JUGAME STUDIO

1 PLAYER | 20 MIN | 9+ AGE

DESIGN & ARTWORK
HIROSHI KAWAMURA

月からの脱出
ESCAPE FROM THE MOON

POCKET

ルールブック
v. 1.5

ストーリー

**“警告。残り酸素がわずかです。
速やかに月面基地から脱出してください。”**

あなたは月面基地で働くクルーの一員です。

ある未来の宇宙開発時代、クルーのメンバーは月の探査任務中に謎の事故に巻き込まれ、あなただけが基地に取り残されてしまいました。

母船は月の衛星軌道上にあり、完全に孤立した状態になってしまいました。

孤独のなか、基地内に警告音が鳴り響きます。「残り酸素がわずかです。原因は不明。速やかに月面基地から脱出してください。繰り返します。残り酸素がわずかです…。」

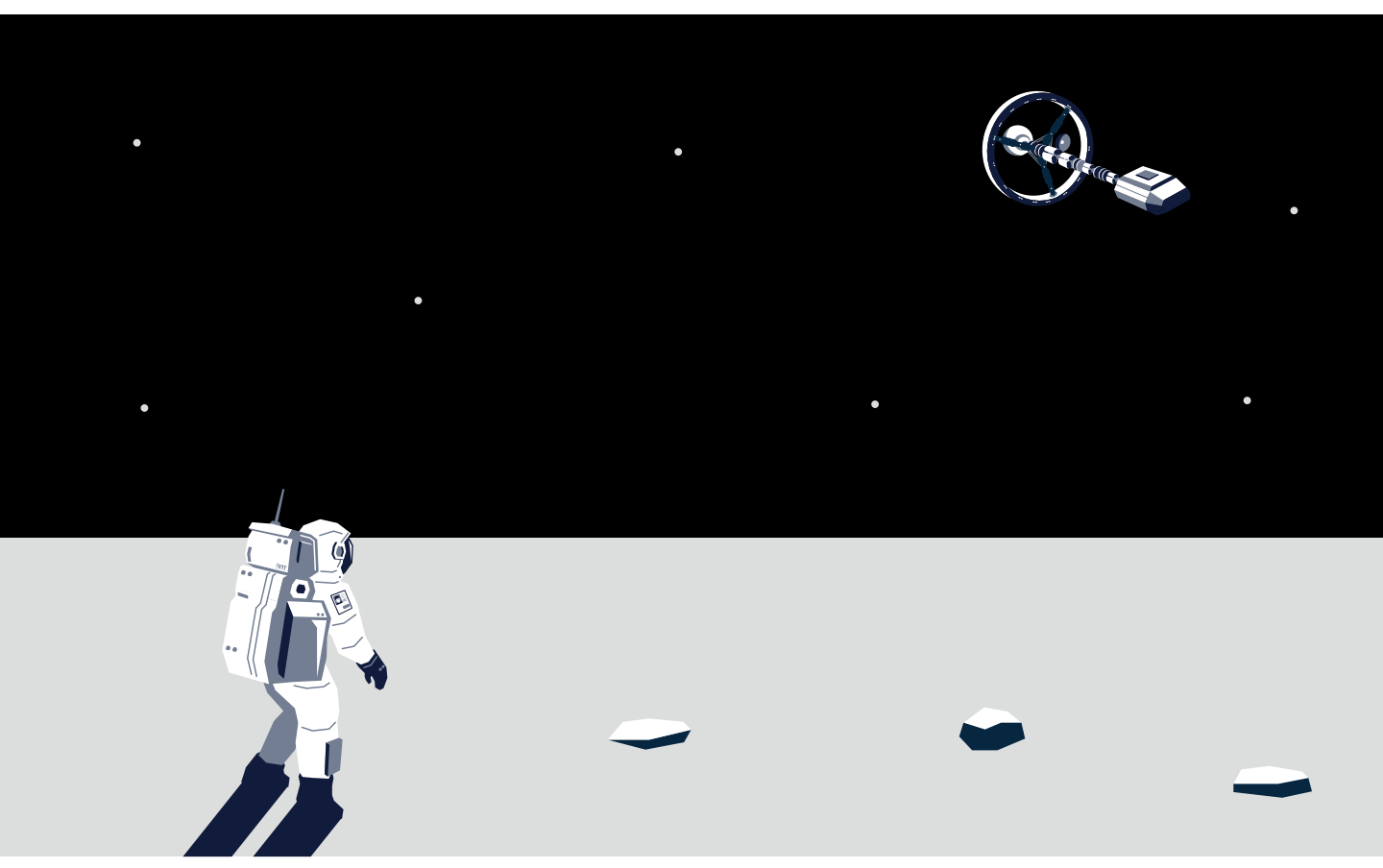
非常電源が起動していることから、どうやら電気トラブルにより、基地機能の大半が停止している様子です。

