ルールについて質問があるなら、FAQ をご覧ください。
https://note.com/engames/n/n72e3ff9e7efd

2-5
30'
12+

ボムバスターズ
BOMB BUSTERS

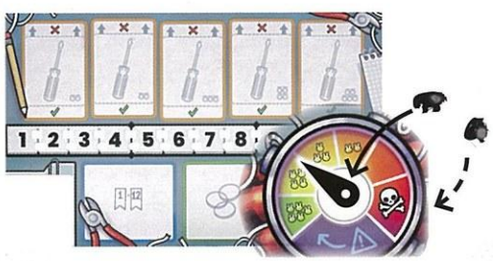
ゲームデザイン：林 尚志、イラストレーション：Dom2D

爆発させないための完全ガイド

内容物

ボード（ダイヤル付き）1枚

最初のゲームの前に、ダイヤルをボードに取りつけてください。



コードタイル 70本



青コード 48 本
“1” から “12”、各 4 本

赤コード 11 本
“1.5” から “11.5”

黄コード 11 本
“1.5” から “11.5”

カード 17枚



装備カード 12 枚

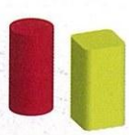


キャラクターカード 5 枚

タイルスタンド 5台



マーカー 7個：黄4個と赤3個



トークン 40枚



情報トークン 26 枚
（黄色トークン
2 枚を含む）



確定トークン
12 枚

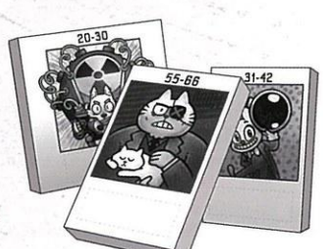


=トークン
1 枚



≠トークン
1 枚

“サプライズボックス” 5箱（のちに開封）



チャック付きポリ袋 8枚

大きなミッションカード 8枚





ボムバスターズ駒 1個

ミッション 66 で必要になります！
それまでは気にしないでください。

ルールブック 1冊

ゲームの目的

『ボムバスターズ』は協力ゲームです。各プレイヤーは爆弾処理専門家となり、全プレイヤーで１つのチームを結成します。目的は、割り当てられたミッションの爆弾の信管を協力して外すことです。用心しましょう！　赤コードを切断するか、起爆ダイヤルが最後のスペースに到達した場合、爆弾は爆発します！

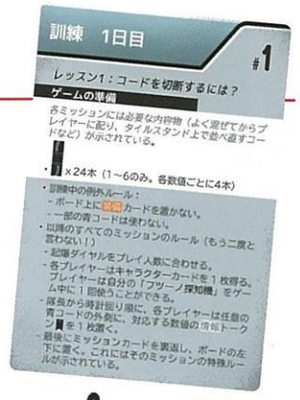
ゲームの準備

❶ ミッションカードのうち１枚を選びます。ミッションは次第に難しくなっていきます。
ミッションを順番にプレイする必要はありません（しかし、そうすることを強く推奨します！）。
ゲームのプレイ方法を完全に学ぶために、以下のミッションだけはすべてプレイするようにしましょう。



訓練ミッション
- **新人**（ミッション 1-3）：これらのミッションはゲームの基礎を教えてくれます。
- **中堅**（ミッション 4-7）：これらのミッションはいくつかのより高度な概念を教えてくれます。

ミッション 8 は訓練を修了するための最終試験です。成功した場合、**サプライズボックス 9-19** を開けることができます。





❷ “隊長” を１人指名します（または、最初のミッションの隊長をランダムに選び、そのあと以降の各ミッションの前に左隣のプレイヤーが持ち回りで隊長になります）。このプレイヤーの手元に「隊長」**キャラクター**カードを置きます。他の全プレイヤーは任意の**キャラクター**カードを１枚選んで手元に置きます。

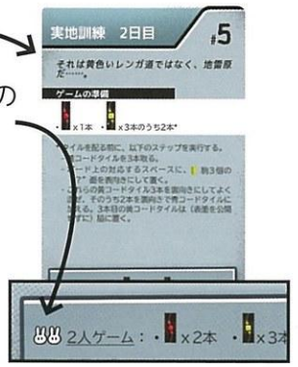
のちに新たなルールが追加されます。
(A)

