

エラロト

ELÄÄ ROTU

説明書

これは2つの種族の闘いの物語——

古くから森に住む「エルマ族」は平穏に暮らしていました。

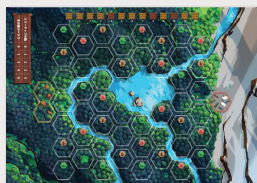
しかしある時、「オッタ族」が森へ侵攻してきました。

森の木々を伐採し、エルマ族を捕えていくオッタ族。

森の資源を活用し、オッタ族に対抗するエルマ族。

お互いの生き残りをかけた闘いが、始まります。

内容物



メインボード 1枚



エルマ族ボード 1枚



オッタ族ボード 1枚



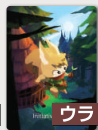
伐採ボード 1枚



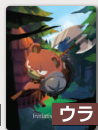
イベントカード 14枚



成長カード 2枚



イニシアチブカード 6枚
(エルマ族)



イニシアチブカード 6枚
(オッタ族)



ツリーチップ 4枚



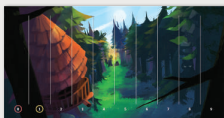
麗チップ 3枚



伐採チップ 14枚



タイムキューブ 1個



資源管理ボード 2枚



資源コマ 6個
(枝、葉っぱ、木の实 各2個)



エルマ族コマ 6個



オッタ族コマ 4個

ゲームの準備



場の準備

- ①**メインボード1枚**をプレイヤー全員の手が届きやすい場所に置きます。
- ②**タイムキューブ1個**をメインボードのタイムトラックの「0」の位置に置きます。
- ③**イベントカード14枚**を全てシャッフルして、裏向きにして山札を作ります。

プレイヤーの準備

- ④適当な方法で、エルマ族を操作するプレイヤー（以下、**エルマ族プレイヤー**）とオッタ族を操作するプレイヤー（以下、**オッタ族プレイヤー**）を決めます。

エルマ族の準備

- ⑤エルマ族プレイヤーは、**エルマ族ボード1枚**を受け取り、自分の手元に置いておきます。
- ⑥エルマ族プレイヤーは、**ツリーチップ4枚**、**罨チップ3枚**を受け取ります。受け取った各チップは、エルマ族ボードの該当の場所（ツリーチップは黄色枠 、罨チップは青色枠  の場所）へ置きます。また、一部のツリーチップの裏側には**アイコン**が記載されています。その面が見えるように図を参照して置いてください。
- ⑦エルマ族プレイヤーは、**成長カード2枚**を受け取ります。受け取ったら、全て表向きで自分の手元に置いておきます。
- ⑧エルマ族プレイヤーは、**エルマ族コマ6個**を受け取ります。受け取った6個の内、**4個**はメインボード上の「**エルマ族ホームマス**」に配置します。**余った2個**は、⑦で受け取った成長カードの上に1個ずつ置いておきます。
- ⑨エルマ族プレイヤーは、**資源管理ボード1枚**を受け取ります。また、**資源コマの枝、葉っぱ、木の実**を1個ずつ受け取ります。その後、受け取った枝、葉っぱ、木の実を資源管理ボード上の「1」の場所へ置きます。
- ⑩エルマ族プレイヤーは、**エルマ族用のイニシアチブカード6枚**を受け取ります。受け取ったら、全て裏向きで自分の手札として持っておきます。



移動
アクション

エルマ族1体は、見えていないマスに1マス移動することが可能

収穫
アクション

エルマ族が2マス以上で隣接しているマスを選び、そのマスにある全てのボスに「資源収穫」を行う。収穫を受けたボスはゲームボードから取り除き、箱に収める。

攻撃
アクション

ツルネチップと同じマスに居るエルマ族から2マス以内のマスを選び、そのマスにいる全てのオッタ族に「敵意攻撃」を行う。攻撃を受けたオッタ族はゲームボードから取り除き、箱に収める。