このままでは SOS 通信はおろか、酸素供給すら行うことができません。

残された活動時間はわずかです。

時間内にロケットを復旧させ、母船へと帰還することができるでしょうか。

脱出への挑戦が始まります。



探索（初期手札）：8 枚

A **名称**
カードの名称です。

B **探索点**
探索点の計算に使用する数値です。

C **酸素コスト**
カードを配置するために必要なコスト数です。

D **クリア得点（数字またはコイン）**
ゲーム終了時の得点計算に使用します。

E **初期手札アイコン**
初期の手札には旗のアイコンが付いています。

! このカードには上下があります。ゲームの開始前に**裏面のロゴが正しく読める**向きにそろえてください。

セクター / 裏面 アイテム：9 枚

セクター / 裏面 帰還：2 枚

B
12
D
1
A
セクター名
C
クリア得点
酸素
タネ
タネ
タネ

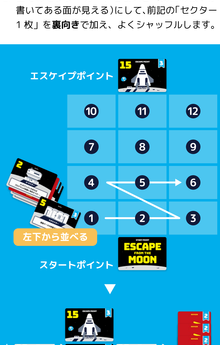
セットアップ完成図

探索カード配置エリア

上図を参考にゲームのセットアップを行います。

A セクターと補充用酸素の準備

1. すべてのイベントカードを裏向きにシャッフルして「**セクター 1 枚**」、「**酸素ボンベ 6 枚**」「**未使用 1 枚**」の 3 組のグループを作ります。
2. 全てのセクターカードを**表向き**（黄色の数字が書いてある面が見える）にして、前記の「セクター 1 枚」を**裏向きで**加え、よくシャッフルします。



3. スタートポイントとエスケイプポイントカードを上図を参考に、縦 4 列、横 3 列のスペースを間に設けてテーブルに配置します。
4. 4×3 のスペースに、前項 2. でシャッフルしたセクターカードを、**左下から順に表向き**（セクター名が見えるように）に配置します。

! セクターの並べかたは、シナリオモードをプレイする場合は異なる場合があります。

詳しくは
P.10「シナリオ」を参照してください。 ▶

5. 「酸素ボンベ 6 枚」を残り枚数がわかるようにセクターの横に並べておきます。
6. 酸素ボンベ「未使用 1 枚」はゲームでは使用しないので箱の中に戻しておきます。

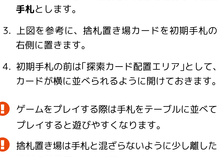
B 手札デッキと初期手札の準備

1. 全ての探索カード（8 枚）を裏向きにして、ロゴが読めるように向きをそろえてからシャッフルし、これを手札デッキとします。
2. 手札デッキから **5 枚引き**、内容を確認して**初期手札**とします。
3. 上図を参考に、捨札置き場カードを初期手札の右側に置きます。
4. 初期手札の前は「探索カード配置エリア」として、カードが横に並べられるように開けておきます。

! ゲームをプレイする際は手札をテーブルに並べてプレイすると遊びやすくなります。

! 捨札置き場は手札と混ざらないように少し離した場所に設置すると良いでしょう。

C プレイヤーの初期配置



1. スタートポイントへプレイヤーカードを配置します。

おつかれさまでした！
全ての探索準備が整いました

! ゲームを初めて遊ぶ場合や難しいと感じた向けにトレーニングシナリオをご用意いたしました。

詳しくは
P.10「シナリオ」を参照してください。 ▶

ゲームの目的

ロケットを使って母船への帰還を目指します。

しかし、ロケットは発射プログラムのエラーにより機能を停止しています。発射するためには基地内に 2 カ所あるプログラムを再起動する必要があります。

基地内には脱出に役立ちそうなアイテムがあり、なるべく多くのセクターを探索することで、脱出が有利になります。加えて、今回の事故原因を究明することができるかもしれません。

ただし、酸素の残りは多くありません。

限られた時間内に月面基地を脱出し、母船へ帰還することができるでしょうか。

- プレイヤーはセクターを移動して探索を行います。
- 探索に成功すると、探索を有利にするアイテムや探索能力そのものを改善することができます。
- セクター内に 2 ヶ所ある発射プログラムを起動させ、ロケットを発射することができれば、脱出成功となります。