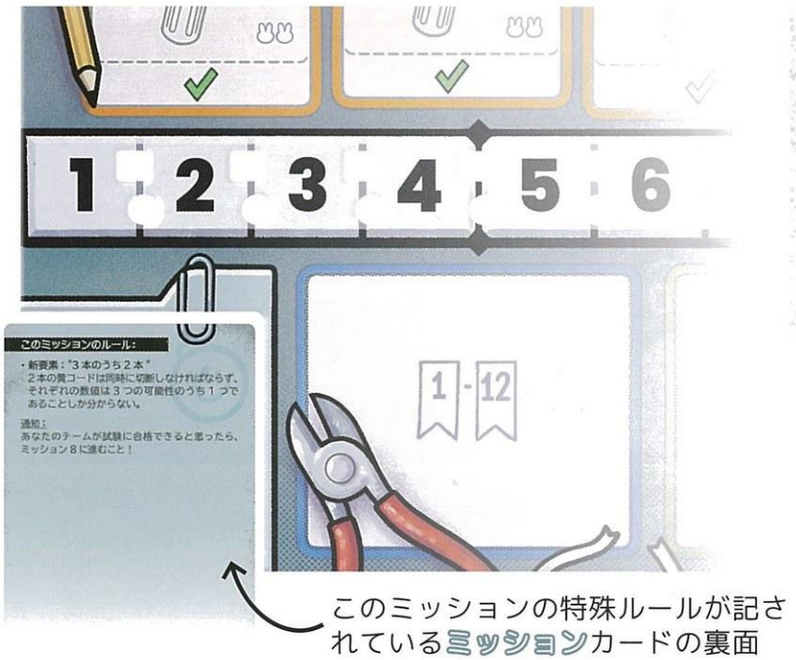
❸ 隊長はミッションカードを大きな声で読み上げ、裏返してボードの左下に置き、全員が特殊ルールを読めるようにします。

表面：ミッションの準備の指示です。

２人ゲーム時の準備の変更

裏面：そのミッションの特殊ルールが記されています。別記ない限り、基本ルールが適用されます。





このミッションの特殊ルールが記されているミッションカードの裏面

❹ ２人ゲーム：各プレイヤーはタイルスタンドを２台持ちます。
３人ゲーム：隊長は２台、他の２人は１台ずつ持ちます。
４／５人ゲーム：各プレイヤーは１台ずつ持ちます。

