

ANiMiSM

△▽□○ アニミズム □○▽△

3～4人

8歳以上

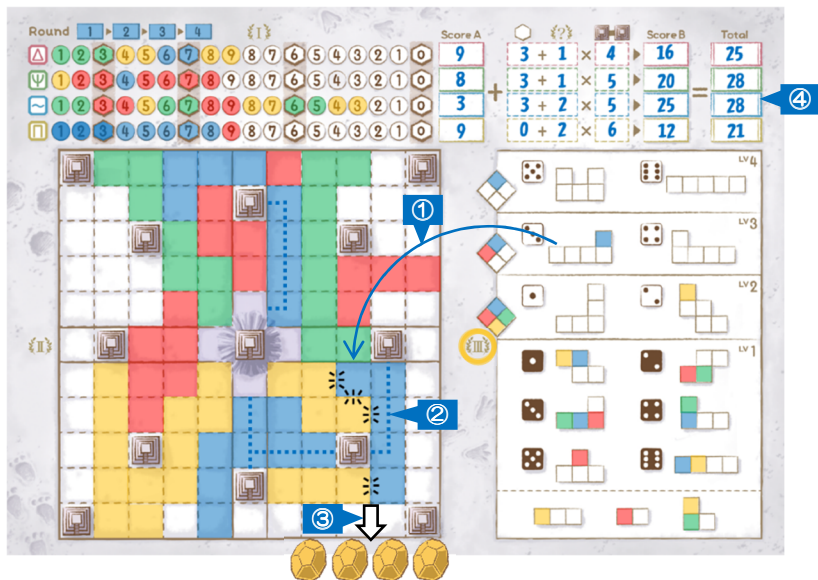
30分

ゲームの概要

～永き氷河期を終えた未開の大地、プレイヤーは種族の長となって、精霊の力でこの地を開拓します。種族繁栄のため、古代文明が遺した祭壇を巡礼路で繋ぎ、精霊信仰を深めましょう。ライバルの種族には要注意！あなたが築いた路に便乗しつつ邪魔をするかもしれません…！～

アニミズムは手元のシートにペンで書き込んで遊ぶ紙ペンゲームです。ゲーム中、各プレイヤーは、シートにピース（マス）の集合）を記入し、隣のプレイヤーにそのシートを渡すことを、ゲーム終了まで同時に繰り返します。

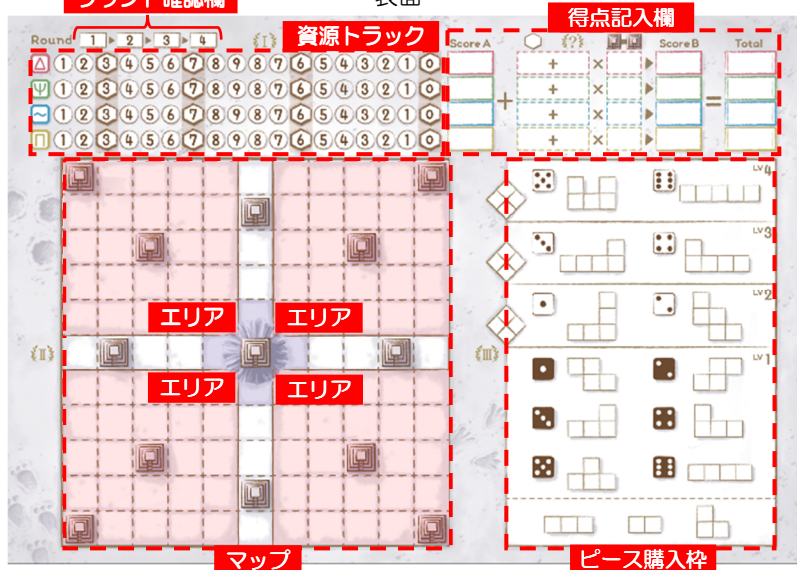
各プレイヤーは、マップにピースを記入して (①)、シート上に点在する祭壇をルート（巡礼路）で繋ぐことを目指します (②)。ピースの購入に必要な資源（精霊の力）は、他プレイヤーとルートを隣接させあうことで得られます (③)。好機を逃さず他プレイヤーのルートに隣接しつつ、自分のルートで多くの祭壇を繋げることで高得点が得られます (④)。全てのシートにわたっての合計得点が最も高いプレイヤーが勝者です。



