

# LEMMING



## レミングス

by Sebastian Bleasdale  
年齢：8才から

時間：約30分

### セット内容

レミングスカード：5枚 地形カード：55枚

レミングス：10個  
(5色各2個)

ボーナスプレート：21枚

ゲームボード：1枚



### ゲームのアイデア

小さなレミングス達があっちこっちと駆け回る、壮大なレースです。ゴールへの道のりには、行く手を阻む様々な障害が待ち受けています。時には、相手プレイヤーが邪魔をしてくることもあります。ルートを迂回するも、一直線に進むも戦略次第です！2匹のレミングスを操って、一番にゴールラインを駆け抜けよう！

### ゲームの準備

机の真ん中にボードゲームを置きます。各自好きな色のレミングスカードを1枚選び、みんなから見えるように手元に置き、カードと同じ色のレミングスを2匹スタート地点に並べましょう。

5種類の地形カード（森、沼地、砂漠、山岳、湖）を、一枚ずつゲームボードの横に並べます。その際、地形カードは2ポイントのものを並べてください。（上記写真参照）その横にそれぞれ、地形カードに描かれている絵と同じボーナスプレートを置きます。プレイヤーはそれぞれ、次の法則に従って、最初の手札（地形カード）を取っていきます。

- 2人で遊ぶ場合は、スタートプレイヤーが5枚、もう一人は6枚のカードを取ります。
- 3人で遊ぶ場合は、スタートプレイヤーが4枚、次の人は5枚、最後の人が6枚のカードを取ります。
- 4人で遊ぶ場合は、スタートプレイヤーが3枚、続いて、4枚、5枚、6枚とカードを取ります。
- 5人で遊ぶ場合は、スタートプレイヤーが2枚、続いて、3枚、4枚、5枚、6枚とカードを取ります。一番遠くまでジャンプできるプレイヤーがスタートプレイヤーです。

余った地形カードはよく混ぜ、ポイントの面を下向きに重ねて山札を作ります。その横に余っているボーナスプレート（草原プレート）を置けば準備完了です。

※手札の枚数に違いがあるのは、スタート時点だけで、ゲームを進めていくと、手札を補充する機会があります。手札を全て使い切る、もしくは手札を交換する場合があります。その際、全てのプレイヤーは手札が6枚になるように補充できます。（説明書後半の“カードを交換しよう。”をご覧ください。）

13

2. 手札が場に出ている地形カードより大きいポイントのカードを1枚、場に出す場合、出した手札のポイント分だけが動かせるポイントとなります。ただし、場のポイントを加算できない代わりに、同じ地形のボーナスプレートが1枚もらえます。レミングスを動かす前に、そのプレートをゲームボード上の好きなマスに配置します。こうすることで地形が変わり、自身のレミングスが有利になったり、また相手プレイヤーの邪魔をすることができます。

例：赤のプレイヤーは、4ポイントの湖カードを場に出しました。場のカードは1ポイントだったので、場のポイントは加算されず4マスのみ、レミングスを動かせることとなります。代わりに、湖のボーナスプレートを手に入れたので、自身の進行方向にうまく利用することで全てのポイント分4マス移動することができました。



### ボーナスプレートについて

ボーナスプレートは自身のレミングスを動かす前に配置しなければなりません。ゲームの終盤に差し掛かると、同じ地形のボーナスプレートが無くなる場合があります。その時は、代わりに草原プレートがもらえます。草原プレートも無くなったら、何ももらえません。既にプレートが配置させているマスに新しいプレートを置き直す場合は、古いプレートを取り除きます。取り除いたプレートは再度使用することはできません。また、既にレミングスのいるマスに配置することもできます。

### レミングスを押し出そう！！

ゲームを進める中で、自身のレミングスの進行方向に他のプレイヤーのレミングスがある場合は、そのレミングスを押し出すことができます。ただし、その際は十分な行動ポイントを持っていない限りはなりません。

（次のページの“例：”をご覧ください。）押し出せる方向は必ず直線方向だけです。また、押し出す先はどんな地形でも構いません。ただしゲームボードから外へは、押し出せません。もし、複数のレミングスが並んでいる場合は全て押し出すことができます。押し出すことでゴールラインを超えることもでき、自身のもう一匹のレミングスを押し出すこともできます。



押し出して緑の線を飛び越えても、ゴール！！



15

### 遊び方

時計回りに順番を交代していきましょう。プレイヤーは次の2種類のアクションを選択しながらレミングスを進めていきます。

- レミングスを動かそう。
- カードを交換しよう。

### レミングスを動かそう。

手札を利用してレミングスを動かします。手札（地形カード）はすべて、5種類のひとつの地形と、0～4ポイントのいずれかが表記されています。まずは手札のカードと、場に出ている地形カードのポイントとを比べましょう。そのポイントの差によって2種類の行動に分かれます。（場の地形カードが一番上のカードが対象になります。）



1. 手札が場に出ている地形カードより小さいポイント、もしくは同じポイントのカードを1枚、場に出す場合、場のカードと出した手札の合計ポイント分レミングスを一匹動かすことができます。ポイントより少ない数で、移動を止めることもできます。（間違わないように、動かし終わるまで場のカードと、手札の両方が見えるように置きましょう。）

例：青のプレイヤーは、1ポイントの湖カードを場に出しました。場の湖カードは2ポイントだったので、合計3マス、レミングスを進めることができました。



### レミングスの動かし方



草原のマスはどの地形カードでも移動することができます。5種類の特殊な地形のマスに侵入する際は、必ず同じ地形カードを使用しないと入れません。同様に特殊地形内を進む場合も、同じ地形カードのポイントが必要です。特殊地形から、草原へ出る際はどのカードでも出ることができます。ゲームボードのマスには一匹のレミングスしか置くことができず、飛び越えることもできません。同じマスに入る場合は、相手のコマを押し出すしかありません。（次のページの“レミングスを押し出そう！！”をご覧ください。）また、一回の順番で動かせるレミングスは1匹だけです。移動の際、全てのポイント分を使う必要はありません。



草原のマス



14



例：青のプレイヤーは、3ポイントの湖カードを場に出しました。場のカードは4ポイントだったので、合計7マス進むことができます。3マス進んだところで、赤レミングスの後ろに着きました。赤レミングスのマスに自身のレミングスを1マス進め、赤レミングスを直線方向に押し出しました。この動きに使用したポイントは2ポイントになります。（自身の移動1ポイントと、相手の移動1ポイントの合計2ポイント。）さらに余っている2ポイントを使用し、合計6マス進むことができました。

### カードを交換しよう。

カードを一枚使用して、レミングスを進める代わりにカードを交換することができます。手札を好きな枚数、場に捨てることで手札が6枚になるように不足分を補充します。そして次のプレイヤーの順番に移ります。

### 山札の地形カードが無くなったら？

ゲームを進めていくと、山札の地形カードが減っていきます。無くなったら、場に出ている地形カードを全て集めて良く混ぜて、再度山札を作ります。ただし、その前に各地形カードの0ポイントカードを1枚ずつ抜き取り、新たな場のカードとして準備しましょう。（スタート時は2ポイントでしたが、この場合は0ポイントでセッティングします。）

### ゲームの終了

誰かがいち早く自身の2匹のレミングスをゴールへ運んだ時点でゲーム終了です。そのプレイヤーがゲームの勝者です。



Version 1.0

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,  
D-63128 Dietzenbach, MMXIV

輸入販売元：  
株式会社ブラザー・ジョルダン社  
〒544-0032 大阪市生野区中川西2-24-36  
TEL：06-6731-4048 www.brjordan.com



16