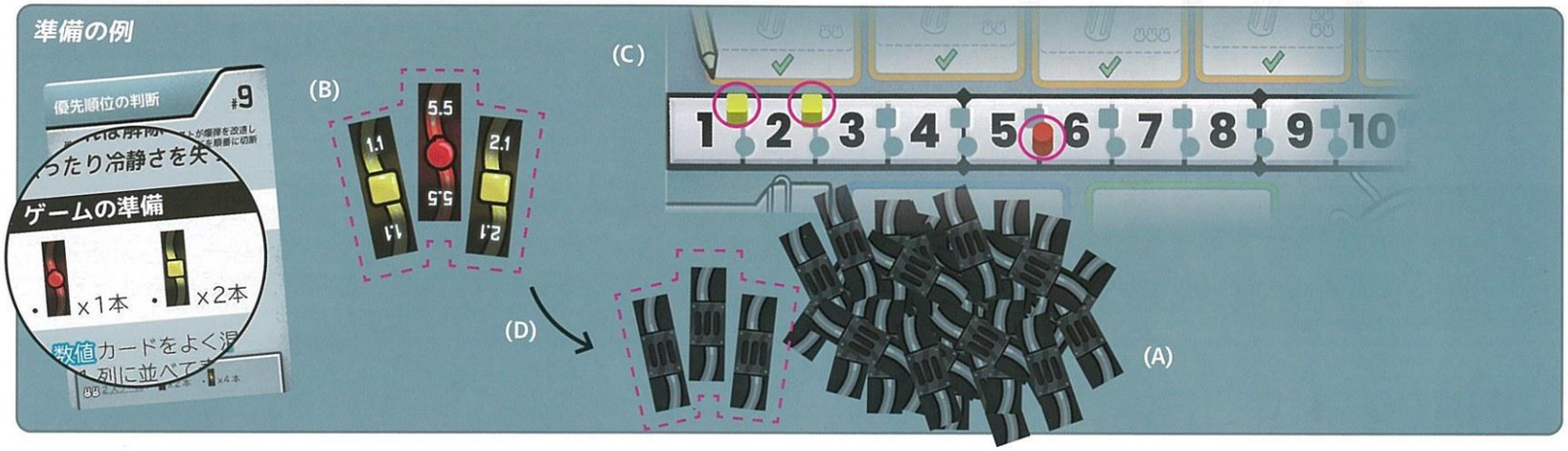
❺ ミッションの**コード**タイルを準備します。

A. **青**コード 48 本をすべて集めます（訓練ミッション 1、2、3 を除きます）。1 ～ 12 の各番号のタイルが 4 本ずつあります。

B. **ミッション**カードに示されている本数の**赤**コードと**黄**コードをランダムに引きます。

C. 引いた**赤**コードと**黄**コードタイルを見て数値を確認し、ボード上の対応するスペースに**赤**／**黄**マーカーを置きます（空白面を上向き、“？” シンボル面を下向きにして置きます）。

D. そのあと、すべての**コード**タイル（**青**＋**赤**＋**黄**）を裏向きにし、一緒にしてよく混ぜます。

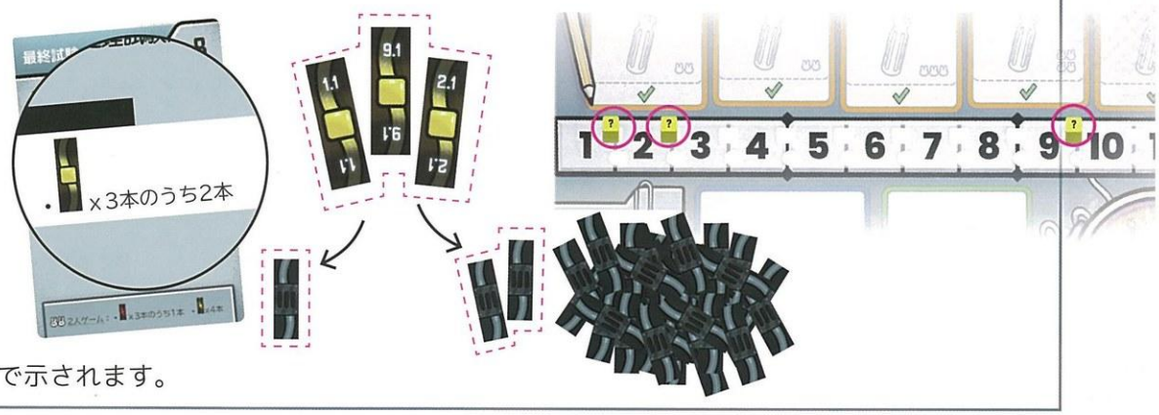


一部のミッションでは、赤／黄コードの数が「2 本のうち 1 本」「3 本のうち 1 本」「3 本のうち 2 本」というように示されています。

この場合、関係するコードは部分的にのみ判明しています。たとえば「**黄**コード 3 本のうち 2 本」の準備は以下のようになります。

1. **黄コード**タイルを 3 本表向きにします。
2. マーカー 3 個の“？”面を表向きにして、ボード上の対応するスペースに置き、登場する可能性があるこれらの数値を示します。
3. これらのタイル 3 本を裏向きにしてよく混ぜ、そのうち 2 本を裏向きで**青**タイルの山札に加え、3 本目を裏向きのままゲームから除外します。

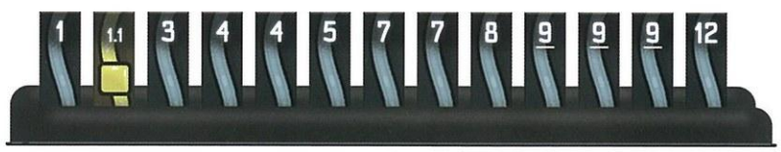
このため、確認した**黄**コード 3 本のうち、実際に登場するのは 2 本だけですが、3 本すべての可能性がボード上の “？” **マーカー**で示されます。



❻ すべてのタイルスタンドに、**すべての**コードを裏向きでできるだけ均等に配ります。一部のスタンドのタイルは他のスタンドより多くなることがあります。

❼ 各プレイヤーはタイルスタンド上で、数値面を自分に向けて、左から右へと昇順になるようにコードを置きます。

⚠ **注意：** 1 人のプレイヤーがタイルスタンドを 2 台持っている場合、各スタンドごとにタイルを分けて配り、個別に並べ直して置きます。ゲーム中、両方のタイルスタンドが（装備、**情報**トークン、特定のルールにおいて）そのプレイヤーの手札となります。