内容物

シート 8枚

表面



裏面



※シートの汚れが落ちにくいときはアルコールで拭いてください

資源トークン

48個 (4色 各12個)

ダイス

2個 (白,黒 各1個)

筆記具

4本 (4色 各1本)

イレーザ (布)

6つ (※うち2つは予備)

ルールブック 1部

※ゲーム中、資源トークンは無限にあるものとします。不足した場合は他のもので代用してください。

※最初に4人プレイのルールを説明します。3人プレイのルールは後述します。

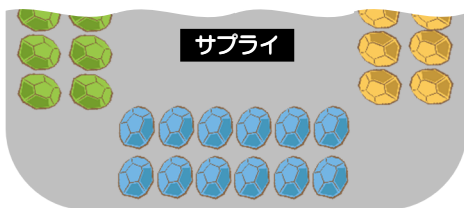
ゲームの準備

各プレイヤーは、シートを2枚ずつ受け取ります。うち1枚を表面を上にして、残りの1枚を裏面を上にして、手元に置きます。これ以降、裏面を上にしたシートは、サマリー兼得点トラックとなります。

各プレイヤーは、筆記具とイレーザを1つずつ受け取ります。各プレイヤーが受け取った筆記具の色が、ゲーム中そのプレイヤーを示す色となります。

各プレイヤーは、筆記具と同じ色の資源トークンを全てテーブルの中央に置きます。以降の説明において、この資源トークン置き場を〈サブライ〉と呼び、資源トークンを〈資源〉と呼びます。お互いのプレイヤーの色がゲーム中に判りやすいよう、自分の色の資源を他の資源より自分の近くに寄せておいてください。

各プレイヤーは、シートのラウンド確認欄（〔内容物〕参照）の【1】のボックスを筆記具で塗ります。ゲーム中、色が塗られたボックスの中で最も大きい数字が、現在のラウンドを示します。



青プレイヤーの手元



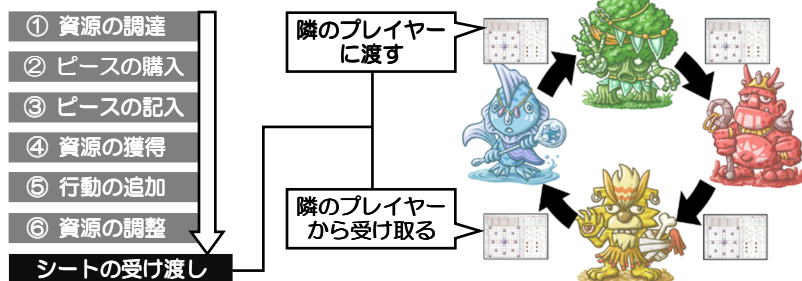
ゲームの進行

各プレイヤーは、以下のフェイズに沿って手順を進めます。

- | | |
|----------|---------------|
| ① 資源の購入 | ④ 資源の獲得 |
| ② ピースの購入 | ⑤ 行動の追加（省略可能） |
| ③ ピースの記入 | ⑥ 資源の調整 |

全てのフェイズの処理を全プレイヤーが終えるたびに、各プレイヤーは左隣のプレイヤーにシートを渡し、右隣のプレイヤーからシートを受け取ります。

【注意】全てのフェイズの処理を終えるまで、他プレイヤーが記入中のシートを確認してはいけません。（※全てのフェイズの処理を終えたら確認してもよいですが、確認後の処理のやり直しはできません）



