

(続き)

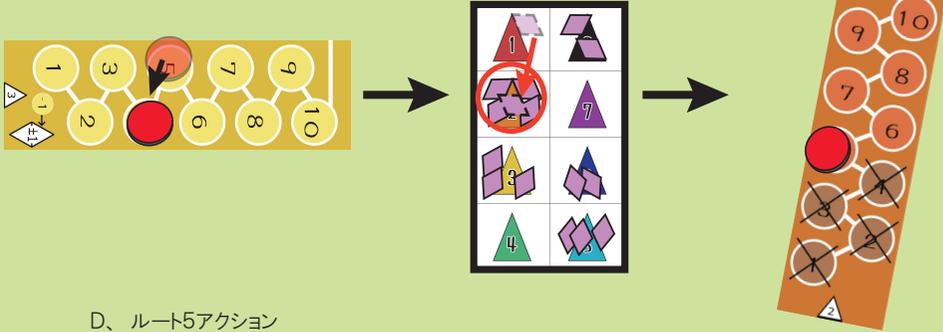
・追加アクション CorD/C&D/no (2つのうち、いずれか1つあるいは2つともおこなう・あるいはどれもおこなわない)

C、ルート3アクション

必須アクションの前後いずれか任意のタイミングにおこないます。

ルート3の自分のマーカーを1マス戻します (①→ルートから離脱もOK)。仕分け用フタの d8 ひとつを選び、その出目を ±1 します。出目1は出目2にできるが出目8にはできません。出目8も同様に 出目7にできるが出目1にはできません。

例) 4ラウンド目。オヨットさんは必須アクションAの前にルート3のマーカーを⑤から④に戻します。そして仕分け用フタの出目1の d8 を出目2に変えて「2」の仕分けマスに移し、必須アクションとして出目2の d8 を5個ピックアップし、マーカーをルート2の⑤に置きます。

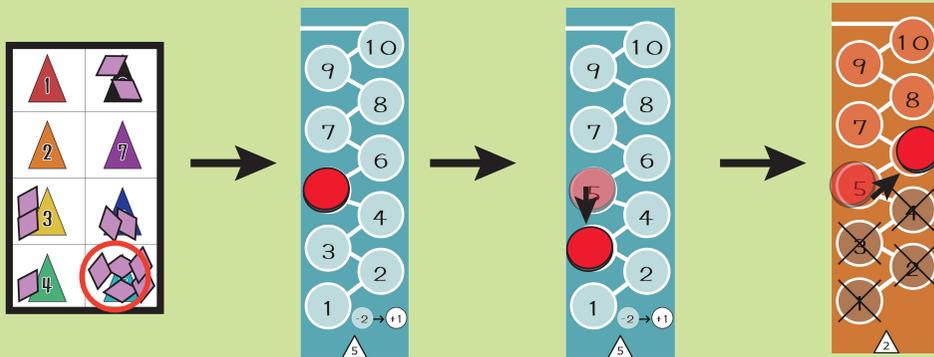


D、ルート5アクション

必須アクションの前後いずれか任意のタイミングにおこないます。

ルート5の自分のマーカーを2マス戻します (②→ルートから離脱もOK)。他のルートの自分のマーカーを1マス進めます。マーカーが置かれてないルートなら、そのルートの①にマーカーを置きます。

例) 5ラウンド目。オヨットさんは必須アクションAで出目5の d8 を5個ピックアップし、ルート5の⑤にマーカーを置きました。その後ルート5のマーカーを③まで戻してルート2のマーカーを⑥に進めます。



◆マーカーの動きについて

- a ゲーム開始時、マーカーはどのルートにも置かれていません。
- b 各プレイヤーは各ルートにマーカーを1つしか置けません。
- c 他のマーカーがすでに置かれているマスに自分のマーカーを置くときは、他のマーカーの上に重ねます。

(続く)

(続き)

d すべてのマーカーはピックアップした d8 の数にかかわらず、⑳がゴールです。それより先に進んだり①に戻ることはありません。

e すべてのプレイが終わって得点計算をする際、同じマスの複数のマーカーは、より上にある方がより上位となります (後置き優位)。

★親のピックアップフェイズが完了したら、このラウンドは終了します。左隣のプレイヤーが新たな親となり、新たなラウンドをおこないます (新たな親がラウンドチップを取得するところから始まります)。以降、規定のラウンド回数が終わるまで**ラウンドの流れ**を繰り返します。

8つのルートの説明

◆ルートの概要

- ・8つのルートは、すべて①から⑳のマスで構成されています。
- ・マーカーの位置で得点が決まる「位置点のルート」はルート1・7です。
- ・マーカーの順位で得点が決まる「順位点のルート」はそれ以外、ルート2・3・4・5・6・8です。
- ・3人プレイでは4位・5位が得点できるルートの4位・5位については無視します。同様に4人プレイで5位が得点できるルートの5位については無視します。
- ・(当たり前ですが) マーカーを置いてないルートの得点は獲得できません。

◆各ルートの説明 (得点はそれぞれのルートに P と表記されている数字です)

ルート1：位置点のルートです。各プレイヤーはマーカーの置かれているマスに記された得点を獲得します。すべてのマスの得点が異なり、①～⑩のマスより⑪～⑳のマスのほうが得点効率が高いです。

1位の得点 / 2位の得点・・・
って感じだよ

ルート2：順位点のルートです。5人が得点可能です。マーカーの位置が⑤以上にないと得点の権利を失います。3人プレイ時、4位・5位の得点は無視します。同様に4人プレイ時、5位の得点は無視します。



ルート3：順位点のルートです。4人まで得点が可能です。ピックアップフェイズの追加アクションで自分のマーカーを1マス戻すことで未ピックアップの d8 を ±1 できます。3人プレイ時、4位の得点は無視します。

ルート4：順位点のルートです。3人まで得点可能です。マーカーを④以上に置いているプレイヤーが親のとき、d8 ロールに加えて【自分専用1d6 ロール】がおこなえます。親は1d6 ロールの出目をただちに適用します。つまり出目 (1～6) のルートのマーカーを1マス進めます。マーカーが置かれてないルートなら①にマーカーを置きます。

※1d6 ロールの出目を変える方法はありません!

ルート5：順位点のルートです。2人まで得点が可能です。ピックアップフェイズの追加アクションで自分のマーカーを2マス戻すことで他のルートの自分のマーカーを1マス進めます。マーカーが置かれてないルートなら①にマーカーを置きます。

ルート6：順位点のルートです。1人だけが得点できます。ピックアップフェイズで出目6の d8 をピックアップしたプレイヤーは、自分の前にオモテ向きのラウンドチップがあるなら、オモテ向きのラウンドチップをひとつ裏返して、任意のルートの自分のマーカーを1マス進めることが可能です。マーカーが置かれてないルートなら①にマーカーを置きます。1ラウンドに裏返すことができるラウンドチップはひとつだけです。



裏返したラウンドチップは
オモテ向きに戻らないよ!

(続く)