

# animale tattica

アニマーレ  
タツティカ

制作：カワサキファクトリー  
ゲームデザイン：川崎 晋  
アートワーク：月奈 タ  
プロデューズ：yas-o  
http://www.2s.biglobe.ne.jp/~k-saki/  
プレイ人数：2～4人  
対象年齢：10歳以上  
プレイ時間：20～30分

## アニマーレ・タツティカとは？

いぬ・ねこ・ペンギン・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・タツティカ」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 4種類 各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

●編成カード 4種類 各1枚



●精霊カード 4種類 各3枚



●進軍カード 4枚

●サマリーカード 4枚



## ゲームの準備 (2人プレイ)

基本となる2人プレイを先に説明します。3～4人プレイは後述します。

●好きな動物を1つ選び、その動物カード16枚、編成カード1枚を取ります。動物を決めにくいときは、裏向きにして混ぜた編成カードを1枚引いて決めます。選ばなかったカードは、箱に戻します。

●編成カードを、全員に見える場所に、表向きで置きます。

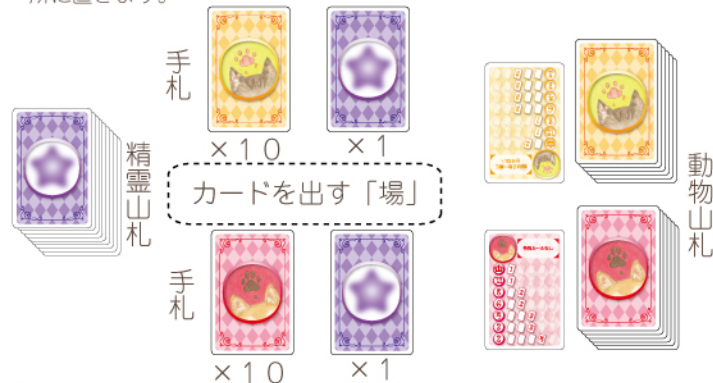
●じゃんけんなど適当な方法で最初のラウンドのスタートプレイヤーを決めます。

●各プレイヤーは、自分の動物カードを裏向きにしてよく切り、上から6枚を裏向きのまま取って「動物山札」とします。

動物山札は自分の手元に置き、表を見てはいけません。残った10枚を手札とし、自分だけ表を確認します。

●精霊カード12枚を裏向きにしてよく切り、各プレイヤーに3枚ずつ配ります。精霊カードの表を確認し、必要な1枚を選んで動物カードと一緒に手札とし、選ばなかった2枚は裏向きに戻します。

各プレイヤーが精霊カードを戻したら、手札以外の精霊カードすべてを裏向きにしてよく切り、「精霊山札」として各プレイヤーの手に届く場所に置きます。



## ゲームの進め方 (2人プレイ)

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、最初に以下の2つの出し方ができます。場には、スタートプレイヤーの最初に限らず、いつもカードを表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



「おうさま」を4にします

3・4・6のどれかになる精霊カード4にします

「4」3枚の軍団出し

#### ○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。**

### ●「有効」なカードの出し方

場に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)

#### 【A】の例



有効



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。



有効



#### 【B】(包囲出し)の例



有効



「6」2枚で合計値12。

「4」3枚で合計値12。



有効



「8」1枚で合計値8。

「2」4枚で合計値8。



有効ではない



「8」1枚で合計値8。

合計値8だが軍団出しではない。



有効ではない



「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、手札にしなればなりません。**

・自分の山札がない場合は、**精霊山札の上から1枚を取って、手札にします。**

・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、精霊カードのすべてをなくさなければなりません。

・動物山札は、残っていてもかまいません。

## ●2ゲーム先取制

1ゲームのみで決着をつけてもいいですが、開始前に「2ゲーム先取」と決めてもいいでしょう。

○1ゲーム勝利したプレイヤーは、その時使っていた動物カード・編成カードをすべてひとまとめにして自分の手元に置き、「1ゲーム勝利」を表します。この動物カードは今後使えなくなります。

○前回のゲームで敗北したプレイヤー→勝利したプレイヤーの順に、残った動物カードから使いたい動物カードを1組ずつ選び次のゲームで使います。

○1ゲームが終わるごとに、**ゲームの準備（2人プレイ）**と同様の準備をして、負けたプレイヤーが最初のラウンドのスタートプレイヤーになって次のゲームを始めます。

○先に2ゲーム勝利したプレイヤーが、最終的な勝者となります。

## 3・4人プレイ

### 2人プレイとの変更点

以下の部分だけ、2人プレイと異なります。

●カードを出す順番は、時計回りです。

●ラウンドは、1人をのぞいて全員が撤退したら終了します。

撤退したプレイヤーは、そのラウンドでは順番が回ってきません。

●撤退していないか、撤退したかを表すために、1枚ずつ「進軍カード」を使います。ラウンド開始時は「GO!」の面を上にして自分の前に置き、撤退したら裏返して「BACK...」の面を上にします。

●撤退せずに1人だけ残ったプレイヤーが次のラウンドのスタートプレイヤーになります。

●最初に手札がなくなったプレイヤーが勝利します。

### 4人プレイ・トーナメント制

4人プレイの場合は、2人プレイの対戦を同時に2組行い、トーナメント形式で順位を決める遊び方もできます。

●ゲームの準備は2人プレイ時と同様です。

精霊カードは、最初に3枚ずつ配り、選ばれなかった精霊カードは組ごとに別の精霊山札にし、精霊カードを引くときは自分の組の精霊山札から引きます。

●1ゲームが終わったら、それぞれの組での勝者どうしは優勝決定戦を、敗者どうしは3位決定戦を行います（先に対戦が終わった組は、もう一方の組が終わるまで待ちます）。

●優勝決定戦の勝者が1位、敗者が2位になります。

3位決定戦の勝者が3位、敗者が4位になります。

## 👉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」のいずれかが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、「アニマーレ・タッティカ」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。