脱出のヒント

セクターを探索すればするほど脱出は有利になります。

しかし酸素ボンベの量が少ないため、**すべてのセクターを攻略することは非常に困難**です。

ゲームに慣れないうちは、無理をせずにロケット脱出を早めに試みることが攻略のポイントになります。

ゲームの流れと手番でできること

ラウンドと 3 つのフェーズ

ゲームは **「1. 手札の補充」**、**「2. 移動または探索」**、**「3. 探索の判定」**の **3 つのフェーズを 1 ラウンド**とし、終了条件になるまでラウンドを繰り返し行います。

ラウンドを繰り返す

3 つのフェーズ

1 手札の補充

手札デッキから 3 枚引く。
6 枚になるまで手札を捨札にする。

2 A. 移動

カードを捨札にして
探索ポイント以内を移動する。

B. 探索

酸素コスト分のカードを
捨札にして探索を行う。

3 探索の判定

アイテムを手に入れる。
または
捨札にある探索カードを改善する。

ついでに

酸素の補充

酸素ボンベを 1 つ消費して
山札デッキをリフレッシュする。
消費した酸素ボンベは山札デッキの
一番下に入れる。

ゲームの終了

終了条件を満たしたら
得点計算を行う。

3 つのフェーズについて

1. 手札の補充フェーズ

ゲーム開始時は補充をおこないません

2.「A. 移動」または**「B. 探索フェーズ」**

3. 探索の判定フェーズ

成功 **「A. アイテムの獲得」**

または

「B. 探索能力の改善」

失敗 **探索点の蓄積**

- ラウンドは「1: 手札の補充」、「2: A. 移動または B. 探索」、「3: 探索の判定」の 3 つのフェーズを**順番に行います。**
- 「2: A. 移動または B. 探索」以外はパス（フェーズを行わない）することはできません。

1. 手札の補充フェーズ　（1/3 フェーズ）

手札デッキから手札を補充します。

- 手札デッキから **3 枚**引き、手札に追加します。
- 手札デッキの残りが 3 枚に満たない場合は、一時的にゲームを中断して、手札デッキのリフレッシュ（酸素の補充 ※後記）を行ってから、ふたたび手札の補充を再開します。

詳しくは
P.08「酸素の補充」を参照してください。

- 手札は**最大 6 枚**まで持つことができます。
- 手札の補充を行った結果、手札の数が **6 枚以上になった場合は、6 枚になるまで手札を捨てます。**
- 捨てるカードは手札の中から**自由に選ぶことができます。**

ゲームの開始時は、手札の補充をスキップして次のラウンドから手札の補充を行います。

イベントカード

- 場合によって、手札デッキから補充したカードがイベントカードの場合があります。
- イベントカードを引いた場合は、通常の探索カードと同じように手札に加えます。
- イベントカードの大半はアクシデントになっており、手札から捨てることができないオジャマカードになっています。

イベントの詳細は
P.12「イベント」を参照してください。 ▶

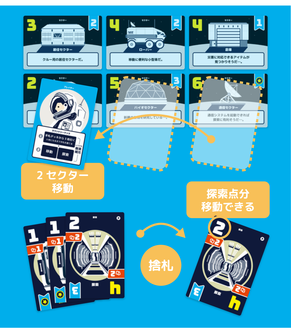
2. 移動 または 探索フェーズ （2/3 フェーズ）

手札を使ってセクターを移動したり、探索を行います。

- 移動と探索は、連続で**何度でも**行うことができます。
- 移動と探索のどちらも行えない場合（または戦略上必要なければ）どちらも行わずに、このフェーズを終了させることができます。

A. 移動

手札を使ってセクターを移動することができます。



- 手札から**移動に使用したいカードを選んで捨札**にします。
- 手札の**探索点以内分**、隣り合うセクターへ移動することができます。

- 移動できるセクターは現在プレイヤーカードが置かれている場所に**隣接している上下左右**です。ナナメへ移動することはできません。
- 初期配置してあるセクターの広さを最大とし、初期配置の外側へ移動することはできません。
- すでに探索したセクター（カードの無い場所）も 1 セクター扱いとします。
- カードの探索点以内であれば、少ない移動数で移動を終えてもかまいません。（例：3 の探索点を出したが、移動は 1 で終えても OK）

