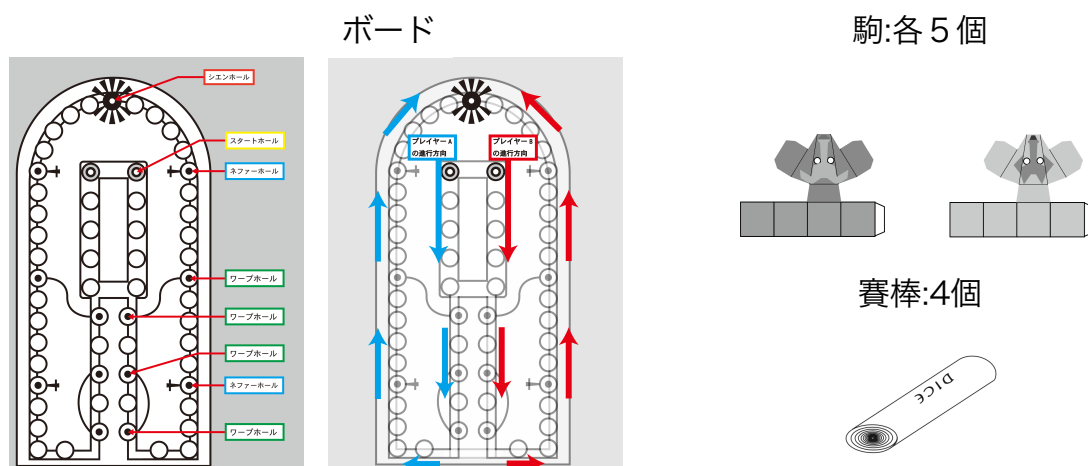


ルール3：オリジナルルールBy工房A

●各部名称、キット内容



●各マス(ホール)について

シェンホール：ゴール

ネファーホール：駒の追加や、追加プレイができる

ワープホール:繋がっている線の先に移動できるマス（これにより駒を追い越すことができる）

ホール:特に何もない、相手の駒が同じホールに入ったら取り除かれる。

●ダイスについて

本ゲームキットでは賽棒を使用します。

表にはDICEと書かれており、裏は無地です。

1マス進む：1本DICE面が上をむき、3本が無地

2マス進む：2本がDICE面、2本無地

3マス進む：3本がDICE面、1本が無地

4マス進む：4本すべてがDICE面

5マス進む：4本全てが無地

●目的

全ての自分の駒を、相手のスタート位置まで移動させたプレイヤーの勝利です。

●ゲームの進め方

両プレイヤーは、スタートホールに駒をひとつ配置

適当な方法で先攻後攻を決めて、先攻プレイヤーから賽棒をふり、出目分を進めてください。次に後攻プレイヤーも同じようにアクションをしてください。

駒は、賽の出目分必ず移動させなければなりません。盤上に複数駒がある場合は任意の駒を一つだけ動かします。

また、駒は前進することしかできません。

基本的に駒は、移動先に自陣の駒があった時は先に進めません。

駒の入れ替わりはワープホールを使用した時のみ可能になります。

●駒の追加、追加アクション

駒の追加：自陣の駒がネファーホールを通過したら、

即座にスタートホールに駒を追加します。

※既にスタートホールに駒がある場合は、追加できません。

駒の追加+追加アクション：自陣の駒がネファーホールに丁度到達したら

即座に、駒をスタートホールに追加します。

さらに、もう一度賽棒をふって任意の駒を

動かすことができます。

※スタートホールに駒がある場合は、駒の追加はできませんが、

賽棒をふって、任意の駒を動かすことは可能です。

●ワープホールについて

ワープホール(線で繋がったマス)に止まった駒は即座に線の繋がる先のマスに移動します。このワープは、先に進むか戻るか、ワープ先に駒がない限り強制的に行われます。

●ゴールについて

シェンホール(ゴール)に入るには、ゴールまで丁度の出目を出さなければなりません。

もし、出目が余った場合残りの出目分は引き返さなければなりません。

(シェンホールまで1マスだが、出目は3だった時は、2マス引き返さなければならない)

ゴールできた駒は、即座に盤上から取り除き、駒が余っていた場合は即座にスタートホールに駒を置きます。

取り除いた駒は完全にゲームから除外して、再度使用することはありません。

●ゲームの終了

先に全ての駒をゴールさせた(盤上から除外させた)プレイヤーの勝利となります。

●拡張ルール

一度ゴールさせた駒は除外せず、任意のタイミングで相手のエリアに侵入します。

この駒は、相手の駒が置いているマスに丁度到達したら、相手の駒を盤上から取り除きます。取り除かれた駒は、ネファーホールか、シェンホールの効果で復活させることができます。

相手のエリアにある駒は、相手の駒が丁度その駒のマスに到達したら盤上から除外されますが、既にゴールしているため再度復活させる必要はありません。ゲームボードの端に置き、完全にゲームから除外してください。