

DUST クライマー 2

- シルバークライマーへの道 -

ダストクライマー 2 ルール

君達はダストクライマー。ビルの登り屋だ。
だが、秘密結社アースダストのダストロボが迫る！
唸る！ダストロボ、国電パンチ！！
繰出せ！秘技、入替え移動！！
ハイジ財団のヘリコプターの待つ屋上を目指せ！



AKP ゲーム【ダストクライマー 2】

2009.10.10

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/>

【ゲーム規格】

コマ数：22コ

ビルマップ：A4サイズ7枚

その他マップ：A4サイズ2枚

プレイ人数：1～6人

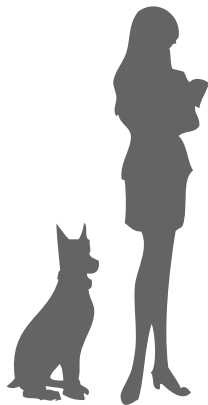
プレイ時間：約60分

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。
最近、素敵なボーイフレンドと出会ったらしく、ウキウキしている。



犬

「バウ！バウ！」

（あ～～手羽先喰いてえ～

こう、カラッと揚がって、コリコリな感触と共にジューシーな肉汁が中からとろけ出してくような手羽先が喰いてえ～って、ねーちゃん聞いてんのか？

良い臭いさせている店この前見つけたんだよ、今度、俺の散歩でそこに行こうぜ！なあ、Cカップのねーちゃん！って、また、シカトかよ。

手羽～先！手羽～先！絶対頑固に手羽～先！

ああ、暇だなあ～

外は良い天気なのによ～

ん？なんだ、あれ？ウサギだ！ぶくぶくに太ったウサギがいるぞ！向いのビルになんでウサギがいるんだよ！？おいおいおい、こりゃUFOどころの話じゃねえぞ！

って、聞いてんのかよ！ねーちゃん！Bカップだけどバッド入れてCカップにしている、ねーちゃん！！）」

おはようございます。

ハイジ財団欧州支局の第3秘書ジェニファーです。

さて、今回ブロンズクライマーの皆さんに攻略してもらうターゲットは様々なタイプの6つのビル。

建物の構造、ヘリコプターのアプローチ地点も違うし、ダストの作動ラインも複雑で様々なタイプのダストロボも配置されているわ。

今までのように訓練がてらな訳にはいかないので、気を引き締めて登ってね。

ここで活躍すれば、シルバークライマーに認定されるチャンスがあります。シルバークライマーになれば、ある程度の付加装備も使えるし、みんなの特徴や能力の違いも出て来て、それに合わせた戦い方もできるようになるわ。

ここだけの話だけど、皆さん（ブロンズクライマー）と顔を会わせる事が無い、ハイジ財団代表も時々こっそり皆さんの活躍を見に来ているそうだから、がんばってね。

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。各ビルの立地関係でミニグライダーの有効高度は狭まっているけれども、くれぐれも怪我の無いように判断使用して下さい。また、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】

「ビルマップ」各1件のビルを扱っていて合計7枚。
ビルマスについては「マス凡例」を見て下さい。
「各種表」時間欄、順番欄、凡例が載っています。
「ゲストコマ表」ゲスト表とコマが載っています。

【コマの紹介】

・クライマー



【ジョン】

彼は水恐怖症だ。
水に囲まれると平衡感覚を失いパニックになる。
この事を隠してはいないが、なぜ水恐怖症になったかは誰にも話していない。



【ユリ】

ゴンザレスおじさんのパン店が近々移転する。
どうもその周辺で大規模な地上げが行われているらしい。
味が変わらなければいいけど。
現在はヨガダイエット中だ。



【マイク】

この前、通りすがりに助けた変な女の子に橋の上から川に突き落とされ、御機嫌斜め。
禁煙記録を5.3日に延ばした。

・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。
妻が心配するので、後進が育ったら引退を考えている。



【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。
最近、変な夢にうなされたり、左手が痺れたりして不調気味。



【リサ】

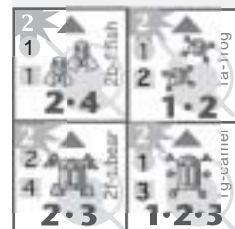
生き別れの妹がいる。
勝負ブラは白と決めている。
また胸周りがきつくなって来てゲンナリしている。



【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。
この前、近所の子犬をガン見していて通報される。

・ダスト



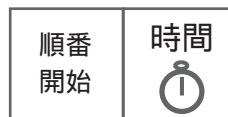
マイクロダスト社の高性能ロボ。

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、主に以下の5種類。それぞれ特徴があるぞ。

frog (かえる)
camel (らくだ)
f.fish (とびうお)
bee (はち)
t.bear (こぐま)