B. 探索

手札を使って、プレイヤーカードが置かれているセクターを探索することができます。探索に成功すると、探索が有利になるアイテムが手に入ったり、探索能力を改善することができます。

- 手札から探索に使用したいカードを選んだら、酸素コスト分の手札を**表向きのまま**捨札にして、探索カード配置エリアに配置します。
- この時、酸素コストに使用した捨札は、**好きな順番に並べ替えて**捨札にすることができます。

! セクターの無い場所を探索することはできません。かならずプレイヤーカードがセクターカードに置かれている必要があります。

発射プログラムとロケットの探索

ロケット（エスケイプポイント）は特別なカードです。

ロケットを探索するためには、**2 ヶ所の発射プログラムを探索成功**（次ページ参照）している必要があります。

酸素ボンベの探索

移動した先がイベントカード（酸素ボンベ）だった場合は、酸素ボンベを 1 本増やすことができます。

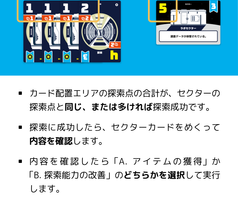
- 酸素ボンベの上に移動したら、即座に残りの酸素ボンベ追加します。
- このカードへ止まらず、通りすぎた場合には、酸素ボンベの補充を行うことはできません。

3. 探索の判定フェーズ　（3/3 フェーズ）

カード配置エリアの探索点合計とプレイヤーカードが置かれているセクターの探索点を比べて、探索の成功判定を行います。

- 探索点の合計値がセクターの**探索点と同じ、または多ければ**探索は成功します。
- 探索に成功したセクターは「アイテム」として獲得するか「探索能力の改善」のどちらかに使用することができます。
- **探索の計算に使用したカード**は、**すべて捨札**にします。
- 捨札は、**好きな順番で表向き**に捨札にします。

探索の成功

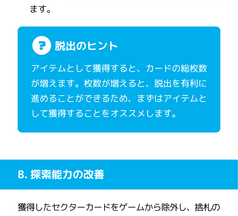


- カード配置エリアの探索点の合計が、セクターの探索点と**同じ、または多ければ**探索成功です。
- 探索に成功したら、セクターカードをめくって**内容を確認**します。
- 内容を確認したら「A. アイテムの獲得」か「B. 探索能力の改善」の**どちらかを選択**して実行します。

「A. アイテムの獲得」
または
「B. 探索能力の改善」
▼
探索カード配置エリアのカードはすべて捨札にする

A. アイテムの獲得

アイテムとして獲得したカードは、探索カードと同様に「探索」や「移動」に使用することができます。

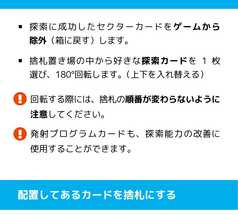


- セクターカードを裏返し、即座に**手札に追加**します。

? 脱出のヒント
アイテムとして獲得すると、カードの総枚数が増えます。枚数が増えると、脱出を有利に進めることができるため、まずはアイテムとして獲得することをオススメします。

B. 探索能力の改善

獲得したセクターカードをゲームから除外し、捨札の探索カードの能力を強化することができます。



- 探索に成功したセクターカードを**ゲームから除外**（箱に戻す）します。
- 捨札置き場の中から好きな**探索カード**を 1 枚選び、180°回転します。（上下を入れ替える）

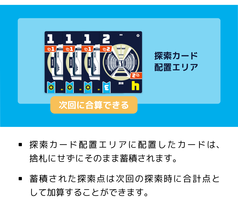
! 回転する際には、捨札の**順番が変わらないように注意**してください。

! 発射プログラムカードも、探索能力の改善に使用することができます。

配置してあるカードを捨札にする

- 「A. アイテムの獲得」か「B. 探索能力の改善」のどちらかを行ったら、探索カード配置エリアに配置してあるカードを**すべて捨札**にします。
- 捨札は**好きな順番で表向き**に捨札にします。

探索の失敗



- カード配置エリアの探索点の合計が、セクターの**探索点未満**の場合は探索失敗となります。
- カード配置エリアのカードは「探索点の蓄積」としてそのまま残し、ゲームを続行します。

探索点の蓄積

- 探索カード配置エリアに配置したカードは、捨札にせずにそのまま蓄積されます。
- 蓄積された探索点は次回の探索時に合計点として加算することができます。

! 探索カード配置エリアに配置したカードは、前記 P.06 の**「A. 移動」を行ったらすべて捨札**にします。（セクターを移動したら蓄積はリセットされて捨札となります。）

