

ゲームの概要

Round 1 2 3 4

Score A

9	3 + 1	4	16	25
8	3 + 1	5	20	28
3	3 + 2	5	25	28
9	0 + 2	6	12	21

Score B

Total

LV 4

LV 3

LV 2

LV 1

《アニミズム》は、回し書き＆多面指しルートビルディング紙ペンゲームです

ゲームの進行



自分（青）のシートを自分の色で塗る

⇒緑プレイヤーに渡す

黄プレイヤーのシートを自分の色で塗る

⇒緑プレイヤーに渡す

赤プレイヤーのシートを自分の色で塗る

⇒緑プレイヤーに渡す

緑プレイヤーのシートを自分の色で塗る

⇒緑プレイヤーに渡す

4回繰り返してゲーム終了

《アニミズム》では、プレイヤー全員のシートを回し書きしてゲームを進めます

フェイズ1：資源の調達

あなたは青プレイヤー

青トラック確認

赤資源を1つ得る



The interface shows a 10x10 grid with colored squares (red, blue, green, yellow, purple) and resource icons. Above the grid is a resource track with 10 columns, each containing a row of numbers 1-10. The top row is labeled 'Round' with tabs 1, 2, 3, 4. The second row is labeled 'Score A' with a '+' sign. The third row is labeled 'Score B' with a '+' sign. The fourth row is labeled 'Total' with a '+' sign. The grid has a central cross shape with colored squares. The resource track has a blue square at (3, 3) and a red square at (4, 3). The resource icons are: a red hexagon at (3, 3), a blue hexagon at (4, 3), a green hexagon at (5, 3), a yellow hexagon at (6, 3), and a purple hexagon at (7, 3). The resource track has a blue square at (3, 3) and a red square at (4, 3). The resource icons are: a red hexagon at (3, 3), a blue hexagon at (4, 3), a green hexagon at (5, 3), a yellow hexagon at (6, 3), and a purple hexagon at (7, 3).

白色の資源トラックの○が塗られていれば、その色の資源を得られます

フェイズ2：ピースの購入

Round 1 2 3 4 I

Score A + ? × Score B = Total

LV4
LV3
LV2
LV1

マスの数：4
購入回数：1
⇒ 5 資源支払い

ピース購入

3色で5個扱い



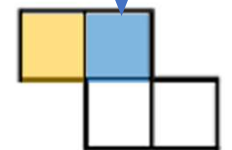
2色で3個扱い

マスの数：4

購入回数：1

⇒ 5 資源支払い

ピース購入



【ピースのマス数】+【購入回数】 分の資源を支払い、ピースを購入します

フェイズ2：ピースの購入

The image shows a game board and a purchase interface. The game board is a 10x10 grid with a central 4x4 area. The central area has a red cross shape, a blue cross shape, a green cross shape, and a yellow cross shape. The board is surrounded by a border of squares. The purchase interface is on the right, showing a grid of pieces and their levels (LV1 to LV4). The pieces are represented by dice and numbers. The interface also includes a score table with columns for Round, Score A, Score B, and Total. The score table has rows for different pieces (triangle, square, circle, diamond) and a total row. The interface also includes a dice roll section with a grid of dice and numbers.

Round 1 2 3 4

Score A

Score B

Total

LV4

LV3

LV2

LV1

どのピースにも
チェックを入れない

無料でピース購入

資源を支払わずに 1 マスだけのピースを購入することもできます

フェイズ3 : ピースの記入

Round 1 2 3 4 I

Score A + ? × Score B = Total

回転OK
反転NG

ピース記入

LV4
LV3
LV2
LV1

購入したピースを色が塗ってあるマスに繋げるようマップに記入します

フェイズ3：ピースの記入

Round 1 2 3 4

Score A

Score B

Total

エリア

エリア

チェックを入れる

2 エリア目進出
⇒ 上位レベルの
ピースを購入可能

白色で塗ったエリアの数が増えるほど、購入できるピースの種類が増えます

フェイズ4：資源の獲得

The image shows a game board and a resource tracking interface. The game board is a 10x10 grid with various colored squares (red, blue, green, yellow, purple) and icons. A blue arrow points from a yellow square on the board to a blue box containing three yellow resource icons. The resource tracking interface at the top shows a round counter (1-4), a score table (Score A, Score B, Total), and a list of levels (LV 1-4) with corresponding resource icons.