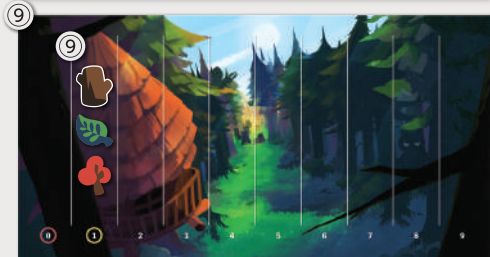
木工
アクション

エルマ族が持っているマス、もしくは、エルマ族に隣接したマスを選び、そのマスに「ソーラチップ」を置く。


設置
アクション

エルマ族に隣接したマスを選び、そのマスに「ソーラチップ」を置く。

アクションフェイズ
1. 移動のアクションから2. 収穫を選び、その順で行う。



オッタ族の準備

- ⑪オッタ族プレイヤーは、**オッタ族ボード1枚**と**伐採ボード1枚**を受け取り、自分の手元に置いておきます。
- ⑫オッタ族プレイヤーは、**伐採チップ14枚**を受け取ります。受け取った伐採チップは、オッタ族ボードと伐採ボードの該当の場所（ピンク枠  の場所）へ置きます。
- ⑬オッタ族プレイヤーは、**オッタ族コマ4個**を受け取ります。そして、受け取ったオッタ族コマ4個全てをメインボード上の「**オッタ族ホームマス**」に配置します。
- ⑭オッタ族プレイヤーは、**資源管理ボード1枚**を受け取ります。また、**資源コマの枝、葉っぱ、木の実**を1個ずつ受け取ります。その後、受け取った枝、葉っぱ、木の実を資源管理ボード上の「**0**」の場所へ置きます。
- ⑮オッタ族プレイヤーは、**オッタ族用のイニシアチブカード6枚**を受け取ります。受け取ったら、全て裏向きで自分の手札として持っておきます。



これでゲームの準備は完了しました!

ゲームの流れ

このゲームは、以下の4つから構成されるラウンドを繰り返しながら進行していきます。
12ラウンドが経過するか、それまでにゲーム終了条件が満たされたらゲームを終了し、勝利条件を確認します(16ページを参照してください)。

時間経過フェイズ

イベントフェイズ

イニシアチブフェイズ

アクションフェイズ

時間経過フェイズ

時間経過フェイズでは、タイムトラック上のタイムキューブを**1**進めます。この時、タイムトラック上の「**4**」「**8**」「**10**」の位置にキューブが止まった場合、エルマ族プレイヤーは**メインボードに設置しているツリーチップ(後述)の数に応じた木の実ボーナス**を獲得します。獲得する木の実はメインボード上に書かれています。

タイムトラック上のタイムキューブを1進めたら、イベントフェイズへ移行します。



現在の位置から、1進める

ツリーチップの数	0	1	2	3	4
木の实ボーナス	0	1	3	4	6

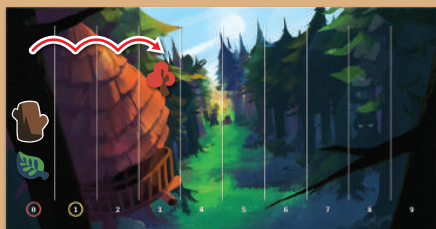
例えば、

ツリーチップを2枚メインボードに
設置していた場合、木の実は3個獲得する

資源の獲得の仕方/支払いの仕方について

このゲームでは、枝(🌿)/葉っぱ(🍃)/木の实(🍎)の各資源を獲得する時、資源管理ボードを使って各資源の数を管理します。

各プレイヤーは資源を獲得したら、獲得した資源の数だけその資源コマをトラック上で進めます。また、ゲーム中に各資源を支払う時は支払った資源の数だけその資源コマをトラック上で戻します。



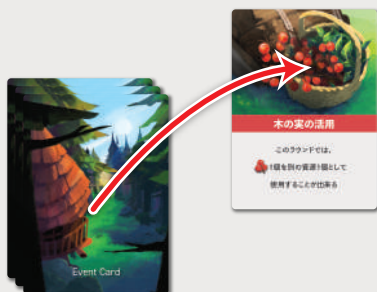
例えば、木の実は3個獲得した場合、
資源管理ボード上で3進める

イベントフェイズ

イベントフェイズでは、イベントカードの山札の**1番上のカード**表向きにします。

そして、今見えているイベントカード1枚の効果をこのラウンドだけ適用します。細かいイベントカードの効果は巻末のイベントカード詳細を参照してください。

イベントカードを1枚表向きにしたら、イニシアチブフェイズへ移行します。



イニシアチブフェイズ





イニシアチブフェイズでは、エルマ族プレイヤーとオッタ族プレイヤーが手札として持っている**イニシアチブカードを相手に見えないように1枚を選びます**。両プレイヤーが選び終わったら、一斉に公開します。


イニシアチブカードを公開したら、このラウンドで使ったイニシアチブカードを表向きにしたままで自分の手元に置いておきます (このイニシアチブカードは常に相手に見えるように置いておきます)。

