

Zoff im Zoo

フランクの動物園

動物を使ったカードゲーム、
3人から7人まで（4～6人が最適）

1. ゲームに必要なもの

カード 60 枚 (11 種類の動物 5
枚ずつ、蚊のカード 4 枚とジ
ョーカー 1 枚) ゲームの解説書



2. ゲームの概要

カードを配り、順番に前の人のカードより強い
カードを出していく。出せない時は、パスする。
カードがなくなったら上がり。

3. カードの強さ

カードには動物の絵が書かれている。上の枠の
中にそれより強い動物の絵が書かれている。
たとえば、オットセイは白熊と鯨に弱い。象は
狐より強く、狐は針ねずみより強いが、象は

1

ジョーカー 1 枚と蚊 1 枚は 2 枚の蚊のカードと
同じであり、象 2 枚にはならない。象 1 枚とジ
ョーカー 1 枚と蚊 1 枚では、象 3 枚に匹敵する。

4.3 手持ちのカードがなくなったら

手持ちのカードがなくなったら、その人は上が
りで、ゲームは引き続き、左隣の人が続ける。

4.4 ラウンドの終わり

最後から 2 番目の人がカードを出しきったら、
そのラウンドは終る。

スコアの計算:

終わったら、終了順に点をつける。最初に終わ
った人は、人数分の点数、2 番、3 番は 1 点ず
つ少なくなり、上がれなかった人は 0 点となる。
5 人の時、初めに終わった人は 5 点、2 番目は
4 点、3 番目は 3 点、4 番目は 2 点、最後は 0 点。
カードをどの位取ったかは、第 1 ラウンドでは
関係がない。

5. 2 回目以降のラウンド

次からのラウンドも第 1 ラウンドと同じにして
も良いが、次のやり方をお勧めする。

4

針ねずみに勝てない。ねずみは
象より強い。
強さの順番は、解説書の後ろに
表で示されている。



4. 第 1 ラウンド

カードをよくきって、裏向きに人数分配る。7
人のときは、4 人の人は 1 枚多くなる。他の人
に見えないようにカードを手取る。

4.1 ゲームの流れ

始め方:

カードを配った人の左から時計回りに 1 枚また
は同種類の何枚かのカードを出す。次の人は前
のカードより上位のカードを出さなければなら
ない。それには 2 つの場合があり、第 1 は枚数
は同じだが、その動物より強い動物のカードを
出すこと、第 2 は同じ動物でも前のカードの枚
数より 1 枚多く出すことである。この時強い動
物のカードを枚数を増やしてだしたり、枚数を
2 枚以上増やしてはいけない。

1 枚のオットセイのカードの次にオットセイの
カードを 2 枚だしてもよいが、3 枚だしてはい



2

5.1 パートナーを決める

第 2 ラウンド以
降では、チーム
でプレイをする。
次の表に基づき、
先の順位でパー
トナーを決める。

プレイヤー	パートナー	1 人の人
4 人	1 と 3, 2 と 4	-
5 人	1 と 4, 2 と 5	3
6 人	1 と 4, 2 と 5, 3 と 6	-
7 人	1 と 5, 2 と 6, 3 と 7	4

5 人の時、第 1 ラウンドの結果から 1 番と 4 番、2
番と 5 番がペアになり、3 番の人は 1 人となる。

5.2 次のラウンドの始め方

勝った人がカードを切り直し配る。

カードの交換:

チームで下位のプレイヤーは自分の
札から 2 枚を選び、裏向きにパー
トナーに渡す。パートナーはこれを取り、自分
の中から 2 枚を返す。パートナーのいない人は 2
枚のカードを裏向きにして机の上に置く。これ
はあとで取ったカードとして点に数えられる。



5

5.3 2 回目以降のラウンドの流れ

カードの交換が終わったら、前回最後だった人
からゲームを始める。第 1 回目のラウンドと同

けない。オットセイの次に白熊を出してもよい
が、白熊を 2 枚だしてはいけない。

パス:

場にあるカードより強いカードを出せない時、
あるいは出したくない時は、何も出さずにパス
をすることができる。

皆がパスした時:

