

CLIMB ON!

クライムオン!

壁の頂点へ

12歳以上
60分
2~4人用

垂直に立ちはだかる壁面を登り、壁の頂点を目指せ!

安全を確保するためのロープ以外に器具を使う事なく、垂直にそそり立つ壁を登っていくリードクライミング。

あなたは限られた体力をうまく使い、唯一の手掛かりとなるホールドをたどって壁面の頂点を目指します。

困難なルートを踏破するため、時には危険なルートにチャレンジをしなければならない事もあるでしょう。

万一手を滑らせた時のためにクリップ(セットしたナチュラルプロテクションやボルトにクイックドロを掛けロープをセット)しておけば、いざという時にも安全を確保してくれます。地上からあなたの一挙手一投足を見つめている仲間(プレイヤー)が、ロープを握りしめてその時のために備えていてくれるからです。

あなたに立ちはだかる登攀ルートを駆け上がるためには、これから登る壁面を確認しルートを組み立てる事も重要です。

!注意:実際のスポーツクライミングでは同時に複数の人々がお互いの安全な距離を確保せずに登攀を行うことは禁じられています。またスポーツクライミングジムではクイックドロがルートに沿って確保されている場合がほとんどで、全てのクイックドロにロープをかけるようにして安全を確保しながらクライミングを楽しみます。

このゲームのように、クライミングを進めながらルートや壁面の状況を確認するという事は、クライミング熟練者が挑戦するような非常に危険な冒険となります。熟練者でない方のクライミングでは、登攀を開始する前に壁面の状況やルートをしっかりと確認することを強くお勧めします。

セット内容

- ① スタートパネル: 1枚 (折りたたみ式)
- ② 高さパネル: 1枚 (折りたたみ式)
- ③ 壁面パネル: 44枚×2セット (裏面の色違い)
- ④ チョークカード: 8枚
- ⑤ ジャンプカード: 8枚
- ⑥ オーバーハング (Overhang) 賞カード: 8枚
- ⑦ ハードムーブ (HardMove) 賞カード: 8枚
- ⑧ プレイヤーコマ: 4コマ
- ⑨ クリップマーカー: 4つ
- ⑩ スタミナチップ: 48個
- ⑪ 1~3の数字が記された6面ダイス: 4つ
※ルール中ではただ「ダイス」とのみ表記します
- ⑫ 目標ホールドマーカー: 1つ
- ⑬ 高さパネル(タフ・クライミング用): 1枚
- ⑭ ルールブック(本書): 1冊



簡単な目次

ゲームの概要	P.2
ゲームの準備	P.2
壁面パネルの配置ルール	P.3
ゲームの進め方	P.5
レストターン	P.5
ムーブターン - 基本	P.6
基本的な移動のルール	P.7
ムーブターン - 特殊移動	P.8
壁落	P.11
ゲームの終了	P.11
ゲームの流れ	P.14
バリエーション・ルール	P.15

※ 各種画像は開発中のもので、皆さんのお手元にあるものとは違う可能性があります。予めご了承ください。

ゲームの概要

このゲームでは、壁面パネルを積み上げながらそのパネルを登攀し、壁の頂点を目指す事が目的です。

1枚の壁面パネルには4×4のマス目があり(図1参照)、このマス目をサイコロを振って出た数だけ進むことができます。ただし垂直に立てられた壁面は自由に移動することができません。最終的には壁に設置された手掛かり(ホールド)で移動を終了しなければなりません。パネル上の赤丸●や青四角■、黄色三角▲がホールドとなります。時には滑り止め(チョーク)を使ったり高度な技術(ジャンプ等)を駆使して壁の頂点を目指しましょう。

時には同時にクライミングを進めている他プレイヤーのルートを押借するようなことがあるかもしれませんが。あるいは積極的に他人の邪魔をするクライマーがいるかもしれません。

ゲームの準備

2人プレイ時(左図参照)

スタートパネルを折りたたんだ状態で、地面としてプレイヤーの前に配置してください。

壁面パネルは1セット(44枚)のみ使用します。

3~4人プレイ時(左図参照)

