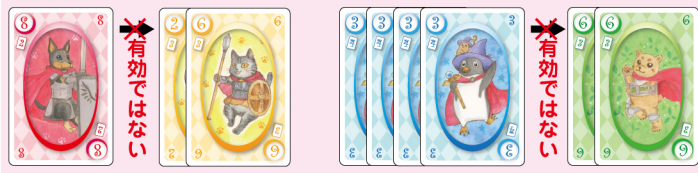


「6」2枚で  
合計値12

「4」3枚で  
合計値12

「8」1枚で  
合計値8

「2」4枚で  
合計値8



「8」1枚で  
合計値8

合計値8だが  
軍団出しではない

「3」4枚で  
合計値12

合計値12で  
軍団出しだが  
枚数が多くない

## ●精霊カードの扱い

精霊カードは、1枚で2枚分として扱うもの、いくつかの数字の中から好きな数字として扱うもの、出した瞬間に特別な効果が起きるものがあります。これらは、どの出し方のときも同じです。

精霊カードの内容は、このページ右側を参照してください。

## ●撤退（パス）・ラウンドの終了

有効な出し方ができない、有効な出し方ができるが出したくない場合は、「撤退」と宣言してパスになります。スタートプレイヤーの最初で、**場にカードが1枚も出されていない状態のときには撤退はできません。**

撤退したプレイヤーは、**自分の動物山札の上から2枚を取って、手札に加えないでなりません。**

・自分の動物山札がない場合は、**自分の精霊山札をすべて見て、そこから好きな1枚を取り、手札に加えます。残りがあれば精霊山札として戻します。**

・精霊山札もない場合は、**カードを取りません。**

場に出されたカードはすべて脇にどけて「捨て札」とします。その後、ラウンドが終了し、**撤退しなかった方のプレイヤーがスタートプレイヤーになって、次のラウンドを始めます。**

## ●ゲームの終了・勝者の決定

どちらかのプレイヤーの**手札がなくなったら**、ただちにそのプレイヤーが勝利し、ゲーム終了です。

・動物カード、精霊カードの手札すべてをなくさなければなりません。

・動物山札や精霊山札は、残っていてもかまいません。

## 🐾精霊カードの説明



### ●ふたご 2+2

「2」2枚分として扱います。

「2」1枚分として扱うことはできません。

動物カードの「2」や「おうさま」と合わせて出すこともできますし、「ふたご」1枚で出すこともできます。

包囲出しをするのに役立ちます。



### ●へんしん 3・4・6

「3」「4」「6」のいずれか1枚分として扱います。

動物カードの「3」「4」「6」や「おうさま」と合わせて出すこともできますし、「へんしん」1枚で出すこともできます。「へんしん」1枚で出すときには、どの数字にするかを宣言します。

臨機応変に使うことができます。



### ●ふっかつ 8

「8」1枚分として扱います。

動物カードの「8」や「おうさま」と合わせて出すこともできますし、「ふっかつ」1枚で出すこともできます。

このカードを出したら、ただちに捨て札にした自分の動物カードから1枚を選び、相手にも見せてから手札に入れ、その後、自分の手札の動物カード1枚を捨て札にします。これは、行わなくてもかまいません。

自分の捨て札がまったくない場合は、上記の行動は行えません。

捨て札から精霊カードを選んだり、手札から精霊カードを捨てることはできません。

強い動物カードを再利用すると良いでしょう。



### ●せいれいおう 12

「12」1枚分として扱います。

動物カードの「12」や「おうさま」と合わせて出すこともできますし、「せいれいおう」1枚で出すこともできます。

**軍団出しの例外として、「くま『12』は2枚同時に出せない」ルール**がありますが、くま「12」1枚と「せいれいおう」は2枚同時に出すことができます。

特別な効果はありませんが、軍団出しで使うと効果的です。

このたびは、「アニメーレ・タッティカ・ドゥーエ」を遊んでいただき誠にありがとうございます。ご意見・ご感想・欠品等のご連絡は [kawasakifactory.bg@gmail.com](mailto:kawasakifactory.bg@gmail.com) までお気軽にお寄せください。

ゲームデザイン 川崎 晋  
アニメーレ・タッティカ アートワーク 月奈 夕  
アニメーレ・タッティカ・ドゥーエ 外観アートワーク 竹崎でめこ  
プロデュース yas-o

<https://www.kawasakifactory.com>