



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+

BOMB BUSTERS

ボムバスターズ

ゲームデザイン：林 尚志、イラストレーション：Dom2D

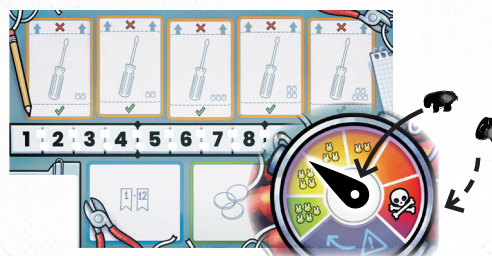
爆発させないための

完全ガイド

内容物

ボード (ダイヤル付き) 1枚

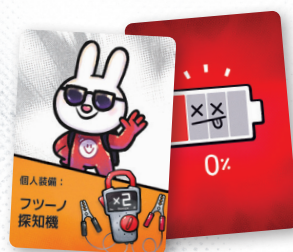
最初のゲームの前に、ダイヤル
をボードに取りつけてください。



カード 17枚



装備カード 12 枚



キャラクターカード 5 枚

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

大きなミッションカード 8枚



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"

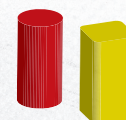


黄コード 11 本
"1.5" から "11.5"

タイルスタンド 5台



マーカー 7個：黄4個と赤3個



"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



ルールブック 1冊

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。



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

- 1 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ださい。
- ・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ださい。
- ・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。

- 2 “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)

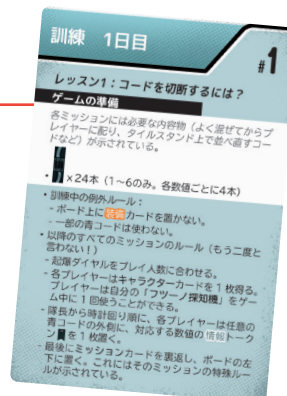
- 3 隊長はミッションカードを大きな声で読み上げ、裏返してボードの左下に置き、全員が特殊ルールを読めるようにします。

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。

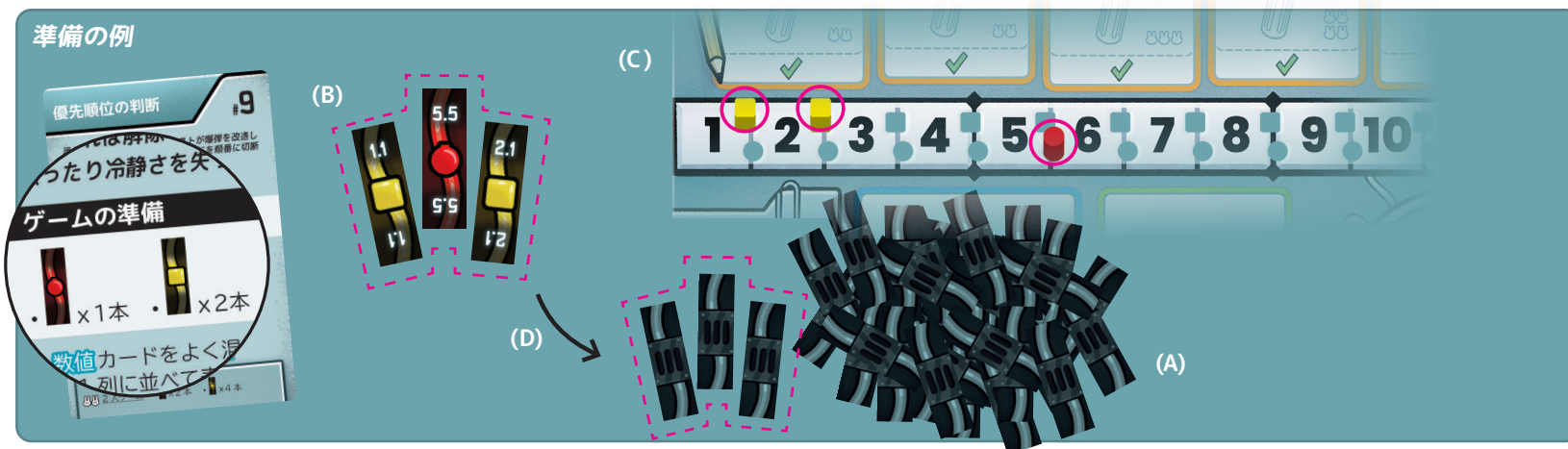
- 4 2人ゲーム：各プレイヤーはタイルスタンドを2台持ちます。
3人ゲーム：隊長は2台、他の2人は1台ずつ持ちます。
4 / 5人ゲーム：各プレイヤーは1台ずつ持ちます。