スタートパネルを開いた状態で、地面としてプレイヤーの前に配置してください。

壁面パネルは2セット(88枚)を使用します。

以下プレイ人数にかかわらず

高さパネルは壁面パネルを配置していく際の目安となりますので、開いた状態でスタートパネルと直角に並べて置いてください。

通常はここで今回のゲームで使用するホールドを全員で相談して決定します。

このゲームに慣れるまでは赤丸のホールドを使用することをお勧めします。黄色三角や青四角はより難易度の高いルートとなります。

ここで選択した色以外のホールドはこのゲーム中に使用することができなくなります。

ルールブックでは赤丸のホールドでルールの説明を行います。

各プレイヤーにチョークカードを2枚、ジャンプカードを1枚ずつ配ります。

各プレイヤーにスタミナチップを12個ずつ配り、各自チップは全て表向きにして自分の手元に置いておきます。

裏返ったスタミナチップは消費したスタミナを表します。

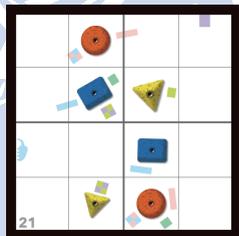
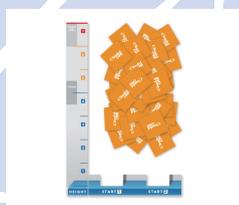
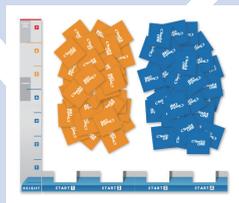


図1. 壁面パネルの例



2人プレイ時



3~4人プレイ時

壁面パネルをよくシャッフルして山札とし、各プレイヤーはそこから6枚ずつパネルを取ります。これは各プレイヤーの手札となります。他のプレイヤー達から見えないようにしてください。

壁面パネルは厚手で枚数も多いのでシャッフルするのは難しいかもしれません。大きめの巾着袋を用意し、そこに壁面パネルを入れてよくかき混ぜ、各プレイヤーが中身を見ないようにパネルを取り出すというやり方をお勧めします。

この時、**赤枠の壁面パネルが3枚以上**入っていた場合、赤枠のパネルはすべて山札に戻し、同数の新しい壁面パネルを受け取り直してください。

手元の壁面パネルに赤枠の壁面パネルが2枚以下になるまでこれを繰り返します。

最後に壁面パネルをもう一度シャッフルしてください。

各プレイヤーは好きな色のプレイヤーコマを選び、そのコマと同じ色のクリップマーカーをひとつずつ受け取ります。

次に、適当な手段でプレイの順番を決めてください。

スタートパネルのへこんだ場所がスタート地点となります。

各プレイヤーはプレイの順番に(スタートパネルの左から右へと)、スタート地点に自分のプレイヤーコマを置いてください。

この時点で右上の図2のようになっているはずですが。

この図では黄色コマのプレイヤーが最初のプレイヤーで、次が赤コマ、その次が青コマ、最後は(見づらいたですが)白コマのプレ

イヤーとなります。

最後の準備として、各プレイヤーは壁面パネルを**計2枚、順番に一枚ずつ**スタートパネルの規定の位置から配置していきます。

この2枚を**初期配置パネル**と呼びます。最初の壁面パネルはスタートパネルのへこんだ場所に置きますが、残りの1枚は以下のルールに従って配置しなければなりません。

▶ 壁面パネルの配置ルール

！注意：この配置ルールはゲーム中も必ず守るようにしなければなりません。

他の壁面パネルと隣接しながら、**パネルの半分だけ**ずらすようにして置かなければなりません。

※ パネルの半分とは壁面パネル上に記されているマス目2マス分です。

1マス分だけずらして置いたり、3マス分ずらして置くことはできません。

また、壁面パネルには向きが決められているものもあります。

壁面パネルに「△」が描かれている場合、△がこの形で上向きになるように配置しなければなりません。

△が描かれていないパネルは90度単位で自由に回転して配置する事ができます(図3を参照)。

ゲームが進んでいくと複数の壁面パネルと隣接することがあります。この場合、新しく配置する壁面パネルのどこか一辺だけでも他の壁面パネルと半分ずらしていれば、配置することが可能となります(次ページ図4参照)。



図2. プレイの準備

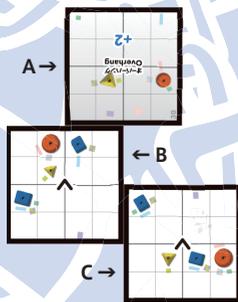


図3. パネルの置き方と向き

Aパネル:「△」が描かれていないので、自由に回転させて配置することができます。
B/Cパネル:「△」が描かれているので、「△」の向きで配置しなければなりません。

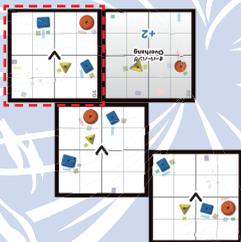


図4. 半分ずれているということ

※ 図4では赤い点線で囲まれた壁面パネルを新しく配置しようとしています。このパネルの右側の辺は他の壁面パネルとずれることなく接していますが、下の辺がパネル半分ずれています。そのため配置することが可能となります。

！注意ゲーム中は他のプレイヤーの壁面パネルに隣接するように配置することも可能です。

壁面パネルの中には、明らかにルートの邪魔にしなければならないようなパネルも存在します。そのようなパネルを使って相手のルート計画を混乱させることで、自分の方が早く壁を登り切ることができる場合もあるでしょう。

