

DL版

【 課題メーカー（かだいめーかー） 】

1：概要

- お互いに課題を作り合い、交互に登り、完登数で競うゲーム。
- ムーブの引き出しや発想力、オブザベ能力、自身と相手の力量を見極めるなど、クライマーだけでなくセッターとしての能力も必要。
- 複数人での対戦もOK。1 vs 1 vs 1 や、2 vs 2 など。
 - ★オリジナルカードを追加するなど、ジム独自のホールド・ムーブ・ハウスルールもどんどん作ってOK。
 - ★課題作りにはかなり時間がかかるので、パッパッパと作るのがコツ。失敗しても、反省して次の課題に活かせば良い。

2：内容物

オリジナルホールドカード（9）種類

オリジナルムーブカード（17）種類＋基本コーディネーションカード2種類

オリジナルコーディネーション山札(8)種類

オリジナルゲームマット（1）枚 ※切り込みを入れてカードを固定して使用します。

オリジナル級指定カード(初段～7級)＋FREE1枚＋むずかしい1枚＋かんたん1枚 合計48枚

3：オフィシャル基本ルール（）内は変えても良い

- ① 向かい合って、正座をする。
- ① 裏返した状態のホールドカードを(1)枚選ぶ。指定されたホールドを核心で使用する。
- ② 裏返した状態のムーブカードを(1)枚選ぶ。指定されたムーブを核心で使用する。どうしても作れない場合は引き直し。引き直しは(1)回まで。ペナルティとして(腕立て30回)を行う。
- ③ 制限時間内（5分）以内に課題をヨーイドンで作る。
 - ★身長・リーチ差を考慮して作成すること。スポーツマンシップ。
 - ★記録用にiPadなどで写真を撮りトポを残す。レーザーポインターがあると便利。
- ④ 順番にトライする。（トライ数5回まで）ホールドの微調整も行なって良い。
 - ★設定されたムーブを無視してクリアしても可。美しくはないけど。「Booo!」
- ⑤ 完登者数が一番少ない課題が優勝。1が最高。自分ができなくても全然OK。
- ⑥ 完登者数0はドボンで、クソ課題認定。ビリ確定。逆に、自分を含めて全員できてしまったらビリ濃厚。

4：EXルール

- 1：級指定カードを選び、引いた級で作る。HIGH・LOW・FREEは級指定はなし。
- 2：ムーブカード「コーディネーション」を引いたときは、コーディネーション山札からカードを(1)枚引く。

