

VOLCANO

ルール

プレイ人数: 4~6 人

プレイ時間: 30~60 分

VOLCANO は、4~6 人向けのカードゲームです。

プレイヤーは、火山の噴火に巻き込まれないように、海流に乗って進む島の資源を獲得していきます。

[内容物]

- ・島カード(1~5,火山カード) : 各 1 枚
- ・海流カード : 25 枚
- ・島移動カード : 6 枚
- ・イベント表 : 1 枚
- ・資源マーカー白(1 点) : 15 個
- ・資源マーカー黒(3 点) : 15 個
- ・6 面ダイス : 1 個
- ・ルール(本書) : 1 セット

[準備]

海流カード 25 枚をよく混ぜてから 5×5 の正方形になるように裏向きに並べて置いてから、表にします。

次に島カードを次の図の様に並べ、火山を除く全ての島カードの上に一つ資源マーカーを 1 点置いてください。

1				2
		火山		
		5		
3				4

島カードの初期配置

配置が終了したら年長の方が親となりイベント表を受け取ります。その後、親から順にスタートの位置として好きな島(火山も含みます)を選びプレイヤー駒 1 つを置いていきます。

全てのプレイヤーがプレイヤー駒を置いたら、プレイヤーが島移動カードを受け取りゲーム開始となります。

[ゲームの流れ]

ゲームは[1.噴火判定]、[2.イベント判定]、[3.プレイヤーの行動]、[4.島の移動]、[5.火山の噴火]、[6.資源の獲得]の各フェイズを順番に処理し、それを 1 ターンとして進行していきます。

1.噴火判定

親はダイスを 1 つ振り、出目が【1 + 噴火危険度】以下であった場合、このターンで[火山の噴火]フェイズが発生します。噴火危険度の初期値は 1 です。

2. イベント判定

親はダイスを1つ振り、出目によってそのターンのイベントが決まります。

イベント内容と出目との対応は次の表の様になります。

出目	イベント内容
1,2	このターンの噴火判定の結果を無効にし、親は[資源の獲得]フェイズの直前に再び噴火判定を行います。 この結果噴火が発生するなら、[火山の噴火]フェイズに即座に移ります。
3	このターン、親は海流を2箇所変更することができます。
4	全てのプレイヤーは即座に親の居る島へ移動します。
5	親が指定した2つの島を即座に入れ替えます。 この時、乗っているプレイヤーと資源も一緒に移動します。
6	親は好きな島を指定し、その島に資源を2つ追加で置きます。ただし、火山に資源を追加することはできません。

イベント表

3. プレイヤーの行動

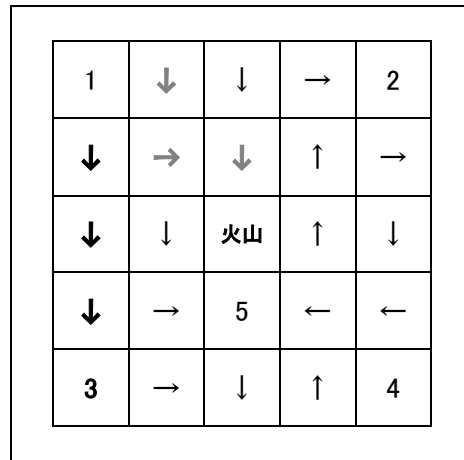
全てのプレイヤーは手番に以下の行動を好きな順番で行う事ができます。手番は親から時計回りで行われます。各行動は一回までしか行えません。

・海流の変更

任意の海流カード1枚の向きを変更することができます。ただし、変更できる方向は上下左右に限られます。

・島への移動

自分の島から、海流カードで示された海流で繋がっているか隣接している島(火山も含む)に移動することができます。



島への移動の例

・この様な配置の場合1の島に居るプレイヤーは、3の島と火山へ行くことができます。

・島移動の選択

島を移動させるかどうか決めます。島を動かすときは『GO』、動かさない時は『STAY』と書かれた部分が自分が読める向きになるようにカードを自分の前に伏せます。この行動は必ず行ってください。

これらの行動が全て終了したら、左隣のプレイヤーの手番に移ります。全てのプレイヤーの手番が終了したら、[島の移動]フェイズへと移ります。

4.島の移動

[移動]の時に伏せられた島移動カードを表にし、『GO』を選んだプレイヤーの人数と同じ回数だけ海流に沿って島を動かします。

島の移動は、1、2、3、4、5、火山の順番で行われます。1の島の移動が全て終わったら、2の島の移動、という風に処理してください。

また、海流カードが無い場所に移動しなければならなくなったり、他の島にぶつかってしまったりして、移動が行えなくなった場合はそこで移動が終了し、次の島の移動に移ります。

5.火山の噴火

親が[噴火判定]時に【1 + 噴火危険度】以下の出目を出してしまったときにこのフェイズは発生します。

火山とその周囲8マスにある島に居るプレイヤーは、火山の噴火に巻き込まれ資源を半分(切り上げ)失います。

また、噴火に巻き込まれたプレイヤーは資源を捨てた後で好きな島に移動することができます。

6.資源の獲得

プレイヤーは自分の居る島にある資源を獲得することができます。

通常の島に、プレイヤーが二人以上居る場合資源は山分けとなり、親から時計回りの順番で見えていき、順番が早いプレイヤーから順の一つずつなくなるまで配っていきます。

例えば、右の図の様な場合、プレイヤーAが親の時、資源が3つある島にプレイヤーB、プレイヤーDがいたとします。

この場合、親であるプレイヤーAに最も近いプレイヤーBから「B→D→

B」という順番で資源が配ります。この結果、Bが2つ、Dが1つの資源を得ることになります。

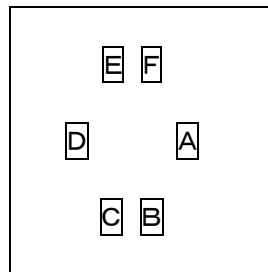
資源数が3つの島にプレイヤーA、プレイヤーC、プレイヤーD、プレイヤーEが居た場合も同じ様に「A→C→D→E」と配ります。結果的にプレイヤーA、C、Dが資源を1つ得ますが、プレイヤーEは資源を得る事が出来ません。

また、火山はプレイヤーが何人居ても、必ず【噴火危険度】と同じ個数の資源を全員が得る事ができます。

ただし、いずれの場合もこのターンに噴火に巻き込まれたプレイヤーは資源を得ることができません。

[資源の獲得]フェイズが終了したら、全ての火山を除く島に資源を1点追加し、火山が噴火していないならば【噴火危険度】を1上昇(最大4まで)させます。噴火している場合は【噴火危険度】を1に戻します。

その後、親は左隣のプレイヤーにイベント表を渡し、イベント表を受け取ったプレイヤーを新たな親として次のターンを開始します。



[ゲームの終了]

火山が3回噴火した時、ゲームは終了します。

3回目の噴火が起きたターンが終了したとき、資源を最も多く持っていたプレイヤーが勝者となります。資源を最も多く持っているプレイヤーが複数居た場合、火山に巻き込まれた回数が多い方が勝者となります。

2008 / 電気通信大学 非電源ゲーム研究会

Mail-Address:hidenken@gmail.com

VOLCANO についてのご意見・ご感想はこちらまで