ただし初期配置パネルだけは、自分の壁面パネルに隣接させるようにして配置しなければなりません。自分の壁面パネルに隣接していれば、結果として相手の壁面パネルに隣接してしまう事も許されます。



図5. 自分のパネルに隣接

※ 図5では右側2人のプレイヤー達の壁面パネルが、他のプレイヤーの壁面パネルと隣接してしまっていますが、どれも自分の壁面パネルと隣接しているので問題ありません。

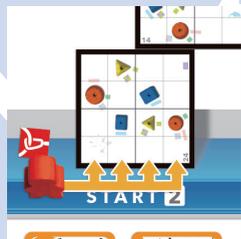


図6. スタートライン

このようにして各プレイヤーが手札より壁面パネルを2枚ずつ配置し終われば、いよいよゲームのスタートです！

残りの4枚の手札はそのままゲーム中に使用する手札となります。

ゲーム中、壁面パネルは高さ8以上の位置には配置できません

(次ページのルートの確認アクション参照)が、横方向へは制限無く配置することが可能です。高さパネルが邪魔であればずらして構いません。

▶ スタートライン

各プレイヤーは、最初に配置した壁面パネルの一番下のマスさらには下からスタートすることになります(図6参照)。

これはつまり、最初の壁面パネルに入るため、1マス分移動する必要がありますということになります。その際、一番左のマスに入るのか、左から2番目のマスに入るのか、右から2番目なのか、一番右なのか？

これは実際に壁面パネルに入る際に自由に決めてかまいません。

ゲームの進め方

それではゲームの始まりです。壁の頂点を目指して、**登攀**を始めましょう！

まず最初にプレイヤーは、**自分のターンをレストターン(休憩ターン)とするのか、ムーブターン(移動ターン)とするのか、どちらかを選択します。**

休憩 ▶ レストターン

ここでいったんリラックスして体勢を整え、気持ちを落ち着かせましょう。あなたは深く深呼吸をし、**スタミナを5回復させる**ことができました。**裏向きになっているスタミナチップを5つまで表向きにできます。**

また、レストターン中には以下のふたつのアクションを行ってもかまいません。

▶ ルートの確認アクション

▶ クリップアクション

さらに壁面パネルの廃棄・補充

もちろんこれらのアクションを行わずに、スタミナを回復させるだけでも良いでしょう。

▶ ルートの確認アクション

休憩しながら構いませんので、これからの**登攀**ルートを確認しておいたほうがいかもしれません。

スタミナを1消費(スタミナチップをひとつ裏向きに)することで、手札の壁面パネルの中から1枚を盤面に配置することができます(前述の「**壁面パネルの配置ルール(P.3)**」に従うこと!)。このアクションはこのターン中

に**3回まで**行うことができます。

※ 高さ8以上の位置になるような壁面パネルを配置することはできません。

図7で、**A~C**は高さ8以上となりますのでここに壁面パネルを置くことはできません。

Dは高さ7.5となりますので、ここに壁面パネルを置くことは可能です。

▶ クリップアクション

あなたの腰にはハーネス(いわゆる腰部に装着する安全ベルト)が装着されています。そしてハーネスにはロープが結ばれており、その一端は仲間であるプレイヤーが確保してくれています。つまりロープを**クリップ(クイックドロにセット)**しておけば、プレイヤーは滑車の原理であなたを上方向に引っ張り上げることができるようになるということです。

これで、あなたが足を滑らせ墜落してしまうような危険に直面した瞬間、プレイヤーはその墜落を阻止する手助けができるようになったということになります。

スタミナを1消費(スタミナチップをひとつ裏向きに)することで、自分のプレイヤーコマの上下左右いずれかの4つのマスの空いているマスに**クリップマーカー**を配置することができます。図8では、赤プレイヤーコマは左のマス以外にはクリップマーカーを配置することができません。他のマスには何らかの色のホールドや他プレイヤーのクリップマーカーがあり、下にはマスがないからです。

※ パネルの飾りや通し番号、文字は無視してください。



図7. 高さの限界



図8. 空いているマス?

すでに別の場所に自分のクリップマーカーを配置していた場合、そのクリップマーカーを移動させることになります。壁を登り続けながら適宜クリップアクションを行えば、クリップマーカーは確実に上昇していきます。

一度でもクリップしておけば、今後何らかの理由で手を滑らせて墜落してしまった場合でも、プレイヤーの力添えによりクリップマーカーの位置から登攀を再開することができます。「墜落(P.11)」も参照。

さらに壁面パネルの廃棄・補充

休憩して体力を回復した上に、クリップすることで安全を確保できたあなたは、精神的にも落ち着くことができました。冷静になって今後の登攀ルートを見直すことも可能です。

クリップアクションを行うと、自らの登攀ルートを見直す余裕が出てきて、手札の壁面パネルを好きな数だけ捨てる事ができるようになります。またすぐに山札から同じ数のパネルを補充することができます。

> レストターンの終了

スタミナを回復させ、ふたつのアクションを行うと(行わなくても)あなたのレストターンは終了します。手札の壁面パネルが4枚より少なくなっていたら、**手札の壁面パ**

ネルが4枚になるまで壁面パネルの山札から補充してください。

移動 > ムーブターン - 基本

さあ、クライミングの時間です!

