

DUST クライマー 1 CLIMBER 1

ダストクライマー 1 ルール



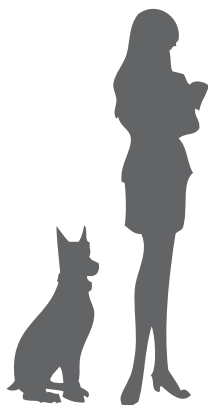
AKP ゲーム【ダストクライマー 1】
2009.08.20
製作・著作 きけがわあきお（亀卦川彰夫）
Copyright 2009 AKIO KIKEGAWA
E-mail akp@nsknet.or.jp
HomePage
<http://www.nsknet.or.jp/~akp/sml/>

君達はダストクライマー。ビルの登り屋だ。
世界征服を企む秘密結社アースダストの妨害をくぐりぬけ
て、ハイジ財団のヘリコプターの待つ屋上を目指せ！
登れ！ダストクライマー！世界を救うのだ！

【ゲーム規格】

コマ数：18コ
マップ：A4サイズ1枚
プレイ人数：1～6人
プレイ時間：約30分
他に必要な物：6面サイコロ1コ

ハイジ財団欧州支局
第3秘書ジェニファー
スレンダー美人と評判だが男運は低め。



犬

「バウ！バウ！

（おい、ねーちゃん！

今一番後ろにいる大男がさりげなく尻こいたぞ。しかもバレて無いと思ってんのか、微かな満足感と達成感を漂わせてやがる。おめえが漂わせてるのは消化不良のツナコーンだろうが！

なあ、あいつをガブツと噛んでいいだろ。もー最近あんな肉厚ジューシーなの噛みまくりたい気分なんだよな～。

どうせ、ねーちゃんまた俺の散歩がてらボーイフレンドとデートするんだろ？そこら辺は大目に見るからよ～。って、聞いてんのか？ねーちゃん！胸のあんまり大きくない、ねーちゃん！！）」

私がハイジ財団欧州支局の第3秘書ジェニファーです、よろしくね。

さて、貴方達はこの度ハイジ財団からブロンズクライマーに認定されました。

でも、あくまで最下級のブロンズクライマー。

能力的には全員ほぼ同じ、違いが出る程のレベルでは無いと言う事ね。特殊移動も、ダスト対抗能力も無いから、調子に乗ってアラスカにあるアースダストの本拠地、地獄のトリプルタワー99に行ったら骨も残らないから気を付けてね。

今回のターゲットはマイクロダスト社のアムステルダム支店ビル。

既に半ダミービル化しているけど、時々ここで量産型ダストロボの長期作動テストを行ってるから、様子見を兼ねて攻略する事になりました。

ビルも10階に満たない普通の平ビルだし、配置されているダストロボも量産型のゆるダストだけだから、貴方達でもそう難しくないと思うわ。

一応、ハイジ財団から最低限装備の支給と回収用ヘリコプターは飛ばすけど、乗り込めなかったら背中ミニグライダーで脱出してもらいます。警察に捕まってもハイジ財団としては一切関知しないので覚悟してね。

行動開始は1時間後、貴方達の幸運を祈るわ。

【備品の説明】

【マップ】

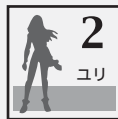
ゲームで使うのはマップ1枚。
時間欄や順番欄やビルがあります。
ビルのマスについては「マス凡例」を見て下さい。

・クライマー



【ジョン】

海を見ると悲しくなる、それは広いから。
山を見ると嬉しくなる、それは高いから。



【ユリ】

最近のお気に入りにはゴンザレスおじさんのジャムパン。
だが、現在激辛ダイエット中だ。



【マイク】

時々遭遇する、アースダストと戦っている謎の男と因縁がある。
禁煙記録は5日間。



【ノード】

過去の記憶を無くしている。
救出された時にしていた指輪は大事に持っている。



【リサ】

生き別れの妹がいる。
勝負ブラは白と決めている。



【サム】

全身に犬に噛まれた傷がある。
飼犬のムッチが大好き。
犬を101匹飼うのが夢。

・ヘリコプター



【マクレガー】

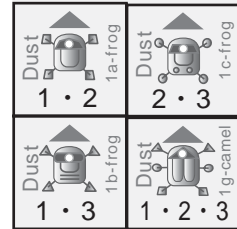
ハイジ財団のベテランパイロット。
戦争の後遺症が時々出る。
養子の息子夫婦がいる。
合い言葉は「ダストオフ!」だ。