これらはライン方式で運用されていて、一定のライン上に稼働範囲を限定する事で、稼働率向上と誤作動の低減、低コスト化を実現している半自立型ロボだ。

・表示コマ



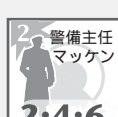
これらは色々な状態を表示するのに使うぞ。

・ゲスト



【謎の男 J】

建物内部で何かと戦っている謎の男。
怒らせると、銃を乱射し建物を爆破したりするので要注意だ！



【警備主任マッケン】

警備会社シティダストの警備主任。
壁面を登っているだけのクライマーよりは、各地で暴れ回る謎の男Jの方を遥かに危険視している。
マクレガーの事を知っているようなのだが.....



【謎の娘 A】

なぜか？さりげなくクライマーを助けてくれる謎の娘。

【ゲームをプレイするには】 【プレイ人数】

このゲームをするにはコマを作る必要があります。
作り方はコマ表の方に載っています。
また、6面体サイコロが1つ必要です。

・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】

まず、複数あるビルからゲームするビルを1つ決めます(中にはそのままではゲームできないビルもが1つあるので注意)。

複数人でプレイする場合は、6人いるクライマーの担当の振分けと、このビルを「協力プレイ」で登るのか、「競争プレイ」で登るのか決めます。
(「協力プレイ」と「競争プレイ」は勝利条件が違って来ます)。

次にコマを配置していきます。

- ・時間コマを時間欄のビルマップに記載されている時間数と同じ欄に置きます。
- ・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。
- ・クライマーコマ6コをカップに入れ、無作為に1コづつ引いて来て、引いた順番に地上マスのクライマー配置地点の1から6に(1マスに1コづつ)配置して行きます。
- ・ヘリコプターを上空のマスに置きますが、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10コをカップに入れ無作為に引いて来て1コづつ配置して行きます。

配置するのはダスト作動ライン(青い線)1本につきダストコマ1コです。

(そのビルにダスト作動ラインが何本あるかは各ビルマップに記載されています)。

各ダスト作動ライン内でのダストコマの配置マスの位置は、そ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。

全てのダスト作動ラインにダストコマを配置したら、余ったダストコマはそのゲームでは使いません。

・最後に出現するゲストを1つ決定します。

サイをふり出た目と同じ出現ナンバーのゲストが出現します。

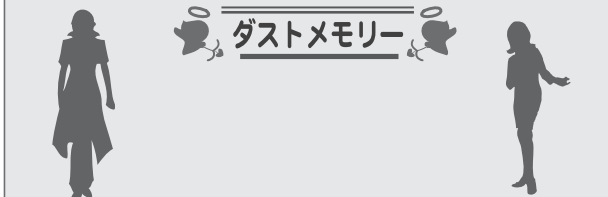
ゲスト表のそのゲスト欄の指示に従って下さい。

【ゲームの手順】

・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. 各クライマーの行動。
 - a. 行動力決定
 - b. ダストの作動と接触処理
 - c. クライマーの行動
2. ヘリコプターの移動。
3. ゲストの行動。
 - a. 移動判定。
 - b. 行動処理。
4. 順番の決定。



ダストメモリー

「あのう～貴方クライマーの方ですよね」
「えっ！？まゝ、趣味でフリークライマーはやっていますが。よくわかりましたね」
「手のひらを見れば分かるんです。兄と同じような手だったので」
「成程、握力はクライミングの重要な武器の一つですから」
「それに変なマントで上半身の筋肉隠してるし」
「隠してはいませんが(するどい娘だな...)。こういう変な服が好きなんですよ」
「貴方がクライマーの方なら、お願いがあるんですが」
「はい？なんでしょう？」

【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ターンの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)

既にヘリに乗込んだか、リタイアしたクライマーの順番はとばされます(これらのクライマーはゲーム中もう行動はしません)。

【行動順番例】



【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のいるマスとそれに隣接する上下左右のマスに作動ラインが通っているダスト作動ライン上のダストコマが作動対象になります。

ダストの移動。

作動対象のダストコマで、1 a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进行移動します。

・ダストは同じ作動ライン上しか移動せず、折返し地点に向かって作動ライン上のマス进行移動します。コマ方向は作動ラインにある2ヶ所ある折返し地点のどちらに向かっていているかを表示します。折返し地点のあるマスに来たら(移動途中で)方向を反対にし、もう一方の折返し地点を目指します。

