

# 25周年記念 動物園

所要時間 5分  
プレイ人数 2-5人  
対象年齢 6歳以上

## ストーリー

ここは普通では見る事ができない、少し違う次元にある動物たちの王国。この国の王様は誰からも愛される人気者。みんな王様が大好きで笑顔溢れる国でした。

しかしそんな王様も歳を取り、王座を譲る事を考え始めました。しかし王様には子供がおらず、誰に譲るか、どう譲るかが問題でした。そんな中とあるウサギが言いました「人気者を次の王様にしたら良い。」王様は良い案だとし、次の王座は国一番の人気者に譲る事を決めたのです。さて、次の王様になるのは誰なのでしょう？

## ゲームの概要

あなたはプレイヤーとして王様にしたい動物を支持し、新たな王様へと導いてあげましょう。その道中に出会う動物たちにはそれぞれ特技があり、様々な場面であなたを助けてくれるでしょう。

ただし王様へと導こうとするプレイヤーはあなただけではありません。他のプレイヤーは別の動物たちの手を借りながらあの手この手でライバルを脱落させようとするでしょう。だからあなたが支持する動物を決して他の人に教えてはいけません。

あなたが支持できるのは、わずか1匹の動物のみです。その状況その状況で上手に動物たちを頼りながら、あなたが支持する動物を『王国一の人気者』にしてあげ、新しい王様を誕生させましょう。

## ゲームの準備

カードをよく混ぜてテーブルに置きます。この時にカードの山を『山札』と呼び、カードが置かれている場所を『場』と呼びます。プレイヤーはそれぞれ山札から1枚づつカードを取ります。(これを「手札」と呼びます。)この時プレイヤーは自分のカードが他の人に見えない様になります。

全員がカードを取り終わったら山札の一番上のカードを伏せたまま取り除き、誰にも見せず脳に置いておきます。(2人の時には更に4枚カードを取り除きます。)

最近動物園に行った人を1番手としてゲームをスタートします。(スタートプレイヤー)

## ゲームの流れ

スタートプレイヤーは山札からカードを1枚引きます。その後手札のどちらか1枚のカードを場に出します。(「カードを捨てる」と言います。)捨てたカードの特技を確認し発動します。その特技に従い効果を解決させ自分の番を終わります。時計回りで次のプレイヤーに番が移ります。次のプレイヤーは山札からカードを引き、手札のカードどちらかを場に捨て効果を発動します。

これを山札のカードがなくなる、もしくは他の人の手札がなくなる(「脱落」と言います)まで繰り返します。

捨て札は捨てたカードが見える様に自分の前に並べておきます。この捨て札は他のプレイヤーの手札を推測する材料になります。

## カードの見方



- ①動物の名前  
そのカードの名称です。
- ②動物の人気  
そのカードの人気です。  
大きいほど王様に近いのですが…
- ③動物の数  
その動物が何匹いるのかを表しています。
- ④動物の見た目  
その動物のビジュアルです。
- ⑤動物の特技  
その動物の特技です。  
原則として場に捨てた時に発動します。  
※手札で発動する特技もあります。

## ゲーム終了と勝者

①②③のどれかの状況が満たされた場合にゲームを終了します。

### ①山札が無くなった時

いずれかのプレイヤーが山札の最後のカードを引いたなら、その手番終了後にゲームを終了します。この場合、脱落していないプレイヤー全員が手札を公開し、その中で人気が一番高い動物を持つプレイヤーがゲームに勝利します。

もし同じ人気を持つプレイヤーが2人以上いる場合は王様を2人以上とした国家を作っても良いですし、全員、もしくはそのプレイヤー同士で決着をつけてもよいでしょう。

### ②1人以外が脱落した時

1人を除く全員のプレイヤーが脱落した時直ちにゲームを終了し、残ったプレイヤーが新しい王様となります。

### ③特殊な勝利条件

動物の特技には少し変わった特技を持つ動物がいます。その動物はその条件を満たすことが出来たら、プレイヤー全員に宣言しゲームを終了し、新たな王様となります。

## 追加カード

基礎的な22枚とは別に3枚の追加カードが存在します。これはイベント等への参加で獲得する事ができます。このカードを追加する場合には基礎カードから同数を取り除き遊ぶ事やそのまま追加して遊ぶ事も可能です。

人気	名前	カード枚数	効果
1	うさぎ	5	「うさぎ」カードを4枚連続で捨てることであればこのゲームに勝利する。
1	うさぎ	1	誰か1人を指名する。 そのカードの『人気』が10だった場合あなたはこのゲームに勝利する。
2	ぎつね	5	相手を指名する。 指名した相手の動物の『名前』を推測し、正解だった場合相手は脱落する。
3	ペンギン	2	相手を指名する。 指名した相手の持っているカードを自分だけが確認する。
4	ツッカーナ	2	次の自分の番まで相手に指名されない。(他カードの効果を受けない)
5	コモドラゴン	2	自分もしくは誰かを指名する。 選ばれたプレイヤーは今持っているカードを捨て、山札からカードを1枚引く。(引けるカードない場合、この効果は発動しない)
6	スコットランド牛	1	相手を指名する。 指名した相手と互いにカードを見せあい、『人気』が大きい方はゲームから脱落する。人気が同じだった場合自分が脱落する。
7	トラ	1	相手を指名する。 指名した相手と互いにカードを見せあい、『人気』が小さい方はゲームから脱落する。人気が同じだった場合誰も脱落しない。
8	ヒョウ	1	相手を指名する。 指名した相手のカードと自分のカードを交換する。
9	サイ	1	自身もしくは相手を1人以上指名する。(自身のみ/全員も可能) 指名されたプレイヤーは手札を山札に戻し、山札をシャッフルした後、1枚ずつカードを引く。
10	アフリカゾウ	1	このカードを捨ててしまった場合あなたはゲームから脱落する。
8	ゴリラ	1	次の自分の番に山札から2枚まで引く事ができる。 選ばなかったカードは山札の一番下に戻す。(山札が足りない場合は効果なしになる)
9	ライオン	1	カードを引いた際に手札2枚の『人気』の合計が14以上の時あなたは脱落する。
10	パンダ	1	このカードを持っているときに脱落してしまった場合、山札からカードを1枚引き復活する。

追加  
カード