・その他のコマ



これらは色々な状態を表示するのに使うぞ。

・ダスト



マイクロダスト社の高性能ロボ。

ビル壁面の清掃や警備が表立った機能だが、実際は監視、スパイ、破壊工作と様々な活動をしているぞ。

様々なタイプが確認されているが、このビルに配備されているダストは量産型の軽ダストロボが多いぞ。

【コマの作り方】

このゲームをするにはコマを作る必要があります。
方法は、印刷したマップから、右端下にある18コのコマ画像をバラさずにまとめて切り取り、適当な厚紙に貼ります。それを18コのコマに切り分けま

す。
このゲームではコマの裏面は使わないので、裏面はどのような状態でもかまいません。

コマの厚みが薄いとゲームしづらいので、厚みが足りないと感じた場合はもう一度厚紙に貼り、切りわけて下さい。

【プレイ人数】

・1～6人までプレイできます。

1人プレイの場合はクライマー6人を全員担当しま

す、
複数人でプレイする場合は、担当するクライマーを

クライマー6人中から分けて決めます。
ゲーム中、担当するクライマーに順番が回って来た時は、その担当者がプレイします(ゲーム中は担当するクライマーは変わりません)。

【ゲームの準備：コマの配置】

マップ上にヘリコプター、ダスト、クライマー、順番、時間コマを配置します。

- ・時間コマを時間欄の0の欄に置きます。
- ・順番開始コマをサイをふり出た目と同じ順番欄に置きます。
- ・ヘリコプターを上空のマ스에置きますが、サイをふり出た目と同じ配置番号のあるマスに置きます。その際、ヘリコプターコマの方向もそのマスの配置矢印に従って向けて置きます。
- ・ダストコマ8コをカップに入れ無作為に引いて来て1コずつ配置して行きます。

配置する場所は作動ラインのある階につきダスト1コです(つまり1、3、4、6、7、8階分の6コです)。余ったダスト2コはそのゲームでは使いません。

各階のダストコマごとにサイをふり出た目と同じ配置番号のあるマスに置きます。その際、ダストコマの方向もそのマスの配置矢印に従って向けて置きます。

- ・クライマーコマ6コをカップに入れ、無作為に1コずつ引いて来て、引いた順番に地上マスの左から右へ、地上マス1マスにクライマー1コずつ配置して行き、クライマーコマ6コを全て配置します。

【ゲームの手順：1 ターンの手順】

・このゲームはゲーム終了状態になるまで、ターンという手順をくり返して進行して行きます。

1 ターンの手順は以下のとおり。

1. クライマーの行動。
2. ヘリコプターの移動。
3. 順番の決定。

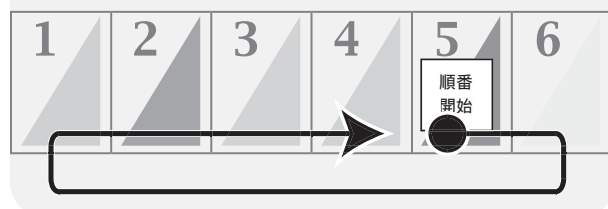
【手順1：クライマーの行動】

この手順では各クライマーは1ターンに1回ずつ行動を行えます。

順番欄の順番開始コマのあるクライマーから行動しそのクライマーの行動が終わったら、次のクライマーの行動を行います。そうしてクライマーの行動が一巡したらそのターンの「クライマーの行動」は終了します。

クライマーの行動順はクライマー番号の大きい方へ移っていき、もし6番のクライマーまでいったら次は1番のクライマーの行動になります。

(例、手順開始コマが5番のクライマーにあるなら、クライマー番号が5 6 1 2 3 4の順に行動を行います。4番の行動が終わったらそのターンの「クライマーの行動」は終了です)



【手順 1 abc：各クライマーの行動】

各クライマーの行動は次の手順で行います。

- 行動力決定。
- ダストの作動と接触処理。
- クライマーの行動。

「a. 行動力決定」

サイコロを1つ振ります。出た目がそのターンのそのクライマーの行動力になります。

「b. ダストの作動と接触処理」

ダストの作動を行い、結果を適用します。

ダストの作動範囲。

・行動するクライマーと同じ階と上下1階の3階の範囲にいるダストが作動対象になります。（そのクライマーがその階のどの横列のマスにいても作動対象範囲は変わりません）

（例、そのクライマーが4階にいるなら、作動対象になるダストは3・4・5階にいるダストのみです（ただし5階にはダストはいないので、実際に作動対象になるダストは3・4階にいるダストのみです））