逆EXルール：ムーブカードを簡単なものだけにする。コーディネーションは無し、など。

ガバ

カチ

ピンチ

スローパー

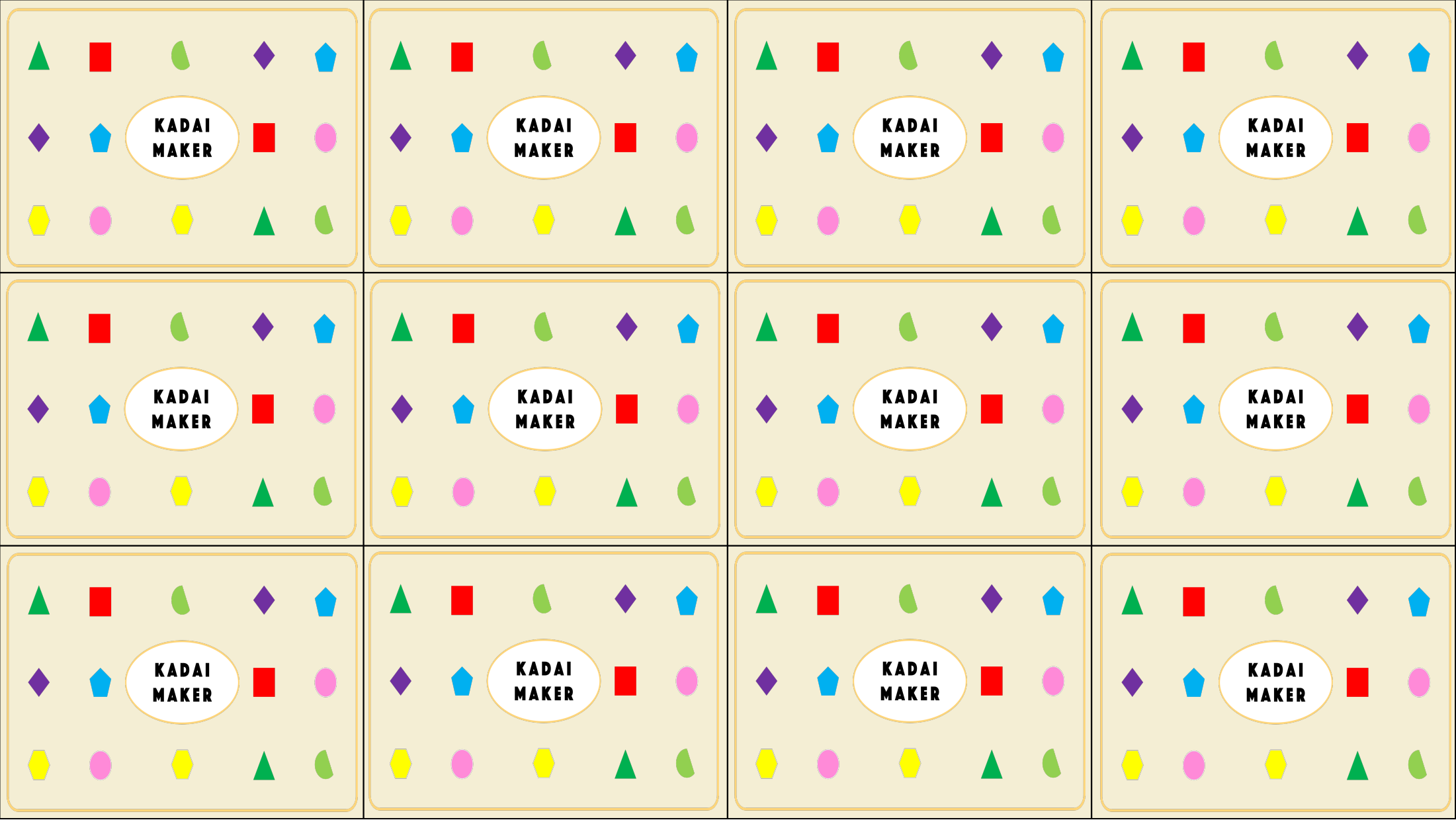
ポケット

ボリューム

カンテ

ラップ

マッチ



ハイステップ

ヒールフック

トゥフック