[ゲームの準備]にて渡されたシート（ラウンド確認欄を自分の色で塗ったシート）が一周して戻ってきたら、次のラウンドに移行します。手順を進める前にラウンド確認欄の次の数字のボックスを塗ってください。

ゲームは第4ラウンドが終了するまで続きます。

① 資源の調達

各プレイヤーは、自分の色の資源トラック（[内容物]参照）を確認します。資源トラックは、丸状と六角形状のマスが並んだ列となっています。

各プレイヤーは、自分のトラックの六角形マスに塗られた色と同じ資源を、マスごとに1個ずつサプライから受け取ります。（※第1ラウンドでは資源を受け取りません）

あなたは青プレイヤーです。隣のプレイヤーから受け取ったシートの青の資源トラックを確認したところ、1つ目の六角形マスが赤色で塗られていました。あなたは赤資源を1個サプライから受け取ります。

青のトラックを確認

赤資源を1個得る



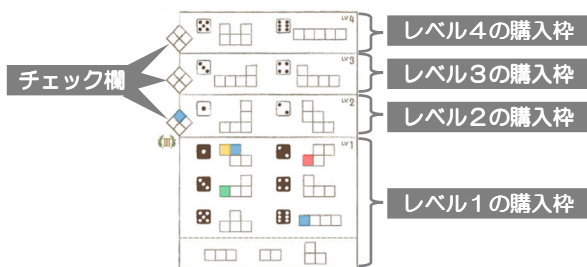
② ピースの購入

各プレイヤーは、以下の行動 A, B のうちどちらかを必ず行います。

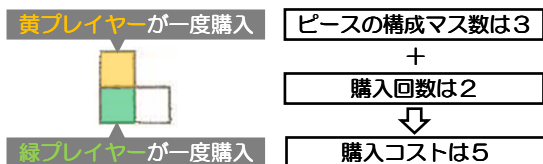
行動 A：コスト分の資源を支払い、ピース購入枠のピースを購入する
行動 B：資源を支払わず、1マス分のピースを購入する

行動 A では、ピース購入枠における購入可能なピースを確認します。ピース購入枠はレベルごとで4つの枠に分かれています。レベル2～4の枠には、チェック欄がそれぞれ設けられています。

各プレイヤーは、自分の色でチェック済みのレベルのピースを購入できます。レベル1のピースは最初から購入できます。（※チェック方法は、[③ピースの記入]にて後述します）



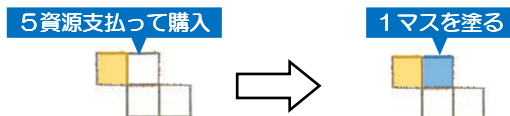
各ピースの購入コストは、【ピースの構成マス数】＋【これまでの購入回数】となります。各ピースは、2～5マスで構成されており、そのうちの幾つかのマスが、これまで購入したプレイヤーの色で塗られています。（※どのプレイヤーも購入していない場合、全てのマスが空白のままとなります）



各プレイヤーは、コストと等しい個数の資源を支払い、ピースを1つだけ購入します。過去に自分が購入したピースを再度購入することも可能です。

【注意】全てのマスが塗られているピースを購入することはできません。

各プレイヤーは、購入したことを示すために、ピースを構成するマスのうち1つを自分の色で塗ります。（※塗るマスはどれでも構いません）



行動 B では、資源を支払わず、1マスのみで構成されたピースを1つだけ購入します。このピースは、ピース購入枠に記載されておらず、最初から購入できます。

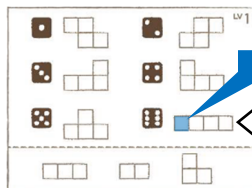


1マス分のピースを購入

《第1ラウンドのみの特別なルール》

第1ラウンドのみ、以下のルールが追加されます。

- ・各プレイヤーは、行動 A を必ず選択します
- ・購入するピースは、黒ダイスを振って出目に対応したものに限定されます（※1つの黒ダイスを各プレイヤー間で受け渡してください）
- ・種類や購入回数に関わらず、各ピースの購入コストは無料であり、資源の支払いは不要です。



