



# ERUPTION™



## イラプション

プレイ方法の説明映像を見に、[www.StratusGames.com](http://www.StratusGames.com) に来てください。

### はじめに

ある休火山の周辺にある村々の住人たちは、何ともなく幸せに暮らしていました——ポカーン！——この古い火山が息を吹き返して、溶岩流をあらゆる方角に解き放ち、空に火山岩をまき散らすまでは。今や村々は滅亡の危機に瀕しており、押し寄せる溶岩から故郷を守るため、できることは何でもしなければなりません。

あなたの村は焼け落ちようとしています——あなたはこの危機を鎮めることができますか？

### ゲームの目的

- ・押し寄せる溶岩によって自分の村が焼け落ちるのを防ぐこと。
- ・溶岩流を自分の村から他の村に導くこと。

### 内容物



ゲームボード 1 枚



溶岩タイル 40 枚



噴火タイル 3 枚



わら：18 個

木材：15 個

石材：15 個

防壁駒 48 個



アクションカード 36 枚



温度マーカー 6 個



ダイス 2 個

### ゲームの準備

1. ゲームボードをテーブルの中央に置きます。

2. アクションカードをよく混ぜ、各プレイヤーに 3 枚ずつ配ります。残りのカードを裏向きの山にしてボードの横に置き、山札とします。山札の横に捨て札置き場としてのスペースを確保しておきます。



3. 噴火タイルを裏向きでボードの横に 1 列に並べます。



4. 溶岩タイルをよく混ぜ、裏向きの 1 つの山にしてボードの中央に置きます。



5. 各プレイヤーは各素材（わら、木材、石材）の防壁駒を 1 個ずつ取って手元に置きます。



6. 各プレイヤーは守るべき近くの村を 1 つ選びます。

村はプレイ人数に応じて以下のように割り当てなければなりません。



7. 各プレイヤーは自分の村の色の温度マーカーを、バーンメーターのスタートスペースに置きます。



8. 各プレイヤーはダイスを 1 個振り、最も大きな目を出したプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。

このような緑のボックスには、基本的なプレイには必要のない、詳細なルール説明があります。基本的なことをより簡単に覚えるため、最初は詳細説明をとばして読むことができます。

## ゲームの概要

### 溶岩タイル

プレイヤーは、島の中央にある火山からの溶岩流を周辺の村へと向けるために溶岩タイルを置きます。溶岩が侵入したとき、村の温度は村が完全に焼け落ちるまで上昇し続けます。

### 防壁

プレイヤーは溶岩を可能な限り長く食い止めるため、わら、木材、石材製の防壁を溶岩流上や村内に建設します。防壁が溶岩を効果的に食い止めたか、それとも破壊されたかはダイスで決めます。

### アクションカード

アクションカードは火山の噴火や村の防衛に関わるアクションを実行するために使います。ゲーム開始時には各プレイヤーに3枚のカードが配られ、溶岩流がいずれかの村に接したとき、新たなカードが配られます。

### バーンメーター

バーンメーターは各村の現在の温度を、その村の温度マーカーを使って記録します。温度が上昇するにつれて、村は3つの危険ゾーンに入り、その村を支配するプレイヤーに追加能力がもたらされます。

### 噴火タイル

噴火タイルは溶岩の新たな発生源を作る特別なタイルで、他の溶岩流につなげて置く必要はありません。3枚の噴火タイルはバーンメーターに対応しており、担当する村がバーンメーターの各ゾーンに入った最初のプレイヤーが置きます。

## ゲームの進行

スタートプレイヤーから時計周り順に、プレイヤーは溶岩タイルを置き、防壁駒によって村を守り、アクションカードをプレイします。すべての溶岩タイルが置かれるか、村の1つが完全に焼け落ちるまで手番のプレイを続けます（「ゲームの終了」の項参照）。

