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. 1.7

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…。」

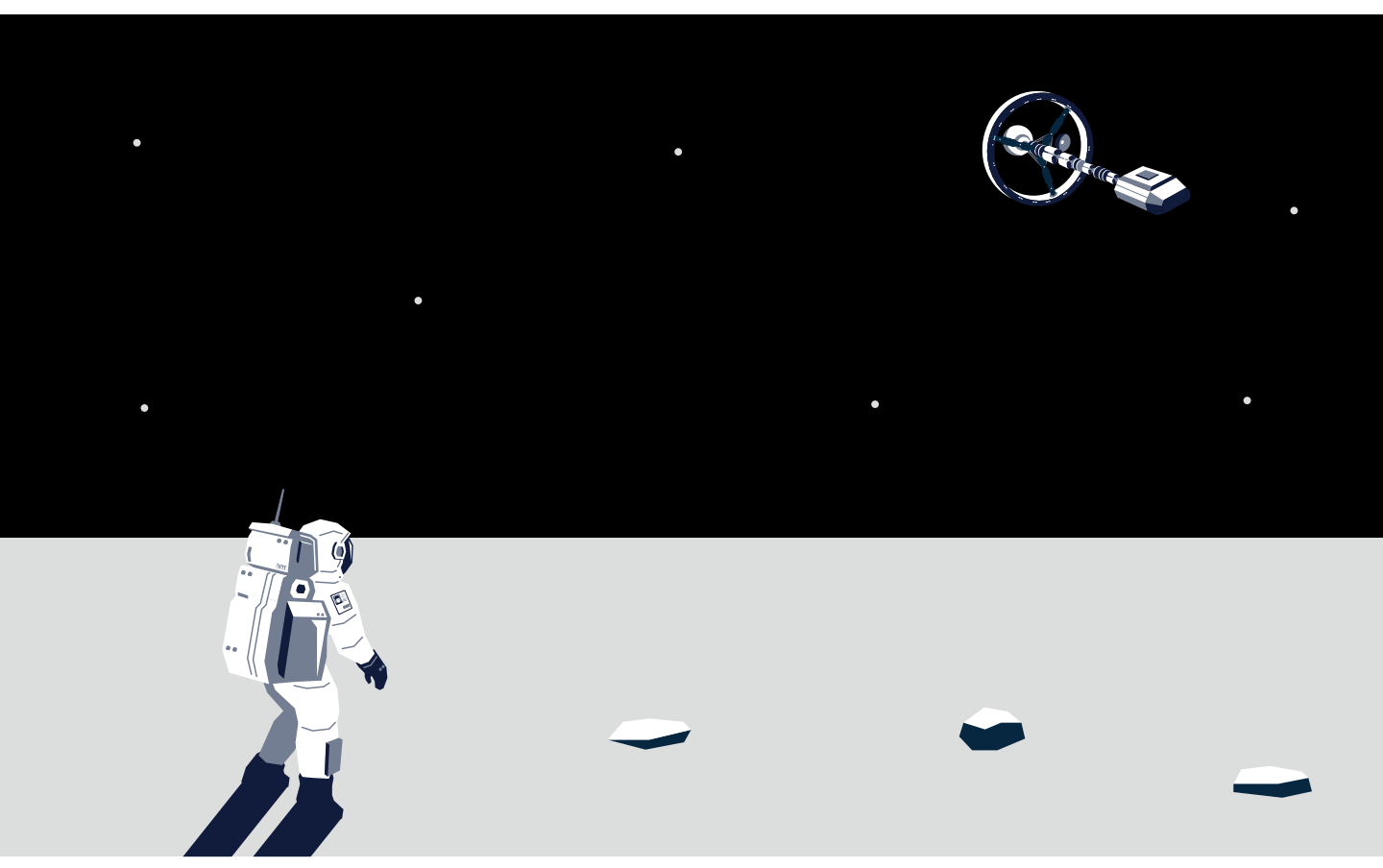
非常電源が起動していることから、どうやら電気トラブルにより、基地機能の大半が停止している様子です。

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。

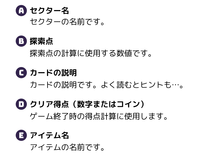
D **クリア得点（数字またはコイン）**
ゲーム終了時の得点計算に使用します。