出目のピースを無料で購入

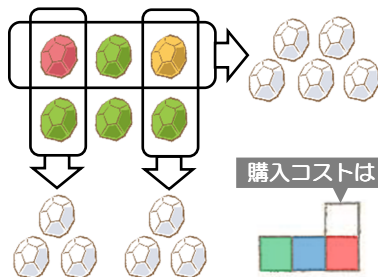


《資源の支払いの特殊ルール》

資源を支払う際に限り、各プレイヤーは、異なる2色の資源1組で3個分の資源を支払うことができます。また同様に、それぞれ異なる3色の資源1組で5個分の資源を支払うことができます。

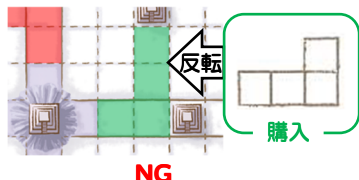
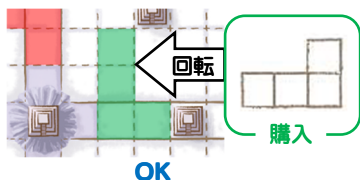
このルールに沿って支払った資源の個数が、支払いに必要な分を超えていても、その差分の資源を受け取ることはできません。（※端的に言うと、お釣りはできません）

あなたは青プレイヤーです。欲しいピースの購入コストは7ですが、資源は赤1個、黄1個、緑4個の計6個しか手元にありません。あなたは赤、緑、黄の1組の資源を5個分として支払い、不足の2個分を緑2個で支払います。もしくは、赤、緑の1組と黄、緑の1組の資源をそれぞれ3個分として支払い、不足の1個分を緑1個で支払います。

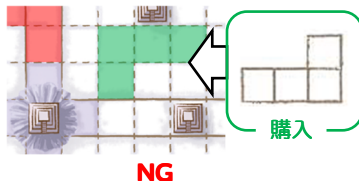
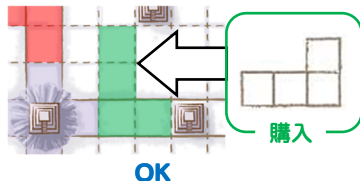


③ ピースの記入

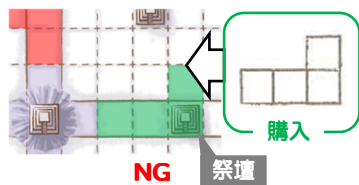
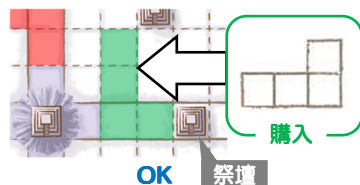
各プレイヤーは、マップ（[内容物]参照）上のマスをも自分の色で塗ることでピースを記入します。現在記入中のピースの描き直しはできますが、過去に記入されたピースに対する描き直しや重ね描きはできません。マップに記入するピースは回転できますが、反転（鏡映し）はできません。



各プレイヤーは、いずれかの色が既に塗られているマスに辺の一部が隣接するようピースを記入します。マップの中央には紫色で塗られた十字状のマスがあり、このマスも「色が既に塗られているマス」として扱います。

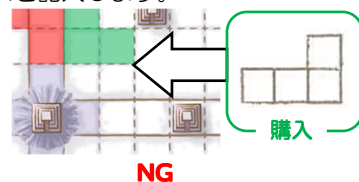
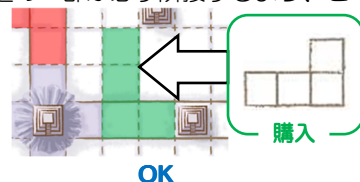


