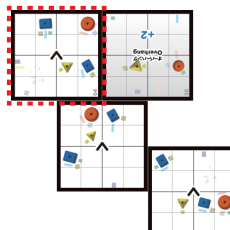


■壁面パネルの配置方法

壁面パネルは他のパネルと隣接しながら、最低でも一辺はパネル半分だけずれているように配置しなければならない。

パネルに「▲」が描かれている場合はこの向きで配置しなければならない。

パネルは高さ 8 以上の位置に配置することはできない。
赤枠の壁面パネルは他のパネルに重ねて配置できる。



A~C は高さ 8 になってしまう

■プレイヤーコマの移動方法

1 ムーブポイント (MP) で 1 マス上のマスに移動。

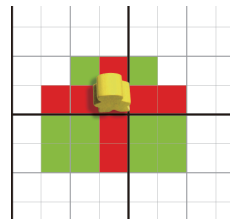
1 MP で 1~2 マス横か下のマスに移動。

ターン中、1 MP 分だけ斜めに移動することが可能。

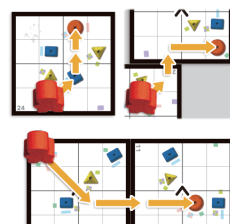
移動は必ずホールドのあるマスで完了すること。他のプレイヤーがいてはならない。

ゲーム中に使用するホールドは「●／▲／■」のうちのいずれか一種類。ゲームの開始時に相談して決定。

高さ 7 以上の壁面パネルにあるホールドに移動した後、そのパネルの上端に駆け上れば勝利。



1MPで移動できるマス
■は常に移動できる
■はターン中に一回だけ



3MPで移動できるマス

■レストターン

スタミナを 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。

ターン中に 1 枚だけ使用可能。

→「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。

ターン中に 1 枚だけ使用可能。

→ 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。

(移動しなくとも良い)

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。

■オーバーハング/ハードムーブ壁面パネル

進入する場合 MP が +2/+4 必要。

これらのパネルに進入/通過すると各賞カードを獲得。

■各賞カードの使用

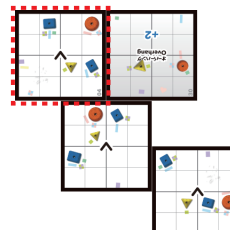
「オーバーハング賞カード：MP2」や「ハードムーブ賞カード：MP4」は自分のムーブターン中にいつでも使用可能。同じタイミングで一種につき 1 枚ずつ使用することができる。

■壁面パネルの配置方法

壁面パネルは他のパネルと隣接しながら、最低でも一辺はパネル半分だけずれているように配置しなければならない。

パネルに「▲」が描かれている場合はこの向きで配置しなければならない。

パネルは高さ 8 以上の位置に配置することはできない。
赤枠の壁面パネルは他のパネルに重ねて配置できる。



A~C は高さ 8 になってしまう

■プレイヤーコマの移動方法

1 ムーブポイント (MP) で 1 マス上のマスに移動。

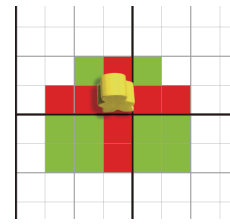
1 MP で 1~2 マス横か下のマスに移動。

ターン中、1 MP 分だけ斜めに移動することが可能。

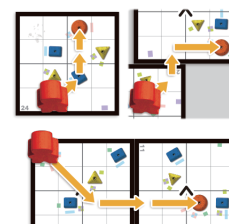
移動は必ずホールドのあるマスで完了すること。他のプレイヤーがいてはならない。

ゲーム中に使用するホールドは「●／▲／■」のうちのいずれか一種類。ゲームの開始時に相談して決定。

高さ 7 以上の壁面パネルにあるホールドに移動した後、そのパネルの上端に駆け上れば勝利。



1MPで移動できるマス
■は常に移動できる
■はターン中に一回だけ



3MPで移動できるマス

■レストターン

スタミナを 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。

ターン中に 1 枚だけ使用可能。

→「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。

ターン中に 1 枚だけ使用可能。

→ 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。

(移動しなくとも良い)

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。

■オーバーハング/ハードムーブ壁面パネル

進入する場合 MP が +2/+4 必要。

これらのパネルに進入/通過すると各賞カードを獲得。

■各賞カードの使用

「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。