（例、そのクライマーが7階にいるなら、作動対象になるダストは6・7・8階にいるダストのみです）

ダストの移動。

作動範囲内の行動力決定で出たサイ目と同じ作動ナンバーをもつ、ダストがそのサイ目分のマスを移動します。

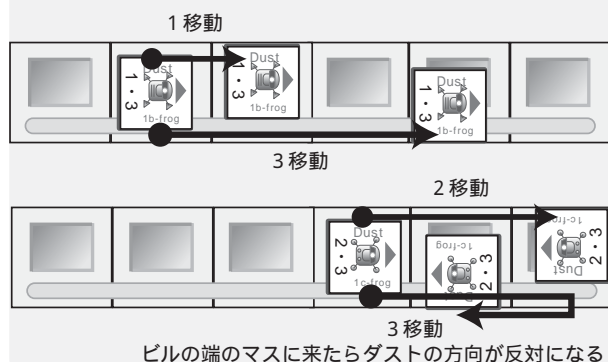
・ダストは同じ階の左右にしか移動しません。

移動方向は右か左の2通りで、コマの をその方向に向けることで表示します。

コマの方向に移動し、階の端のマスに来たら方向を反対にします。

クライマーコマの存在はダストの移動には関係ありません。

【ダストの移動例】



ダストの接触処理

ダストが移動した結果、ダストが通過したり、同じマスになってしまったクライマーは接触処理をします。

・クライマーを通過した そのクライマーは1階真下のマスに移動します。

・クライマーと同じマスに移動した そのクライマーは3階真下のマスに移動します（途中のマスにダストやクライマーがいても通過します）

接触処理はどこか空いたマスに行くか、地上マスまでいくまで連続して処理されます（地上マスより下のマスへの処理になった場合は、その地上マスで接触処理は終了します）

接触処理でコマ同士が重なってしまう場合、さらにクライマーを接触処理し（元々そこにいたコマには影響ありません）どこか他のコマのいない空いたビルマスにたどりつくか地上マスまで移動を続けます。

