



e l e m i n i s



セットに含まれるカード

81枚

11 x スター/エアー/ウォーター/ロック/ファイヤー/プラント

3 x トラッシュ/ムーヴ/スワップ/ディスカード/リサイクル

11x



3x



エレミニーズは、**だれが最初に5つ全てのエレミニ(エア/ウォーター/ロック/ファイア/プラント)を集められるかを競うゲーム**です。キャラクターカードにはこの5つのエレミニカードの他にスターカードとトラッシュカードがあります。またエレミニーズカードゲームセットにはこれらキャラクターカードと、様々なアクションカードが含まれています。

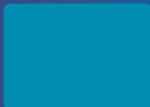
よくあるカードゲームとは違い、エレミニーズでは**最初にカードを配りません**。プレイヤーがそれぞれの前に**カードを5枚並べられるスペース**を作り、繰ったカードの山(デッキ)をキャラクター面を上にして中央に置いたら親を決め、ゲームスタートです。

プレイヤーはカードを引いて、カードのキャラクターが他のプレイヤーに見えるように並べます。同じキャラクターを複数枚持つことはできますが、カードを重ねることはできません。手持ちカードが5枚以上にならないように、不要なカードは捨てましょう。



プレイヤー A

レイアウト例



プレイヤー D



デッキ



捨てた
カード

プレイヤー B



プレイヤー C (勝ち!)



ゲームの勝ち負け

ゲームの勝敗は、5種類全部のエレミニ(エア/ウォーター/ロック/ファイア/プラント)を集めることで決まります。5種類が揃ったプレイヤーは、「エレミニズ！」と叫んで勝ちとなります！スターカードはどのエレミニにもなれるマルチカードです。

遊び方

1) カードを引きます

自分の番がきたら、デッキからカードを1枚引きます。

引いたカードは必ず他のプレイヤーからも見えるように表を向けます。プレイヤー全員でカードの使い道について話し合いましょう。

もし、勝敗が決まる前にデッキのカードを使い切ってしまったら、捨てたカードの山を、キャラクター面が下になるように置いてデッキとし、ゲームを続けます。

2) 引いたカードをどう使うかを決めます

ほとんどのカードに二つ以上の使い道があります。

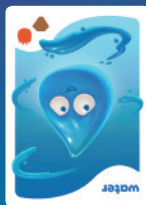
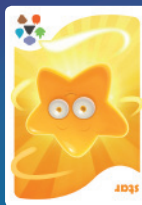
この説明書の「キャラクターカード」と「アクションカード」の欄に詳細な説明があります。まず、引いたカードを自分の手持ちカードにするか、他のプレイヤーに対して使うかを選びましょう。

例)ウォーターを引いた場合

- ① 他のプレイヤーのファイヤーと置きかえ、ファイヤーを捨てさせる。
- ② 他のプレイヤーの空きスペースに置き、ウォーターを2つにする。
- ③ 自分の空きスペースに置く。
- ④ 自分のロックと置きかえ、ロックを捨てる。



他のプレイヤーのカード



①

②

例)



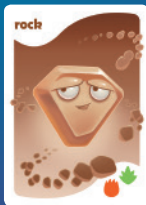
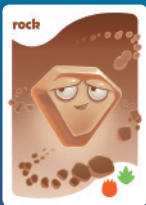
引いたカード

③

③

④

④



自分のカード

3) 引いたカードを使って、弱いカードを捨てます

カードは重ねることができません。新しく引いたカードを使って弱いカードと置き換え、弱いカードを捨てます。アクションカードを引いたら必ず使い、そのまま捨てます。

引いたカードは必ず使わなければなりません。もし、引いたカードの使い道が無い場合はそのまま捨てて次の人に順番を回します。

例) オプション④に決めた場合

引いたウォーターカードを自分のロックカードと置きかえ、ロックカードを捨てます。

デッキ



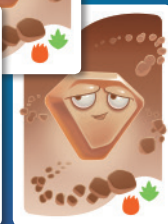
例) 引いたカード



捨てた
カード

捨てるカード

④



自分のカード

fire



キャラクターカード

エレミニ

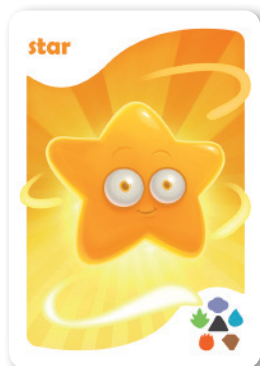
(ファイヤー/プラント/エア/ウォーター/ロック)