壁面パネルには4マス×4マスの16マスが区切られています。プレイヤー達はこれらのマスを、適切な**ムーブポイント**を消費しながら進んでいくことになります。

壁面パネルには、赤丸●や青四角■、黄色三角▲の三色のホルドが設置されています。ゲーム中に使用するのはこのうち一色だけとなりますので、ゲーム開始時にどの色を使用するかを決定してください(P.2)。

!重要: プレイヤーが移動を完了するのは、必ずこの選択した色のホルドがあるマスでなければなりません。

ルールブックでは赤のホルドを使用することにして説明を進めていきます。

> ダイスアクション (ムーブポイントを得る)

最も基本的な移動手段です。**スタミナを3消費**(スタミナチップを3つ裏向きに)することで、プレイヤーは**ダイスをふたつ振り**、それらの出目を足した数だけの**ムーブポイント(以下MPと表記します)**を得ることができます。

※「ムーブターン - 特殊移動」で説明する「**チョークカード**」や「**ジャンプカード**」(P.9)を使用することでMPは増加します。

!注意: ルートの確認アクションとクリップアクションは、どちらを先に行ってもかまいません。つまり先にクリップアクションを行い、「さらに壁面パネルの廃棄・補充」を行えば、手札のいらぬ壁面パネルを先に廃棄・補充してから、ルートの確認アクションでそれらの壁面パネルを配置することができるということです。

参考:ダイスをふたつ振ることを「2d」と呼びます。2dの結果は2~6の数字となります。最も出やすい数字(期待値)は4です。以下にそれぞれの数字の出る確率を記しておきます。

2: 約11% 3: 約22%
4: 約33% 5: 約22%
6: 約11%

＞基本的な移動のルール

右の図9を参照してください。

- ー 1MPで1マス上のマスに移動することができます。
- ー 1MPで2マス横か下のマスに移動することができます。
1マスでもかまいません。
- ー **ムーブターン中、1MP分だけ斜め方向に移動することができます。**

基本的に1MPで斜め方向に移動することはできませんが、このムーブターン中に1MP分だけ斜めに移動することができます。

次に図10を参照してください。赤プレイヤーはどれも3MPで赤いホールドのあるマスまで移動できます。

※「**ムーブターン - 特殊移動**」で説明する「**チョークカード**」や「**ジャンプカード**」(P.9)を使用することで斜めに移動できるマスの数が増えます。