### 手番

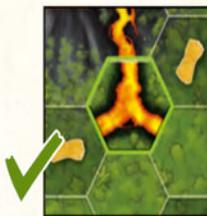
手番中、プレイヤーは以下のフェイズを順番にプレイします。

1. ダメージ算定（自分の村に溶岩流が接している場合のみ。「バーンメーター」の項参照）
2. タイル配置（溶岩タイルを1枚引き、配置する。「タイルの配置」の項参照）
3. アクションカード（望むだけのアクションカードをプレイする。「アクションカード」の項参照）
4. 防壁建設（望むなら防壁を1つ建設する。「防壁」の項参照）



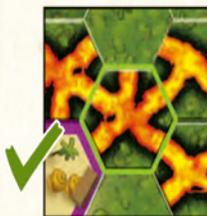
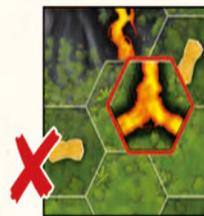
### タイルの配置

ボード上に置かれた溶岩タイルは、火山からの溶岩流を表しています。タイルを置くために、プレイヤーは山からタイルを1枚引き、空いているヘクスに適切に配置します。配置可能な場合、たとえ選択肢の中に望むものがなかったとしても、プレイヤーはそのタイルを配置しなければなりません。タイルが配置不可能な場合、プレイヤーはそのタイルを山の中のランダムな位置に戻し、別のタイルを引き直します。タイルを置くとき、他プレイヤーはそのタイルを見て配置可能な場所を示唆することができます。

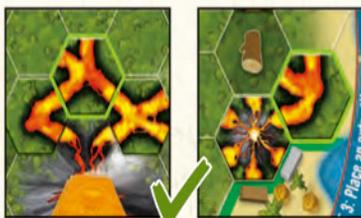


#### タイルの配置条件：

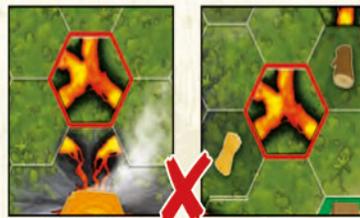
- タイルはボード上のヘクス内に置かなければならない。



- タイルは隣接するタイルとすべての辺において合致しなければならない（溶岩流のある辺同士、ない辺同士が接しなければならない）。



- ボード中央部が任意の噴火タイルまで溶岩流が繋がっていないなければならない。



## タイルの配置 (続き)

- ・溶岩流は村に入ることができる。



- ・溶岩流は村のあいだにある枠線の外に流れ出ることができる。



- ・溶岩流は、ボード中央部の溶岩流がない部分に接することはできない。



タイルの内訳については「タイルとカードの解説」の項を参照してください。

## 防壁

プレイヤーはできるだけ長く溶岩流をせき止めようとして、わら、木材、石材製の防壁を建設します。

ゲーム開始時、プレイヤーは各素材の防壁駒を1個ずつ受け取って手元に置きます。タイルを資源ヘクスに置いたり、アクションカードを防壁駒に交換したりしたとき(「アクションカード」の項参照)、追加の防壁駒が与えられます。

プレイヤーは手元の防壁駒をボード上の適切な場所に置いて防壁を建設します。防壁は特定の溶岩流か、村の上に建設することができます。それぞれの場所に建設された防壁は異なる働きをしますが、どちらの場合でも、防壁の強さを決めるためにダイスを振ります。



わら



木材



石材

資源ヘクスにタイルを置いたあと、プレイヤーは指示された素材の防壁駒を1個取り、手元に置くことができます。

取ろうとした防壁駒がストックにない場合、プレイヤーは代用品としてより弱い素材の駒を取ります(石材は木材に、木材はわらになります)。取ろうとしたわら駒がストックにない場合、プレイヤーは何も取るできません。

## ダイスロール

防壁が溶岩流に耐えるか、それとも破壊されるかを定めるため、プレイヤーはダイスを振ります。橙ダイスは溶岩流を、白ダイスは防壁を表しています。手番プレイヤーは両方のダイスを同時に振り、より大きな出目のダイス(同値の場合は溶岩流)が勝ちます。

