



エーブス

プレイ時間：10~15分

プレイ人数：2~5人

対象年齢：6歳以上

あらすじ

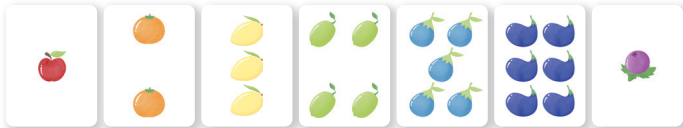
世界の初、すべての鳥は白色だった。

創造主は鳥たちを彩らせようとして、虹の果樹を創造した。上の果実を食べれば、その果実の色は鳥の体に現れるようになる。鳥たちはわくわくして、一番美しい七色のエーブスになりたいのだ。

すると、鳥たちが互いに争い合い、七色のエーブスになるための戦いは展開だ！

内容物

果実カード42枚（7種類の果実で組み合わせ、それぞれ1から6個のカードが含まれています。）



カラスカード5枚（変則プレイのみ使います。使う時果実の数はゼロと見なします。）



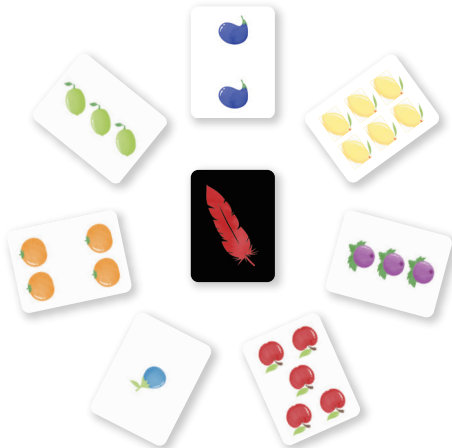
勝利条件

各果実カードの裏面には果実色と対応する羽のずが描かれています。プレイヤーたちは果実の交換で違う色の羽を集めて、一番早く七つの色の羽が揃ったプレイヤーは勝ちです。



プレイ準備

プレイ人数によって果実カードの種類を決めます（二人で遊ぶなら3種類、三人で遊ぶなら4種類、等々）。カードをシャッフルして羽の面は上にして真ん中に置きデッキとします。それから各プレイヤーに果実カード3枚を配り手札として、手札は羽の面を外にします。最後はデッキからカード7枚をドローして、デッキを中心に回し、果実圏と呼ばれています。下記の図のようになります：



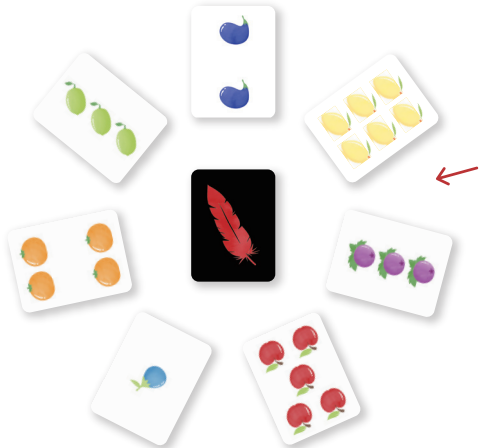
ゲーム開始

最近果物を食べたことがある人から始まる（あるいはじゃんけんで決めてもいい）、時計回りでゲームを進めます。プレイヤーは自分のターンで**果実交換法則**に従い、手札で果実圏のカードかデッキのカードを交換します。済んだら次のプレイヤーに交替。七つ色の羽が揃うとゲーム終了です。

果実交換法則

手札1枚を選んで果実圏の任意のところに置いて、その両側の**果実数の差**を計算します。もしその差は出した手札の数と等しい場合、両側のカードも取ることができます。逆にデッキの底のカード1枚だけ取ります。

下記の図のように、緑色の数字は果実数の差、それで矢印の指したところに果実数が3個のカードを置けば、両側のカードも取れます。3個以外のカードを置けば、デッキの底からカード1枚だけ取れます。



ご注意

- 手札の上限は7枚で、果実の交換が終わって7枚を超える場合、同じ色のカード1枚を選び、果実圏の任意のところに置いてください。その時果実数を計算することではなく、果実圏やデッキからカードを取れません。
- 果実圏のカードは1マイしか残らない時に、デッキからカード6枚を引き、果実圏のカードを満たしたらゲームを続けます。
- デッキのカードがなくなるとゲームは終了です。プレイヤーたちは手札の色の種類を計算して、一番多い者は勝ちです。もし色の種類は等しい場合、果実の数を比べて勝ち負けを判定します。多いほうは勝ちです（終わった時にプレイヤーの手札は7枚を超えるなら、余りのカードを果実圏に戻してから計算します。）

変則プレイ

グリードカラス

カラス、一番強欲な鳥なのだ。色は似合うかどうかにもかかわらず、ただ果実を食いまくっていた。その代価は全身真っ黒な見た目.....

プレイ準備の時カラスカードを加えてシャッフルします。勝利条件には一つの制限が付きます：手札の中にカラスカードがあれば、七つ色の羽が揃っても勝つことはできません。カラスカードを出しようとするなら、果実圏の中に果実数の差がゼロのところしか出せません。任意なところに出してデッキの底からカードを取ることはできません。そして手札は7枚以上、その中にはカラスカードがある場合、カラスカード以外のカードを選んで果実圏に戻します。

エリートモード

プレイヤーたちは手札を全部果実数の面を表にしてゲームが進みます。グリードカラスや一般モードと同時にするのはおすすめしません。

制作

作者：陳曦

美術：鄭雅文

編集：楊倬睿、許恪禎

顧問：美術/陳彥旭

翻譯：英/鄭雅文、日/蘇敬軒

印刷：墨帥印刷有限公司

©玩聚設計有限公司 Play With Us Design, LLC.