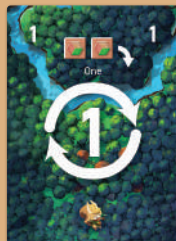
両プレイヤーがイニシアチブカードを自分の手元に置いたら、アクションフェイズへ移行します。



イニシアチブカードの回収について

このゲームでは、自分の手元に置いてあるイニシアチブカードを自分の手札として回収するためには「」が描かれているカードを公開しなければいけません。ただし、「」が描かれているカードを公開するためには好きな資源2個   を支払わないといけません。

しかし、**自分の手札が「」が描かれているカードのみの場合**、好きな資源2個を支払わずに公開することが出来ます。



エルマ族プレイヤー
の  カード



オッタ族プレイヤー
の  カード

アクションフェイズ

アクションフェイズでは、**イニシアチブフェイズで大きい数字が描かれているイニシアチブカードを出したプレイヤー**から手番を行います。


プレイヤーの手番では、自分の役割に応じたアクションを行います。アクションが終わったらもう片方のプレイヤーの手番に移り、アクションを行います。そして、両プレイヤーの手番が終わったら次のラウンドの時間経過フェイズからゲームを続けます。

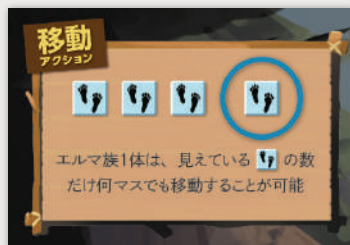
各プレイヤーのアクションについては次のページ以降を参照してください。


エルマ族プレイヤーのアクション

エルマ族プレイヤーは、以下の**6種類のアクション**から異なる**2種類のアクション**を行ったら手番を終了します。選んだアクションはどの順番で行っても構いませんが、アクションの途中で他のアクションの効果を処理することは出来ません。

①移動アクション








エルマ族ボードで見えている  アイコンの数のマス数だけ、エルマ族を移動させることが出来ます(この移動出来るマスの数は、ゲーム中に増える場合があります)。この時、エルマ族コマは**罨チップのあるマス**、または**オッタ族がいるマス**に移動することは出来ません。

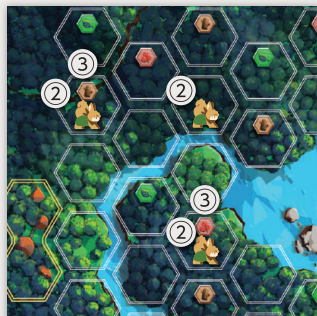


例えば、4個の  アイコンが見えている場合、合計で4マスまで移動することが出来る






②収集アクション

エルマ族がいるマスに描かれているアイコンの資源を獲得します(この獲得出来る資源の数は、ゲーム中に増える場合があります)。資源は以下のステップで獲得します。




- 1、エルマ族ボードで見えている  アイコンの数を確認します。
- 2、1で確認した数分だけメインボード上のエルマ族を選びます。
- 3、2で選んだエルマ族がいるマスの資源アイコン( /  / )を確認します。
- 4、3で確認した資源アイコンに対応した資源を、エルマ族ボードで見えているアイコン( /  / )の数だけ獲得します(資源アイコンが無いマスから資源を獲得することは出来ません)。





例えば、

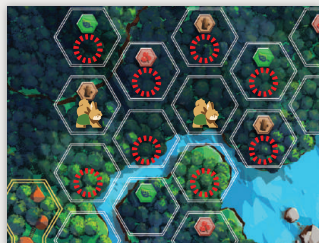
 アイコンの数は3個で、3体のエルマ族から資源を収集することが出来るが、資源アイコン( / )があるマスは2個なので、その2マスから  2個と  2個の資源のみを獲得する


③設置アクション

エルマ族ボードで見えている  アイコンの数だけ資源()を支払い、エルマ族ボードから好きな罨チップ()を1枚取ります。その後、エルマ族に隣接している好きな1マスに設置します。今後、罨チップが設置されているマスには、エルマ族もオッタ族も入ることが出来なくなります。








例えば、3個の  アイコンが見えている場合、
 を3個支払って罨チップ1枚を設置する





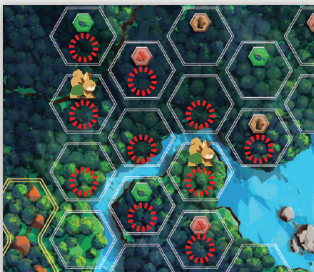
 : 罨チップを設置することが出来るマス


④木エアクション

エルマ族ボードで見えている  アイコンの数だけ資源()を支払い、エルマ族ボードから好きなツリーチップ( /  / )を1枚取ります。その後、エルマ族がいるマスが隣接している好きなマスに設置します。