マップ上には、ピラミッド状の建物が描かれたマスが点在しています。以降の説明において、このマスを〈祭壇〉と呼びます。各プレイヤーは、ピースを記入する際に祭壇を塗りつぶしてはいけません。



《第1ラウンドのみの特別なルール》

第1ラウンドのみ、各プレイヤーは、マップ中央にある紫色のマスの辺の一部が必ず隣接するよう、ピースを記入します。



各プレイヤーは、他プレイヤーの色のマスに隣接するようピースを記入した場合、その色の資源トラックのマスを、隣接する辺の数だけ左詰めで塗ります。（※紫色のマスをピースを隣接させた場合の処理はありません）

【注意】自分の色のマスにピースを隣接させて記入しても、自分の色の資源トラックのマスを塗ってはいけません。

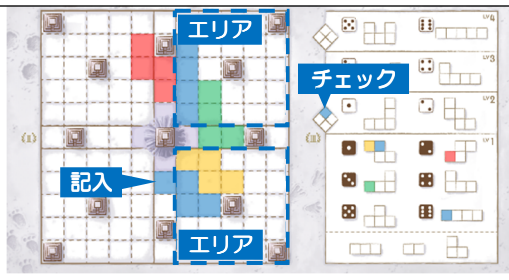
あなたは青プレイヤーです。あなたはピースをマップに記入しました。このピースは赤色のマスに2辺で隣接するので、赤の資源トラックのマスを2つ塗ります。また緑色のマスに1辺で隣接するので、緑の資源トラックのマスを1つ塗ります。



いずれかの色の資源トラックのマスが全て塗られている場合、それ以上トラックのマスを塗ることはできませんが、その色で塗られたマスに隣接するようマップにピースを記入することは可能です。

マップにはエリアが4つあります。各プレイヤーは、ピース記入後に、自分の色を塗ったエリアの数と等しいレベルのチェック欄にチェックを入れます。

あなたは青プレイヤーです。あなたは2つ目のピースをマップに記入しました。2つのエリアに青色を塗っているので、レベル2のチェック欄にチェックを入れます。次からこのシートでは、レベル2の枠のピースを購入できます。

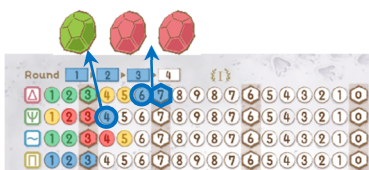


④ 資源の獲得

各プレイヤーは、直前の[③ピースの記入]にて塗った資源トラックのマスの数だけ、トラックと同じ色の資源をサプライから受け取ります。

【注意】この処理で自分と同じ色の資源を受け取ることはありません。

あなたは青プレイヤーです。[③ピースの記入]にて、あなたは赤の資源トラックのマスを2つ塗り、緑の資源トラックのマスを1つ塗りました。あなたはサプライから赤資源2個と緑資源1個を受け取ります。



⑤ 行動の追加（省略可能）

**※各プレイヤーは、このフェイズの処理が省略を任意で選択できます。
第1ラウンドでは、このフェイズは必ず省略されます。**

このフェイズの処理を選択したプレイヤーは、[②ピースの購入]と同様に、ピースを1つだけ購入します。

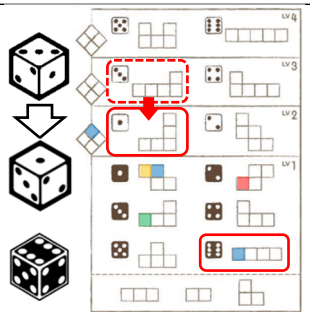
購入するピースは、白ダイスと黒ダイスの両方を振り、どちらかの出目に対応したものに限定されます。（※ピースのマスが全て塗られている場合、対応するダイスを再度振り直してください）

