

# ゲームの概要

Round 1 2 3 4 I

Score A

|   |       |   |    |    |
|---|-------|---|----|----|
| 9 | 3 + 1 | 4 | 16 | 25 |
| 8 | 3 + 1 | 5 | 20 | 28 |
| 3 | 3 + 2 | 4 | 20 | 23 |
| 9 | 0 + 2 | 6 | 12 | 21 |

Score B

Total

ルート

ピース

祭壇

LV 4

LV 3

LV 2

LV 1

《アニズム》は、祭壇を繋げるルートをピースで作る紙ペンパズルゲームです

## 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描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 game board with a 10x10 grid. The top row is labeled 'Round' with tabs for 1, 2, 3, and 4. Below the tabs are four rows of resource tracks, each with 10 numbered slots (1-10). The first row is for the Blue player (青プレイヤー), the second for the Yellow player (黄プレイヤー), the third for the Green player (緑プレイヤー), and the fourth for the Purple player (紫プレイヤー). The Blue player's track shows a red resource icon in the 3rd slot. The game board shows a central area with colored squares (red, blue, green, yellow) and a purple resource icon. The right side of the interface features a score calculation section with 'Score A', 'Score B', and 'Total' columns. Below this is a section for resource levels (LV 1 to LV 4) with various resource icons and dice rolls.

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

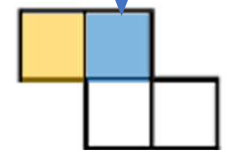
3色で5個扱い



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

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

The image shows a board game interface. At the top, there is a "Round" counter with buttons for 1, 2, 3, and 4. Below it are four rows of numbered tiles (1-10) with different colored icons: a triangle, a psi symbol, a wave, and a square. To the right of the map is a "Score A" section with a grid of plus and multiply signs, and a "Score B" section with a grid of plus and multiply signs. A "Total" column is also present. The main map is a 10x10 grid with various colored squares and icons. A blue box with the text "回転OK 反転NG" (Rotation OK, Flip NG) is overlaid on the map. A blue arrow points from the text "ピース記入" (Piece Placement) to a piece in the "LV 1" section of the right-hand panel. The right-hand panel shows a vertical stack of levels (LV 1 to LV 4) with various icons and pieces.

Round 1 2 3 4

Score A

Score B

Total

回転OK  
反転NG

ピース記入

LV 4

LV 3

LV 2

LV 1

購入したピースを他のピー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 score 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 score tracking interface at the top right shows four rounds of scores (Round 1 to 4) and a total score. The interface includes a 'Score A' section with a grid of numbers and a 'Score B' section with a grid of numbers and a 'Total' section. The interface also includes a 'Score A' section with a grid of numbers and a 'Score B' section with a grid of numbers and a 'Total' section.