連続接触処理は、

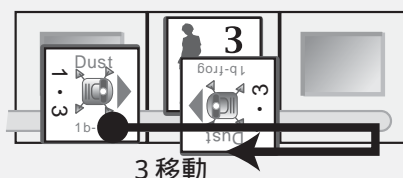
・他のクライマーと同じマス 1階真下のマスに移動します。

・ダストと同じマス 3階真下のマスに移動します（途中のマスにダストやクライマーがいても通過します）

もし、複数のクライマーの接触処理がおきた場合は、そのターンの順番に従って処理します。

（例：クライマー2、3、6番の接触処理がおきた場合、そのターンの順番が4からの場合、6 2 3の順番に処理します）

【次の場合はどうするのか？】



上記の場合、クライマー3はダストに通過されたと同時に同じマスになってしまいました。

この場合の接触処理はダストと同じマスにいる（3マス下に）だけを適用します。

【ダストの作動と接触処理例】

クライマー1番の行動時です。行動力のサイをふると2の目が出ました。

クライマー1番は現在3Fにいますので、ダストの作動範囲は2～4Fになりますが2Fにはダストはいないので3と4Fのダストを確認します。

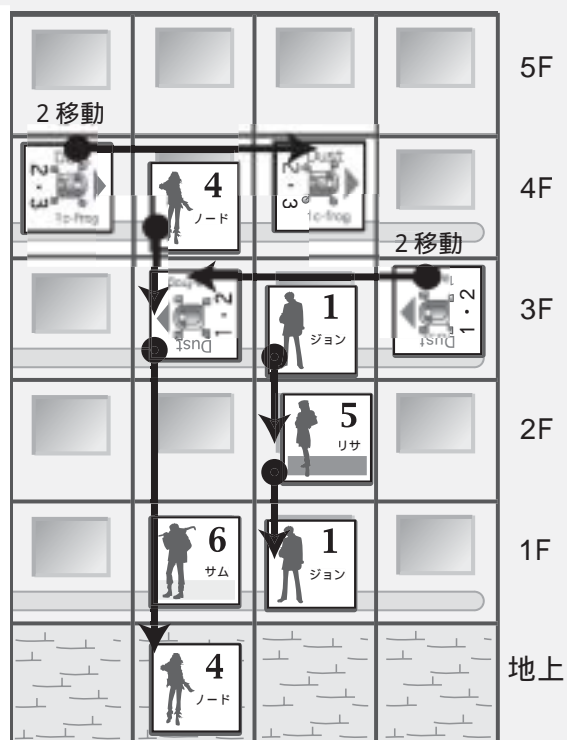
両方とも2の作動ナンバーがあるので両ダストは2マス移動します。

ダストが移動した結果、クライマー1と4番に接触処理が発生します。

このターンは2番のクライマーから行動開始しているので4番のクライマーの接触処理後、1番のクライマーの接触処理をします。

4番クライマーはダストに通過されたので、真下のマスに1つ移動します。しかし、ここにはダストが居るので更に真下のマスへ3つ移動します(途中でクライマー6番が居ますが関係ありません。通過します)。結局、地上マスまで行ってしまったので4番クライマーの接触処理はここで終了です。

次は1番クライマーの接触処理です。1番クライマーはダストに通過されたので、真下のマスに1つ移動します。しかし、ここには他のクライマーが居るので更に真下のマスへ1つ移動します。このマスは他のコマがない空きマスなので1番クライマーの接触処理はここで終了です。



「c. クライマーの行動」

クライマーの行動は行動力を消費して行います。行動力が足りない行動はできませんが、行動力が残っているなら連続しての行動ができます。

行動力を全て消費する必要はありません、まったく行動しなくてもかまいません。

消費しなかった行動力はこのターンでなくなります。

そのターンの行動力は手順1a「行動力決定」で出たサイ目分になります。

手順1bで接触処理を受けたクライマーでも普通に行動できます。

行動力を消費すればできる行動。

- ・縦(前後)に1マス移動する 2行動力消費。
- ・横(左右)に1マス移動する 1行動力消費。

ただしダストZOCに移動する場合は、ダストZOC数分の行動力が余分に必要になります。

マスの種類(上空・ビル・地上)による消費する行動力に変化はありません。

ダストZOCとは

ダストにはZOC(ゾック)と呼ばれる制圧範囲があり、このZOC内のマスへ移動するには余分に行動力が必要になります。

ダストZOCはそのダストのいるマスに縦横斜に隣り合ったマスがダストZOC範囲になります。

ダストZOCの効果は重複し、これをダストZOC数と呼びます。

ダストZOC範囲のマスに移動する時、そのマスのダストZOC数分の追加の行動力が必要です。

(例:ダストZOC数が1ならば+1行動力。ダストZOC数が2ならば+2行動力。ダストZOC数が3ならば+3行動力。必要です。)

(例:横移動でダストZOC数1のマスに移動する時は、横移動1+ZOC数1=2行動力必要です)

(例:縦移動でダストZOC数2のマスに移動する時は、横移動2+ZOC数2=4行動力必要です)