防壁が木製の場合、白ダイスの出目に+1します。防壁が石製の場合、白ダイスの出目に+2します。

防壁側が勝った場合、その防壁は溶岩流に耐え、その場所に残ります。溶岩流側が勝った場合、溶岩流はその防壁を破壊し、防壁駒はボードから取り除かれます。取り除かれた駒はストックに戻され、再利用することができます。

溶岩流 = 橙ダイス

わら = 白ダイス + 0

木材 = 白ダイス + 1

石材 = 白ダイス + 2



出目は左図の通りで、白ダイスに+1されるので、この木製防壁は溶岩流に耐えました。

## 溶岩流上の防壁

タイルやボード中央部の縁に防壁駒を置くことで、プレイヤーは特定の溶岩流上に防壁を建設することができます。これらの防壁は、隣接してタイルを置くことができる場所（村の境界や、村のあいだの枠線に隣接していない場所）にのみ建設することができます。プレイヤーは同じタイルの別々の溶岩流上に複数の防壁を建設することができます。



この防壁は適切に建設されています。



複数の防壁は別々の溶岩流上に建設することができます。



複数の防壁を同じ溶岩流上に建設することはできません。



村の境界に隣接する溶岩流上に防壁を建設することはできません。



村のあいだの枠線に隣接する溶岩流上に防壁を建設することはできません。

防壁でせき止められている溶岩流に隣接してタイルを置きたい場合、その防壁を誰が建設したかにかかわらず、手番プレイヤーはまずダイスを振り、防壁が溶岩流に耐えたかどうかを確認しなければなりません。溶岩流側が勝った場合、その防壁駒はボード上から取り除かれ、プレイヤーはタイルを置くことができます。防壁側が勝った場合、防壁駒はその場所に残り、プレイヤーはタイルを別のヘクスに置かなければなりません。各タイルの配置ごとに、プレイヤーは防壁駒1個につき1回だけダイスを振ります。



このタイルを置くためには、溶岩流側がダイスロールで勝たなければなりません。

## 村内の防壁

村の色つき境界線上に防壁駒を置くことで、プレイヤーは村内に防壁を建設することができます。この防壁は溶岩流の侵入を食い止める最終防衛線となります。プレイヤーは自分の村にのみ防壁を建設することができます。

各村には溶岩流の進入路（かつ溶岩流を食い止めるために防壁を1つ建設できる場所）として7つの辺があります。プレイヤーは溶岩流がまだ接していない辺にも防壁を建設することができます。

村内の防壁に隣接してタイルを置く場合、プレイヤーはダイスを振る必要はありません。その代わりに、その村のプレイヤーのダメージ算定フェイズ中、村内の防壁は村が溶岩流の侵入によってダメージを受けるのを防ぎます（「バーンメーター」参照）。



溶岩流が侵入可能な村の7つの辺



このタイルを防壁に隣接して置くためにダイスロールは必要ありません。防壁駒はこの場所に残ります。

防壁が溶岩流上に建設されたものの、その防壁を迂回して別の流れが作られた場合、その防壁に隣接してタイルを置くときにダイスロールの必要はありません。その防壁駒は自動的にボードから取り除かれます。溶岩流は依然として、除去された防壁駒があった場所で適切につながらなければなりません。



別の流れが作られたので、この防壁はもう溶岩流に耐えることができず、ダイスを振ることなく取り除かれます。



別の流れがありますが、防壁でせき止められている溶岩流と適切につながらないため、このタイルをここに置くことはできません。

複数の防壁に隣接するヘクスにタイルを置こうとする場合、プレイヤーは各防壁について1回ずつダイスを振ります。少なくとも1つの防壁が溶岩流に負けた場合、隣接するすべての防壁駒がボードから取り除かれ、プレイヤーはタイルを置くことができます。すべての防壁が溶岩流に勝った場合、プレイヤーはタイルを別のヘクスに置かなければなりません。



