

B o m b ぼむ！

イントロダクション

君たちは日夜危険と戦う爆弾処理班だ。今日も危険な任務を帯びて現地に向かい、命を懸けて人々を救うのだ.....けれど、できることなら、誰か他の人にやってもらいたいのが本音。解除に成功すれば報酬があるものの、失敗したら.....。

プレイヤー数
2～5人

ゲームの目的

ゲームの初めに配られたライフチップがすべて無くなったプレイヤーは、ゲームから脱落します。最後までゲームに残っていたプレイヤーが勝利です。

万が一誰もゲームに残らなかった場合は、全員が敗北です。

ゲーム用具

- 爆弾ダイス（白いダイス） 10個
- レッドダイス（赤いダイス） 1個
- カード 42枚
- ライフチップ 20個

ゲームの準備

各プレイヤーにライフチップを3枚ずつ配ります。

カードから「0」カードをすべて取り出し、各プレイヤーに1枚ずつ配ります。残った「0」カードはゲームでは使わないので、箱にしまってください。

残りのカードをすべてまとめてシャッフルし、各プレイヤーに3枚ずつ配ります。「0」カードとこの3枚のカードを合わせた4枚のカードが、最初の手札になります。残ったカードは伏せて山札とします。

中央に爆弾ダイスを2個置いて、ゲーム開始です。

ゲームの進め方

各プレイヤーは、手札から1枚カードを選び、自分の前に伏せて置きます。この時「SAFE」カードは**出せません**。全員がカードを置いたら、同時に表を向けます。カードの指示に従った後、一番数字の小さいカードを出したプレイヤーが、今回の爆弾処理を行います。一番小さい数字のプレイヤーが複数いる場合、そのプレイヤー全員が爆弾処理を行います。ライフチップが多いプレイヤーから爆弾処理を行ってください。ライフの数が同じ場合は、ジャンケン等で決めてください。

爆弾処理を行うことになったプレイヤーは、中央のダイスをすべてふります。ふったダイスの目に、爆弾マーク（●または☒）と着火マーク（▲または☒）が**両方同時にある**場合、爆弾は爆発し、爆弾処理に失敗したことになります。そのプレイヤーは、**爆弾マークと着火マークの組み合わせ1つにつき、ライフチップを1つ失います**（例えば、爆弾マークが2つ、着火マークが3つ出た場合、ライフチップを2個失います）。爆弾マークか着火マークの一方しか出ない、あるいは両方とも出ない場合、爆弾は爆発せず、爆弾処理は成功したことになります。

複数のプレイヤーが爆弾処理を行う場合、誰かの爆弾処理が失敗しても、まだ爆弾処理を行っていないプレイヤーは爆弾処理のためのダイスをふります。その結果、複数のプレイヤーの爆弾処理が同時に失敗することもあります。

ライフチップを失った結果、ライフチップがすべて無くなってしまったプレイヤーは、ゲームから脱落します。そのプレイヤーの手札の、「0」カードを除くすべてのカードを使用済みのカードの場所に

置きます。そのプレイヤーの「0」カードは、この後は使用しませんので、箱の中に片付けてください。

爆弾処理が成功したプレイヤーは、その時のダイスに出ているカードマーク（◆）の数だけ、山札からカードを引くことができます。また、カードマークが同時に**4つ以上出ている**場合、カードをまったく引かないことを選び、その代わりに**ライフチップを1つ得る**こともできます。ライフチップの数に上限はありません。**爆弾処理に失敗した場合、カードを引くこともライフを得ることもできません**。

全員の爆弾処理が成功したら、今回選ばれたカードを使用済みとしてまとめて脇に置き、中央の爆弾ダイスを1個増やし（すでに10個の場合は増やしません）、再びカードを1枚選ぶ手順に戻ります。

全員の爆弾処理の終了後、誰かの爆弾処理が失敗していたら、まず手札が5枚以上あるプレイヤーは、手札が4枚になるようにカードを裏向きに捨てます（このとき**「0」カードを捨てることはできません**）。その後、各プレイヤーに1枚ずつカードを配り、今回の使用済みカードと残りの山札をすべて合わせてシャッフルします。中央のダイスを2個に戻し、再びカードを1枚選ぶ手順に戻ります。

特殊カード

<p>「0」カード 各プレイヤーは、必ず手札の1枚がこのカードになります。このカードを表にしたら、ただちに山札からカードを1枚引き、中央に爆弾ダイスを1個追加して（すでに10個になっている場合は追加しません）、「0」カードを手札に戻します。増えた爆弾ダイスは、その後の爆弾処理に持ち越されます。</p>	
<p>「2」カード 今回の爆弾処理は、全員レッドダイスを1個加えて行います。複数のプレイヤーが「2」カードを出しても、加えられるレッドダイスは1個だけです。レッドダイスは、次にカードを選ぶ前に中央から取り除かれます。その後の爆弾処理に持ち越されることはありません。</p>	
<p>「3」カード このカードを表にしたら、ただちに中央に爆弾ダイスを1個追加します（すでに10個になっている場合は追加しません）。増えた爆弾ダイスは、その後の爆弾処理に持ち越されます。</p>	
<p>「6」カード/「7」カード あるプレイヤーが出したカードが「6」か「7」で、他のすべてのプレイヤーが出しているカードが、「6」カードなら2以下、「7」カードなら3以下だった場合、一番数字の小さいプレイヤーではなく、このカードを出したプレイヤーだけが爆弾処理を行います。</p>	
<p>「SAFE」カード このカードは特殊なカードで、自分が爆弾処理を行う（＝ダイスをふる）直前にのみ使うことができます。カードを1枚選んで伏せる際には、このカードを選ぶことはできません。手札からこのカードを公開して捨てることで、爆弾ダイスをふらずに爆弾処理を成功させたにすることができます。</p>	

山札が無くなった場合の処理

ゲームの途中で山札がなくなった場合、使用済みのカードをまとめてシャッフルし、新しい山札とします。万が一、ゲームの途中で山札も捨て札も無くなってしまった場合、カードは引けません。