ダストZOCの効果はダストコマの方向やマスの種類(上空・ビル・地上)に関係なく及びます。

ダストZOC数が関係するのは、そのクライマーの移動先のマスのダストZOC数であって、現在クライマーが居るマスのダストZOC数は関係ありません。

行動力があってもできない行動。

・ダストや他のクライマーのマスには移動できません(つまり、通過もできません)。

ただし、地上マスであれば他のクライマーのいるマスに移動や通過できます。

(地上のマスでは1マスに何人のクライマーがいてもかまいません)。

・斜めには移動できません。

・マスが無い所には移動できません。

・上空マスには、ヘリコプターへの乗り込み以外は移動できません。

ヘリコプターへの乗り込み。

ヘリコプターへの乗り込みは、ヘリコプターのいる上空マスの真下のビルマスから上への縦移動で乗り込めます。

ヘリコプターへの乗り込みでもダストZOCは関係あり、必要な活動力がなくてはなりません。

(つまり、ダストZOC外のヘリコプターへは2行動力、ダストZOC内のヘリコプターへは3行動力必要です)。


1ゲーム内や1ターン内に一度にヘリコプターへの乗り込めるクライマーの数に制限はありません。

ヘリコプターに乗ったクライマーの扱い。

ヘリコプターへ乗り込めたクライマーコマは順番欄の同じ数字の欄に置き、以後ゲームでは一切行動しません。




行動順でヘリコプターへの乗り込んだクライマーに順番が回って来ても、順番をとばしてゲームを進行します。

【ダストZOC範囲例】

ZOC	ZOC	ZOC
ZOC		ZOC
ZOC	ZOC	ZOC

【ダストZOC数例】

マス内の数字はダストZOC数。ダストZOC外のマスは数字無し。

1 ZOC	1 ZOC	1 ZOC	
1 ZOC		ZOC 2 ZOC	1 ZOC
ZOC 1	ZOC 3 ZOC		ZOC 2 ZOC
	ZOC 2 ZOC		ZOC ZOC 2
	ZOC 1	ZOC 1	ZOC 1

【クライマーの移動例】

・クライマー3番が A Bと移動しようとした時、

Aへは縦移動2行動力+ダストZOC1で3行動力必要です。

A Bへは縦移動2行動力+ダストZOC1で3行動力必要です。

・クライマー2番が C Dと移動しようとした時、

Cへは縦移動2行動力+ダストZOC1で3行動力必要です。







C Dへは横移動1行動力+ダストZOC2で3行動力必要です。

・クライマー5番が E F Gと移動しようとした時、

Eへは横移動1行動力+ダストZOC無しで1行動力必要です。

E Fへは縦移動2行動力+ダストZOC無しで2行動力必要です。

F Gへは縦移動2行動力+ダストZOC無しで2行動力必要です。

				
B		D	C	
A				
				
				
				

【手順2：ヘリコプターの移動】

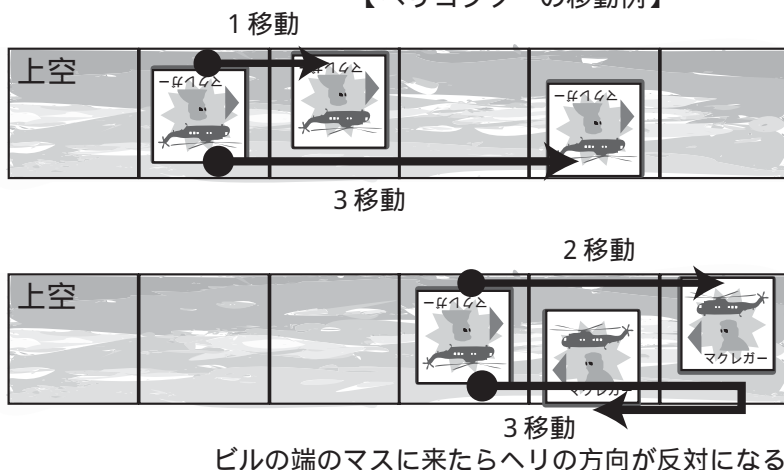
ヘリコプターは上空マスの左右にしか移動しません。

移動方向は右か左の2通りで、コマの をその方向に向けることで表示します。

移動方向に移動し、階の端に来たら方向を反対にします。

そのターンの行動開始クライマーの担当プレイヤーが、ヘリコプター移動表を見てサイをふり、出た目の結果数分マス移動します。出たサイ目が2か6なら、時間を1つ進めます。

【ヘリコプターの移動例】



【手順3：順番の決定】

そのターンの行動開始クライマーの担当プレイヤーが、サイをふり出た目の数の所に順番開始コマを移動します。

もしそれが、既にヘリに乗り込んでいるクライマーの所だった場合、時間を1つ進めます。

(次のターン、その順番開始コマのあるクライマーから活動します)

【ゲームの終了】

クライマー6人全員がヘリに乗り込むか、時間が10に達した時点でゲーム終了です。

【勝利条件】

ゲーム終了時点で、自分の担当のクライマーの位置を確認します。

- ・ヘリコプターに乗り込んでいる クライマー1人につき1点。
- ・ビルの8～5階にいる クライマー1人につき0点。
- ・ビルの4～1階にいる クライマー1人につき-1点。
- ・地上にいる クライマー1人につき-2点。