例えば、3個の  アイコンが見えている場合、
 を3個支払って罨チップ1枚を設置する



 : ツリーチップを設置することが出来るマス

注意：ツリーチップを設置する時、裏面が  /  のツリーチップを設置する時でも必ず  の面が表になるように設置しなければなりません。

ツリーチップの効果について

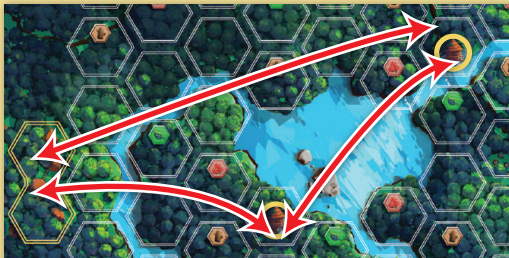
ツリーチップには以下の3つの効果があります。

①木の実ボーナス

「時間経過フェイズ」で、メインボード上に設置されているツリーチップの数に応じた木の実ボーナスを獲得することが出来ます（この獲得する木の実ボーナスの数は、ゲーム中に増える場合があります）。

②ツリーハウス同士 / ホームマスの移動



ツリーチップが設置されているマス同士とエルマ族ホームマスは繋がっているとみなすことが出来ます。つまり、エルマ族ホームマスからツリーチップが設置されているマスへ「1マス」で移動することが出来ます。



③攻撃アクションの強化

エルマ族コマがツリーチップが設置されているマスにいる場合、特殊な攻撃アクションを行うことが出来ます。詳しくは、エルマ族の「**攻撃アクション**」の項目を参照してください。

⑤成長アクション



成長カードに描かれている  アイコンの数だけ資源（）を支払い、自分の手元に置いてある**成長カード**の上にある**エルマ族1体**を、**エルマ族ホームマス**へ配置することが出来ます。そして**次の手番以降**、エルマ族が置かれていない成長カードの効果が**全てのエルマ族に永続的に付与された状態**になります。

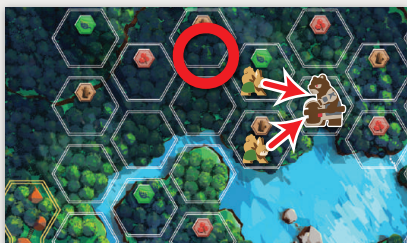


⑥攻撃アクション

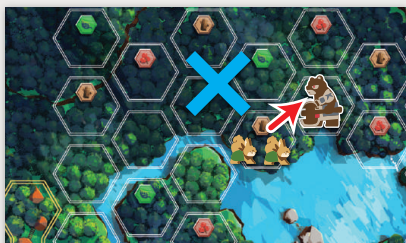
攻撃アクションには以下の2種類の方法があります。

近接攻撃

オッタ族がいる1マスに**2マス以上のエルマ族コマで隣接している**時、近接攻撃を行うことができます。エルマ族ボードに描かれているアイコン()の資源()を支払い、オッタ族がいるマスに**攻撃1回**を行います。攻撃を受けたオッタ族コマはメインボードから取り除き、箱に戻します。この時、複数のオッタ族が同じマスにいる場合、その全てをメインボードから取り除き、箱に戻します。





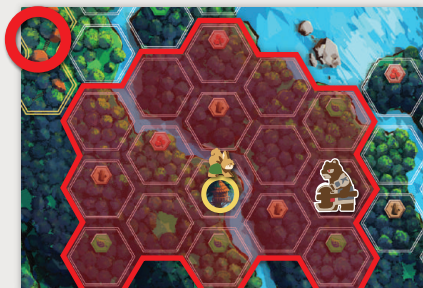
2マス以上で隣接しているため
攻撃を行うことができる



2マス以上で隣接していないため
攻撃を行うことが出来ない

遠距離攻撃

ツリーチップが設置されているマスにエルマ族がいる時にのみ、遠距離攻撃を行うことができます。エルマ族ボードに描かれているアイコン()の資源()を支払い、攻撃を行うエルマ族1体から**2マス以内の範囲**の1マスを選びます。そして、そのマスにいる全てのオッタ族に**攻撃1回**を行います。攻撃を受けたオッタ族はメインボードから取り除き、箱に戻します。この時、複数のオッタ族が同じマスにいる場合、その全てをメインボードから取り除き、箱に戻します。