デッドポイント

ジャミング

**キョン
(ドロップニー)**

オポジション

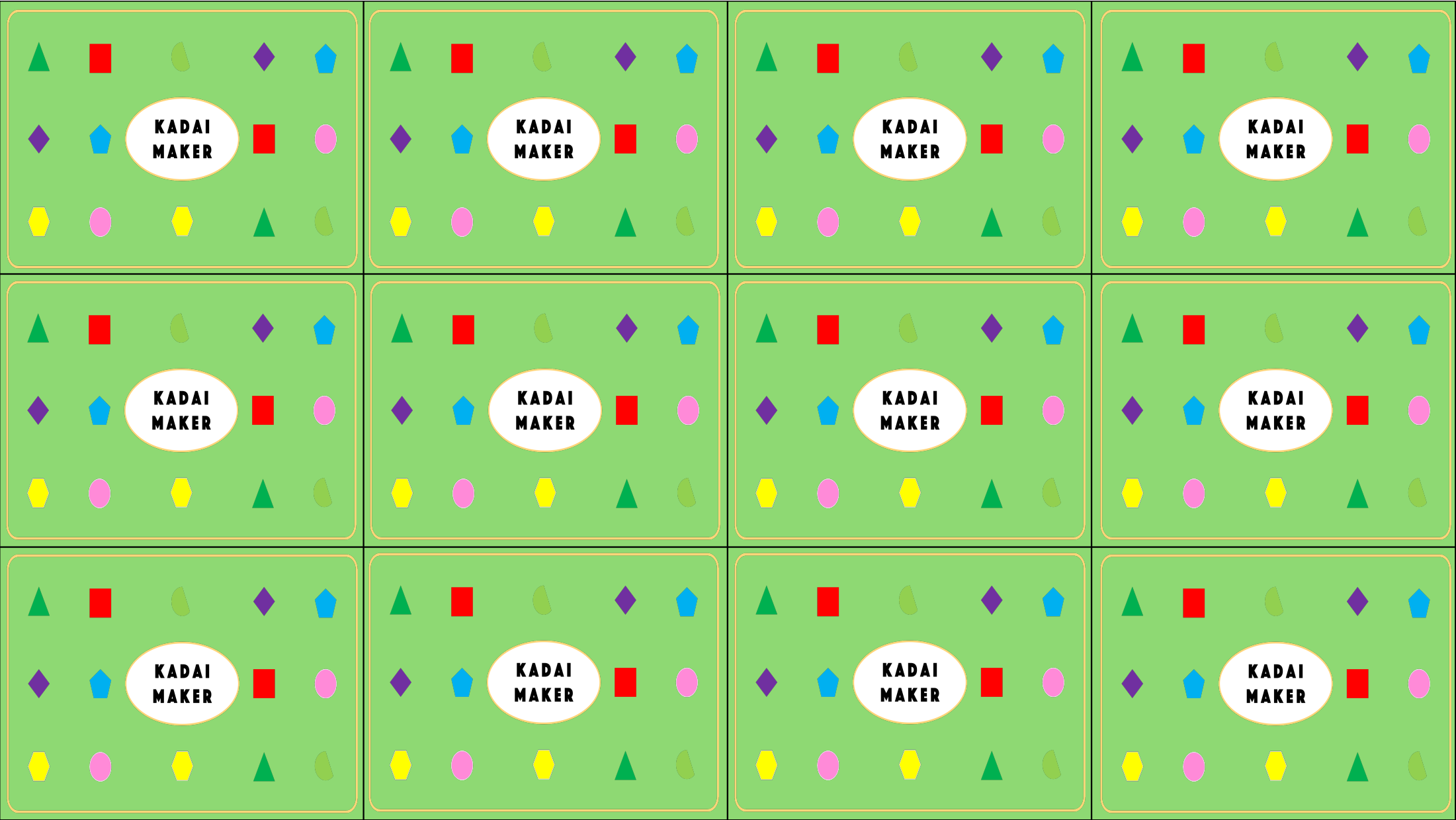
プッシュ

フィギュア4

観音開き

ガストン

クロス



手に足

ヘリコプター

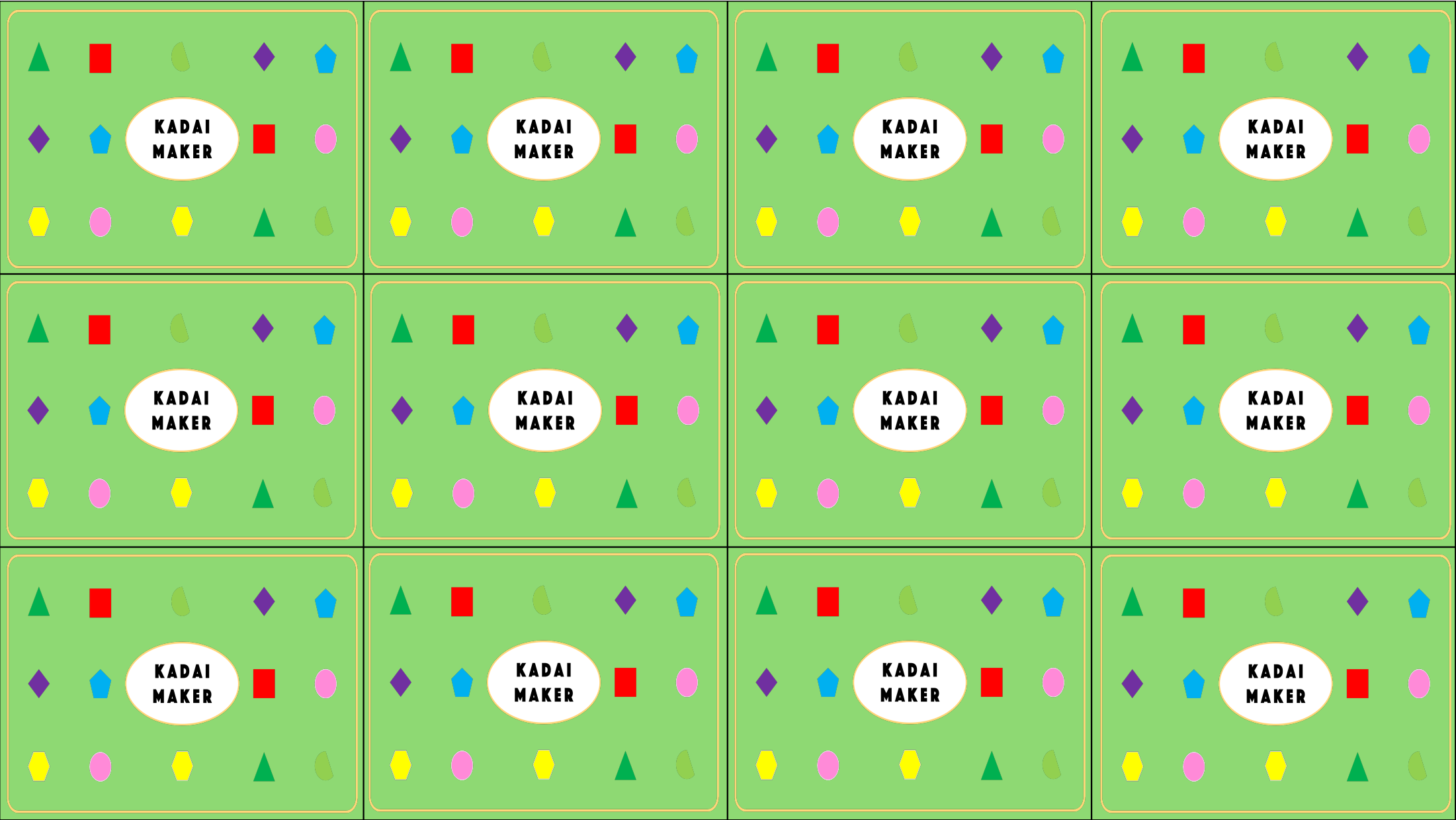