このタイルを置くためには、溶岩流が2つの防壁のうち1つにダイスロールで勝たなければなりません。

## バーンメーター

バーンメーターはゲームボード上で島を取り囲んでいる円形のトラックです。これはゲーム中に各村の現在の温度を記録するために使われます。溶岩流が村に入ったとき、炎上ダメージが与えられ、村の温度は上昇します。

## ダメージの算定

自分の手番開始時、プレイヤーは自分の村に接しているすべての溶岩流によるダメージを算定しなければなりません。ダメージはバーンメーター上の村の温度で表されます。

村内の防壁でせき止められていない溶岩流は、バーンメーター上で20度分のダメージを村に与えます。村内の防壁でせき止められている溶岩流がある場合、その防壁が溶岩流に耐えたかどうかを確認するためにダイスを振ります。その防壁が溶岩流によって破壊された場合、村の温度はバーンメーター上で10度上昇し、その防壁駒はボード上から取り除かれます。破壊されなかった場合、防壁駒はその場所に残り、村はその溶岩流からダメージを受けません。

プレイヤーはせき止められていない溶岩流のダメージを先に算定し、そのあと防壁でせき止められている溶岩流それぞれについて（左から右の順に）ダイスを振ります。村の温度はバーンメーター上の最後のスペースを超えて上昇することはありません。そのような場合、破壊された防壁駒を取り除くだけでダメージの算定は終了します。



**ステップ1:** せき止められていない溶岩流1つにつき、その村の温度をバーンメーター上で20度ずつ上昇させます——この村の温度はまず40度上昇します。



**ステップ2:** 防壁でせき止められている溶岩流すべてについて、左から右の順にダイスを振ります。溶岩流側が勝った場合、その防壁駒は取り除かれ、村の温度はバーンメーター上で10度上昇します。防壁側が勝った場合、防壁駒はその場所に残り、村にダメージは与えられません。

## 危険ゾーン

バーンメーター上で温度が上昇するにつれ、村は「危険ゾーン」と呼ばれる3つの特別なエリアに入ります。各危険ゾーンには、その村のプレイヤーに与えられる追加能力が書かれています。村がより先の危険ゾーンに進んだとき、前のゾーンの能力は残ったまま、新たな能力が与えられます。これらの能力は、同様のアクションが通常発生するフェイズ中に適用されます。

- ・危険ゾーン1：プレイヤーは自分の手番ごとに追加の防壁を1つ建設することができます。
- ・危険ゾーン2：プレイヤーは自分の手番ごとにアクションカードを1枚引くことができ、さらに追加の防壁を1つ建設することができます。
- ・危険ゾーン3：プレイヤーは自分の手番ごとに追加の溶岩 Tiles を1枚置くことができ、さらにアクションカードを1枚引くことができ、さらに追加の防壁を1つ建設することができます。

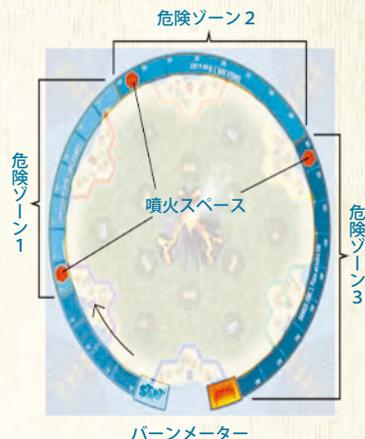
## 噴火タイル

ゲーム開始時、3枚の噴火タイルは裏向きでゲームボードの横に並べて置かれます。各危険ゾーンの最初のスペースは「噴火スペース」と呼ばれ、噴火タイルを表すアイコンが描かれています。各噴火タイルの裏面には、対応する危険ゾーンの番号が書かれています。