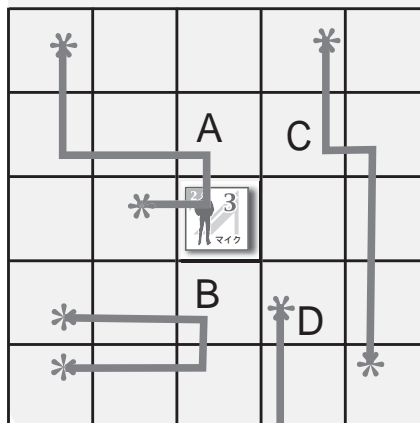
クライマーコマの存在はダストの移動には関係ありません(通過します)。

【ダストラインの作動対象範囲】



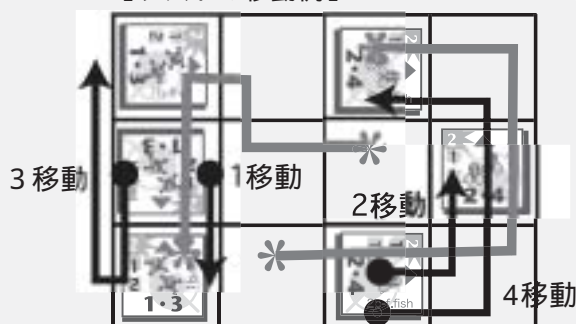
クライマーコマとそれに隣接する縦横のマスが対象。ナナメのマスは対象にはならないので注意。

【ダストラインの作動対象例】



作動対象になるのは、作動ライン A と B のダストコマのみ。作動ライン C と D のダストコマは作動対象にならない。

【ダストの移動例】



ダストはラインに沿って一方の折返し地点に向かって進み、折返し地点のマスに到達した時点で向きを変え、反対の折返し地点に向かう形で進みます。

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。

そのクライマーはそのダストコマの通過値数分、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。

そのクライマーはそのダストコマの接触値数分、真下のマスに移動します。

真下のマスに移動する時に、途中のマスにダストやクライマーがいても通過します。

(作動ラインの折返し地点近くで)複数回、通過された場合は、そのダストコマの通過値数分、真下のマスに移動します。

(作動ラインの折返し地点近くで)通過された後、同じマスになった場合は、そのダストコマの接触値数分、真下のマスに移動します。

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マス真下のマスに移動します。
- ・ダストと同じマス そのダストコマの接触値数分、真下のマスに移動します。

真下のマスに移動する時に、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)。

「リタイア」

もし接触処理中に赤×印の移動Pを通り越しての落下になったクライマーはリタイアします。

順番表の横のボックスにコマを裏面で置きます。

リタイアしたクライマーは以後行動できません。

【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3の目が出ました。

クライマー1番の縦横のマスを通っている作動ライン上のダストコマの作動ナンバーを確認します。

両方とも3の作動ナンバーがあるので両ダストは3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と5番に接触処理が発生します。

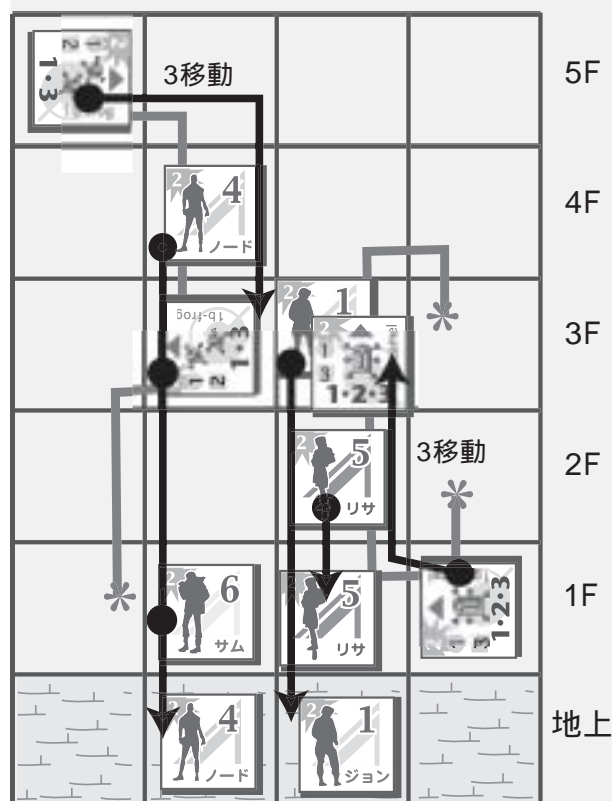
このターンは2番のクライマーから行動開始しているので4 5 1の順番でのクライマーの接触処理をします。

4番クライマーはダストに通過されたので、このダストの通過値1分真下のマスに移動します。しかし、ここには今通過したダストが居るので更に接触値2分真下のマスへ移動します。がここにクライマー6番が居るので、更に1マス真下のマスへ移動します。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5番クライマーの接触処理です。5番クライマーはダストに通過されたので、このダストの通過値1分真下のマスに移動します(ここは他のコマのいない空いたマスなので接触処理はここで終了です)。