酸素の補充（手札のリフレッシュ）

手札デッキがなくなったら、一旦ゲームを中断して、酸素ボンベカードを使用して酸素の補充（手札デッキのリフレッシュ）を行います。

捨札をそのまま裏返して新しい手札デッキにする

手札デッキの一番下に酸素ボンベを入れる

- すべての捨札の順番が変わらないようにひとまとめにしたら、**そのまま裏返して**新しい手札デッキとします。この時**カードのシャッフルは行わずに、順番はそのままで裏返します。**
- 酸素ボンベカード **1 枚を手札デッキの一番下**に入れます。
- 酸素ボンベカードが無い場合には酸素の補充を行うことはできません。

「酸素の補充」は、手番中いつでも、好きなタイミングで行ってかまいません。

手札の補充中に手札デッキがなくなり、酸素の補充を行う場合には、一旦ゲームを中断して、酸素の補充（手札デッキのリフレッシュ）を行います。

ゲームの終了

「**ロケットの探索に成功**」または「**手札デッキが尽き、手札を出すことができない**」のどちらかの状態になったらゲームを即座に終了してクリア得点の計算を行います。

ロケットの探索に成功

SUCCESS
脱出成功!

おめでとうございます！脱出に成功しました！

あなたは月軌道を周回する母船へ、無事に帰還することができました。

今回の事故についての調査記録を母船のクルーへ報告し解析を行います。

はたして事故の原因は一体なんだったのでしょうか…。

手札を出すことができない

FAILED
脱出失敗

残念ながら脱出することができませんでした。

今回は失敗してしまいましたが、今回の経験を活かして、ぜひ再トライしてください！

クリア得点の計算

探索したアイテムや能力を改善した探索カードなどのクリア得点、メダルを合計して、最終的なクリア得点を計算します。

- 捨札置き場のカードと手札デッキをすべて表向きにしてクリア得点が一覧できるようにします。
- カードの右上に「クリア得点」か「コイン」の付いているカードだけを集めます。
- 探索カード、アイテムカード、帰還カード、エスケイプポイント、未使用の酸素ボンベ、手札から除去したイベントカードにかかれているクリア得点を合計します。
- コインが記載されているカードは、コインの枚数を合計し、以下の表を参考にして得点を算出します。
- 最後に、すべての点数を合計した得点が、最終的なクリア得点となります。

! 酸素の補充（手札のリフレッシュ）時に入れた酸素ボンベカードは、ゲーム終了時まで手札には入れなければ、未使用の酸素ボンベとして得点計算します。

獲得メダルのクリア得点

探索で獲得したメダルの枚数に応じてクリア得点を計算します。

獲得メダル クリア得点

メダル 1 枚	1 点
メダル 2 枚	3 点
メダル 3 枚	8 点
メダル 4 枚	14 点

- 獲得したメダルは 4 枚までを 1 グループとして計算します。
- 4 枚を超えた分については次のグループとして再度、計算を行います。

計算の例

- メダルの獲得枚数が 6 枚だった場合、4 枚と 2 枚のグループに分けます。
- クリア得点は、4 枚は 14 点、2 枚は 3 点となるので 14+3= 合計は 17 点となります。

シナリオ

プレイ前それ自体にもシナリオです。初心者から上級者まで、しっかり遊び切って頂けるようにです。

トレーニングジャンケン　難易度 ★☆☆☆☆

初めてゲームを遊ぶ場合や、テレビゲームが苦いと感じた方にもオススメのビギナー向けシナリオです。

ストーリー

配属されたばかりのカウンセラーを対象に、緊張感を想定した「トレーニングジャンケン」を開催しています。この中で一定時間に緊張を解く、力が一点カウンタに集まってきます。

あくまでトレーニングですので、勝敗に気例にしてください。ポイントが「緊張」を表現したり、アイテムを入手して緊張を解くことが出来ます。

あくまでトレーニングですので、勝敗に気例にしてください。ポイントが「緊張」を表現したり、アイテムを入手して緊張を解くことが出来ます。

セラピーの部屋配置
ESCAPE HOUR
お部屋（開いてもよい）
手札ブックに入れてください
ESCAPE HOUR
初期手札5枚を配る

- 上段と中央にセラピーを配置します。
- 今回のシナリオでは「**ロバーツ・セラピー**」**「鈴村セラピー**」**「ロバーツ**」**「清信セラピー**」の**4枚セラピーカード**は、**デーム**に使用しないので脇にしまっておきます。
- **2ターンの表裏プロクラムカードをあらかじめ**手札ブックに入れた状態でセットアップします。この手札ブックから、5枚の初期手札を引きます。