黄トラックにチェックを3つ入れる

黄色マスに3辺隣接

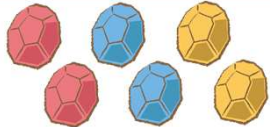
黄資源を3つ得る

※紫マスは除く

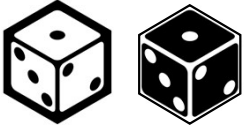
記入したピースと他色マスが隣接する辺の分だけその色の資源を得られます

フェイズ5：行動の追加 ※このフェイズは省略可能

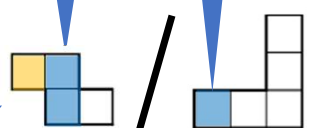
10資源支払い



白&黒ダイス振る



出目のピースの一方を無料で獲得

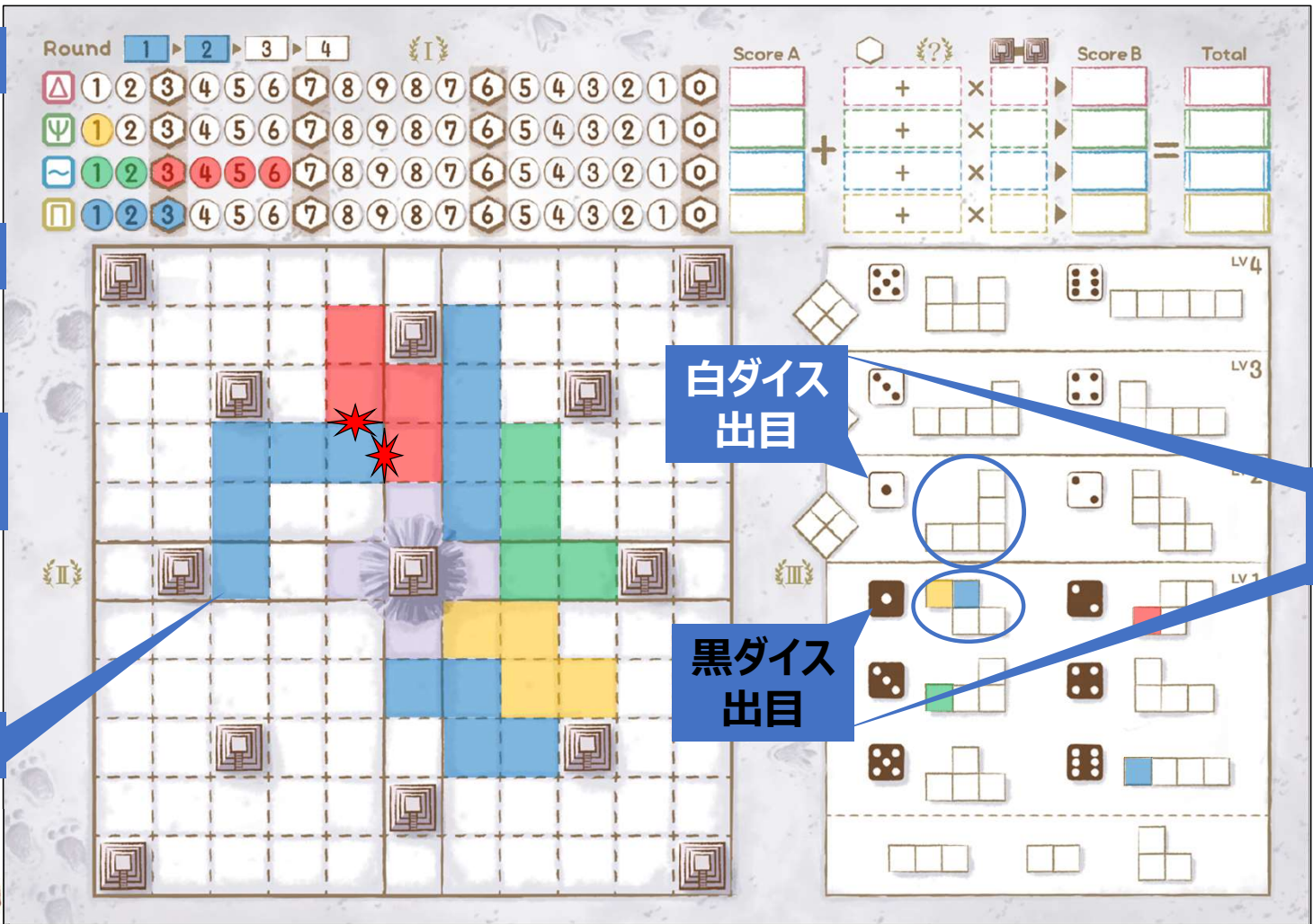


マップにピース記入



資源を獲得





Round 1 2 3 4

Score A

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
△	1	2	3	4	5	6	7	8	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
Ψ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
⊞	1	2	3	4	5	6	7	8	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
Π	1	2	3	4	5	6	7	8	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

Score B

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
△	1	2	3	4	5	6	7	8	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
Ψ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
⊞	1	2	3	4	5	6	7	8	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
Π	1	2	3	4	5	6	7	8	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