合計得点の多い人が勝利です。

1人プレイの場合はクライマー6人で2点以下負け。3点引き分け。4点以上勝ちになります。

【キャンペーンゲーム】

4回までゲームをし、そのゲーム中1度でも、6人のクライマーの合計点が4点以上だった場合このビル攻略に成功したとして勝利します。

その4回までのゲーム中1度でも、6人のクライマーの合計点が2点以下だった場合このビル攻略に失敗したとして敗北します。

【プレイのアドバイス】

私はシルバークライマーのミック。
ブロンズクライマーの君達に少々アドバイスしようと思う。
ちなみに私の合い言葉は「落ちた埃、拾う者なし！」だ。



- ・地上マスは唯一クライマー同士が通過したり同じマスに複数人が存在できる場所だ。だから地上マスで横位置を大きく変えた方がいい時もあるぞ。
- ・まず2階を目指そう。ここはダストの作動ラインが無いから一息つける。その次は5階を目指そう。
- ・ダストの進行方向の後ろに回り込むように登れば危険は少ないぞ。また、向かってくるダストと距離をとっておくのも必要だ。
- ・やみくもに上に登るだけが能ではないぞ。行動力があっても行動せず待ったり、場合によっては下の階に降りる行動も考えよう。
- ・ダストはクライマーの動きに反応して作動する。自分のダスト作動範囲の他のクライマーの行動も考慮にいれて行動しよう。
- ・ダストにはいくつか種類があって、動きが微妙に違うぞ。また6本足のダストは動きが大きいので注意が必要だ。
- ・待っていても状況が良くならない、危険度が減らない場合はダストの目の前を登って行く思いきりの良さも必要だ。
- ・ダストと違いヘリコプターは毎ターン必ず動くぞ。自分が8階に到達する頃にヘリがどこに移動しているか予測しておこう。
- ・ヘリに乗り込んだクライマーの数が多い程、時間が進みやすくなるぞ。既に2人ぐらい乗り込んでいたら、残り時間を考えて行動しよう。

【ゲーム開始時のプレイ例】

ゲームのコマの配置をしてからの最初のターンのプレイ例です。

手順1「クライマーの行動」

「順番開始コマが順番欄の2の所にあるのでクライマー2番から行動します。サイをふり1の目が出ました。行動力は1です。ダストの作動範囲は1階だけですが、1階のダストの作動ナンバーに1はないので、このダストは作動しません。クライマー2番は行動力1を使って行動できるので、1階のダストから離れる意味で右マスに横移動(行動力1消費。地上マス内なので他のクライマーのいるマスへの移動ができます)しました。この行動で行動力を使い切ってしまったので、クライマー2番の行動は終了です。

・次はクライマー3番の行動です。
サイをふり4の目が出ました。行動力は4です。ダストの作動範囲は1階だけですが、1階のダストの作動ナンバーに4はないので、このダストは作動しません。クライマー3番は行動力4を使って行動できるので、ダストが目前に迫っている位置の悪さと行動順番から考えて、ダストが他のクライマーに反応して通り過ぎるのを待つ事にします。従って行動力4を使えますが、行動はしませんでした。

・次はクライマー4番の行動です。
サイをふり6の目が出ました。行動力は6です。ダストの作動範囲は1階だけですが、1階のダストの作動ナンバーに6はないので、このダストは作動しません。クライマー4番は行動力6を使って行動できるので、ダストZOCから離れる意味で右に横移動(行動力1消費)。地上マス内なので他のクライマーのいるマスへの移動ができます。ダストZOC外の上のマスに縦移動(行動力2消費)。もう一度ダストZOC外の上のマスに縦移動(行動力2消費)。最後に残った行動力1でダストから離れる意味で右マスに横移動(行動力1消費)し、これで行動力を使い切ってしまったので、クライマー4番の行動は終了です。

・次はクライマー5番の行動です。
サイをふり2の目が出ました。行動力は2です。ダストの作動範囲は1階だけですが、1階のダストの作動ナンバーに2があるので、このダストはコマの方向が向いてる方へ2マス移動します。ダストが作動しましたが接触したクライマーはいないので接触処理はしません。クライマー5番は行動力2を使って行動できるので、単純にダストZOC外の上のマスに縦移動(行動力2消費)しました。これで行動力を使い切ってしまったので、クライマー5番の行動は終了です。

・次はクライマー6番の行動です。
サイをふり3の目が出ました。行動力は3です。ダストの作動範囲は1階だけですが、1階のダストの作動ナンバーに3があるので、このダストはコマの方向が向いてる方へ3マス移動します。ダストが移動した結果、クライマー5番がダストと同じマスになったので接触処理をします。ダストと同じマスになったクライマー5番は本来3マス真下に移動するのですが、地上マスについた時点で接触処理は終わりのなので、結局真下の地上マスに移動します。
クライマー6番は行動力3を使って行動できるので、ダストZOC外の上のマスに縦移動(行動力2消費)し、ダストZOC外の右マスに横移動(行動力1消費)しました。これで行動力を使い切ってしまったので、クライマー6番の行動は終了です。