赤／黄コード上に示されている小数値は、昇順に並べ直すためにのみ使われます。
ゲーム中、これらのコードは数値を持たず、単に “赤” または “黄” のコードとなります。

❽ ボード上で以下の準備を行います。

プレイ人数に等しい枚数の**装備**カードを取り、表向きでチェックマーク✔を隠すように置きます（これらはまだ使えません）。
今回のゲームで使える装備はこれらだけです。

3人ゲームでの準備



すべての**情報**トークンと**確定**トークン12枚をここに置きます。

プレイ人数に対応しているスペースに起爆ダイヤルを合わせます。

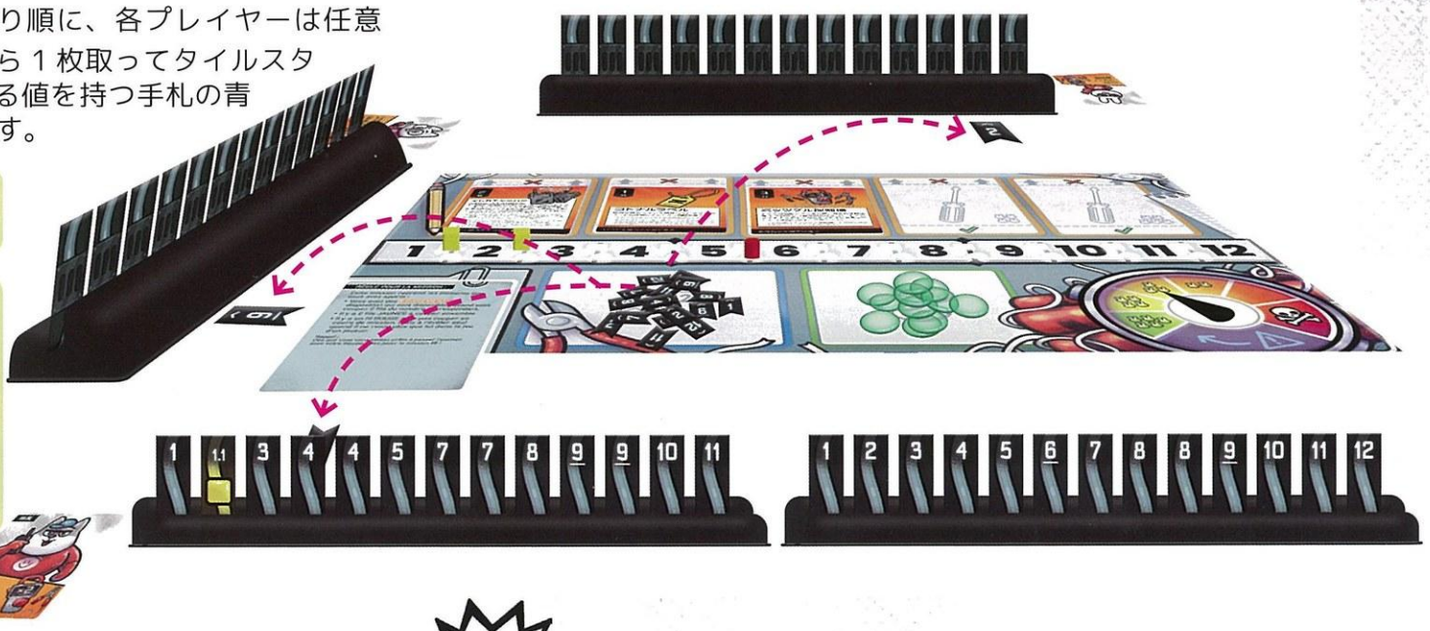
のちに新たなルールが追加されます。
(B)

のちに新たなルールが追加されます。
(C)

❾ 隊長から始めて時計回り順に、各プレイヤーは任意の**情報**トークンをボードから1枚取ってタイルスタンドの外側に置き、対応する値を持つ手札の青コードのうち1本を指します。

⚠ 準備中に黄色の🔖を使うことはできません。

⚠ 1人がタイルスタンドを2台持っている場合、合わせて1人分の手札なので、そのプレイヤーは**情報**トークンを1枚だけ取り、いずれかのタイルスタンドの外側に置いて青コードのうち1本を指します。