自分の村がバーンメーター上の噴火スペースに最初に到達（あるいは通過）したプレイヤーは、ダメージの算定を終了したあと、対応する噴火タイルを置かなければなりません。噴火タイルが置かれたとき、すべての他プレイヤーの村の温度が30度上昇します。噴火タイルの配置後、プレイヤーは溶岩 Tiles の配置から通常通りに手番をプレイします。

各噴火タイルは溶岩流の新たな発生源であり、ボード中央部につながっている必要はありません。これ以外の通常のタイル配置ルールすべてに従っている限り（「タイルの配置」の項参照）、プレイヤーは噴火タイルを任意の空きヘクスに置くことができます。防壁でせき止められている溶岩流に隣接して噴火タイルを置いた場合、その防壁駒は即座にボード上から取り除かれます（ダイスを振る必要はありません）。

プレイヤーは手番ごとに噴火タイルを1枚だけ置くことができます。同じ手番中に噴火タイルを2枚取った場合、プレイヤーは2枚目を保持し、次の手番のダメージ算定フェイズ後に置きます。



噴火タイルは新たな溶岩流の発生源となり、他の溶岩流につながっている必要はありません。



既存のタイルに隣接して噴火タイルを置く場合、すべての溶岩流が適切につながっていなければなりません。



防壁でせき止められている溶岩流に隣接して噴火タイルを置いた場合、その防壁駒は取り除かれます。

## アクションカード

アクションカードは火山の噴火や村の防衛に関するアクションを実行するために使われます。アクションカードを使うとき、プレイヤーはそのカードを捨て札にして、記されているアクションを実行します。自分の手番終了時、プレイヤーはアクションカードを3枚まで保持することができます。

各アクションカードには、そのカードと交換することができる防壁駒の種類が描かれています。カードに記されたアクションを実行する代わりに、プレイヤーはそのカードを捨て札にして、ストックから対応する防壁駒を1個取ることができます。また、任意のアクションカード2枚を捨て札にすることで、プレイヤーは追加の溶岩タイルを1枚置くことができます。

ゲーム開始時、各プレイヤーにはアクションカードが3枚ずつ配られます。タイルを任意の村に隣接させて置いたとき、プレイヤーはその村に接した新たな溶岩流1つにつき、アクションカードを1枚引くことができます。溶岩流が防壁にせき止められていても、その村がどのプレイヤーにも属していないくてもかまいません。また、自分の村がバーンメーター上で危険ゾーン2か3に入っている場合、プレイヤーは自分の手番ごとにアクションカードを1枚引くことができます。



タイルを上図のように置いたあと、プレイヤーは追加のアクションカードを1枚引きます。



タイルを上図のように置いたあと、プレイヤーは追加のアクションカードを2枚引きます。



任意のアクションカード2枚を捨て、追加の溶岩タイルを1枚置くことができます。



すべてのアクションカードは特定の種類の防壁駒1個と交換することができます。

防壁駒が置かれているタイルを回転、置換、除去した場合、それらの防壁駒は即座にすべてボードから取り除かれます。



このタイルを回転、置換、除去する場合、この防壁駒は即座に取り除かれます。

村に隣接するタイルを回転、置換した場合、プレイヤーは新たに村に接した溶岩流についてのみ新たなカードを引くことができます。



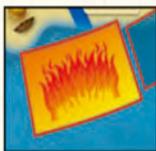
このタイルを上図のように回転させた場合、新たに村に接した溶岩流は1つだけなので、プレイヤーはアクションカードを1枚だけ引きます。

タイルの回転、除去、置換のためにアクションカードを使う場合、他のタイルが通常のタイル配置ルールに違反しないようにしなければなりません（「タイルの配置」の項参照）。除去された、または置き換えられたタイルはボードから取り除かれます。詳しくは「タイルとカードの解説」の項を参照してください。