・次はクライマー1番の行動です。
サイをふり6の目が出ました。行動力は6です。ダストの作動範囲は1階だけですが、1階のダストの作動ナンバーに6はないので、このダストは作動しません。クライマー1番は行動力6を使って行動できるので、目前まで迫ったダストの前を突っ切って登る事にします。ダストZOC数1の上のマスに縦移動(行動力3消費(縦移動2+ダストZOC数1))。もう一度ダストZOC数1の上のマスに縦移動(行動力3消費(縦移動2+ダストZOC数1))し、2階まで登りました。これで行動力を使い切ってしまったので、クライマー1番の行動は終了です。

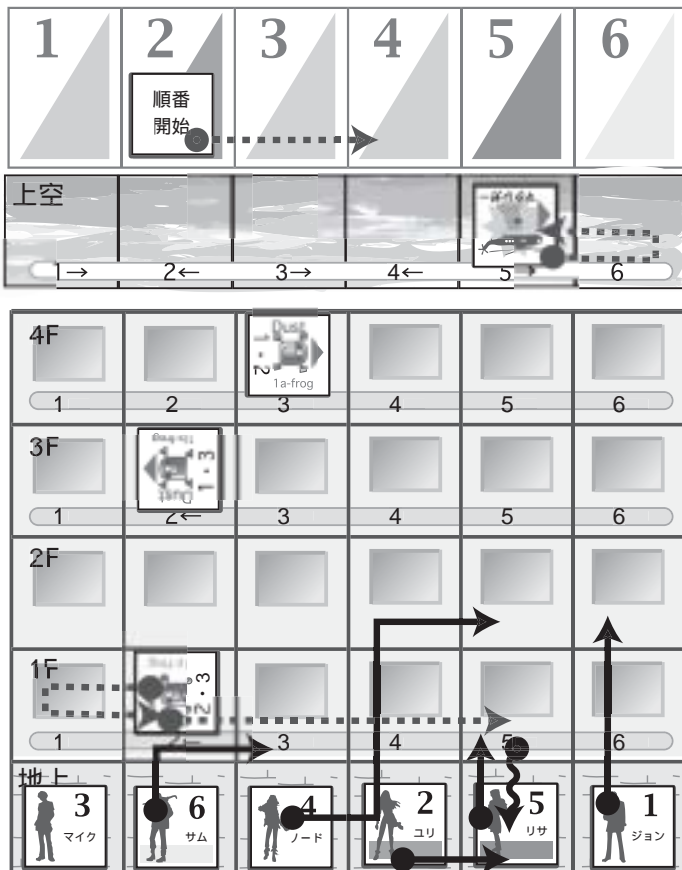
クライマー1番の行動は終了で、順番開始のクライマー2番から行動が一巡したので手順1「クライマーの行動」は終了です。

手順2「ヘリコプターの移動」
順番開始のクライマー2番の担当者がヘリコプター移動表を見てサイをふります。サイ目は3でヘリコプターは2マス進みます。

手順3「順番決定」
順番開始のクライマー2番の担当者がサイをふります。サイ目は4で、順番欄の順番開始コマを4番のところに移動します。

これで、1ターン分のプレイをした事になります。
まだゲーム終了条件になっていないので、次のターンのプレイを行います。

【ターン中の動き】



【ゲーム途中のプレイ例】

ゲームがしばらく進行した途中ターンのプレイ例です。

既にクライマー 1 と 3 番はヘリコプターに乗り込んでいます。

手順 1 「クライマーの行動」

「順番開始コマが順番欄の 6 の所にあるのでクライマー 6 番から行動します。サイをふり 2 の目が出ました。行動力は 2 です。

ダストの作動範囲はクライマー 6 番が 8 階にいるので 8 と 7 階になり、8 階のダストの作動ナンバーに 2 があるので、このダストはコマの方向が向いてる方へ 2 マス移動します。

ダストが移動した結果、クライマー 6 番がダストと同じマスになったので接触処理をします。クライマー 6 番は 3 マス真下に移動し、ここのマスは他のコマがない空きマスなので連続接触処理はおこらず、ここで接触処理は終わりになります。