【注意】白ダイスの出目に対応するピースはレベル2～4のピース購入枠にあるため、購入するにはチェック欄へのチェックが必要となります。

種類や購入回数に関わらず、ピースの購入コストは一律で10となります。（※購入したピースのマスを1つ塗るのを忘れないでください）

ダイスを振ったプレイヤーは、追加で資源を支払うことで、支払った個数分だけどちらか一方のダイスを振り直せます。この資源の支払いにも《特殊ルール》（[②ピースの購入]参照）を適用できますが、振り直しを中断しても支払った資源は手元に戻りません。

あなたは青プレイヤーです。あなたは[行動の追加]の処理を選択しました。白ダイスの出目は〔3〕、黒ダイスの出目は〔6〕です。あなたはレベル1～2の購入枠のピースしか購入できず、白〔3〕のピースを購入できません。そこで赤、緑の1組の資源を支払い、白ダイスを3回振り直せるようにしました。1回目で出目が〔1〕となったので、あなたは白〔1〕のピースを購入します。残り2回で振り直しを中断しましたが、資源は戻りません。

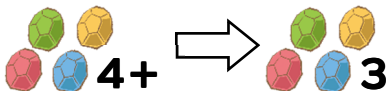


各プレイヤーは、ピースを購入した後に、[③ピースの記入]および[④資源の獲得]と同じ処理を順番に行います。それぞれの処理の結果、チェック欄を新たにチェックしたり、資源を新たに受け取ったりすることができます。

【注意】一度処理した[行動の追加]を再度処理してはいけません。

⑥ 資源の調整

各プレイヤーは、各色の資源が4個以上手元に残っていた場合、それぞれ3個になるまでサプライに戻します。



ゲームの終了

第4ラウンドが終了したら（ラウンド確認欄の「4」を自分の色で塗ったシートが戻ってきたら）、ゲームは終了し、得点計算に移行します。

得点計算は以下の手順で進みます。各プレイヤーは、手元のシートの**全プレイヤー**の得点を算出し、最後に全てのシートの自分の得点を合算します。

- ① 各シートでの得点 A の計算
- ② 各シートでの得点 B の計算
- ③ 各シートでの合計得点の計算
- ④ 全シートでの最終得点の計算



① 各シートでの得点 A の計算

各プレイヤーは、資源トラックを確認します。各色のトラックで、色が塗られた中で最も右端にあるマス内の数字を同列の「Score A」と書かれたボックスに記入します。この数値が【得点 A】となります。

赤プレイヤーの得点 A の計算例



② 各シートでの得点 B の計算

【得点 B】は【プレイヤーの色で塗った六角形マスの数】と【プレイヤーの色のマスで繋げた祭壇の最大数】の乗算となります。（※「？」が書かれたボックスは後述する[上級ルール]で使用します）

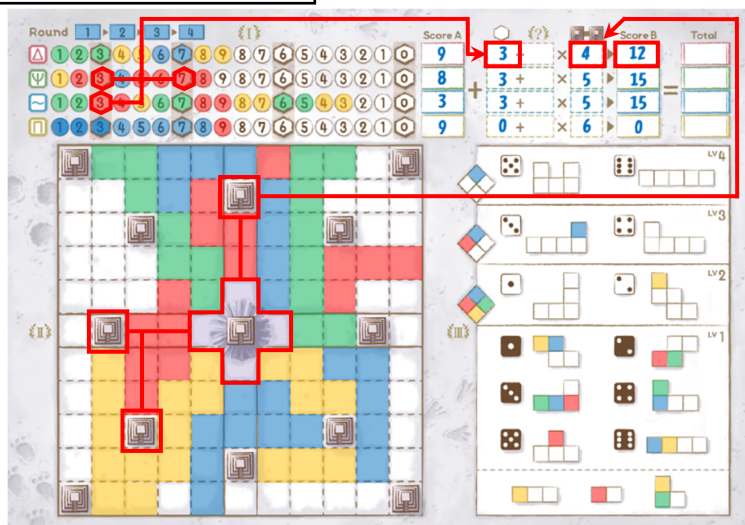


初めに、各プレイヤーは資源トラックを確認します。全てのトラックの六角形マスを塗られた色ごとで数え、その数を六角形が描かれた同色のボックスに記入します。

次に、各プレイヤーはマップを確認します。繋げているマスの色ごとで連なった祭壇を数え、その数を祭壇が描かれた同色のボックスに記入します。マップ中央にある紫色のマスは、5マス分の形状で1つの祭壇として扱います。同色のマスで繋がった祭壇の連なりが複数ある場合、その中で連なった祭壇の数が最も多いものを選びます。