2マス以内にオッタ族がいるため
攻撃を行うことができる



2マス以内にオッタ族がいないため
攻撃を行うことが出来ない


オッタ族プレイヤーのアクション

オッタ族プレイヤーは、以下の2ステップから構成されるアクションを行ったら、手番を終了します。


移動ステップ

アクションステップ

移動ステップ

オッタ族ボードに描かれている  アイコンの数のマス数だけ、オッタ族を移動させることができます。しかし、**各オッタ族は最大1マスまでしか移動することが出来ません** (この移動出来るマスの数や最大マス数は、ゲーム中に増える場合があります)。また、オッタ族は罨チップがあるマスに移動することは出来ません。






例えば、3つの  アイコンが見えている場合、合計で3マスまで移動することが出来る

オッタ族が移動した先のマスにエルマ族がいた場合、そのエルマ族コマをメインボードから取り除き**オッタ族プレイヤーの手元に置いておきます** (手元にあるエルマ族の使い方は、14ページを参照してください)。

移動が完了したら、アクションステップへ移行します。

川について

メインボード上には川が3か所あります。オッタ族が該当の川を超えて移動する場合は、川の移動コストとして**好きな資源1個** ( /  / ) を支払わなければなりません (※エルマ族に川の移動コストはありません)。資源を支払うことが出来ない場合、川を超えて移動することは出来ません。









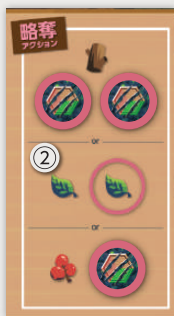
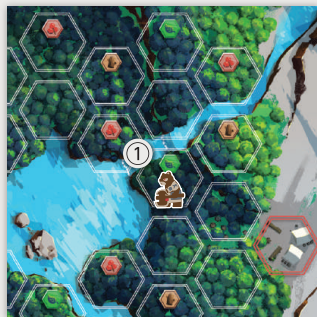
アクションステップ



オッタ族1体に対して以下の**4種類のアクションから1種類**を選んで行います。これをメインボード上にいるオッタ族全員に対して処理します。この時、1体のオッタ族のアクションの途中に他のオッタ族のアクションの効果を処理することは出来ません。また、どのオッタ族からアクションを行っても構いません。そして、アクションを行わないオッタ族がいてもよく、1体のオッタ族が重複してアクションを行うことは出来ません。

①略奪アクション







アクションを行うオッタ族がいるマスに描かれているアイコンの資源を獲得します (この獲得出来る資源の数は、ゲーム中に増える場合があります)。資源は以下のステップで獲得します。

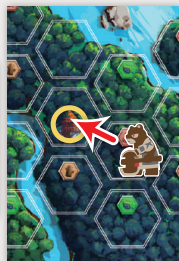
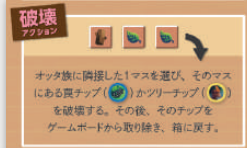
1. アクションを行うオッタ族がいるマスの資源アイコン( /  / )を確認します。
2. 1で確認した資源アイコンに対応した資源を、オッタ族ボードで見えているアイコン( /  / )の数だけ獲得します (資源アイコンが無いマスから資源を獲得することは出来ません)。





例えば、
アクションを行うオッタ族がいる
マスに  アイコンがあるので
 2個の資源を獲得する

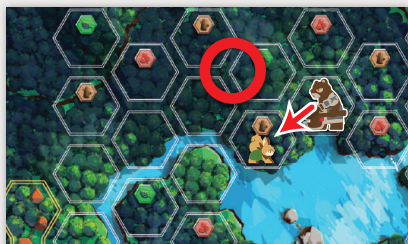
②破壊アクション

オッタ族ボードに描かれている    アイコンの資源(  )を支払い、オッタ族に隣接しているマスにある罠チップ1枚かツリーチップ1枚をメインボードから取り除き、箱に戻します。この時、ツリーチップの上にエルマ族がいた場合、ツリーチップのみを箱に戻します。