ゲームの進行

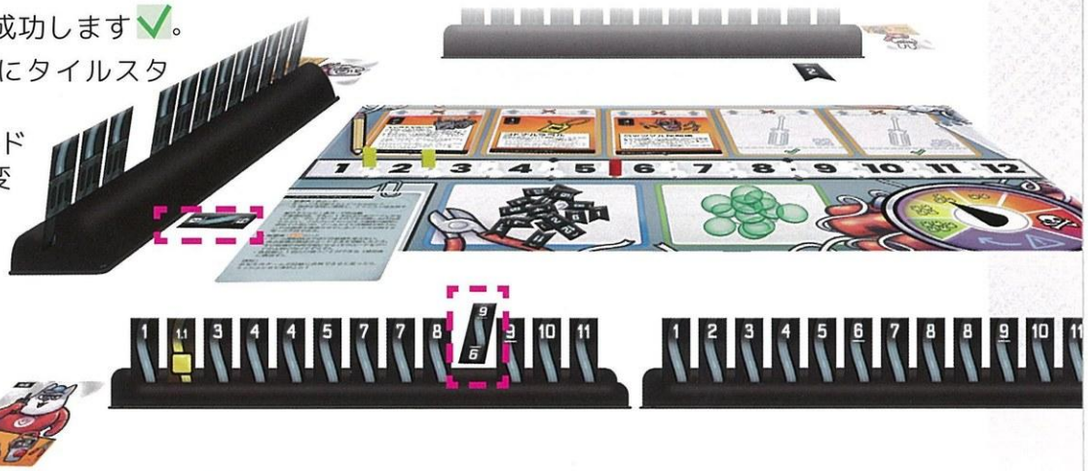
隊長から始めて時計回り順に、各プレイヤーは１手番を実行していきます。自分の手番中、プレイヤー（“手番プレイヤー”と呼びます）は**「２人での切断」「単独での切断」「赤コードの公開」**の３アクションのうち１つを実行しなければなりません。

2人での切断アクション

手番プレイヤーは数値が同じコード２本（自分のコード１本とチームメイトのコード１本）を切断しなければなりません。手番プレイヤーはチームメイトの特定のコード１本を明確に指し示し、その数値を推測して宣言します（「このコードは９です」など）。

A 手番プレイヤーが正解した場合、このアクションは成功します✅。

- チームメイトはそのコードを取り、位置を変えずにタイルスタンドの外側に表向きで置きます。
- そのあと、手番プレイヤーは数値が同じ自分のコード（複数ある場合はそのうち１本）を取り、位置を変えずにタイルスタンドの外側に表向きで置きます。



２人での切断アクションの成功：右図の例で、隊長はチームメイトの“9”を指し、推測を当てました。
- *チームメイトは指し示された“9”コードを表向きでタイルスタンドの外側に置きました。*
- *隊長も自分の“9”のうち１本を公開し、表向きでタイルスタンドの外側に置きました。*

B 手番プレイヤーが間違っていた場合、このアクションは失敗します❌。

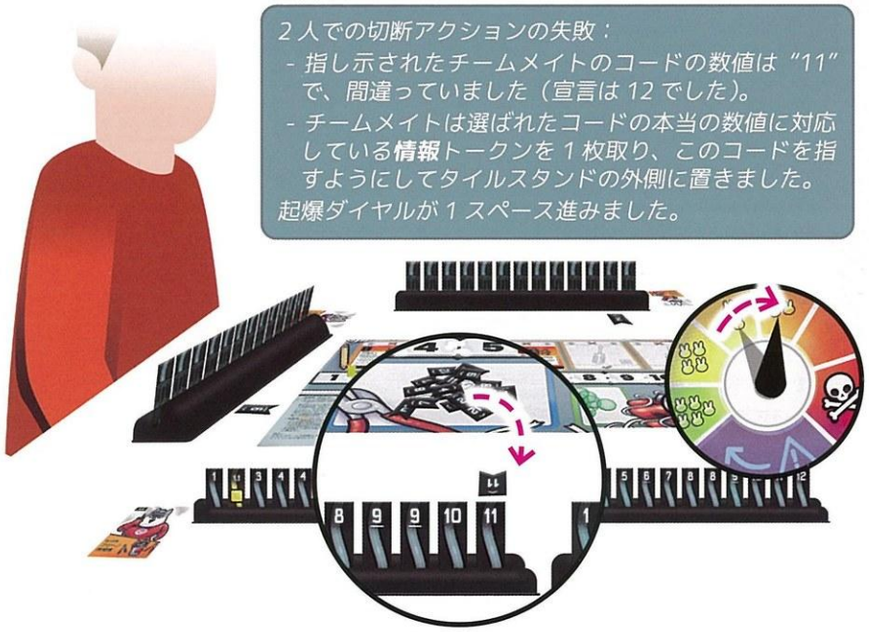
- 指し示したコードが赤だった場合、爆弾が爆発し、ミッションは失敗に終わります。
- 指し示したコードが青か黄だった場合、起爆ダイヤルを１スペース進め（ダイヤルがドクロスペースに到達した場合、爆弾が爆発してミッションは失敗します）、チームメイトは指し示されたコードの外側に**情報**トークンを置いて、そのコードの本当の数値を示します。