Round 1 2 3 4

Score A

Score B

Total

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

LV4

LV3

LV2

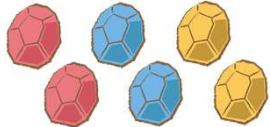
LV1

記入ピースと他色マスが隣接する分だけその色の資源を得ます

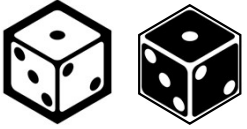


## フェイズ5：行動の追加 ※このフェイズは省略可能

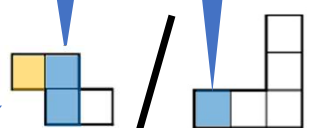
**10資源支払い**



**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

Score B

Total

白ダイス  
出目

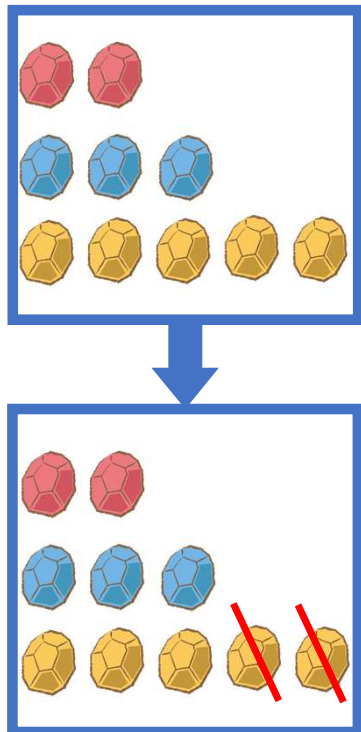
黒ダイス  
出目

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

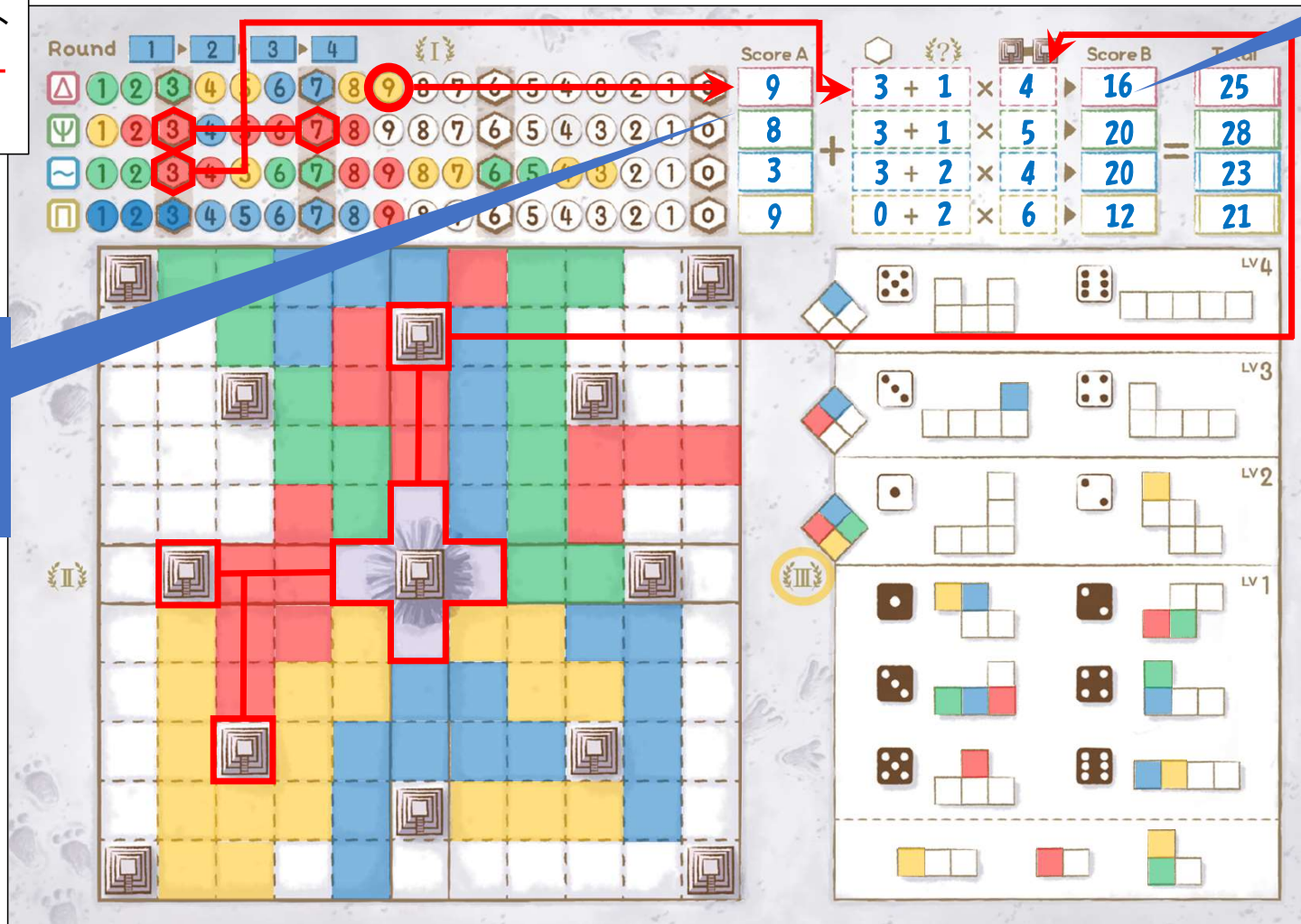
各資源が4個以上残っていた場合、3個になるまでサプライに戻します



# 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：  
自色の資源トラッ  
クにおける左端の  
チェックの数値



得点B：  
【全ての資源トラッ  
クにおける白色で  
塗った○の数】  
×  
【自色マスで繋げ  
た祭壇の最大数】

全シートの合計得点で勝敗判定！資源獲得とルート構築の両立が勝負のカギ！