

海

海

説明書



雷 轟 陣

かつて世界は、太陽の力『陽力』によって安寧が保たれていました。
しかし近年、大気に満ちていた『陽力』が枯渇し、それにより世界各地で災いが起こり、
争いの絶えない混沌の時代が始まりました。

陽力を生み出す特殊な石『陽玉』。

『陽玉』を作ることが出来るのは、封印されし雷轟術を操る一族『雷山の民』だけです。
あなたは雷轟術を操る一族の末裔となり、世界を救うために『陽玉』を巡る戦いへと身を投じます。

しかし、陽玉を求める者は、あなた一人だけではありません。

『雷山の民』は、五つの家門『空晴・雷藏・八雲・時雨・飛雪』からなる一族でした。
この五家門の末裔たちによる陽玉を巡る戦いとは、雷山を統べる長『雷神』を決める戦いでもあったのです。

誰よりも多く『陽玉』を作り出し、世界に再び安寧を取り戻した者がこそ、次代の『雷神』となるのです！

内容物



キャラクタープレイマット 5枚 (5色 各色1枚ずつ)



桜門プレイマット 15枚 (5色 各色3枚ずつ)



葵石駒 (言霊) 37個



葵石駒 (音無) 32個 (8種類 各4個ずつ)



陽玉 50個



隠駒 1個



雷轟の手引き (サマリー) 4冊



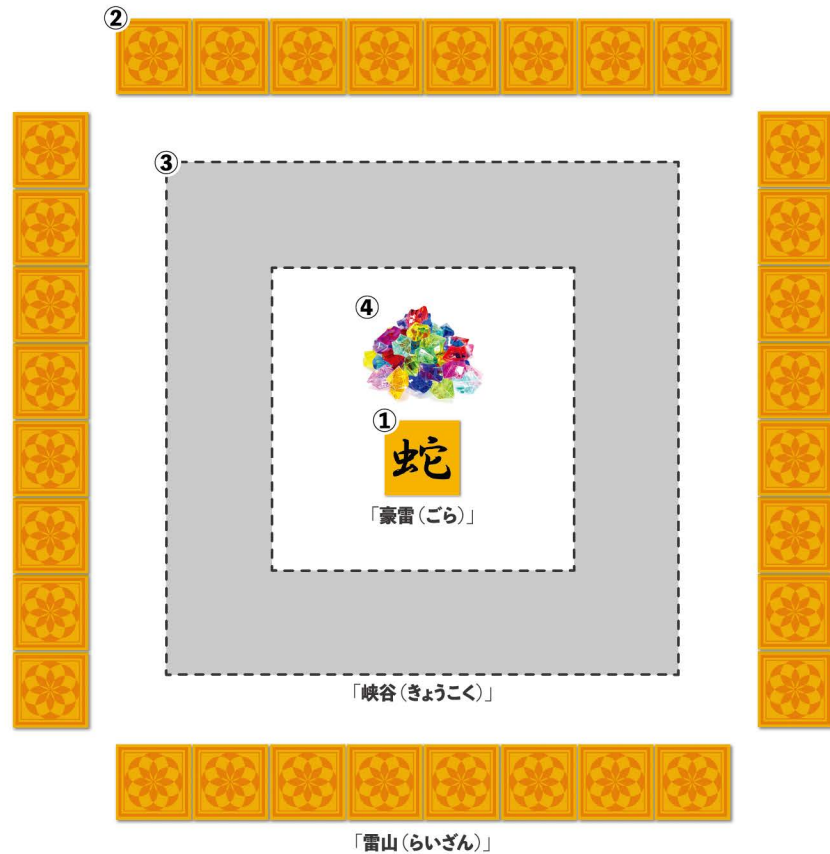
説明書 1冊

ゲームの準備

このゲームはプレイする人数に応じて、ルールが変わります。ここでは、3~4人プレイの場合について記載します。2人プレイで遊ぶ場合は、27ページの「2人プレイ用ルール」の項目を参照してください。