最後に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と同じマスなので、このダストの接触値3分真下のマスに移動します(途中に5番クライマー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。

- ・数字の移動Pへ向かって（縦か横）マス移動する
その移動P分の行動力消費。

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。

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）。

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数が関係あるのは、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。

【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 2 ZOC |
| | ZOC 1 | ZOC 1 | ZOC 1 |



ダストメモリー



「今度、新規ブロンズクライマーの視察に行くんだが、ブリジットも行くかね？」

「おじさま、視察なんて必要無いですわ。噂によると8階の平ビルにも手こずっていた人達でしょ？」

「そんな毛嫌いすることはないと思うが、ならば仕方が無い。ブリジットにはここで留守番してもらって、オーンオブと2人で行く事にしよう」

「私だけ留守番なんて、ひどいですわ！」

「ブリジットが来てくれれば心強いんだが.....嗚呼、僕はさびしい、さびしい、さびしいのう~」

「分かりました、行きます。その代わりにどこかショッピングできる処がいいですわ」

「おおっ、そうか では、エマにそう伝えておくとしよう」

「まったく、変な処でワガママなんだから」

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)。

・移動Pが無いマスへの移動や数字の無い移動P越しの移動はできません。

・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込み以外は移動できません。

特別移動「入替え移動」

死角(ピンクの丸印)のマスへの移動は、そこに他のクライマーコマがいても普通に移動できます。

そして、元々その死角マスに居た他のクライマーコマは、移動して来たクライマーの方向のマスに強制的に移動されます(マス位置を入れ替える移動になります)。

これは他のクライマーのマスには移動できないルールの例外です。

入替え移動になるのは、移動先が死角マスの場合のみです。死角マスから死角マスでないマスに「入替え移動」はできません。

入替え移動は縦方向の移動でも、横方向の移動でも可能です。

入替え移動自体に追加の行動力は発生しません。

【入替え移動例】

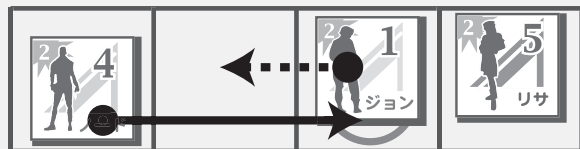
クライマー1番のマスだけが死角マスです。

・クライマー4番が横に移動しました。

普通は他のクライマーのいるビルマスへは移動できませんが、クライマー1番のいるマスは死角マスなので、入替え移動ができます。

図のように1番と4番クライマーの位置が入れ替わる形で、1番クライマーは強制的に移動され、4番クライマーは替りに死角マスに移動する事ができます。

ですが、4番クライマーは5番クライマーのマスへは移動できません。そこは死角マスでは無いので入替え移動はできません。



ヘリコプターへの乗込み。

ヘリコプターへの乗込みは、三角の移動P越しにヘリコプターのいる上空マスへの移動でのみ乗込めます(三角の移動Pがない移動P越しの移動はできません)。

ダストZOCは上空マスにも広がるので、ダストZOC内の移動ならば追加の行動力が必要です。

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。

ヘリコプターに乗込んだクライマーの扱い。

ヘリコプターへ乗込めたクライマーコマは順番欄のボックスに置き、以後ゲームでは一切行動しませんが、

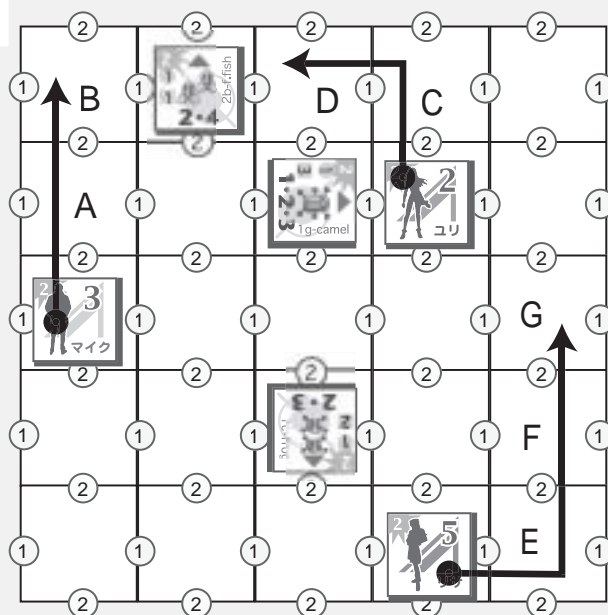
行動順でヘリコプターへの乗り込んだクライマーに順番が回って来ても、順番をとばしてゲームを進行します。

