

# 大噴火 ルールサマリー

## ■手番

<b>1) ダメージ算定</b> ・自分の村に流れ込んでいる溶岩流全てにつき以下の処理を行う。 防壁なし……村の温度 + 2 0℃ 防壁あり……防壁の破壊判定を行い、破壊された場合のみ村の温度 + 1 0℃
<b>2) 溶岩タイルを配置する</b> ・防壁に隣接するように配置する場合、破壊判定が必要。 ・村の境界線の防壁に関しては破壊判定不要。 ・溶岩流が村に接するように配置した場合、アクションカードを引く。
<b>3) アクションカードの使用</b> ・アクションカードを任意の枚数使用する。 ・アクションカードを2枚捨てることにより、溶岩タイルを1枚追加で配置できる。
<b>4) 防壁の建設</b> ・「溶岩流に隣接する辺」か「村の境界線上」に防壁を1つ建設できる。

※手番の最後に、アクションカードが3枚になるまで手札を調整すること。

## ■防壁の破壊判定

・[赤ダイスの出目 ≥ 白ダイスの出目]であれば破壊される。 ・この際、白ダイスの出目に以下の修正を加える。 わら：±0 木材：+1 石材：+2
--

## ■バーンメーターの特殊能力

ゾーン1：防壁を2個建設できる。 ゾーン2：アクションカードを1枚引ける。 ゾーン3：溶岩タイルを2枚配置できる。
---

## ■ゲームの終了

・以下のどちらかが満たされたらゲーム終了。最も村の温度が低いプレイヤーが勝利する。

条件1	・バーンメーター上の村のコマが、 <u>そのPLの手番終了時に</u> 最終スペースにある場合。 ・他の全てのPLは手番を1回ずつ行う（ただし、溶岩タイルの配置は行わない）。
条件2	・溶岩タイルの山が尽きた場合。 ・全PLが手番を1回ずつ行う（最後にタイルを置いたPLも含む）。

## ■アクションカード

・カードの効果を使用するか、対応する防壁を1つ受け取るかを選択する。  
 ・防壁が置かれているタイルを操作した場合、そのタイルの防壁は全て除去される。  
 ※村に溶岩流が流れこむようにタイルを配置した場合、新しく流れこんだ溶岩流の数だけカードを引く。

 余波 / 5枚 Aftershock ・任意のタイル1枚を、任意の方向に回転させる。	 地震 / 5枚 Quake ・新たな溶岩タイルを1枚引き、ボード上の任意のタイルと交換する。 ・古いタイルはゲームから除去される。	 溶岩流 / 3枚 Lava Flow ・新たな溶岩流タイルを1枚引き、通常のルールに従って配置する。
 雨 / 4枚 Rain ・自分の村の温度を即座に30℃下げる。	 再配置 / 5枚 Relocate ・自分の村内にある全ての防壁を、村内で自由に再配置する。	 補強 / 6枚 Reinforce ・手元の防壁を、即座に1個建設する。
 陥落孔 / 4枚 Sinkhole ・ボード上の任意のタイル1枚を除去する。	 火山弾 / 4枚 Volcanic Bomb ・ボード上の任意の防壁を1つを除去する。	

※PL……プレイヤーのこと。