場の準備

- ①全ての葵石駒を裏向きによく混ぜます。そこから**1個**を表向きにし、テーブル中央に置きます。この葵石駒を「豪雷(ごら)」と呼び、得点計算時に使用します。また、これ以降、葵石駒を「駒」と呼びます。
- ②余った駒を4つに分け、それぞれ2段の山を作ります。また、この4つの駒の山を「雷山(らいざん)」と呼びます。
- ③ゲーム中に、駒を捨てて置いておくことができる場所を用意しておきます。また、これ以降、この捨て駒置き場を「峡谷(きょうこく)」と呼びます。
- ④陽玉(得点トークン)をプレイヤー全員の手が届きやすい場所に置いておきます。



プレイヤーの準備

- ⑤各プレイヤーは、**キャラクタープレイマット**から好きな1枚と、キャラクタープレイマットの色に対応した**桜門プレイマット**2枚を受け取ります。また、これ以降、キャラクタープレイマットを「**プレイマット**」、桜門プレイマットを「**桜門(おうもん)**」と呼びます。
- ⑥各プレイヤーは、**陽玉**を**2個**受け取ります。受け取った陽玉は自分の得点が何点かを示すために、「桜門」に置きます。
- ⑦じゃんけんに勝ったプレイヤーが、1番最初に手番を行うスタートプレイヤーになります。
- ⑧スタートプレイヤーから順番に、「雷山」の好きな場所から駒を引きます。スタートプレイヤーは駒**1個**を引き、それ以外のプレイヤーは駒**2個**を引きます。引いた駒は、自分のプレイマットの「**体内**」に置きます。各駒には「**重さ**」があり、「体内」に置くときは、駒の重さ表を参考に**下から重い順になるように**駒を置きます。
- ⑨スタートプレイヤーが**隠駒(手番駒)**を受け取り、自分の近くに置いておきます。
- ⑩4人プレイの場合、向かい合ったプレイヤー同士がチームとなり、2対2のチーム対戦形式となります。3人プレイの場合、個人対戦形式となります。



駒の重さ表

軽い	1	2	3	4	5	6	7	8	9	重い
言霊	雷	蛇	斬	陣	轟	霧	瞬	浄	滅	
音無	一	二	三	四	五	六	七	八		

以上で「雷轟」の準備は完了です。

ゲームの目的

各プレイヤーは、自分の手番で駒を自分の「桜門」に積み上げ、塔を作っていきます。そして、プレイヤーは塔を解放して、陽玉を獲得していきます。テーブル中央の駒が全て無くなったら、ゲームは終了します。最終的に、1番多くの陽玉を獲得したプレイヤーがゲームに勝利し、誇り高き【雷神】となります。最強の雷轟使い【雷神】を目指しましょう!

ゲームの流れ

プレイヤーは、自分の手番になったら以下の**4つのステップ**を順番に行います。4つのステップが終わったら、自分の手番を終了し、左隣のプレイヤーに手番を移します。この一連の流れを、ゲームの終了条件を満たすまで繰り返します。

現 - げん -

選 - せん -

積 - せき -
発 - はつ -

隠駒の移動

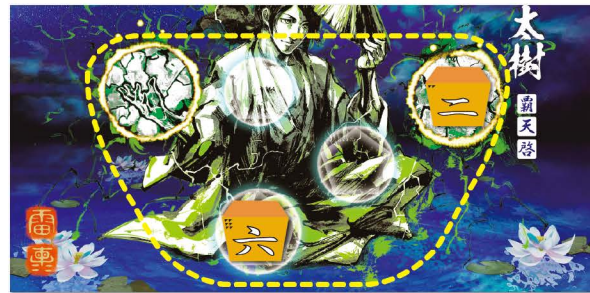
①現 - げん -

自分のプレイマット上の「体内」に置いてある駒を**0~2個**選び、自分のプレイマット上の左右のいずれかの「手」に移動させ、置きます。



「現 - げん -」の注意

・左右の「手」のそれぞれに置くことができる駒は**1個だけ**となります。また、「体内」に置ける駒は**3個まで**となります。つまり、自分のプレイマットの「体内」と「手」で**合計5個**までしか駒を置くことが出来ません。この自分のプレイマットの「体内」と「手」の5か所にある駒を「**内駒(うちごま)**」と呼びます。