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

5 ミッションの**コード**タイルを準備します。

- 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。
- 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。
- 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）。
- 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。

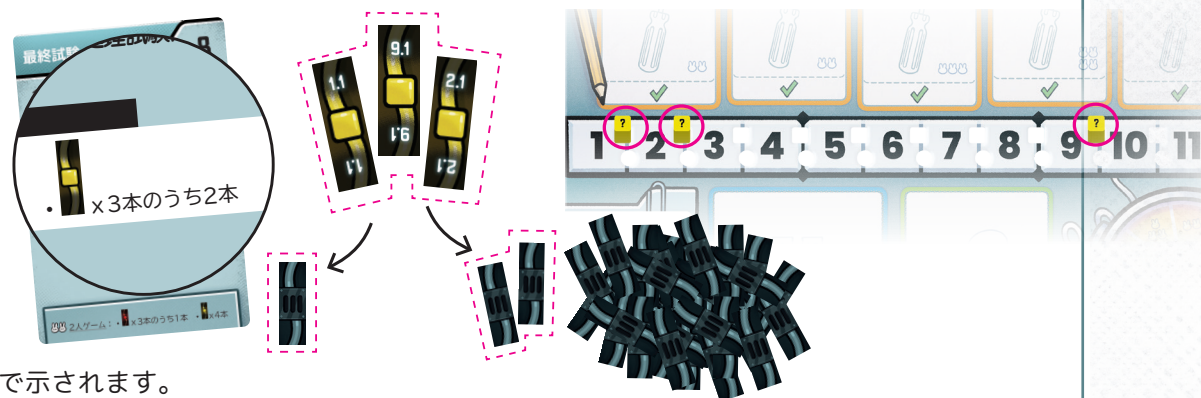


一部のミッションでは、赤/黄コードの数が「2本のうち1本」「3本のうち1本」「3本のうち2本」というように示されています。

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。

- 黄**コードタイルを 3 本表向きにします。
- ?** 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。
- 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。



6 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。

7 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。

⑧ 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だけです。

3人ゲームでの準備



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。

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。



のちに新たなルールが追加されます。

(B)