## ゲームの終了

以下のいずれかの事態が発生したとき、ゲームは終了します。

1. ある村がバーンメーター上で最後のスペースに到達して、そのプレイヤーの手番終了時にそのスペースにとどまっていた（完全に焼け落ちた）場合。残りの溶岩タイルの山はボードから取り除かれ、他のすべてのプレイヤーは最後の手番を1回ずつプレイします。



または

2. 溶岩タイルの山が尽きた場合。最後のタイルが置かれたら、手番プレイヤーは手番を通常通りにプレイします。そのあと、全プレイヤー（最後の溶岩タイルを置いたプレイヤーも含めます）は最後の手番を1回ずつプレイします。

バーンメーター上で村の温度が最も低いプレイヤーが勝者となります！

最終ラウンド中に、ある噴火スペースに誰かが初めて到達した場合、通常通りに対応する噴火タイルを置き、他の村の温度は30度ずつ上昇します。

引き分けの場合、それらのプレイヤーは自分の村内と手元に残っている防壁駒の得点を計算します。石材駒は3点、木材駒は2点、わら駒は1点の価値を持ちます。そのあと、自分の村に接している溶岩流1つにつき1点を減らします。最も多くの得点を獲得したプレイヤーが勝者となります。

資源ヘクス上のタイルを回転、置換した場合、新たな防壁駒は与えられません。しかし、そのヘクスからタイルが完全に取り除かれ、のちのタイル配置フェイズで別のタイルが置かれた場合、新たな防壁駒が与えられます。



この資源ヘクス上のタイルを回転、置換した場合、新たな防壁駒は与えられません。

## 選択ルール

### 氏族——チームプレイ（4または6人プレイのみ）

ゲーム開始時、プレイヤーは2チームに分かれ、敵チームプレイヤーと互に向き合って座ります。チームのメンバーは、共に村を守ろうと努力する氏族の村々を操ります。自分の手番のアクションカードフェイズ中、プレイヤーは手元の防壁駒やアクションカードをチームメイトに提供することができます。噴火タイルを置いたとき、そのプレイヤーのチームメイトの村の温度は30度上昇しません。タイルがなくなるか、一方のチームの村がすべて焼け落ちたときにゲームは終了します。チームの村が1つでも残っている場合、焼け落ちた村のプレイヤーも通常通りにプレイを続けます。ゲーム終了時、村の平均

温度がより低いチームが勝者となります。

### 全滅——完全な消滅

1人のプレイヤーだけが残るまでゲームを続けます。自分の村が焼け落ちたプレイヤーも引き続き溶岩タイルの配置を続けますが、ダメージ算定、アクションカードのプレイ、防壁の建設は行えません。溶岩タイルが尽きた場合、捨て札となったタイルをよく混ぜて再利用します。捨て札もなくなった場合、残っているプレイヤーは自分の手番にダメージ算定、アクションカードのプレイ、防壁の建設だけを行います。ゲームに最後まで残ったプレイヤーが勝者となります。実行できるアクションがない状態で複

数のプレイヤーが残った場合、バーンメーター上で村の温度が最も低いプレイヤーが勝者となります。

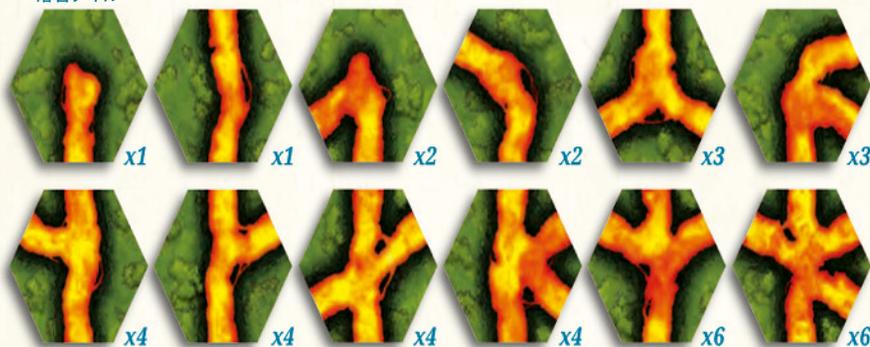
### 溶岩の予測——さらなる戦略性

ゲーム開始時、溶岩タイルの山を3つに分け、表向きでボードの中央に置きます。溶岩タイルを引くとき、プレイヤーは山のいずれかから引くことができます。いったんタイルを引いたら、それを別のタイルと交換することはできず、必ず配置しなければなりません。プレイヤーは各山の一番上以外のタイルを見ることはできません。