【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へは移動Pで2行動力+ダストZOC1で3行動力必要です。
A Bへは移動Pで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へは移動Pで2行動力+ダストZOC1で3行動力必要です。
C Dへは移動Pで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へは移動Pで1行動力+ダストZOC無しで1行動力必要。
E Fへは移動Pで2行動力+ダストZOC無しで2行動力必要。
F Gへは移動Pで2行動力+ダストZOC無しで2行動力必要。



【手順2：ヘリコプターの移動】

・ヘリコプターは上空マスの移動ライン上しか移動せず、折返し地点に向かって移動ライン上のマスを移動します。

コマ方向は移動ラインにある2ヶ所ある折返し地点のどちらに向かっているかを表示します。

折返し地点のあるマスに来たら（移動途中でも）方向を反対にし、もう一方の折返し地点を目指します。

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。もし、時間に関する指示があれば、それに従って時間欄の時間コマを動かします。

結果が2通り記載している場合は、そのターンの行動開始クライマーの担当プレイヤーが、どちらかを選びます。

【手順3：ゲストの行動】

この手順は、ゲストコマが建物内部に配置されている場合にのみ行います。

コマのないゲストの場合、この手順は省略されます。

・手順3 a「移動判定」。

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、ゲストコマの行動ナンバーと同じサイ目が出た場合、その数と同じ建物内部のゲスト位置にゲストコマを移動します。（行動ナンバーのサイ目が出なかった場合は移動しません）。

・手順3 b「行動処理」。

ゲスト表でこのゲストコマがこの手順での行動を指示されている場合は、行動の処理を行います。

【手順4：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減らします（リタイアしたクライマーの場合は時間は減らしません）。

（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）。

【ヘリコプターの移動例】



【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0になっ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得点を確認します。

・ヘリコプターに1番目に乗込んだ クライマー1人につき2点。

・ヘリコプターに2番目以降に乗込んだ クライマー1人につき1点。

・ビルマスか地上マスにいる クライマー1人につきその階の建物内部に記載してある得点。

・リタイアした クライマー1人につき-2点。

「協力プレイ」の場合。

クライマー6人分の合計得点が1点以下負け。2点引き分け。3点以上勝ちになります。

「競争プレイ」の場合。

担当クライマーの合計得点の多い人が勝利です。

【キャンペーンゲーム】

6つのビルマップ（物件番号201～206）をどんな順番でもいいので、1回ずつプレイし、各クライマーの得点を記録して行きます（ゲストの「代表の視察」ではそのビルでの得点のみ2倍とします。キャンペーンでの合計点数は2倍にしません）。

6つのビルマップ終了時に合計得点が2点以上のクライマーはシルバークライマーに昇格できます。「協力プレイ」の場合は昇格が3人以上。「競争プレイ」の場合は昇格人が多い人が勝ちます。

【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5の目が出ました。行動力は5です。

ダスト作動範囲は目の前のラインだけですが、このラインのダストの作動ナンバーに5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5を使って行動できるので、1マス縦移動(移動P2 + ダストZOC数1で行動力3消費)しました。もう一回縦移動したい所ですが、残りの行動力が足りません。クライマー2番は行動を終了します。

・次はクライマー3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。

ダスト作動範囲は目の前のラインだけですが、このラインのダストの作動ナンバーに2はないので、このダストは作動しません。

クライマー3番はなるべく上に上がりたかったのですが、ダストZOCがあるので行動力が足りません。行動力2を使って地上マスを右横2マス移動しました(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)。行動力を使い切ってクライマー3番の行動は終了です。

・次はクライマー4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。

ダスト作動範囲は目の前のラインだけですが、このラインのダストの作動ナンバーに1があるので、このダストは作動ライン上を1マス移動します。ダストが作動しましたが通過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4番は行動力1ではどうしようもないので行動しませんでした。クライマー4番は行動を終了します。

・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。

ダスト作動範囲は目の前のラインだけですが、このラインのダストの作動ナンバーに2があるので、このダストは作動ライン上を2マス移動します。

ダストが作動しましたが通過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番はなるべく上に上がりたかったのですが、ダストZOCがあるので行動力が足りません。建物の中央が空いて来たので行動力1を使って地上マスを左横1マス移動しました(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)。行動力は1残っていますが、ここで行動を終了します。

・次はクライマー6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。

ダスト作動範囲は目の前のラインだけですが、このライン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6番は行動力4を使って行動できるので、上縦移動(移動P2 + ダストZOC数1で行動力3消費)し、ダストZOC外の右横移動(移動P1 + ダストZOC数0で行動力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3の目が出ました。行動力は3です。

ダスト作動範囲は目の前のラインだけですが、このラインのダストの作動ナンバーに3があるので、このダストは作動ライン上を3マス移動します。ダストが作動しましたが通過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1番は行動力3を使って行動できるので、上縦移動(移動P2 + ダストZOC数0で行動力2消費)し、行動を終了します。本当はもう1マス上に上がりたかったのですが、行動力が足りませんでした。