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



A **セクター名**
セクターの名前です。

B **探索点**
探索点の計算に使用する数値です。

C **カードの説明**
カードの説明です。よく読むとヒントも…。

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 **アイテム名**
アイテムの名前です。

F **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。

G **特殊効果**
カードを使用すると**特殊効果**が発動します。

特殊効果の詳細は
P.11「特殊効果一覧」を参照してください。▶

セクターカードは両面仕様になっています。オモテはセクター（施設名）、ウラはアイテムが書かれています。

イベント / 裏面 酸素ボンベ：8 枚

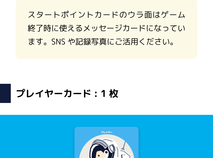
A **イベント名**
イベントの名前です。

B **イベントの説明**
イベントの説明です。

イベントの詳細は
P.12「イベント一覧」を参照してください。▶

C **クリア得点**
ゲーム終了時の得点計算に使用します。

スタート / エスケイプポイント：2 枚



A **スタートポイント**
プレイヤーの開始位置になります。

B **エスケイプポイント（ロケット）**
ゲームの脱出位置（クリア位置）になります。

C **クリア得点**
ゲーム終了時の得点計算に使用します。

! エスケイプポイント（ロケット）は、シナリオによって使用する面が異なります。

詳しくは
P.10「シナリオ」を参照してください。▶

スタートポイントカードのウラ面はゲーム終了時に使える**メッセージカード**になっています。SNS や記録写真にご活用ください。

プレイヤーカード：1 枚

A **ターンシーケンス**
手番中の手順を簡単にまとめました。ゲームのプレイ中に手順がわからなくなったら参考にしてみてください。

獲得メダル得点表 / 捨札置き場：2 枚

A **獲得メダルクリア得点**
獲得したメダル数によってクリア得点を獲得できます。

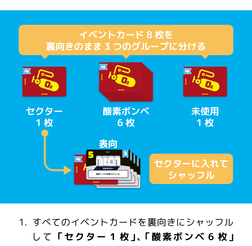
メダル得点計算の詳細は
P.09「クリア得点の計算」を参照してください。▶

獲得メダル得点表カードと捨札置き場カードのウラ面はゲーム終了時に使える**メッセージカード**になっています。SNS や記録写真にご活用ください。

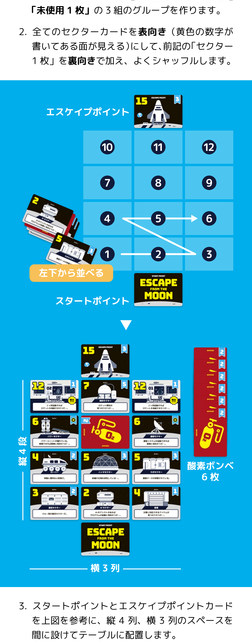
セットアップ完成図

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。



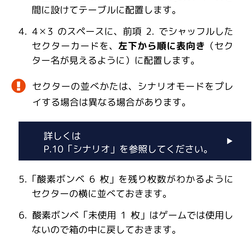
3. スタートポイントとエスケイプポイントカードを上図を参考に、縦 4 列、横 3 列のスペースを間に設けてテーブルに配置します。
4. 4×3 のスペースに、前項 2. でシャッフルしたセクターカードを、**左下から順に表向き**（セクター名が見えるように）に配置します。

! 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。

手札デッキがなくなったら

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 枚以下の場合は、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。 ▶

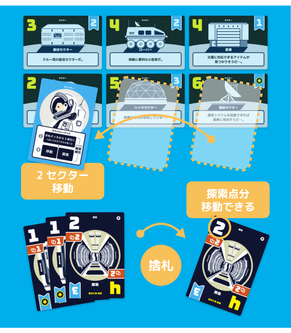
2. 移動 または 探索フェーズ （2/3 フェーズ）

手札を使ってセクターを移動したり、探索を行います。

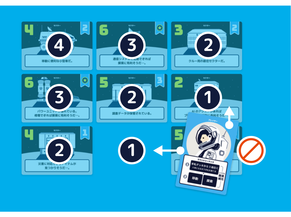
- 移動と探索は、連続で**何度でも**行うことができます。
- 移動と探索のどちらも行えない場合（または戦略上必要なければ）どちらも行わずに、このフェーズを終了させることができます。