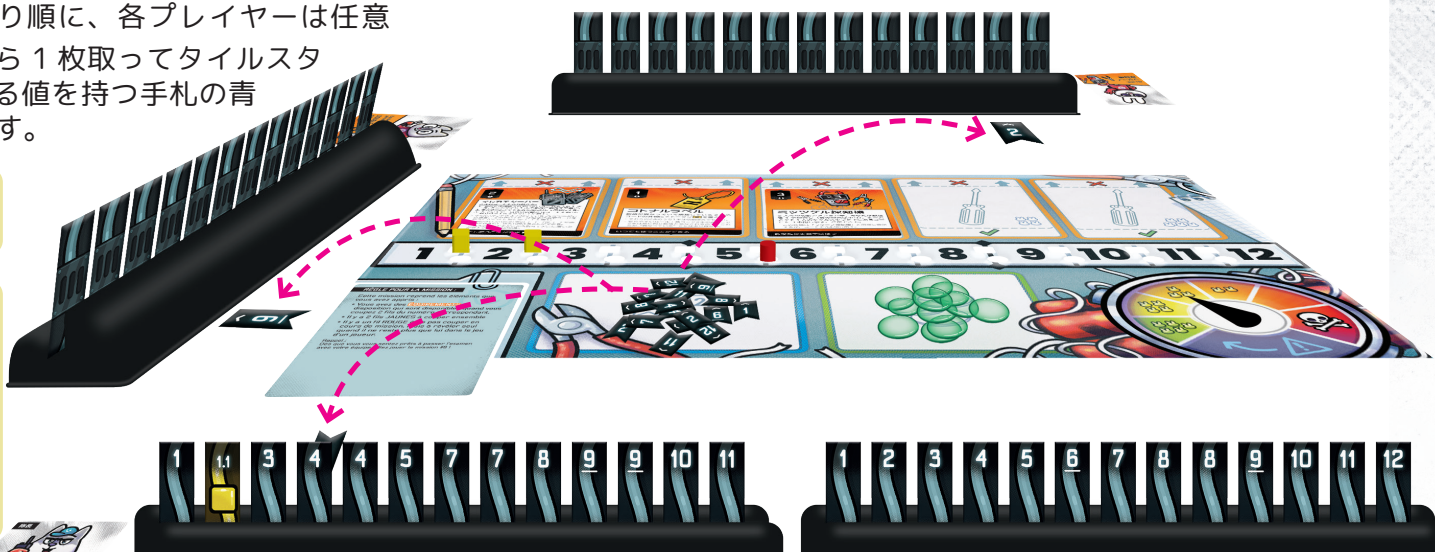
のちに新たなルールが追加されます。

(C)

⑨ 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

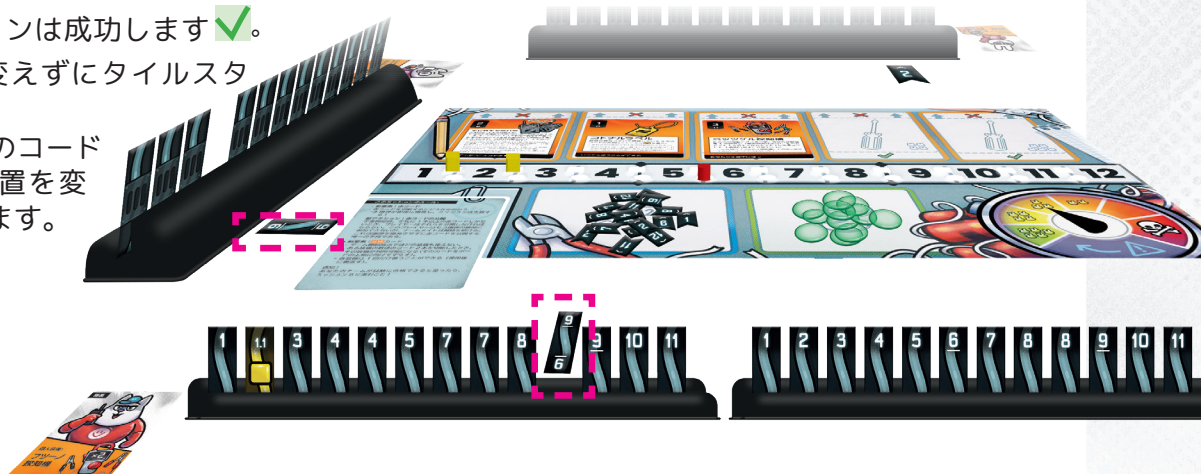
手番プレイヤーは数値が同じコード2本(自分のコード1本とチームメイトのコード1本)を切断しなければなりません。手番プレイヤーはチームメイトの特定のコード1本を明確に指し示し、その数値を推測して宣言します(「このコードは9です」など)。

