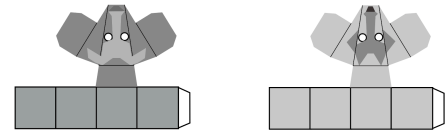
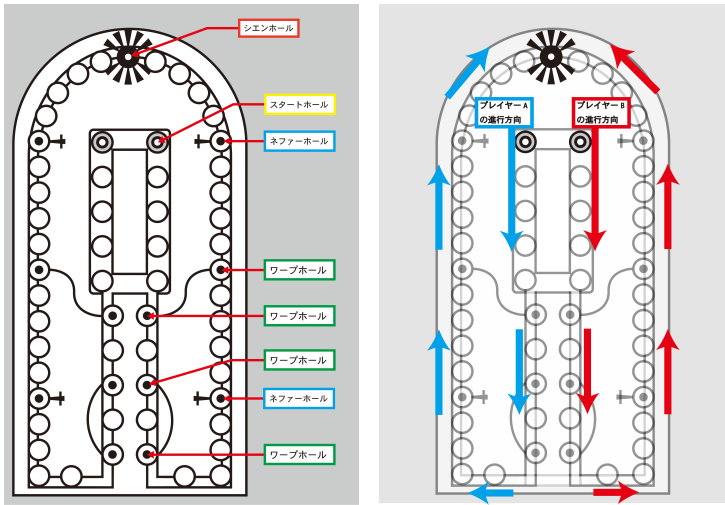


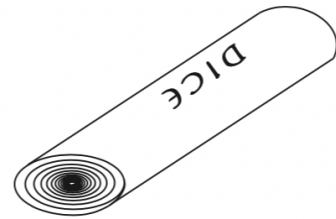
ルール1:Dmitriy Skiryukによるルール ●各部名称、キット内容

ボード

駒:各5個



賽棒:4個



●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:駒追加や、追加プレイなど良いことがあるマス

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:特に何も無い

●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本すべてが無地

●目的

早くゴールすることで相手の駒を取り除き、最終的に自分の駒を残しつつ、相手の駒を全て取り上げたプレイヤーの勝利です。

●ゲームの進め方(始め方) 両プレイヤーは、スタートホールに駒をひとつ配置

その後、両プレイヤーは賽をお互いに振り、数の少ないほうが駒を進めます。その後、後攻となったプレイヤーはもう一度賽を振り、その出分を進めます。

駒は賽の出目分移動しなければなりません、ボード上に複数駒がある場合はいずれかを一つ動かします。

基本的に駒は、前の駒を飛び越えて進むことができません。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。

●ネファーホールについて

駒がネファーホールを通り過ぎた場合、即座にプレイヤーは新たに駒をスタート位置に追加します。また、ネファーホールに丁度止まることができたら駒を追加し、さらにもう一度賽を投げて駒を動かすことができます。ただし、スタートホールに駒がある場合は、駒は追加できないのでご注意ください。丁度止まることができた時、スタートホールが埋まっていた時は、駒の追加はできませんが、もう一度賽を投げて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(線で繋がります)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、ゴールした駒を取り除いて再利用

ゴールをしたら、即座に手持ちの駒をスタートホールに配置してください。

シェンホールに入るには、プレイヤーはゴールまでのマス数ちょうどの出目を出さなければなりません。

シェンホールは複数のコマが同時に入ることが可能です。このシェンホールに入っている駒は、相手のゴールによって取り除かれることがあります。

※本キットはシェンホールが小さいので縦に置くなど工夫して置いてください。

ゴールした駒は次に賽の目の1が出るまで盤上に残ります。

1が出たらその手番を使い、シェンホール内の駒を自分の手元に回収できます。ゴールしたことによって回収した自分の駒はネファーホールやシェンホールを通過、到着した時に盤上に戻すことができます。

シェンホールを超えて相手のレーンに入ることはできません、出目が飽和した場合は手番をパスして、次のターンを待つこととなります。

●相手の駒を取り除く

シェンホールに駒が到着したら即座に、相手の一番ゴールから遠い駒を取り除きます。

取り除かれた、完全にゲームから除外され相手の駒はゲーム中盤に戻すことは出来ません。

相手のボード上の駒を全て取り除いたが、相手の手元にまだコマがある場合は強制的に、駒をボードに配置しなくてはなりません。

もし、相手がレーンに駒がなく、手持ちの駒もないが、シェンホールに駒が残っている状態でこちらがゴールした場合は相手の負けになります。

理由は、相手の動かせる手持ちの駒が無いからです。

●ゲームの目的

このゲームの目的は、自分の駒を残しつつ、相手の駒を全て捕獲(使用不能)することです。