⚠ **注意：**手番プレイヤーは、切断したかったタイルが自分の手札のどこにあるかを明かしません。



２人での切断アクションの失敗：
- *指し示されたチームメイトのコードの数値は“11”で、間違っていました（宣言は 12 でした）。*
- *チームメイトは選ばれたコードの本当の数値に対応している**情報**トークンを１枚取り、このコードを指すようにしてタイルスタンドの外側に置きました。*

起爆ダイヤルが１スペース進みました。



単独での切断アクション

切断されていない同じ数値のコードが自分の手札にのみある場合、手番プレイヤーはそれらの同じ数値のコード２本か４本を切断することができます。

・幸運にも４本すべて持っている場合、１アクションで４本すべて切断できます。

・**ある数値のペアがすでに切断されている場合**、残りの２本を切断できます。

手番プレイヤーは切断したコードをタイルスタンドの外側に表向きで置きます。

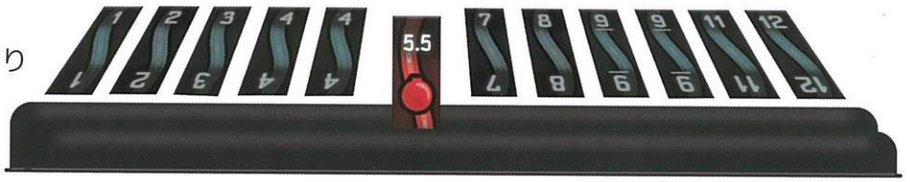
この例では、２本の“9”がすでに切断されています。手番プレイヤーは単独での切断アクションを実行し、自分の手札（この場合は２台のタイルスタンド上）にある残りの“9”２本を切断しました。



赤コードの公開アクション

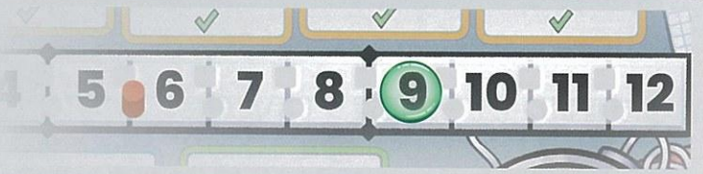
このアクションは、手番プレイヤーの切断されていない残りのコードがすべて赤の場合にのみ実行することができます。

手番プレイヤーはそれらのコードを安全に公開することができます。



確定トークン

同じ数値のコードが４本すべて切断されたらすぐに、ボード上の対応する数値に**確定**トークンを１枚置きます。この視覚的なリマインダーは時間を節約し、さらにはプレイヤーの人生さえも救うかもしれません！



黄コード



・黄コードは青コードと同じ方法で（**２人での切断**か**単独での切断**で）切断することができますが、その数値は数値順を決めるためにのみ使われます。ゲーム中、すべての黄コードは“黄”という同じ数値を持っていると見なされます。
黄コードを切断するために、手番プレイヤーは自分の手札に黄コードを持っていなければならず、チームメイトのコードを１本指し示して「このコードは黄です」と言います。正解した場合、２本のコードは切断されます。間違った場合、青コードのときと同様に、そのコードの本当の数値を示す**情報**トークンを置き、起爆ダイヤルを１スペース進めます。