場のカードより強いカードが出されずに、一回
りした時、つまり皆がパスした時は、最後にカ
ードを出した人がカードの山を取り裏向きにし、
新たに始めることができる。



4.2 ジョーカーと蚊のカード

ジョーカー: ジョーカーは他の動物の
カードといっしょに出せ、同じ種類
として扱われる。ただしジョーカーは
1 枚だけで出すことはできない。

ジョーカーが最後に 1 枚手に残ってはいけない。

蚊のカード: 象のカードと蚊のカード
を 1 枚いっしょに出すことができる。
象 1 枚に蚊を 1 枚つけると 2 枚の象
と同じになる。ただし蚊 2 枚を象に
つけて出すことはできない。



3

じルールで行う。ひとつ違う点はパートナーに
カードを見せ助けを求めることができる。

助けを求める:

チームの下位のプレイヤーは自分の番の時、出
したいカードを見せ助けを求める事ができる。
パートナーが札を持っていれば、足りないカー
ドを足しその人のカードとして出す事ができる。
たとえば、ねずみが 2 つ出た時、下位のプレイ
ヤーは針ねずみを見せ、パートナーが針ねずみ
をもう 1 枚持っていないか聞く。又は象のカー
ドが 1 枚出ている時パートナーに蚊のカードを
見せて象のカードがないか聞く事ができる。
しかしパートナーが出せない時、その人はカー
ドを手に戻し、何もせず次に順番を回す。

ラウンドの終わり:

最後から 2 番目の人が上がったら、ラウンドの
終了である。開いている机の上のカードは、だ
れもとらずにそのままにしておく。



5.4 スコアの計算

チームと個人の得点を計算する。

チームとしてのスコアの計算:

何番目に上がったかで (4.4 のラウンドの終わ

6

りと同様に) 自分とパートナーの得点を合計する。1 人の人は自分の得点に 4 点加算していい。5 人の時、第 1 チームが 1 番と 5 番ならば、お互い $5 + 0 = 5$ 点獲得。第 2 チームは 2 番と 4 番ならば、 $4 + 2 = 6$ 点獲得。1 人の人は 3 番であったが、 $3 + 4 = 7$ 点をもらう。

個人としてのスコアの加算:

さらに自分の取ったカードの得点を加える。これは自分の分だけで、パートナーの分は計算しない。取った札の中に **ライオンが 2 匹以上** いれば、各 1 点として加える。ライオン 1 匹では点にならない。最後のプレイヤーがまだ手の中にライオンを持っていたら 1 枚につき 1 点減点する。各プレイヤーの取った組の中に **少なくとも 1 匹針ねずみ** がなかったら、1 点減点となる。

5.5 次のラウンドへ

合計点によって順番をつける。2 人が同点だったら、前回得点の低かった方が上位になるようにする。ハンスは前回 1 点でゼップは 2 点だった。今 2 人とも 7 点とする。ハンスは、ゼップより上位になる。次も同点だったら、ハンスが上になる。



7

Spiele von Doris & Frank,
Wolfsstaudenring 32
D91056 Erlangen, Germany
<http://www.doris-frank.de>
email: info@doris-frank.de

Translation: T. Hundhausen

5.1 と同様にチームを組み替える。

6. ゲームの終了

ラウンドが終わって、2 人以上のプレイヤーが 19 点以上になったら、ゲームを終わる。得点の一番多い人の勝ち。場合によっては、上限を変えて、ゲーム時間を調整してもよい。

7. 3 人でゲームする場合

3 人でゲームをする時は、ライオンと象とねずみカード一枚ずつと他の動物カード 2 枚ずつは使わない。ジョーカーはそのまま、計 39 枚のカードを使用する。だれから始めるかは、くじで決め、2 回目からは得点の低い人から始める。パートナーはなく、基本のルールで 1 人でゲームする。ラウンドの後で、1 番の人は 3 点、2 番の人は 2 点もらう。第 1 ラウンドが終わってからは、ルール通りライオンと針ねずみの得点を計算する。誰かが 19 点以上になったらゲームを終了し、得点の一番多い人の勝ちとなる。

8

どちらが強い	鯨	象	ワニ	白熊	ライオン	オットセイ	狐	魚	針ねずみ	小魚	ねずみ	蚊
鯨	>											
象		>										
ワニ			>									
白熊				>								
ライオン					>							
オットセイ						>						
狐							>					
魚								>				
針ねずみ									>			
小魚										>		
ねずみ											>	
蚊												>

表の見方 鯨の行には印がない。鯨は誰にも負けない。ただ 1 頭の鯨は、2 頭の鯨 (>) には弱い。ワニは象か複数のワニ (>) には弱い。

©1999 Doris Matthäus & Frank Nestel

ご提案、ご質問がありましたらお知らせ下さい。

9