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1で、結果が2つありますがクライマー2番の担当者は1進むの結果を選びヘリコプターは1マス進みます。

手順3「ゲストの行動」

ゲストコマ「マッケン」がいるので、順番開始のクライマー2番の担当者が行動のサイをふります。サイ目は5で、ゲストコマに5の行動ナンバーがないのでゲストコマは移動しません。

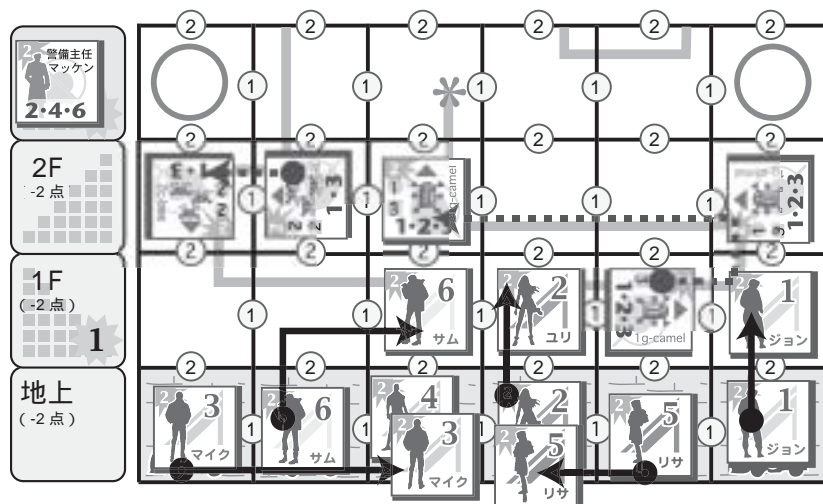
ゲストコマの能力で、同じ階のダストが動きますが、この時点では同じ階にダストはいないのでゲストの行動処理はありません。

手順4「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。

【ターン中の動き】



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。

【ゲーム途中のプレイ例】

物件番号 201 での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 4 の所にある
のでクライマー 4 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。
ダスト作動範囲は上下の 2 ラインですが
(左斜下のラインは作動範囲外な事に注
意) 両ラインのダストの作動ナンバーに
2 があるので、このダストは作動ライン
上を 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
がダストに通過されたので接触処理をし
ます。クライマー 6 番はこのダストの通
過値 1 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 4 番は行動力 2 を使って上縦
移動 (移動 P 2 + ダスト ZOC 数 0 で行
動力 2 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。
ダスト作動範囲は左右の 2 ラインですが、
両ライン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 5 番は行動力 4 を使って、上
縦移動 (移動 P 2 + ダスト ZOC 数 0 で行
動力 2 消費) 後、左横移動を 2 回 (移動 P
1 + ダスト ZOC 数 0 で行動力 1 の 2 回の
2 消費) し死角マスに入りました、これ
で行動力を使い切ってしまったので、ク
ライマー 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。
ダスト作動範囲は上下の 2 ラインですが、
下ラインのダストの作動ナンバーに 3 が
あるので、このダストは作動ライン上を
3 マス移動します。
ダストが作動しましたが通過接触したク
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 3 を使って、上
縦移動 (移動 P 2 + ダスト ZOC 数 1 で行
動力 3 消費) し、これで行動力を使い切
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 2 の目が出ました。行動力は
2 です。
ダスト作動範囲は上の 1 ラインですが、
このラインのダストの作動ナンバーに 2
があるので、このダストは作動ライン上
を 2 マス移動します。

ダストが移動した結果、クライマー 2 番
がダストに通過されたので接触処理をし
ます。クライマー 2 番はこのダストの通
過値 1 マス真下に移動しますが、このマ
スにはクライマー 5 番がいるので、さら
に 1 マス真下に移動します。ここのマス
は他のコマがない空きマスなので、こ
で接触処理は終わりになります。
クライマー 2 番は行動力 2 を使って行動
できるのですが、真上の死角マスに上縦
移動で入替え移動するには行動力が足り
ないので、何もしない方が良いと判断し、
クライマー 2 番は行動を終了します。

・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、これで順番
開始のクライマー 4 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 4 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 減ります。