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。

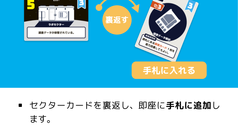
探索の成功

- 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）

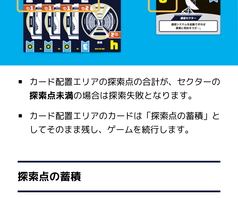
! 回転する際には、捨札の**順番が変わらないように注意**してください。

! 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

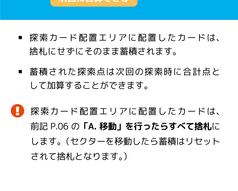
- 「A. アイテムの獲得」か「B. 探索能力の改善」のどちらかを行ったら、探索カード配置エリアに配置してあるカードを**すべて捨札**にします。
- 捨札は**好きな順番で表向き**に捨札にします。

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。

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

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

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「メダル」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。
- メダルが記載されているカードは、メダルの枚数を合計し、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。

! 手札デッキに入っていない未使用の酸素ボンベだけがクリア得点となります。

! 手札デッキに入れた酸素ボンベは得点計算には使用しません。

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シナリオ、初心者から上級者まで、レベルに合わせて実施しなくてください。

トレーニングシナリオ　難易度 ★☆☆☆☆

初めてゲームを遊ぶ場合や、テレビゲームが難しいと感じたりされるような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ルーキーを対象に、緊急時を想定した「トレーニングシナリオ」を用意しています。このもとで完全に機能を構成し、万が一のカラクリ・ルールを理解してください。

あくまでトレーニングですので、勝敗に関しては、「ゲーム」ではなく、将来の「現場」を想定した、アイテムを入手して脱出を目的とする学習です。

あくまでトレーニングですので、勝敗に関しては、「ゲーム」ではなく、将来の「現場」を想定した、アイテムを入手して脱出を目的とする学習です。

セットアップ

セクターの初期配置
ESCAPE HOOK
お財布（開にしまう）
手札デッキに入れておく
ESCAPE HOOK
初期手札 5枚を引く

- 上段と中央にセクターを配置します。
- 今回のシナリオでは「**ロバーセクター**」**「銀行セクター**」**「ロバーバン**」**「通信セクター**」の **4 枚**セクターが、**ゲーム**に使用しないものとして脱にしまされます。
- **2 ターン目の新プロクラムカードをあなたが**手札デッキに入れた状態でセットアップ。この手札デッキから、5 枚の初期手札を引きます。

脱出条件

- エスケイプボイントのカードを探索し、探索成功させる。

解説

あのとうこうのまずいあなたは後悪脱出に成功しました。トレーニングはこれで終了します。不測の事態がいつ起こるかわからずます。今後も用意のうえしてと自身の研鑽に勤めてください。

ターン 03
ターン 04

月夜の秘密　難易度 ★★★★☆

通信のルールを学ぶ、通信のコンピュータシステムを調査し、盗聴に関する「月夜の秘密」を解明してください。

どうやらの盗聴が、今回の事故に大きく関わっているようなのです。

あなたは盗聴の専門家、アナリストとして、通信の解明を担当することを目指します。

セットアップ

セクターの初期配置
「22」の値を相手する
ESCAPE HOOK
セクターの初期配置
ESCAPE HOOK
盗聴ポンペ 1 枚（1 枚少ない）

- 通常通りセットアップを行います。
- 相手用の盗聴ポンペ 6 枚から、裏向きさまを 1 枚を取り除き、5 枚にします。取り除いた盗聴ポンペは脱の中にしまっておきます。
- エスケイプボイントのカードをデッキ下裏面に「22」と書かれた裏面にします。