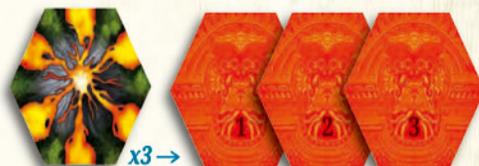
他の「イラプション」ファンに教えた独創的なアイデアがある場合、または新たな選択ルールに挑戦したい場合、[www.StratusGames.com](http://www.StratusGames.com)を訪れてください。

## タイルとカードの解説

### 溶岩タイル



### 噴火タイル



### 余波 (Aftershock) 5枚

#### 防壁駒：石材

任意のタイル1枚を任意の向きに回転させる。タイルを別のヘクスに動かすことはできない。タイルの回転によって通常のタイル配置ルールに違反するタイルができてはならない。回転したタイル上のすべての防壁駒は即座に取り除かれる。



### 溶岩流 (Lava Flow) 3枚

#### 防壁駒：わら

新たな溶岩タイルを1枚引き、通常のタイル配置ルールに従って置く。



### 再配置 (Relocate) 5枚

#### 防壁駒：わら

自分の村内にあるすべての防壁駒を、村内で自由に再配置する。1つの辺に複数の防壁駒を置くことはできない。



### 陥落孔 (Sinkhole) 4枚

#### 防壁駒：木材

ボード上にある任意のタイル1枚（およびその上のすべての防壁駒）を取り除く。タイルの除去によって通常のタイル配置ルールに違反するタイルができてはならない。



### 地震 (Quake) 5枚

#### 防壁駒：石材

新たな溶岩タイルを1枚引き、即座にボード上の任意のタイルと置き換える。新たなタイルは通常のタイル配置ルールに従わなければならない。古いタイル（およびその上のすべての防壁駒）はボードから取り除かれる。置き換えが不可能な場合、新たなタイルを山の中のランダムな位置に戻し、別のタイルを引き直す。



### 雨 (Rain) 4枚

#### 防壁駒：木材

即座に自分の村の温度をバーンメーター上で30度下げる。



### 補強 (Reinforce) 6枚

#### 防壁駒：わら

手番終了時の通常の防壁の建設に加えて、手元の防壁駒を1個取り、即座に建設する。



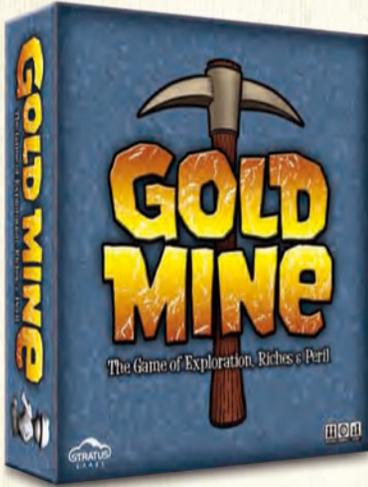
### 火山弾 (Volcanic Bomb) 4枚

#### 防壁駒：木材

ボード上にある任意の防壁駒1個（どのプレイヤーのものでも可）を取り除く。



Also available from Stratus Games...



## Strike it Rich!

Excavate a maze of mine tunnels, collect all the gold you can, and fight off the other miners. If you're the first to exit the mine with enough gold, you'll win!



## The Space Race is On!

Construct as many rockets as you can and ready them for launch. As soon as the launch pad is constructed, all the rockets that are "go" for launch will blast off...but watch out for sabotage!