勝利条件

エスケイプ ボイントの ロックカードを獲得する。

敗北条件

- 通常通りセットアップを行います。
- 相応用の難易ポンド 6 枚から、属性が合まる 1 枚を取ります。 **1 枚**します。 **1** 枚で使いた難易ポンド値のポイントをしてください。
- エスケイプ ボイントのロックカードを裏返し、「**2**」と書かれた面を表にします。

セラピーの部屋配置
「2」の面を表にする
ESCAPE HOUR
難易ポンド6枚（1枚少ない）

月夜の秘密　難易度 ★★★★☆

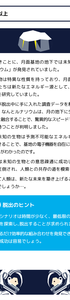
通常のルールをやってみたいと思ってオススメのシナリオです。あこ三さのあるテクニカルな展開をもとめたかです。

ストーリー

あなたは超能力者。最近のコンピューターシステムを調査し、最初に接点された重大な秘密を知ってしまいました。

どうやらの超能力、今の段の事故に大きく関わっているようなのです。

あなたは最初の「2」の面を表にしてゲームを遊ぶ。 **「2」と書かれた面を表にする。**


セラピーの部屋配置
「2」の面を表にする
ESCAPE HOUR
難易ポンド6枚（1枚少ない）

- 通常通りセットアップを行います。
- 相応用の難易ポンド 6 枚から、属性が合まる 1 枚を取ります。 **1 枚**します。 **1** 枚で使いた難易ポンド値のポイントをしてください。
- エスケイプ ボイントのロックカードを裏返し、「**2**」と書かれた面を表にします。

勝利条件

無用。ヒントクリア用のに応じてエンディングが展ります。

敗北条件

現在ゲーム開始まで、ヒントを使用しません。

あなたは超能力者。最近のコンピューターシステムを調査し、最初に接点された重大な秘密を知ってしまいました。

どうやらの超能力、今の段の事故に大きく関わっているようなのです。

あなたは最初の「2」の面を表にしてゲームを遊ぶ。 **「2」と書かれた面を表にする。**

17 点以上

セラピーの部屋配置
「2」の面を表にする
ESCAPE HOUR
難易ポンド6枚（1枚少ない）

- 通常通りセットアップを行います。
- 相応用の難易ポンド 6 枚から、属性が合まる 1 枚を取ります。 **1 枚**します。 **1** 枚で使いた難易ポンド値のポイントをしてください。
- エスケイプ ボイントのロックカードを裏返し、「**2**」と書かれた面を表にします。

勝利条件

ヒントクリアに応じて、月夜最後の地下では未知の結果「ルナリウム」が発見されています。

この結果は特殊な光を放ちエネルギー源として、実用的応用研究が進められました。

あなたが発見から手に入れた調査データを解析した結果、ルナ化エネルギーは、月の裏側で生産する物質と酸素が反応することで、電離酸化ルナ化物質を作ることが判明しました。

この、物質の物は半物質の性質を表に成し、その結果に応じた、人間に合わない合成の結果を、はじめて、人間は、新たな未来を築き上げることができのでしょう。

敗北のヒント

このシナリオは時間がなく、敗北のヒントを提案し、敗北することができます。

はじめて「月夜の秘密」は月の下を知ってその結果に敗北のは時間でしょう。

バラレルストーリー　難易度 ★★★★★

これは自分専用のストーリーです。

あなたは月面の研究ラボ内にいて、無数を調査を調査をして月面基地の調査をしています。

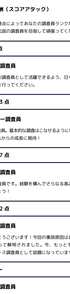
ストーリー

あなたは月面調査員として無数のあった調査ロボ 8 台、調査の調査用無数ロボ 8 台。

調査のクラスは調査研究してあって、あなたは月の人間はこの調査に存在しません。

あなたは調査の調査をなぞって、この調査に起こった調査の調査を調査します。

セットアップ


セクターカード
調査ロボット8
ロボットの手札8枚
セクターの部屋配置
ESCAPE HOUR
「2」の面を表にする
難易ポンド6枚

- 通常通りセットアップを行います。
- 相応用の難易ポンド 6 枚から、属性が合まる 1 枚を取ります。 **1 枚**します。 **1** 枚で使いた難易ポンド値のポイントをしてください。
- セクターカードをエンジャップ。シャッフルしたカードを**一番下から、内容を確認しないように相応**の山に、**裏向**のに置します。
- 通常ルールと同じ要領で、相応用ロボ 8 枚を用いて用意ジャッフルした。 上段を 中央に ロボットを配置。
- エスケイプ ボイントのロックカードを裏返し、「**2**」と書かれた面を表にします。