レイバック

マントル

ニーバー

**コーディネーション
(EASY)**

**コーディネーション
(HARD)**



フラッキング

ランディング

ラン

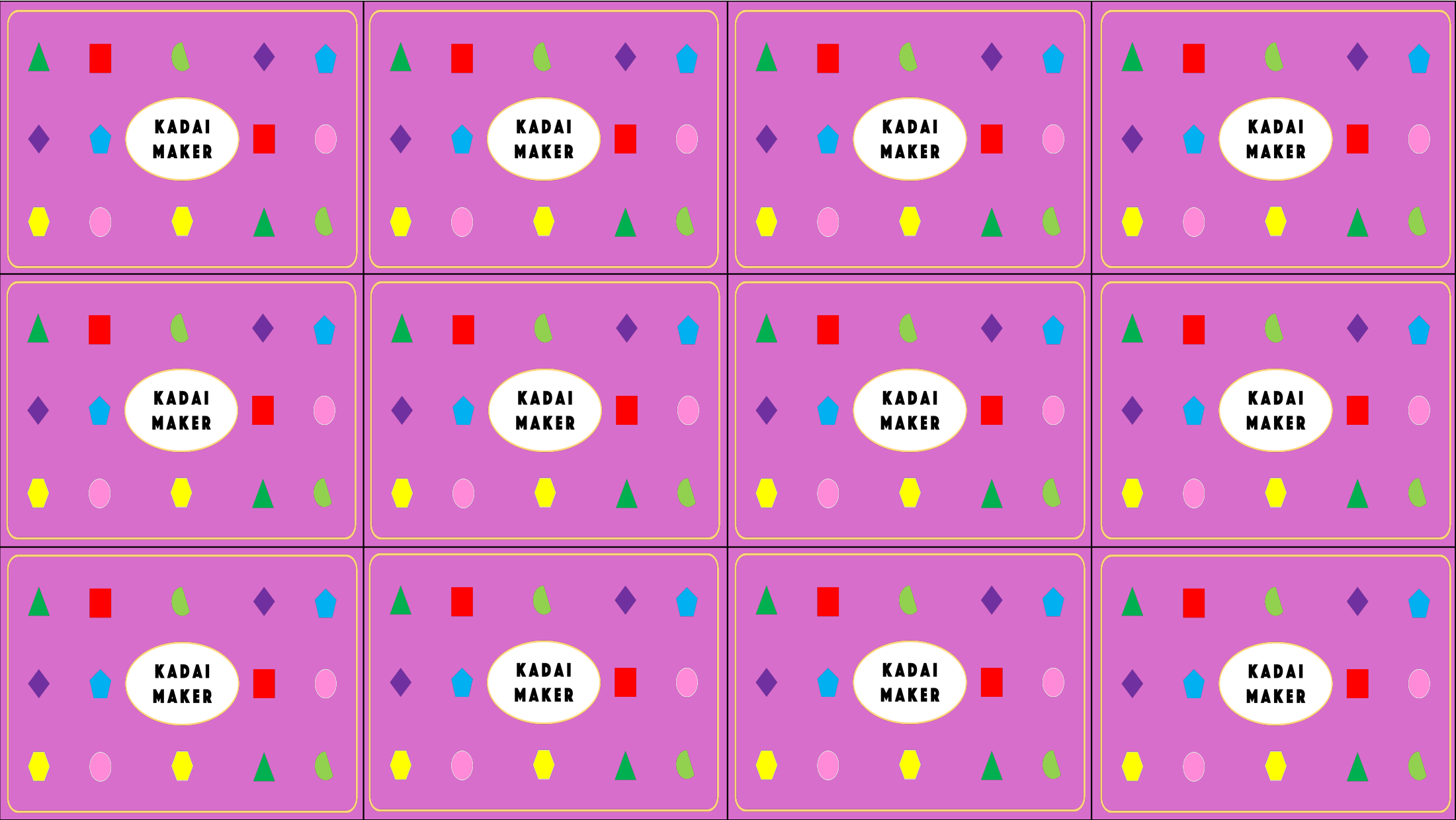
ランジ

サイファー