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。

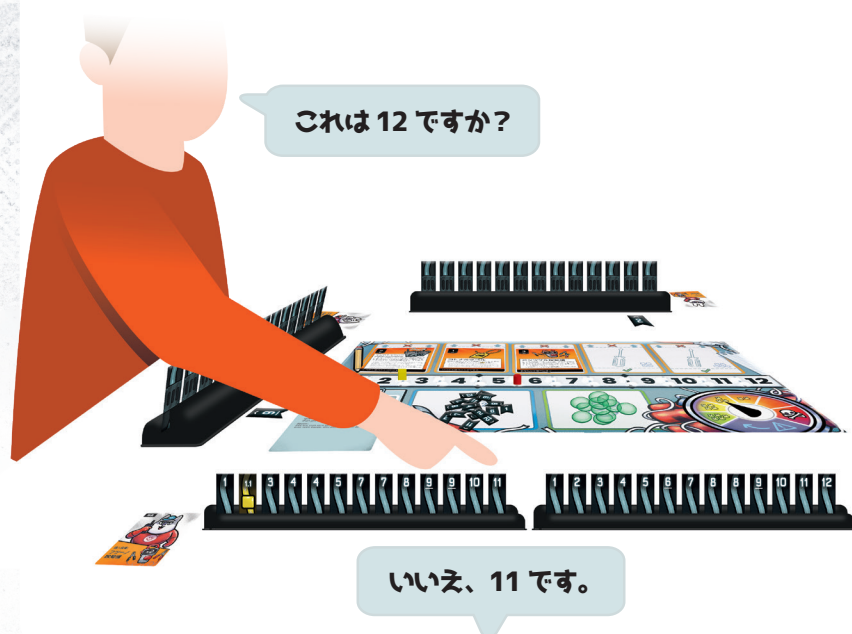
- チームメイトは指し示された“9”コードを表向きでタイルスタンドの外側に置きました。
- 隊長も自分の“9”のうち1本を公開し、表向きでタイルスタンドの外側に置きました。



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✗。

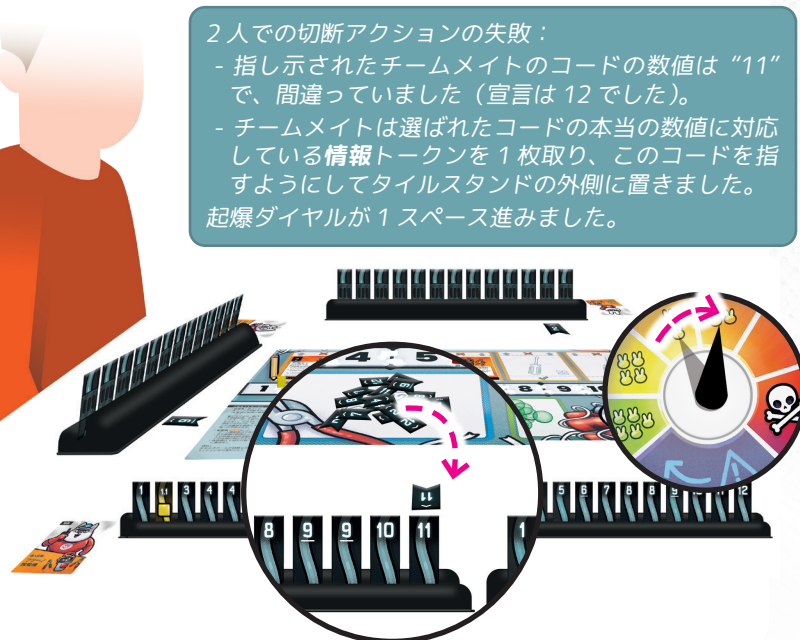
- ・指し示したコードが赤だった場合、爆弾が爆発し、ミッションは失敗に終わります。
- ・指し示したコードが青か黄だった場合、起爆ダイヤルを1スペース進め(ダイヤルがドクロスペースに到達した場合、爆弾が爆発してミッションは失敗します)、チームメイトは指し示されたコードの外側に情報トークンを置いて、そのコードの本当の数値を示します。

⚠ 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

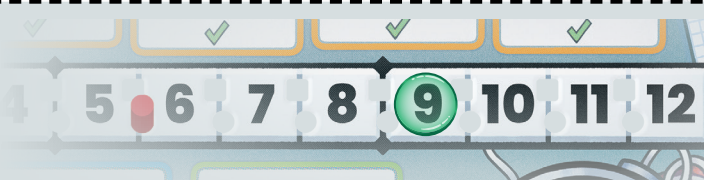
このアクションは、手番プレイヤーの切断されていない残りのコードがすべて赤の場合にのみ実行することができます。

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いと見なされず、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、起爆ダイアルを 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、起爆ダイアルを 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な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」「ミツツケル探知機」「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。