クライマー 6 番は行動力 2 を使って行動できますが、あえて行動はしませんでした。

・次はクライマー 1 番の行動ですが、クライマー 1 番は既にヘリコプターに乗り込んでいるので順番をとばし、クライマー 2 番の行動になります。

サイをふり 5 の目が出ました。行動力は 5 です。

ダストの作動範囲はクライマー 2 番が 8 階にいるので 8 と 7 階になりますが、両階のダストの作動ナンバーに 5 はないので、ダストは作動しません。

クライマー 2 番は行動力 5 を使って行動できるのですが、ダストかなり圧迫されている状態なので、できることはかなり限られます。結局、ダスト ZOC 数 3 の下のマスに縦移動(行動力 5 消費(縦移動 2 + ダスト ZOC 数 3))し行動力を使い切ってしまったので、クライマー 2 番の行動は終了です。

・次はクライマー 3 番の行動ですが、クライマー 3 番は既にヘリコプターに乗り込んでいるので順番をとばし、クライマー 4 番の行動になります。

サイをふり 4 の目が出ました。行動力は 4 です。

ダストの作動範囲はクライマー 4 番が 6 階にいるので 6 と 7 階になりますが、両階のダストの作動ナンバーに 4 はないので、ダストは作動しません。

クライマー 4 番は行動力 4 を使って行動できるので、8 階ダストが移動して空いた空間へ登っていく事にします。ダスト ZOC 外の上のマスに縦移動(行動力 2 消費)し、もう一度ダスト ZOC 外の上のマスに縦移動(行動力 2 消費)して行動力を使い切ってしまったので、クライマー 4 番の行動は終了です。

・次はクライマー 5 番の行動です。

サイをふり 1 の目が出ました。行動力は 1 です。

ダストの作動範囲はクライマー 5 番が 7 階にいるので 6 と 7 と 8 階になり、6 と 7 階のダストの作動ナンバーに 1 があるので、この両ダストはコマの方向が向いてる方へ 1 マス移動します。

ダストが作動しましたが接触したクライマーはいないので接触処理はしません。クライマー 5 番は行動力 1 を使って行動できるので、ダスト ZOC 外の左のマスに横移動(行動力 1 消費)しました。これで行動力を使い切ってしまったので、クライマー 5 番の行動は終了です。

クライマー 5 番の行動は終了で、順番開始のクライマー 6 番から行動が一巡したので手順 1 「クライマーの行動」は終了です。

手順 2 「ヘリコプターの移動」

順番開始のクライマー 6 番の担当者がヘリコプター移動表を見てサイをふります。サイ目は 2 でヘリコプターは 1 マス進み、時間も 1 進めます。

手順 3 「順番決定」

順番開始のクライマー 6 番の担当者がサイをふります。

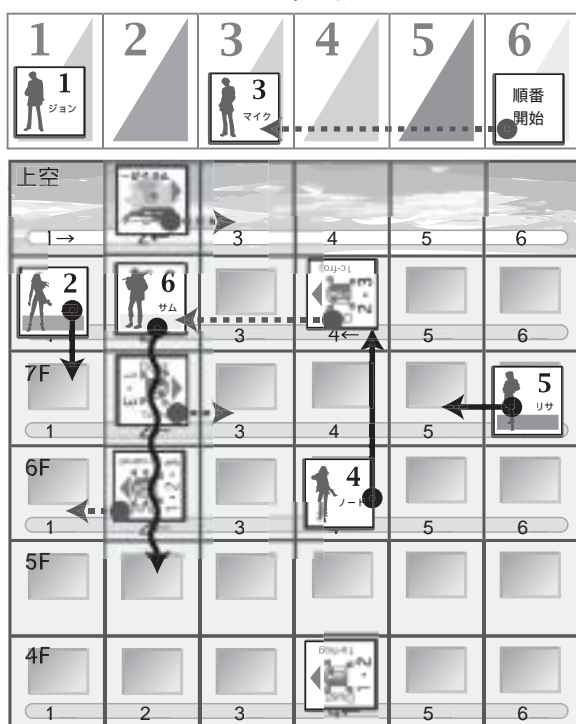
サイ目は 3 で、順番欄の順番開始コマを 3 番のところに移動します。

さらに既にヘリコプターに乗り込んでいるクライマー 3 番のところなので時間も 1 進めます。

これで、1 ターン分のプレイをした事になります。

まだゲーム終了条件(時間が 10 に達している)になっていなければ、次のターンのプレイを行います。

【ターン中の動き】



【ターン終了時の状態】