・間違って指し示されたコードが黄の場合、黄**情報**トークンを使い、起爆ダイヤルを１スペース進めます。

・残りの黄コードがすべて手札にあるプレイヤーだけが、黄コードを使って単独での切断アクションを実行することができます。

装備カード



・ある装備カードの左上に示されている数値のコードが２本切断されたらすぐに、その装備カードが利用可能になります。その**装備**カードを上にずらして緑のチェックマークを公開し、その効果が利用可能になったことを示します。

・すべての**装備**は１回だけ使うことができ、使用後にそのカードを裏返します。

・各**装備**を使えるタイミングは、そのカード上に記されています。多くの装備はいつでも、誰でも（そのプレイヤーの手番でない場合でさえ）使うことができます。１人のプレイヤーが複数の**装備**カードを連続して使うこともできます。

注意:「ドッチカアタ・レイ」装備は（複数のコードと共に２つの数値を明かすために）「フツーノ探知機」「ミッツケル探知機」「スーパー探知機」と組み合わせることができます。



９コードのペアが切断され、装備９が利用可能になりました。



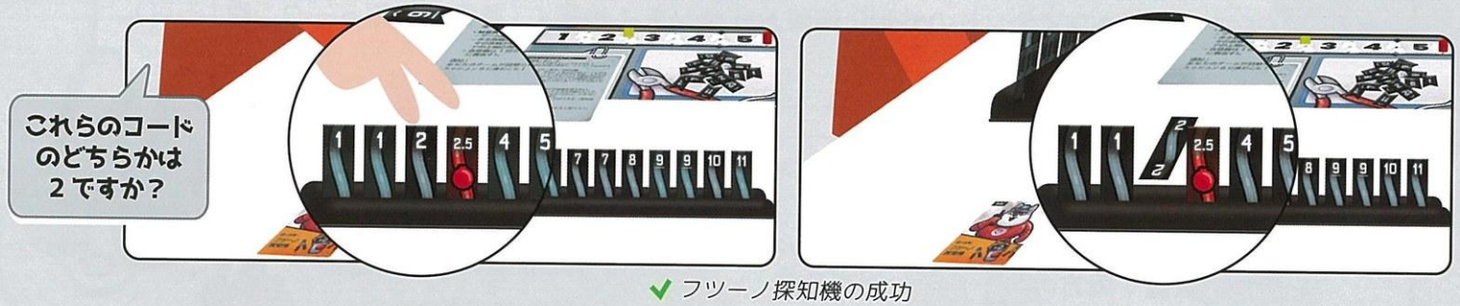
キャラクターカード



ミッションごとに１回、各プレイヤーは自分の**キャラクター**カードを裏返して、その個人装備を使うことができます。

フツーノ探知機：２人での切断アクション中、手番プレイヤーはチームメイトのスタンド１台にあるコードを（１本ではなく）２本指し示して１～12の数値を１つ宣言することができます（“黄”は不可）。

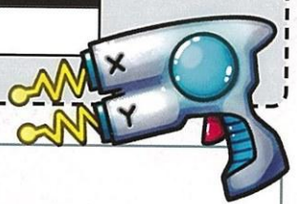
- これらの２本のコードのいずれかが宣言した数値に一致した場合、このアクションは**成功**します。
  - 両方とも一致した場合でも、チームメイトは詳しい**情報**を明かさず、単に選ばれた２本のコードのうち１本だけを選んで切断します。
- これらの２本のコードのどちらも宣言した数値に一致しなかった場合、このアクションは**失敗**します。
  - 起爆ダイヤルを１スペース進め、チームメイトは選ばれた２本のコードのうち１本を選んで、その外側に**情報**トークンを１枚置きます。
  - 選ばれた２本のコードのうち１本だけが赤だった場合、爆弾は爆発しません。チームメイトは詳しい**情報**を明かさず、単に“赤ではない”コードの外側に**情報**トークンを１枚置きます。