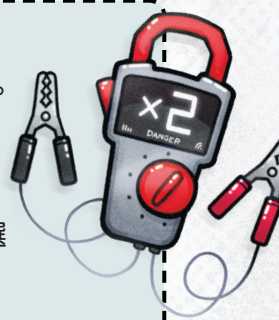


キャラクターカード

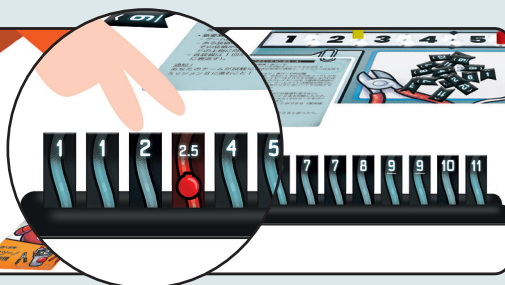
ミッションごとに1回、各プレイヤーは自分のキャラクターカードを裏返して、その個人装備を使うことができます。

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）。

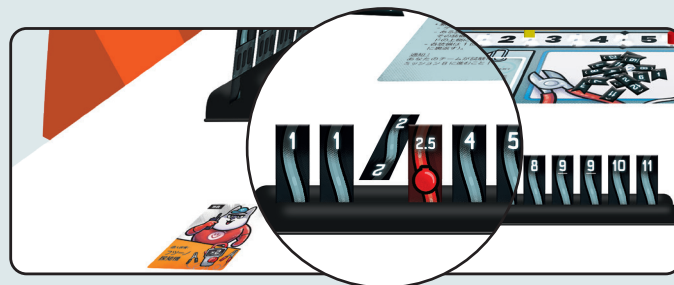
- これらの2本のコードのいずれかが宣言した数値に一致した場合、このアクションは**成功**します。
 - 両方とも一致した場合でも、チームメイトは詳しい**情報**を明かさず、単に選ばれた2本のコードのうち1本だけを選んで切断します。
- これらの2本のコードのどちらも宣言した数値に一致なかった場合、このアクションは**失敗**します。
 - 起爆ダイヤルを1スペース進め、チームメイトは選ばれた2本のコードのうち1本を選んで、その外側に**情報**トークンを1枚置きます。
 - 選ばれた2本のコードのうち1本だけが**赤**だった場合、爆弾は爆発しません。チームメイトは詳しい**情報**を明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



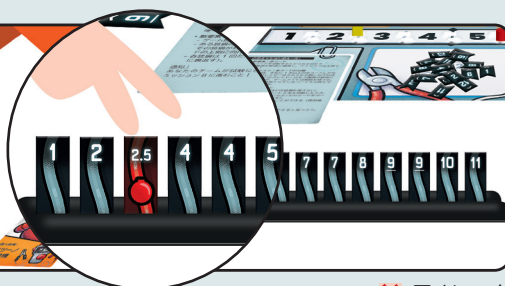
これらのコードのどちらかは2ですか？



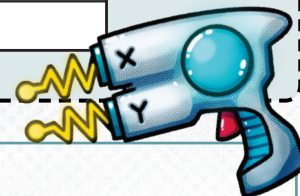
✓ フツノ探知機の成功



これらのコードのどちらかは3ですか？



✗ フツノ探知機の失敗



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**。

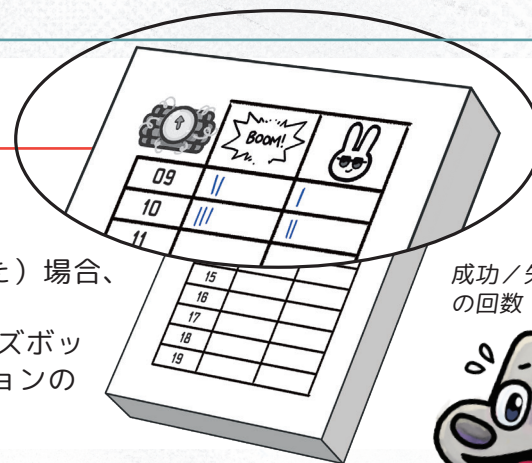
ゲームの終了

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。

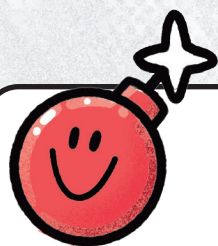
ミッションが失敗に終わった（**赤**コードを指し示すか、起爆ダイヤルが⑨上に到達した）場合、隊長を変更してそのミッションに再挑戦しましょう！

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。



成功／失敗
の回数





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。