Total

白ダイス 出目

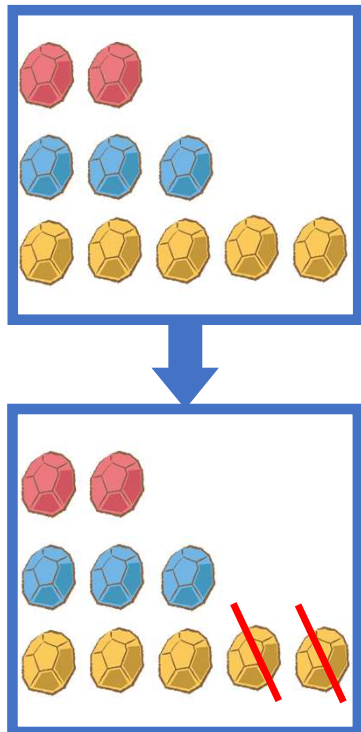
黒ダイス 出目

1 資源支払う毎に 1 回振り直しOK

※追加行動は 1 回のみ

10資源を支払いピースを購入して、フェイズ3～4をもう一度行えます

フェイズ6：資源の調整



Round 1 2 3 4 I

△	1	2	3	4	5	6	7	8	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
Ψ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
⊞	1	2	3	4	5	6	7	8	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
□	1	2	3	4	5	6	7	8	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

Score A

Score B

Total

LV4

LV3

LV2

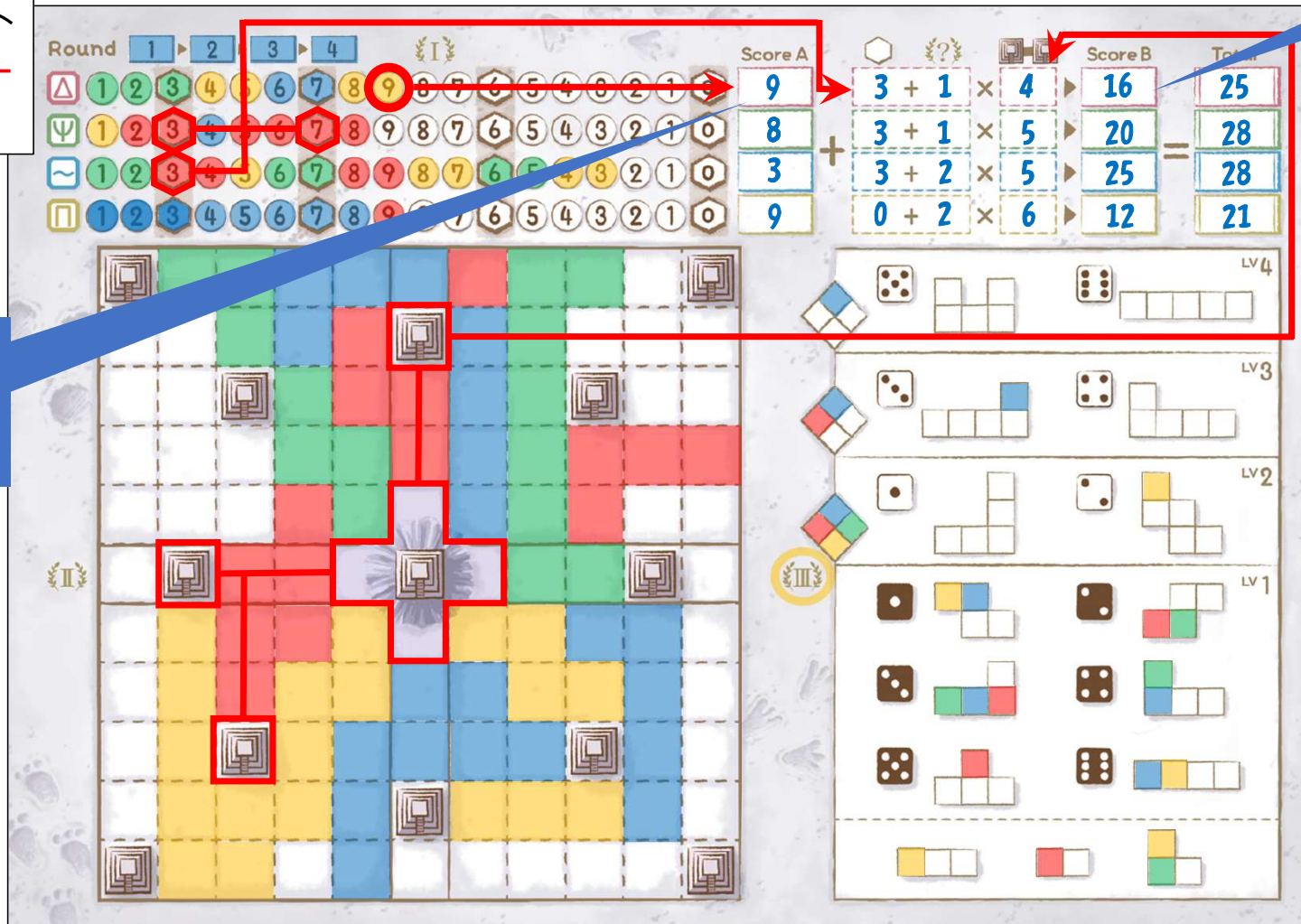
LV1

各資源が4個以上残っていた場合、3個になるまでサプライに戻します

得点計算

青プレイヤーのシート
における赤プレイヤー
の得点計算例

得点A：
自色のトラックで
の左端の数値



得点B：
【全てのトラックで
塗った○の数】
×
【自色マスで繋げ
た祭壇の最大数】

得点Aと得点Bの合計を、更に全てのシートで合算して最も高いプレイヤーが勝利