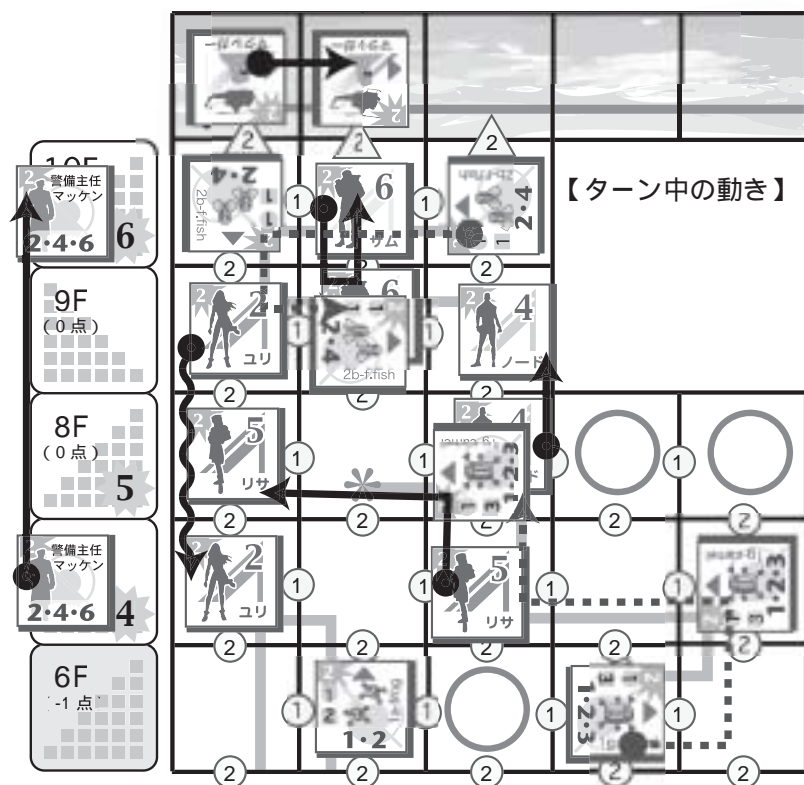
手順 3 「ゲストの行動」

ゲストコマ「マッケン」がいるので、順番
開始のクライマー 4 番の担当者が行動の
サイをふります。サイ目は 6 で、ゲストコ
マに 6 の行動ナンバーがあるのでゲスト
コマは建物内部のゲスト位置 6 に移動し
ます。
ゲストコマの能力で、同じ階のダストが
動きますが、この時点では同じ階にダ
ストはいないのでゲストの行動処理はあ
りません。

手順 4 「順番決定」

順番開始のクライマー 4 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 減らします。

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 (時間が 0 に達して
る) になっていなければ、次のターンのプ
レイを行います。



【特命係長ホシノからの依頼】



俺がマイクロダスト社ラインコーディネーター部の特命係長ホシノだ。
いつもの事ながら、俺は特命出帳に行かねばならん。
そこで、君達に以下の2つのプロジェクトを任せたいと思う。
1つは、現ダストラインが設置してあるビルの警備効果評価。
もう一つは、建設予定テナントビルのダストラインの設置設計だ。
うまく仕事が仕上がったら、俺に知らせてくれ。
みんなでいい女と合コン会議をしようじゃないか！
おっと、もう時間だ。では良い報告待ってるぞ、アディオス！

『プロジェクト1、現ビルの警備効果評価』

これは、物件番号201～206の既にダストラインが設置してある6つのビルのゲーム難易度の算出だ。

以前、このゲームの制作者にやらせたら、

- ・ヘリの回収性。
 - ・ビルマスの広さ。
 - ・作動ラインの本数と密度。の要素から、
- ビル201は難易度190。ビル202は難易度187。
ビル203は難易度215。ビル204は難易度226。
ビル205は難易度206。ビル206は難易度173。
と適当な数値を出して逃げやがった。

そこで、君達にもっと信頼性のある数値を算出してもらいたい。算出方法は自由。

信頼性のある数値が算出できたら、ぜひ俺に知らせてくれ、待っているぞ！

『プロジェクト2、建設予定ビルのダストライン設計』

これは、建設予定テナントビルのダストラインの設置設計だ。

物件番号207の建物を見てください。ここにダストラインを設置しなければならない。

ただし、コストの関係や技術的な設置制限があるので、自由に設置できる訳ではないぞ。

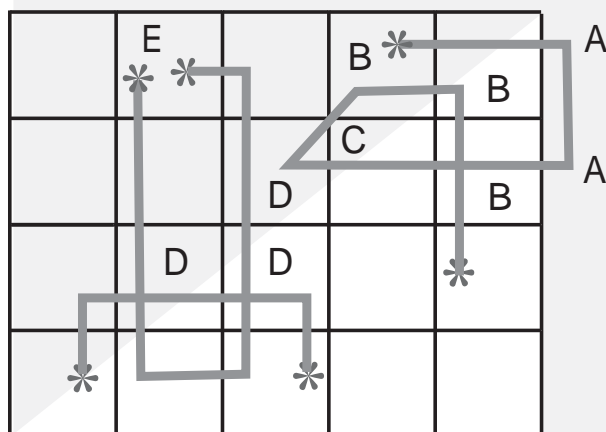
物件番号207の設置条件をよく見て、効果の高いダストラインを設置してもらいたい。

