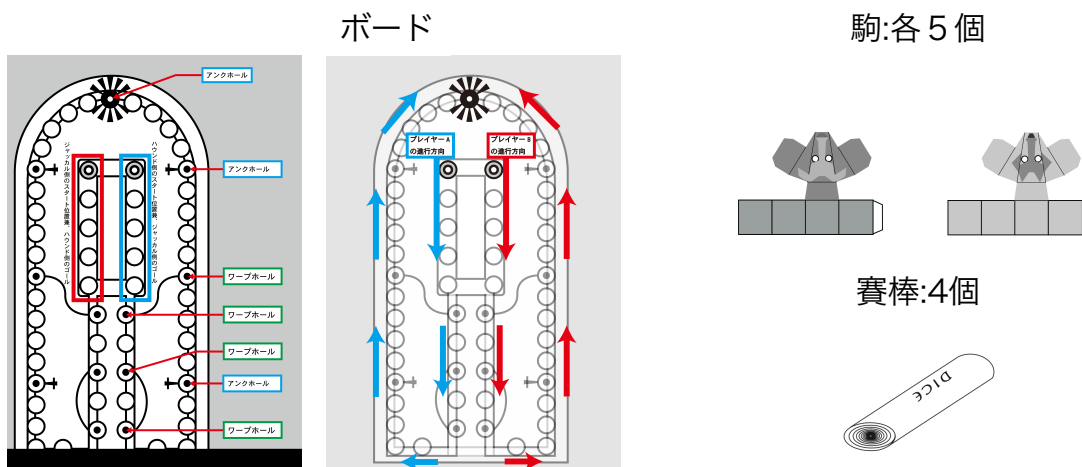


ルール2：Donna Washburne'sによるルール

●各部名称、キット内容



●各マス(ホール)について

スタート、ゴールゾーン:スタート位置と相手のゴール位置の役割を果たす。

アンクホール:駒が取り除かれなくてすむマス。

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、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本すべてが無地

●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、スタート位置に駒5つ全て配置します。

駒は前進することしかできません、移動先に自陣の駒があった時は先に進めません。

また、ワープホールなしで駒を追い越すことはできません。

●駒を取り除く

相手の駒が置いているホールに丁度移動できた時は、元々置いていた相手の駒をボードから取り除くことができます。

アंकホールとワープホールに置いてある駒は取り除くことができません。

●駒の復活

駒は、ボード上に必ず5つ存在していなければなりません。

ですので、1つ駒を失うとボードに駒を戻すまでほかの駒を動かさせません。

復活の仕方は下記の通りです。

賽を投げた時、その出目によって復活するマス目が変わります。

1が出たらスタート位置の一番上から

2が出たらそこから2番目のマスから

という具合に数が多ければその分進んだところから復活します。

最大+5マスからのスタートになります。

もしそのマスが、既にゴールした相手の駒や、味方の駒によって占拠されていた場合、パスをしなければなりません。

また、スタート位置の5マスが敵味方の駒が混在する形で全て埋まっており、

駒を落とされた場合は、落とされた駒を戻すマスがないため、そのプレイヤーの負けになります。

●ゲームの終了

下記2点、どちらかの条件を満たしたプレイヤーの勝者となります。

相手のスタート位置5マスを自分の駒で全て埋める。

相手のスタート位置5マスが全て塞がっている状態、(敵味方の駒が混在して置かれている状態)で、相手の駒をボード上から除外したとき。