ダブルダイノ

キャンパシング

地ジャン



1 級

2 級

3 級

4 級

5 級

6 級

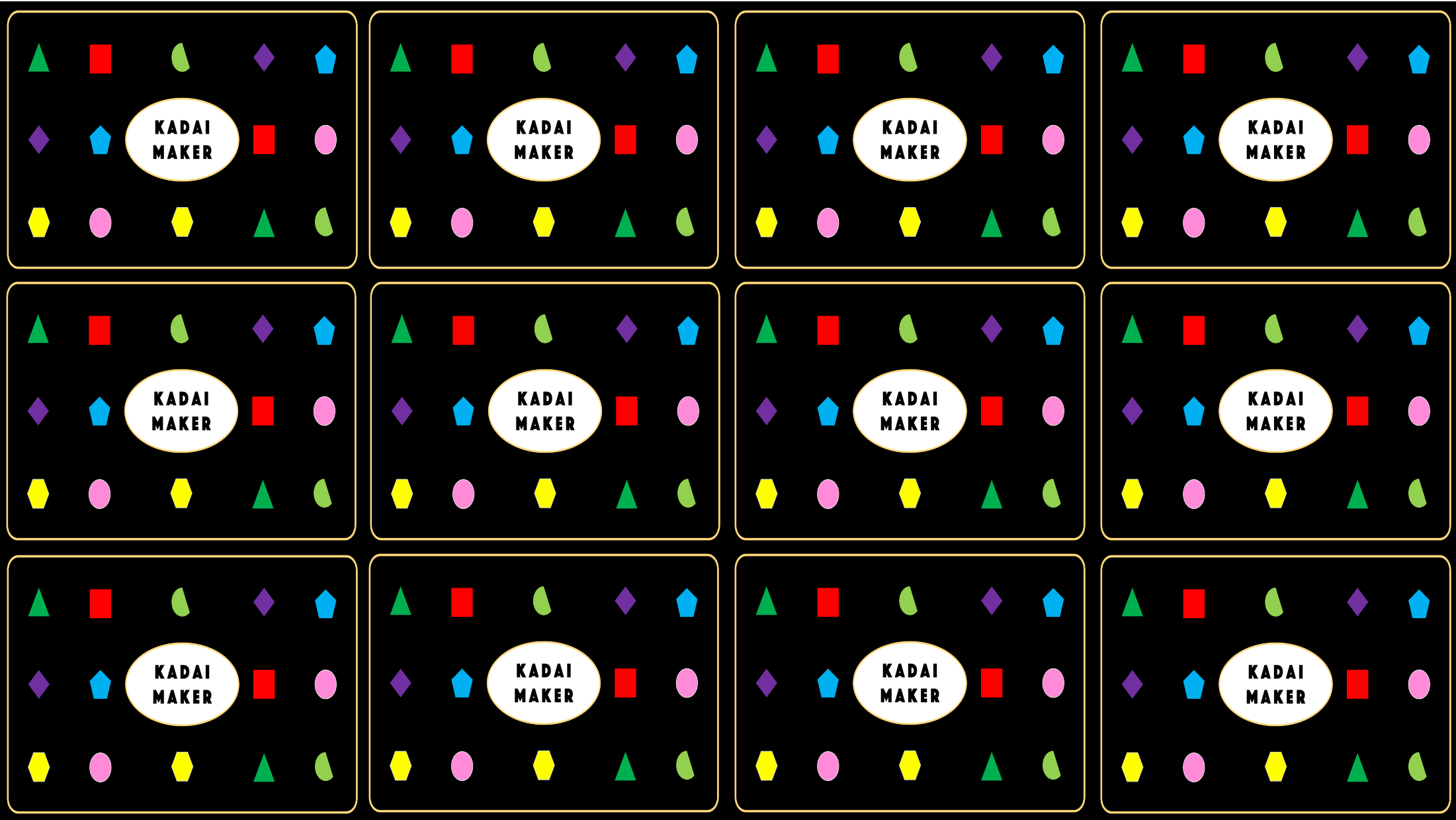
7 級

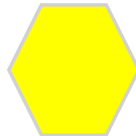
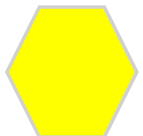
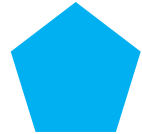
初段

むずかしい

かんたん

FREE





ホールド



ムーブ



級・コーディネーション



VS

ホールド



ムーブ



級・コーディネーション