ありうにのセクターがあったと現実のみ終結をしたとのすきます。ちかりセクターを開いは用一時間することはできません。

勝利条件

- このシナリオでは、「**2 ターン表裏プロクラムの調査は終了**」。
- 調査ルールと違い、表裏プロクラムを**調査しなくても**、エスケイプ ボイントのロックを調査をすることができます。
- エスケイプ ボイントのロックを調査成功とするのは即に終了します。

敗北条件

- このシナリオでは、「**2 ターン表裏プロクラムの調査は終了**」。
- 調査ルールと違い、表裏プロクラムを**調査しなくても**、エスケイプ ボイントのロックを調査をすることができます。
- エスケイプ ボイントのロックを調査成功とするのは即に終了します。

勝利（スコアアタック）

クリア時点によってあなたの調査データの決定とします。 **伝説の調査時**を目指して頑張ってください。

0〜9 点

見習い調査員

一人前の調査員として活躍できるよう、日々トレーニングを行ってください。

10〜13 点

デビュー調査員

新人調査員。基本的に調査はこなせるようになりました。ここからの成長に期待！

14〜17 点

シニア調査員

中堅調査員で、経験を積んでどんな高みを目指しましょう？

18〜22 点

期待の調査員

あのセクションにまで今回の事故現況はあなたの手によって解明されました。今、もっとも期待のあるエース調査員として認知されています。

23 点〜

伝説の調査員

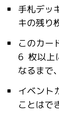
異界だは誰なのか？ 調査を知らないレベルです。 世界的に名をクリアされた伝説の調査員。 伝説と調査 伝説的なクラスです。 未来にはあなたをモデルにした映画が上映されるかもです。

アイテムカードを探索や移動に使用すると、即座に特殊効果が発動します。

アシスタント

AI によるアシスタント機能です。プログラムの起動に絶大な効果を発揮することができます。

- 探索しようとするセクターの探索点が 10 以上の場合は、このカードの探索点を 5 として扱います。
- 具体的には「発射プログラム」と「ロケット」が効果の対象となります。



ID 認証

調査クルーの身分を証明する ID パスです。セクターの出入りやコンピュータの起動に必要です。

- このカードを探索に使用した場合、即座に手札デッキから最大 3 枚まで引き、手札に加えます。
- その後、手札の中から好きな 1 枚を選び手札デッキの上に裏向きで重ねます。
- 手札デッキが 3 枚以下だった場合は、手札デッキの残り枚数分まで引くことができます。
- このカードの効果を使用した結果、手札の数が 6 枚以上になった場合は、手札の数が 6 枚になるまで、好きな手札を捨てます。
- イベントカードを山札に戻したり、捨札にすることはできません。
- このカードの効果は任意です。

特殊耐熱スーツ

様々な災害を想定した特殊な耐熱スーツです。月面での活動を想定して設計されており、高い機能性を備えています。

- 好きな手札を 1 枚選び、ゲームから除外することができます。（除外したカードは箱にしまう）
- 手札の中にあれば、どんなカード（イベントカードでも）でも除外することができます。
- このカードの効果は任意です。

ローバー

月面の移動用に開発された小型の移動車です。月面での移動速度を大幅に改善します。

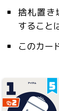
- このカードを**移動に使用した場合**、最大で 6 移動することができます。
- 6 以内であれば途中で移動を止めてしまってもかまいません。

調査データ解析

これまでの月面調査の内容を収めた小型チップです。今回の事故の真相も記録されているかもしれません。

- このカードを探索に使用した場合、捨札に捨ててある好きな「探索カード」1 枚を選び、能力改善（上下を回転）して、ふたたび捨札の同じ位置に戻します。
- 能力改善した探索カードは、次回手札としたに際に使用することができます。
- もし、捨札の中に能力改善することができる探索カードがない場合には、能力改善を行うことはできません。