脱出条件

- 通常のゲームと同じように、2 ターン目を終了プロクラムの盗聴を成功させ、エスケイプボイントのロケットの探索を成功させます。

解説

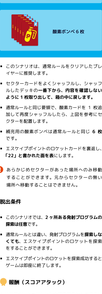
盗用にとどまり用の応応でエンディングが異なります。

0～15 点

残念ながら脱出することに無一終で、事故の真相を究明することはできませんでした。

あなたは月夜の盗聴を解明することはできませんでしたが、あなたは、通信の専門家として、盗聴の真相を究明することを心に固く誓うのでした。

17 点以上



セクターの初期配置
「22」の値を相手する
盗聴ポンペ 6 枚

- 通常通りに、月夜盗聴の他で寸は本知の結果「ルクリフ」が発見されました。
- この結果は情報を通信の中で、月夜盗聴の秘事をたっぷりはさまるエスキーまとして、実用の情報解明は解ことにできます。盗聴解明ルーチンで知識が思考を持ことが解明します。
- この、あなたの知識は相手の盗聴の真実に、その相手に対する、人間と合わの合の盗聴は、あなたは、人間は、解ちを真実を聞きとけることができのでしょう。

勝ちのヒント

このシナリオは時間が少なく、盗聴ポンペを探索し、脱出することが求められます。

あなたは「ロバーバンの」はロバーを知ってその盗聴ポンペ探索でしょう。

パラレルストーリー　難易度 ★★★★★

これは設定行世界のストーリーです。

あなたは月面の研究ラーンでは、事故を調査する調査員として月面基地の探索をいします。

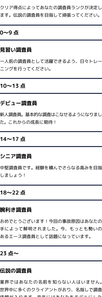
ストーリー

あなたは月面調査員として事故のあった基地へと赴き、基地の調査現場を向かいます。

基地のクラスは調査対象としてあり、あなたはバンの人間として調査に向かいます。

あなたは基地の調査をなぐ、この調査に加こと盗聴の調査を実施します。

セットアップ



セクターカード
通常でいつも通りに入る
ロバーバンの「1 枚目」を
セクターの初期配置
ESCAPE HOOK
「22」の値を相手する
盗聴ポンペ 6 枚

- このシナリオでは、通常ルールをセットアップします。
- セクターカードをエイジャッフルし、シャッフルしたカードの一番下から、**内容を確認しないまま**に相手のなかに、**裏向**のままにします。
- 通常ルールに従って、盗聴ラーキ 6 枚を用いて用意ラーンを配置し、上段を **6** 枚にクリーを配置。
- 相手用の盗聴ポンペは通常どおりに、**5** 枚にします。
- エスケイプボイントのクリットカードを裏返し、「22」と書かれた面にします。

あらゆるセクターがあっと現実のみ終解をしてとかきます。ちからセクターを問い現ゆ一時まずこ。ロはさすがです。

脱出条件

- このシナリオでは、**2 ターン目 各 盗聴プログラムの探索は終了**。
- 通常ルールと違い、盗聴プログラムを**探索しなくても**、エスケイプボイントのロケットを探索することができます。
- エスケイプボイントのロケットを探索成功させ、ゲームは即に終了します。

解説（スコアアタック）

クリア時点によってあなたの盗聴ラーンの決定とします。低値の盗聴ラーキ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

基礎知識、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

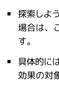
あのとうこのまずい今回の事故現因はあなたの手によって解明されました。今、もっとも頼いあるエース調査員として認証になります。

23 点～

伝説の調査員

業界ではあなたの名前を知らない人はいません。世界的に名をクリアの伝説の調査員と認識、依頼が多ます。来年にはあなたをモデルにした映画が上映されます定です。

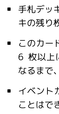
アイテムカードを探索や移動に使用すると、即座に特殊効果が発動します。



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、次回手札として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。

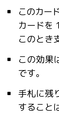
- このカードを探索に使用した時、手札にあるイベントカードの枚数分を、このカードの探索点に加算します。
- 手札の中にイベントカードがない場合には、捜索点を加算することなく、1 の捜索点カードとして扱います。
- このカードを移動に使用した場合は 1 の移動カードとして扱います。

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。

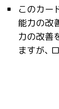
- このカードを探索に使用した時、捨札から好きなカードを 1 枚選び、即座に手札に入れることができます。
- 捨札置き場に捨札がない場合には効果を使用することはできません。
- このカードの効果は任意です。



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。
- ゲームから除外した家族との思い出は、クリア得点の計算には使用しません。

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. 2024-0527

お問合せ先

jugameinfo@gmail.com
2023 Jugame Studio

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

JUGAME STUDIO