いい設計ができたら、ぜひ俺に知らせてくれ、待っているぞ！

【作動ライン設置条件】

- ・作動ラインの本数とマス長さは遵守する事。
 - ・作動ラインはビルマスにしか設置できない(上空や地上マスや建物内部には設置できない)
 - ・1本の作動ラインは2つの端点(折返し地点)を1本線で結び形である事。
 - 1本線の両端は折返し地点とする事。折返し地点同士は同じビルマスにしてはならない。
 - ・作動ラインの線はビルマスの縦か横につながる形で設置する。
- (マスの斜めには設置できない)
- ・1本作動ライン内でラインを1マス内で交差や並列させてはならない。
 - ・他の作動ラインと交差や並列させてはならない。
 - ・作動ラインの通っていないビルマスを死角マスとする。

【作動ライン設置禁止例】



Aはビルマスでは無い所を通してあるのでダメだ。

Bは1マス内に同じ作動ラインが交差や並列させているのでダメだ。

Cはマスの斜めにラインを通してあるのでダメだ。

Dは1マス内に違う作動ラインが交差や並列しているのでダメだ。

Eは1つのマスに折返し地点が混在しているのでダメだ。
気をつけてくれ！

【プレイのアドバイス】

俺はシルバークライマーのキングダル。
シルバークライマー目指す有望な君達に
アドバイスしたい。

おいおいおい、君は良い筋肉を持ってる
じゃないか～

よしよし、俺が鍛えてやるぞぉ～～～

ちなみに俺の合い言葉は「筋肉は大人の
たしなみ！」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。

・まず壁面に点在する死角マスを目標に登って行こ
う。

だが、競争プレイの場合、死角マスで一息ついてい
たら、入替え移動でとんでもない所に位置が替って
しまうことがあるぞ。油断は禁物だ。

・ダストロボも様々なタイプが配置されているぞ。
大まかな特徴を把握しておこう。

frog (かえる) 弱い

camel (らくだ) やや強い - 良く動く

f.fish (とびうお) 弱い - 速い

bee (はち) やや強い

t.bear (こぐま) 強い

その配置と作動ラインの設置を見て登るルートを判
断した方がいいぞ。

・ダストの作動ラインが複雑になっているので、な
かなかダストの進行方向の後ろに回り込めなくなっ
ているぞ。ダストの進行マス数を予測したり、ダス
トをやりすごす行動が必要になってくるぞ。

・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や他のクライマーの位置も考
慮にいれて行動しよう。

・待っていても状況が良くなならない、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。

・自分の真下にリタイア移動P (赤の×) がある場
合は、思わぬダストの動きでリタイアしないように
要注意だ。

・ダストと違いヘリコプターは毎ターン必ず動くぞ。
自分がヘリ乗込み地点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。

・ヘリに乗込む時間が無いと思ったら、脱出用のミ
ニグライダーの有効高度を確保するのも重要だぞ。



ダストメモリー



「うぐあああ～やっぱりマッケンさんだったか」

「おう、ホシノか。待っていたぞ。サラじゃなくて悪いがな」

「それを分かってどうして～」

「君がサラちゃん呼びするから、相当気を悪くしているぞ」

「気の強い女の嫌がる表情がいいんですよ～」

「そのサラに頼まれたんだよ、それに君に聞きたい事があるから
な。

これが君から頼まれていたダストクライマーの映像だ。私もざっ
と見てみたが君の好きそうな女性は写ってなかったぞ」

「それはマッケンさんが私の嗜好レベルの域まで達したという挑
戦状ですか？」

「そんな難しい話はよくわからんが(笑) 少なくとも以前、屋上
で君をKOしたイイ女とやら風には見えなかったがな」

「女性クライマーは写っているんですね？」

「2人程な。ただし、パイザーで顔はわからんぞ」

「大丈夫ですって。この頭に焼き付いたあのボッキンパンの曲
線美は見間違いないですから。よし！今日はホテルに帰って
じっくり調査だ」

「待て！ホシノ。私の相手も見たいんだがな。この映像だ」

「この、むさくるしい男は....」

「各地で暴れ回っている謎の男Jだよ。当面の私の相手だ。この
部分、Jが叫んでいるだろう？聞こえたか？」

「ええ、聞こえましたけど」

「もしかして、君の会社に関係があるんじゃないかと思ってな。
何か知らないか？」

「ウチの会社で産廃業務は聞いた事がないですね。あっても希少
金属のリサイクルで関連会社と取引があるぐらいですかね」

「そうか、この線も薄いか....」