他のプレイヤーコマがいるホールドで移動を完了することはできません。

移動の途中で他のプレイヤーがいるマスを通することは(面白い状況ですが)可能です。

MPの値が低かった場合、どのホールドにもたどり着く事ができないかもしれません。

ダイスアクションで2つのサイコロを振った時のみ、移動しないという選択も可能です。

後述する「特殊移動(P.8)」を行った場合は移動しないという選択をすることができなくなります。

必ず現在いるホールドとは別のホールドに移動しなければなり

ません。**MPが足りずに他のホールドへ移動できない場合、壁落してしまいます(P.11参照)。**

＞特殊な壁面パネル

壁面パネルの種類によっては、移動に必要なMPが増えたり、移動することのできないマスがある事があります。

① **Overhang**壁面パネル

傾斜の厳しいオーバーハングの壁面です。のし掛かってくるような壁面に挑戦するには体力が必要となります。

このパネルに進入する場合(通過する場合も)、移動のためのMPとは別に**2MPを消費**しなければなりません。

このパネルに入った場合(通過した場合でも)、その挑戦を称えられ、**オーバーハング賞カード(P.10参照)**を獲得します。

※自分が一度進入したオーバーハング壁面パネルにふたたび進入しても、オーバーハング賞カードは獲得できません。

※オーバーハング賞カードがなくなってしまう場合、オーバーハング賞カードを獲得することはできなくなります。僥倖は早い者勝ちで賞賛されるべきものなのです。

② **Hard Move**壁面パネル

クライミングの核心部分ともいえる、非常に困難な壁を表します。体力的に、そして精神的にも非常に消耗させられるルートとなるでしょう。

このパネルに進入する場合(通過する場合も)、移動のためのMP

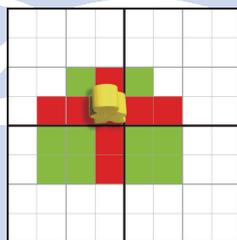


図9. 1MPで移動できるマス
■マスは常に移動できるマス。
■マスはムーブターン中に一回だけ移動できるマス。

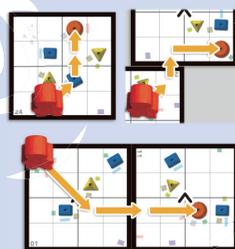


図10. 3MPで移動できるマス



とは別に**4MPを消費**しなければなりません。

このパネルに入った場合(通過した場合でも)、その偉大なる行為に対し、**ハードムーブ賞カード(P.10参照)を獲得**することができます。



※自分が一度進入したハードムーブ壁面パネルにふたたび進入しても、ハードムーブ賞カードは獲得できません。

※ハードムーブ賞カードがなくなってしまった場合、ハードムーブ賞カードを獲得することはできなくなります。偉業は早い者勝ちで賞賛されるべきものなのです。

③~⑤ Boundary 壁面パネル

壁面の一部または全てが進入禁止となっています。便宜上マス目が描かれていますが、黄色と黒の縞模様になっているマスには進入することができませんし、クリップマーカーを配置する事もできません。

③~⑥ 重ね置き可能な壁面パネル

パネルの外枠が赤く囲まれた③~⑥のパネルは通常のルールに従って配置する事もできますが、すでに置かれている壁面パネルの上に重ねるように配置してもかまいません。

その場合は完全に下のパネルを隠すように重ねなくてはなりません。下のパネルの一部を隠すような重ね方はできません。すでにこれらの壁面パネルを重ね置きされた上に、さらに重ねて置く事も可能です。

※プレイヤーコマやクリップマーカーが置かれている壁面

パネルや、「ゲームの準備」の際に配置した2枚の**初期配置パネル**にこのパネルを重ねて置くことはできません。

ムーブターン - 特殊移動

クライマーは自らの経験と技術を総動員して壁面に挑戦しています。それは時に常識を超えたクライミングを披露するかもしれません。

ダイスを消費する

ダイスの出目が期待以上に良かったりしてMPが余った場合など、振ったダイスを消費することで以下の効果を得ることができます。

ーダイスをひとつ消費する毎に、消費した**ダイスの出目の数だけスタミナを回復**することができます。

ーダイスをひとつ消費すると(ダイスの出目は関係ありません)スタミナを消費することなく「**クリップアクション(P.5)**」を行うことができます。

つまり「さらに壁面パネルの**廃棄・補充**」も、スタミナを消費することなく行う事ができるということになります。

ダイスは何個消費してもかまいませんが、当然消費したダイスの出目は無効となり、MPとして使用できなくなります。

パワフルなダイスアクション (ムーブポイントを得る)

大胆な行動で、移動する力を増大させることができます。

このアクションの使用は、ダイスアクションを行う前に決定しなければなりません。

ダイスアクションで消費するスタミナを3より増やすことで、振るダイスの数を増やすことができます。

スタミナを**5消費**することで**ダイスを3つ**振ることができます。3dの期待値は「6」です。

スタミナを**8消費**することで**ダイスを4つ**振ることができます。4dの期待値は「8」です。

！注意：この行動の結果どのホールドにもたどり着く事ができなかった場合、墜落してしまいます。

＜チョークカードの使用（ムーブポイントを増加させる）

炭酸マグネシウムで手のひらや指先の汗を吸い取り、より確実にホールドを確保することができますようになります。

ホールドを握った瞬間に汗で手が滑ってしまう心配がなくなり、いつもより困難なホールドにチャレンジできるようになります。もしれません。

このカードの使用は、ダイスアクションを行う前に決定しなければなりません。

MPが2増加します。さらにこのムーブのタイミングに**追加で1MP分、斜めに移動**することができますようになります。この状態でムーブターンを進めてください。

使用したチョークカードはゲー

ムから除外され、このゲーム中再び使用することはできません。

ダイスアクションで振ったダイスの出目に、ふたつ以上「1」があった場合、致命的な失敗を犯してしまったために墜落してしまいます。

※このカードはダイスアクションの追加効果となります。ダイスアクションを行わずにこのカードを使用することはできません。

※チョークカードはこのターンに1枚だけ使用することができます。チョークカードとジャンプカードを同時に1枚ずつ使用することは可能です。

！注意：この行動の結果どのホールドにもたどり着く事ができなかった場合、墜落してしまいます。

＜ジャンプカードの使用（ムーブポイントを増加させる）

危険とも思える大胆な行動で、より難易度の高いホールドに到達することができるようになります。

このカードの使用は、ダイスアクションを行う前に決定しなければなりません。

目標とする移動先のホールドを宣言することで、MPが4増加します。さらにこのムーブのタイミングに**追加で2MP分、斜めに移動**することができますようになります。