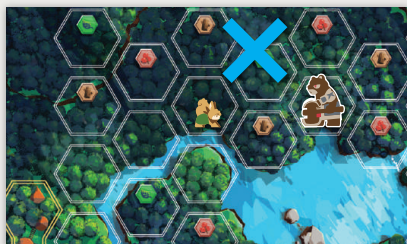


③攻撃アクション

オッタ族がエルマ族がいる1マスに隣接している時、攻撃を行うことができます。オッタ族ボードに描かれているアイコン（）の資源（）を支払い、エルマ族がいるマスに**攻撃1回**を行います。攻撃を受けたエルマ族コマはメインボードから取り除き**オッタ族プレイヤーの手元に置いておきます**。この時、複数のエルマ族が同じマスにいる場合、その全てをメインボードから取り除きオッタ族プレイヤーの手元に置いておきます。



エルマ族がいるマスに隣接しているため
攻撃を行うことができます



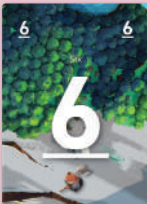
エルマ族がいるマスに隣接していないため
攻撃を行うことが出来ない

手元にあるエルマ族コマについて【追加アクション】

移動や攻撃によってオッタ族プレイヤーの手元に置いておいたエルマ族は、**手元に置いた次の手番から**以下の効果として使用することができます。

①イニシアチブフェイズにおける使用




イニシアチブフェイズで一斉にイニシアチブカードを公開する時、エルマ族コマ1個を箱に戻すことで、イニシアチブカードの数字に「1.5」を追加することができます。この効果を使用する時、**1回に何個でも**エルマ族コマを箱に戻すことができます。


$$6 + \text{Elma Tribe Piece} = 7.5$$

②アクションフェイズ中のアクションステップにおける使用

アクションステップでエルマ族コマ1個を箱に戻すことで、オッタ族1体に対して「略奪」「破壊」「攻撃」「伐採」の中からいずれか1種類のアクションを追加で行うことができます。この効果を使用する時、**1回に何個でも**エルマ族コマを箱に戻すことができます。また、通常のアクションステップと同じアクションを行っても構いません。

④伐採アクション

オッタ族ボードか伐採ボードの上にある好きな**伐採チップ1枚**を取り除き、オッタ族がいるマス、もしくは隣接しているマスにある**資源アイコン** ( /  / ) の上に、置きます。伐採チップが置かれたマスでは、今後オッタ族プレイヤーもエルマ族プレイヤーも資源を獲得することは出来なくなります。

伐採について

伐採アクションは以下の注意事項に従って行ってください。

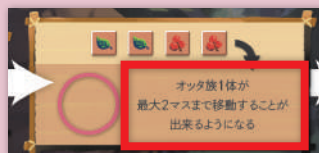
①オッタ族ボードから伐採チップを置く場合

- ・ 資源を支払う必要はありません。
- ・ オッタ族ボードに置いてある好きな伐採チップを取り除いて資源アイコンの上に置くことができますが、移動ステップに置かれている伐採チップのみ、**左から取り除いてください。**



②伐採ボードから伐採チップを置く場合

- ・ 1番左の伐採チップを除き、伐採チップを取り除くためには資源を支払う必要があります。伐採ボード上の**各エリア**の上に描かれている**資源**を支払ってください。
- ・ 各伐採チップには**白い矢印で繋がった接続**があります。接続先の伐採チップを取るためには**接続元の伐採チップ**が**取り除かれている**必要があります。
- ・ 伐採ボードの各エリアから伐採チップが取り除かれたら、そのエリアに描かれている効果が**次の手番以降、全てのオッタ族に永続的に付与された状態**になります。



ゲームの終了条件 / 勝利条件

このゲームには以下の2つのゲーム終了条件があります。

①12ラウンドが経過した

メインボード上に1体以上のエルマ族が残っていた場合、**エルマ族プレイヤーの勝利**となります。

②エルマ族コマがメインボード上に1体も残っていない

この時点で、**オッタ族プレイヤーの勝利**となります。

よくある質問 / イベントカード詳細

よくある質問やイベントカードにおける注意事項は右のQRコードを参照してください。



ELÄÄ ROTU エラロト

第1版 2022年10月

第2版 2023年5月

ゲーム原案	GUaMU
ゲームデザイン	デバグモンキーズ
イラストレーション	みやのせ なつみ
校正/DTP	Sui Works
グラフィック監修	長谷川登鯉

制作 / 販売 デバグモンキーズ
🏠 <https://debugmonkeys.netlify.app/>
🐦 @debug_monkeys



※小さな部品が含まれていますので、3歳以下のお子様には絶対に与えないでください。

※製品に関するお問い合わせは debug.monkeys@gmail.com までお願いします。

※印刷の都合により、内容物に多少の印刷ズレが発生している場合がありますが仕様となります。
ご了承ください。