エレミニは、空きスペースに並べるか、より弱いエレミニと置きかえることができます。それぞれのキャラクターの強弱はカードの右下に表記しています。

ファイヤー	は	プラント	や	エア	よりも強い
プラント	は	エア	や	ウォーター	よりも強い
エア	は	ウォーター	や	ロック	よりも強い
ウォーター	は	ロック	や	ファイヤー	よりも強い
ロック	は	ファイヤー	や	プラント	よりも強い

スターカードは、空きスペースに並べるか、他のどのキャラクターカードとも置きかえることができます。スターカードは5種類どのエレミニカードの代わりにもなれるマルチカードです。**スターが他のキャラクターに負けることはありません。**

スター



トラッシュ



トラッシュは悪いキャラクターです。他のプレイヤーの空きスペースに置くか、エレミニカードと置きかえましょう。**トラッシュカードを持っている間は勝つことが出来ません。**もしトラッシュカードが自分の手元に来てしまったら、スターカードかムーヴ/スワップ/ディスカード/リサイクルカードを使ってできるだけ早く取っ払いましょう。

アクションカード

アクションカードを引いたらそのカードに従ってプレーし、終わったらそのアクションカードは捨てます。

ムーヴ

自分か他のプレーヤーのキャラクターカードから1枚を選び、別のプレーヤーの空きスペースに動かします。カードはどのプレーヤーからも動かしますが、動かす先は空きスペースのみで、既にカードを5枚持っているプレーヤーには動かさせません。

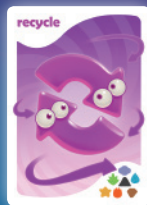
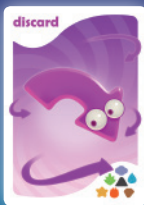
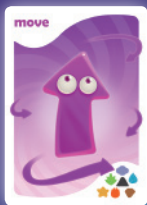
スワップ

自分か他のプレーヤーのキャラクターカードから1枚を選び、別のプレーヤーのキャラクターカード1枚と交換します。交換するカードは異なるキャラクターでなければなりません。

デイスカード 自分か他のプレーヤーのキャラクターカードから1枚を選び、捨てます。

リサイクル

自分か他のプレーヤーのキャラクターカードから1枚を選び、捨てます。リサイクルカードを引いたプレーヤーはリサイクルカードを捨てた後にもう一度デッキからカードを引くことができます。



捨てた
カード

捨てた
カード



デッキ

スコアリング

エレミニを集めるほか、点数を競う遊び方もあります。ゲームの後で、自分の持っているカードの点数を一枚ずつ数えます。ゲームの点数を合わせて、あらかじめ決めておいた点数を最も早くとった人、もしくはチーム戦の場合はそのチームが勝ちとなります。

まだ持っていないエレミニカードがきたら **+10 ポイント**

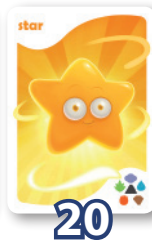
すでに持っているエレミニカードがきたら **+5 ポイント**

スターカードがきたら **+20 ポイント**

トラッシュカードがきてしまったら **-20 ポイント**

5種類全てのエレミニカードが揃うと **+100 ポイント**

例) 10 + 5 + 10 + 20 - 20 = 25 ポイント



チーム戦

大人数で遊ぶ時はチーム戦がおすすめです。チームメイトは相手側に座りチームメイトにエールを送りましょう！それぞれのプレイヤーが順にプレイし、誰かが5つのエレミニーズを集めた時点でゲーム終了です。最後にそれぞれのプレイヤーの得点を加算し、合計点数の高かったチームの勝ちとなります。

オリジナルゲーム

新しいルールを作ったり、自分だけのエレミニーズゲームを考えましょう！エレミニーズカードセットはババ抜きや神経衰弱など他のゲームもお楽しみいただけます。



出版社： **Flying Meeple**

日本語訳： 平山貴美子

ゲームデザイン： **Michael, Matthew, and Joshua Laird**

敬愛する両親へ： **Gary and Debbie Laird**

アートディレクションと第2版キャラクターデザイン

Dann May and Matthew Laird

アートとグラフィックデザイン： **Dann May**

© 2016 Game Salute, LLC, Londonderry NH USA

Eleminis is a trademark and copyright of

Michael, Matthew, and Joshua Laird. Published under license.