目標のホールドを宣言した後にムーブターンを進行していくと、

！注意：ダイスをふたつ振る通常のダイスアクションでは、ふたつのダイスを共に消費し、移動しないという行動を行うことが可能です。

しかしそれ以外の特殊移動を行った場合は、必ず現在いるホールドから移動しなければなりません。ダイスを消費した結果別のホールドに移動できなくなるという行動はとれませんので注意してください。さらに特殊移動を行った結果、墜落してしまった場合、無駄になるダイスを消費することもできません。





図11. 目標ホルドマーカー



！タイミング：「賞カード」は同じタイミングで1枚ずつしか使用することができません。これは一見すると1ターン中に最大でも2枚までしか使えないように感じますが厳密には違います。「賞カード」を使用するタイミングはムーブターン中3回までであるからです。すなわち「**ダイスアクションを行う前**」と「**ダイスアクション中**」、最後が「**ダイスアクションが終わった後**」です。いずれのタイミングでもホルドにたどり着いていなければなりません。

目標としたホルドを忘れてしまうことが良くあります。図11のように「**目標ホルドマーカー**」を利用してください。この状態でムーブターンを進めてください。

使用したジャンプカードはゲームから除外され、このゲーム中再び使用することはできません。

ダイスアクションで振ったダイスの出目に、**ふたつ以上「1」があった場合、致命的な失敗を犯してしまったために墜落してしまいます。**



※ このカードはダイスアクションの追加効果となります。ダイスアクションを行わずにこのカードを使用することはできません。

※ ジャンプカードはこのターンに1枚だけ使用することができます。

ジャンプカードとチョークカードを同時に1枚ずつ使用することは可能です。

宣言した目標のホルド以外に移動する事はできません。

！注意：この行動の結果 目標のホルドにたどり着く事ができなかった場合、墜落してしまいます。



賞カードの使用 (ムーブポイントを得る)

プレイ中に獲得した**オーバーハング賞カード**と**ハードムーブ賞カード**は、自分のムーブターン中に**1枚ずつであれば**いつでも使用してMPを獲得し、利用することができます。

オーバーハング賞カードは**2MP**として、ハードムーブ賞カードは**4MP**として利用することができます。

使用したこれらのカードはゲームから除外され、このゲーム中再び使用することはできません。

※ これら「**賞カード**」は**同じタイミングでは、同じ種類の賞カードを同時に1枚**しか使用することができません(左のコラムも参照のこと)。オーバーハング賞カードとハードムーブ賞を一枚ずつ使用すれば、最大6のMPを獲得することができます。

参考：このふたつのカードには「**MPを得る**」効果があるということ、自分のムーブターン中ならいつでもそのMPを使用することができるという点に注意してください。

これは、**最後の最後に壁の頂点に到達する手助けになる**ということを示しています。

詳しくは次ページの「**ゲームの終了**」にある「**プレイの例1**」をご覧ください。

※ これらのカードを獲得するのは、あなたのムーブターンが終わって、それぞれのオーバーハングの壁に無事に進入(または通過)できたことが確定してからとなります。

そのため獲得したこれらのカードをそのターンに使用することはできません。

墜落

無謀なチャレンジや些細な計算ミス、予期せぬハプニングなどにより、クライマーは常に墜落の危険にさらされています。

状況を認識した確実なクリップは、墜落の際の被害を最小限に抑えてくれることでしょう。

「**墜落**」した場合、プレイヤーは自分のクリップマーカーの位置にプレイヤーコマを移動させることでゲームを続けることが可能となります。

大胆なクライマーと自称する無謀なクライマーがどこにもクリップせずに墜落してしまった場合……そのクライマーの安全を確保するものは何もなく、地面だけがあなたを受け止める事になります。

その場合あなたは**即座にゲームから脱落**します。

※ あなたがスタート地点にいたとしても、墜落する可能性はあります。

登ろうとした瞬間にミスをしてしまったという事です。

ゲームの終了

壁の頂点に到達したプレイヤーが勝利者となります。

壁の頂点とは、高さが7以上の位置に置かれた壁面パネル(図12参照)の上端を意味します。

壁の頂点に到達するにはひとつだけ条件があります。

高さが7以上の位置に置かれた壁面パネルにあるホールド(最終ホールドといえます)に手をかけたうえで、そのパネルの上辺に登り上がるということです。

あなたのムーブターンで、7以上の位置に置かれた壁面パネルにある最終ホールドに移動します。次のターンにそのホールドからムーブでその壁面パネルの上辺に登り上がる(MPが1必要)ことで、壁の頂点に到達したということになります。

おめでとうございます！

あなたはこの壁面に見つけたあなただけのルートを制覇しました！

プレイの例1: 図13を参照してください。

7の高さに図のようなパネルが配置されているとします。あなたは赤コマのプレイヤーです。

ここでダイスアクションを行い、ふたつのダイスの出目は「3」と「3」で6MPを獲得しました。最高の出目です！

マス目だけ見るとパネル上部の「X」に駆け上ることは可能ですが、それでは壁の頂点に到達したことにはなりません。一旦、最終パネルにあるホールド「A」かその右下のホールド「B」に移動することで初めて壁の頂点に