捨札から探索カードを選ぶ際に、捨札の順番が変わらないように注意してください。

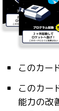


未知生物の協力

バイオセクターで研究されていた地球外生命体。テレパシーを使った意思疎通ができるようだ。

- このカードを探索に使用した時、手札にあるイベントカードの枚数分を、このカードの探索点に加算します。
- 手札の中にイベントカードがない場合には、捜索点を加算することなく、1 の捜索点カードとして扱います。
- このカードを移動に使用した場合は 1 の移動カードとして扱います。

このカードを探索として使用した後に、手札にイベントカードが増えても、加算した探索点の変更は行いません。



ハッキング

通信設備を利用して、他のセクターにアクセスします。重要な情報を入手することができるかもしれません。

- このカードを探索に使用した時、捨札から好きなカードを 1 枚選び、即座に手札に入れることができます。
- 捨札置き場に捨札がない場合には効果を使用することはできません。
- このカードの効果は任意です。

パワーユニット

持ち運びを可能にしたバッテリーユニットです。さまざまな電子機器の電力を回復することができます。

- このカードを探索に使用した時、捨札から好きな探索カードを最大 3 枚まで選び、即座に手札デッキの下に入れることができます。
- 捨札置き場に捨札がない場合には効果を使用することはできません。
- このカードの効果は任意です。

ロケット燃料補充

ロケット用の液体水素燃料です。上手く活用ができれば、大きなエネルギーを取り出すことができます。

- このカードを探索に使用した時、手札から好きなカードを 1 枚選び、続けて出すことができます。このとき支払う酸素コストはありません。
- この効果はカードを探索に使用した時のみ有効です。
- 手札に残りのカードがない場合には効果を使用することはできません。
- このカードの効果は任意です。

プログラム起動

カード 2 枚を探索成功すると、ロケットの発射プログラムを起動することができます。

- このカードはとくに効果はありません。
- このカードは他のアイテムカード同様に、探索能力の改善に使用することができます。探索能力の改善を行うとゲームから除外されてしまいますが、ロケットの起動は行うことができます。

イベント一覧

イベントカードには良い効果と悪い効果の 2 種類があり、酸素補充を行うと、ランダムに手札デッキに追加されます。

悪い効果のイベントカードは、通常の方法では手札から取り除くことができないため、少しずつプレイヤーを苦しめるカードです。

ソーラーフレア

予測不可能な太陽フレアによってすべての電子機器に障害が生じます。

- このカードは手札に残り続け、手札を圧迫するお邪魔カードです。
- このカードを捨札にすることはできません。酸素コストや移動に使用することもできません。
- 探索時（P.6）に、手札から好きなカード 1 枚を選んで捨札にすると、このカードを手札から除外し、2 クリア得点を得ることができます。
- 手札の補充フェーズや、他のカードによる特殊効果によって捨てたカードとは別に、手札からカードを 1 枚捨てる必要があります。

! クリア得点にしたイベントカードは、最終得点計算時に忘れないように、裏返して手元に置いておくと良いでしょう。

隕石

小型の隕石ですが基地の探索に損害を与えます。

- このカードは手札に残り続け、手札を圧迫するお邪魔カードです。
- このカードを捨札にすることはできません。酸素コストや移動に使用することもできません。
- セクターに配置してある探索点から 1 点減算すると、このカードを手札から除外し、2 クリア得点を得ることができます。

家族との思い出

地球にいる家族との大切な思い出です。孤独な時でも心の拠り所になります。

- 酸素コストが必要ない、探索点 1 点のカードとして使用することができます。
- 探索以外に移動や酸素コストとして使用することができます。
- 探索や移動に使用した場合は、捨札置き場には置かずに、ゲームから除外します。（箱にしまいます）
- 酸素コストとして使用した場合には捨札置き場に捨て、再度利用することができます。

あなたの脱出記録を共有してみませんか？

他のクルーに向け、ぜひあなたの探索記録や探索のコツを共有してみませんか？

撃退の様子を「**# 月からの脱出**」のハッシュタグを付けて Twitter や Instagram で投稿していただけると幸いです。

ルールについてのご質問は下記のお問い合わせ先にご連絡をいただけますと幸いです。

今後とも JUGAME STUDIO をよろしくお願いいたします。

Special Thanks !

Yukiko & Takumi, Yu Maruno, Takayuki Mizuki, Kayoko, Purple Moose Plays @PurpleMoose23

ver. 2024-0222

お問合せ先

jugameinfo@gmail.com
2023 Jugame Studio

https://www.jugame.info/
製造・販売：debayashi Inc.

JUGAME STUDIO