✔ フツーノ探知機の成功



✖ フツーノ探知機の失敗

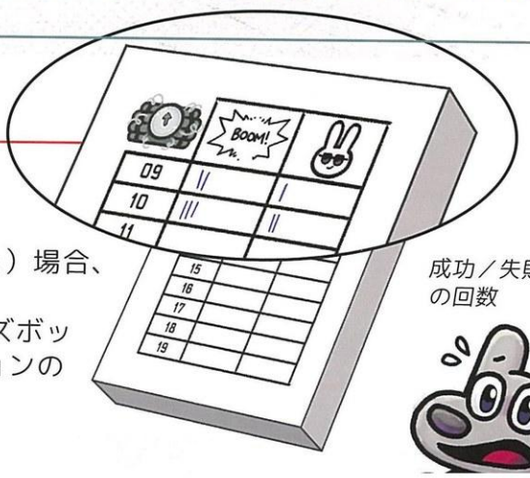


意思疎通

ゲーム体験を楽しいものにするために、意思疎通は極めて制限されています。

- 数値を暗示したり、以前の手番の**情報**を思い出させたり、自分の推測を共有したり、仮定を声に出したりして、誰かの手札のコードについて話すことは**禁止されています。**
- 全般的な戦術、装備の使用、特殊ルールについて話し合うこと、「フツーノ探知機」や他の装備を使用するようアドバイスすることはいつでも**認められています。**

ゲームの終了



成功／失敗の回数

全プレイヤーの手札のコードがなくなったとき、ミッションは成功したとみなされます！

あるプレイヤーの手札のコードがなくなったら、そのプレイヤー抜きでミッションを遂行します。

ミッションが失敗に終わった（赤コードを指し示すか、起爆ダイヤルが☠上に到達した）場合、隊長を変更してそのミッションに再挑戦しましょう！

ミッション８に成功したら――おめでとうございます。プレイヤーは最初の“サプライズボックス”（ミッション 9-19）を開封することができます。箱裏の表を自由に使い、ミッションの進行度合いを記録してください。

クイックリファレンスガイド

ゲームの準備

→ 全プレイヤーは**キャラクター**カードを 1 枚得る。
→ 青コード 48 本と、ミッションの準備指示に示されている赤 / 黄コードをよく混ぜる。そのあと、各タイルスタンドにすべてのコードを裏向きで分配する。
→ 2 人ゲームでは、各プレイヤーはタイルスタンドを 2 台ずつ使う。3 人ゲームでは、隊長だけがタイルスタンドを 2 台使う。
→ プレイ人数によって、装備カードの枚数と起爆ダイヤルの初期スペースが決まる。
→ 各プレイヤーは自分のスタンドの外側に情報トークンを 1 枚置く（黄色の情報トークンは不可）。

自分の手番



→ 自分の手番中、以下のアクションのうち 1 つを実行する。

- **2 人での切断：**
  自分の手札にある数値を 1 つ選び、チームメイトのタイルを 1 本指し示す。
  - ✔ **正しい数値：**両方のコードを公開する。
  - ✖ **間違った数値：**起爆ダイヤルを進める。ドクロに到達しなかった場合、指し示されたコードの外側に情報トークンを置く。
  - 💣 **赤コード：**爆弾が爆発する！
- **単独での切断：**
  同じ数値の残りのコード 2 本か 4 本を公開し、タイルスタンドの外側に置く。
- **赤コード：**
  自分のコードがすべて赤の場合、それらをすべて公開する。

ゲームの終了



→ **勝利：**すべてのタイルスタンドが空になった！
→ **敗北：**爆弾が爆発した（赤コードが切断されたか、起爆ダイヤルが☠スペースに到達した！）。

忘れやすいルール：
- 各キャラクターは、ゲーム中に 1 回使うことができる個人装備を 1 つ持っている。
- **カード上に示されている数値のコードが 2 本切断されたとき**、その装備は利用可能になる。
- すべての黄コードは同じ“黄”という数値を持っていると見なされる。
- すべての赤コードは同じ“赤”という数値を持っていると見なされる。
- 1 ～ 12 の数値を持つ青コードが 4 本ずつある。**同じ数値のコードが 4 本すべて切断されたとき**、そのことを覚えておくために、ボード上に確定トークンを 1 枚置く。
- タイルスタンド 2 台持っているプレイヤーは、その両方を 1 組の手札として扱う。



音声クレジット：https : //www.cocktailgames.com/nos-jeux/bomb-busters-credits/

日本語版販売元：株式会社 Engames
〒 939-0402 富山県射水市流通センター水戸田 2-3-1
https://engames.jp
日本語版制作スタッフ：杉木貴文、橋本直樹、永峯浩、今井恵利

Engames

Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, France
+33 1 30 83 21 21
info@cocktailgames.com
www.cocktailgames.com
/jeux.cocktailgames