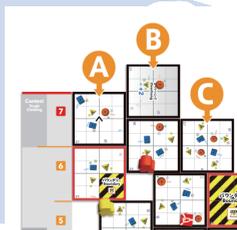


図12. 壁面パネルの高さ
AとBのパネルは7以上の位置に置かれたパネルで、これらのパネルにあるホールドは最終ホールドとなりえます。
Cのパネルは6.5の高さとなります。

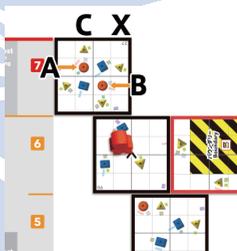


図13. プレイの例1

▶レット・クライム!

あまり起こらない事態ですが、まれに補充すべき山札の壁面パネルがなくなってしまうことがあります。壁面パネルを横方向に拡げていくことは無限にできませんからね。

「高さパネル」や机の広さが壁面パネルの配置を邪魔することはありません。誰がそんなルールを決めました？

山札の壁面パネルがなくなったターンが終了した時点でゲームは終了します。ターンの途中で山札がなくなってしまった場合、手元の壁面パネルだけでゲームを進めて、全

員のターンが終了するまでプレイしてください。

終了時、一番高いマスにいたプレイヤーが勝利者となります。何人か同じ高さのマスにいたとしたら、残ったスタミナの数が一番多いプレイヤーの勝利となります。

残ったスタミナの数が同じなら、いずれも勝利者となります。

……まあとりあえずはこのゲームでの勝ち負けを決めないといいけませんから、こういったルールを決めておきます。真の勝利者は、壁の頂点に到達した人だということだけは覚えておいてください。

吉々庵

kichikichian

プレイヤーが手元に持って遊び方を簡単に確認することのできる、プレイヤー用サマリーシートを吉々庵公式サイトにて配布しています。その他にも最新情報やエラッタなども公式サイトにてお知らせいたしますので、ぜひそちらもご覧ください。



公式サイト: <http://www.kichikichian.com/>

セット内容の欠品／不具合があった場合や、ルールの不明点などございましたら作者(吉田昌弘)あてにまでメールやtwitterにてご連絡ください。ご意見やご要望などもお待ちしております。

メール: yossie@kichikichian.com

twitter: [@yossiemi](https://twitter.com/yossiemi)

2セットの壁面パネルは、それぞれ裏面の色が異なるだけで表面は同じ内容となっており、パネルの表面スミに通し番号(01～44)を振っています。壁面パネルを紛失した場合、何色の何番のパネルを紛失したのかご連絡ください。



ゲームの流れ

インスト用: 始めてこのゲームをプレイする際には、以下のようにゲームの概要を順番に説明していくと分かりやすいかもしれません。

■ゲームの準備

高さパネルとスタートパネルを配置、各プレイヤーに色を決めてもらう。

各プレイヤーにチョークカード2枚／ジャンプカード1枚、クリップマーカーを1つ、スタミナチップを12個配布。

使用するホールドの色を決定する。

各プレイヤーに壁面パネルを6枚ずつ配布。赤枠パネルは2枚以下になるよう調整。

壁面パネルの配置ルールを説明し(ボードはパネル半分ずらして配置(一辺でもずれていれば良い)、パネルの移動ルール、オーバーハング／ハードムーブ／バウンダリー壁面パネル、赤枠壁面パネルの重ね置きについて説明。

そのうえでスタートパネルに2枚、壁面パネルを配置してもらう。

■ゲームプレイ

レストターンかムーブターンかを選択。

レストターン

スタミナ5回復し、以下アクションを自由に選択。

→ **ルートの確認アクション:** スタミナ1で壁面パネルを1枚配置(3枚まで)。

→ **クリップアクション:** スタミナ1でコマの上下左右の空きマスにクリップマーカーを配置。
さらに手札壁面パネルを任意の枚数捨て、すぐに同数を補充することができる。

上記アクションの順番は任意。

ターンの最後に手札壁面パネルが4枚になるよう山札から補充。

ムーブターン

→「**チョークカード: +2MP/+斜め**

移動+1」を使用するか決定。

移動できるホールドがなかったり、ダイスの出目で1がふたつ以上あると墜落。



→「**ジャンプカード: +4MP/+斜め**

移動+2」を使用するか決定。

目標ホールドを決定。目標ホールドに移動できなかったり、ダイスの出目で1がふたつ以上あると墜落。



→ **ダイスアクション:** ダイスを振りMPを得る。

スタミナ3で2d(期待値: 4)を振る。

スタミナ5で3d(期待値: 6)を振る。

(別ホールドに移動できなければ墜落)