以上の2つのボックスに書かれた数を乗算した値を、同じ列の「Score B」と書かれたボックスに記入します。この数値が【得点 B】となります。

赤プレイヤーの得点Bの計算例



③ 各シートでの合計得点の計算

各プレイヤーは、【得点A】と【得点B】を合算した値を同じ列の「Total」と書かれたボックスに記入します。この数値が【合計得点】となります。

④ 全シートでの最終得点の計算

各プレイヤーは、全てのシートにおける自分の【合計得点】を確認し、その値を合算し【最終得点】とします。得点の合算には得点トラックを利用してください。（※得点トラック上で自分の色の資源を動かしてください）

【最終得点】が最も高いプレイヤーが勝者です。最も高いプレイヤーが複数いる場合、資源の数が多い方が勝者です。それともい場合は引き分けです。

3人プレイのルール

3人プレイでは、4人プレイのルールに以下が追加されます。

【ゲームの準備】

全てのシートについて、選択されなかった色で、エリアに含まれない祭壇4つを縁取るように色を塗ります。

【③ピースの記入】

各プレイヤーは、色の塗られた祭壇に隣接するようピースを記入した場合、隣接した辺の数だけ同色の資源トラックのマス塗ります。（※さらに次の【④資源の獲得】にて同色の資源を受け取ります）



【注意】この祭壇のみに隣接するようピースを記入してはいけません。

選択可能な上級ルール

【得点B】は『【プレイヤーの色で塗った六角形マスの数】+【**特別ボーナス**】』と【プレイヤーの色のマスで繋げた祭壇の最大数】の乗算となります。

特別ボーナスは、ゲーム中に以下の3つからシートごとに選ばれます。

- I [色を塗ったマス数が1位である資源トラックの数] (同率1位含む)
 - II [色を塗ったマス数が1位であるエリアの数] (同率1位含む)
 - III [色を塗ったマス数が1位であるピース購入枠の数] (同率1位含む)

各プレイヤーは、ゲーム中1度だけ、1枚のシートの特別ボーナスを選べます。特別ボーナスは、[資源の調整]の処理を終えるまでにシート記載のⅠ～Ⅲのマークのうちどれかを○で囲むことで選べます。

【注意】他のプレイヤーが既に特別ボーナスを選んでいるシートに対し、追加で特別ボーナスを選ぶことはできません。

【②得点Bの計算】において、各プレイヤーは、全プレイヤーの特別ボーナスを数え、その数をプレイヤーと同色の「？」が書かれたボックスに記入します。（※特別ボーナスが選ばれていないシートでは、このボックスに記入しません）

特別ボーナスの計算例

特別ボーナスの計算例

Round 1 2 3 4

Score A

9	8	3	9
3	3	3	0

Score B

3	3	3	0
3	3	3	0

I ~ III のどれかを 選択し数値を記入

1位=赤

1位=緑

1位=青

1位=黄

II を選択

赤... [0]

緑... [2]

青... [1]

黄... [1]

1位=黄

1位=青

III を選択

赤... [1]

緑... [1]

青... [2]

黄... [2]

ゲームに関するご質問やご感想は、info@fudacoma.jp までお願いいたします。

ゲームデザイン：沢口游祐 アートワーク：たかみまこと

テストプレイヤー：ゆきこ、ヒロシ、みやもと、Kotone、名古屋テストプレイ会のみなさん（順不同&敬称略）