スタミナ8で4d(期待値: 8)を振る。

(別ホールドに移動できなければ墜落)



→ **ダイスを消費:** 1ダイスを消費することで、そのダイスの出目分のスタミナ回復。

もしくはスタミナを消費せずにクリップアクション(手札の廃棄・補充も)を行える。

移動の基本: 1MPで上に1マス、横か下に2マス移動。1MP分だけ斜めに移動可。

「**オーバーハング／ハードムーブ**」壁面パネルに進入する場合MPが**+2**／**+4**必要。

これらのパネルに進入／通過した場合、各賞のカードを獲得。

「**オーバーハング賞カード: MP2**」や「**ハードムーブ賞カード: MP4**」は自分のムーブターン中にもいつでも使用可能。同じタイミングで一種につき1枚ずつ使用することができる。

■墜落

クリップマーカーに移動。クリップマーカーを設置していなければゲーム脱落。

■ゲームの終了

誰かが**壁の頂点**に到達したターンで終了。複数人が壁の頂点に到達した場合、スタミナの残った量が多いプレイヤーの勝利。

必ず高さ7以上の壁面パネルのホールドに移動した上でなければ壁の頂点には到達できない。

壁面パネルがなくなったターンでもゲーム終了。その場合一番高い位置にいるプレイヤーの勝利。

バリエーション・ルール

Tough Climbing ▶ タフ・クライミング

本格的にゲームを楽しみたいときには、このルールを使用することをお勧めします！

壁の頂点が、**高さ10以上**の位置に置かれた壁面パネルの上端を意味することとなります。

高さパネルの上端より、さらに3パネル分の高さが壁の頂点となるということです。

高さパネルの上端に「**高さパネル(タフ・クライミング用)**」を追加して配置します。

「**ゲームの準備 (P.2)**」で配る「**ジャンプカード**」は**2枚**となります。また最初に手札とする「**壁面パネル**」も6枚ではなく**7枚**となります。そしてプレイ前に配置する「**初期配置パネル**」は**3枚**としてください。

後は通常のルールと同じように楽しんでください！

the Contest ▶ 競技会

このルールでは、最初にスタートパネルと高さパネルを配置した後、特定の位置に特定の壁面パネルを置くことになります。

まず壁面パネルから「**オーバーハング／ハードムーブ壁面パネル**」を抜き取ってください。これらの壁面パネルは**1セット毎に8枚**ずつあります。

そしてそれを適当にシャッフルし、プレイ人数に応じて盤面に配置していきます。

プレイ人数マイナス1の数の「**オーバーハング／ハードムーブ壁面パネル**」を配置することになります。

横の位置は互いのプレイヤーの中間位置に、高さは4.5の高さの位置に配置していきます(バリエーション・ルールの特典・クライミングでプレイしている場合は7の位置となります)。

図15を参照してください。

このように壁面パネルが置かれた状態でのゲームは、また違う感覚となることでしょう。

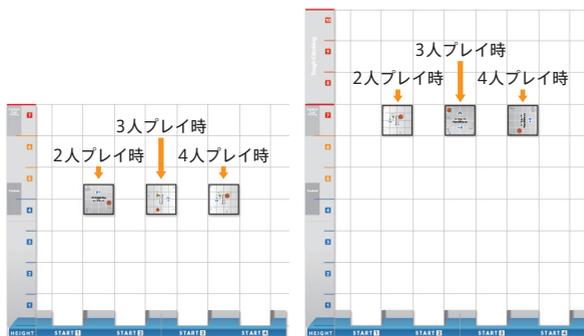


図15. 競技会でのパネル配置 (右はタフ・クライミングの時)

このゲームを制作するにあたって多くの皆様にご協力頂きました。ここに感謝させていただきます (敬称略、順不同)。

オカノ、ナリコ、トミ子、岡田夫妻、びの子、PANTA、こぐれ、Xeil、鈴子、越谷ボードゲーム会 わっふる

吉々庵：よち犬、いおり、MANABU、チカール

またクライミングについては「ミストラル クライミングジム」の柴田様にご助言/ご協力いただきました。ありがとうございます! <http://mistralklimbinggym.jimdo.com/> クライミングに興味を持たれたら実際に始めてみていかがでしょうか?



吉々庵 2015年5月5日初版発行

作: 吉田昌弘 (吉々庵)

お問い合わせは(メール): yossie@kichikichian.com

最新情報については(公式サイト): <http://www.kichikichian.com/>

印刷・製本: 萬印堂 (<http://www.mnd.co.jp/>)

Printed in Japan / ©2015 Masahiro Yoshida



+12
12歳以上

60
min
60分

2~4
2~4人用

ロープにより安全を確保しつつ壁を登っていくリードクライミング。この経験は、ボルダリングやトップロープクライミングとは違った冒険をあなたに提供してくれる事でしょう!