・既に「手」に駒が置いてある場合、その手に駒を移動させることは出来ません。



・「手」に1度移動させた駒は、「体内」に戻すことは出来ません。

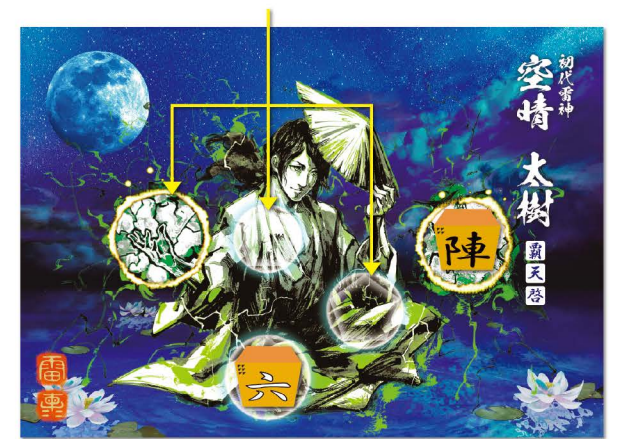


・左右の「手」に置いてある駒を入れ替えることは出来ません。



②選 - せん -

テーブル中央にある「雷山」から駒を**1個**引くか、**2個**引くかを宣言します。その後、「雷山」から駒を宣言した数通り引きます。引いた駒は、即座に「体内」もしくは左右の「手」の空いている場所のいずれかに置きます。そして「体内」にある駒を**下から重い順になるように**並べ替えます。駒の重さは以下の通りとなります。



駒の重さ表

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
言霊	雷	蛇	斬	陣	轟	霧	瞬	浄	滅
音無	一	二	三	四	五	六	七	八	

「選 - せん -」の注意

自分のプレイマットの「体内」と「手」の5か所に引いた駒を置くことが出来ないように、「雷山」から駒を引くことは出来ません。(例：既に「体内」と「手」の5か所に駒が4個ある状態で、駒を2個引くことは出来ません。)



駒を「雷山」から2個引くときは2個同時に引いてください。駒を2枚引くと宣言したにも関わらず、駒を1個引いて、その中身を確認してから駒を引くの止めることは出来ません。

「選」に関する禁忌

既に自分のプレイマットの「体内」と「手」の5か所全てに駒が置いてある状態で、「②選ステップ」を迎えてしまった場合、駒を引くことが出来ません。そのペナルティとして、即座に自分が獲得している陽玉1個を共通の場に戻してください。その後、自分のプレイマットの「体内」と「手」の5か所から2個を選び、「峡谷」に置きます。そして、「②選ステップ」からゲームを再開します。

この時、自分が獲得している陽玉が全て無くなってしまった場合、そのプレイヤー（チーム）はゲームから脱落し、**敗北**となります。脱落したプレイヤー（チーム）が発生したらゲームを終了し、得点計算を行います。



③積 - せき - / 発 - はつ -

自分のプレイマット上の左右の「手」にある駒それぞれに対して、以下の3つの選択肢のどれかを適用します。

A, 積 - せき -

自分の「桜門」に駒を裏向きで積み重ねます。この積み重ねた駒の重なりを「塔」と呼びます。どの「桜門」に駒を積み重ねるかはプレイヤーが自由に選ぶことが出来ます。この時、**下から重い順になるように**駒を積み重ねなければなりません。



「桜門」に積み重ねることが出来る高さは、**6段**までとなります。また、6段目の駒を「桜門」に置いた瞬間に「**塔の解放**」の処理が発生します。詳しくは12ページの「得点計算」の項目を参照してください。

また、自分の桜門へ積み重ねた駒の中身はいつでも確認することが出来ます。



塔の解放に関する禁忌

「桜門」に駒を積み上げる時、**下から重い順になるように**駒を積み重ねなければなりません。もし、ある駒の上にそれよりも重い駒を積み重ねた塔を解放してしまった場合、その塔は「**不穩の塔**」と呼ばれ、ペナルティを受けてしまいます。

「不穩の塔」を作ってしまったプレイヤーはペナルティとして、自分が獲得している陽玉1個を共通の場に戻してください。また、「不穩の塔」は得点計算を行わず、「豪雷」の得点が入ることはありません。そして、「不穩の塔」を「峡谷」へ置きます。

この時、自分が獲得している陽玉が全て無くなってしまった場合、そのプレイヤー（チーム）はゲームから脱落し、**敗北**となります。脱落したプレイヤー（チーム）が発生したらゲームを終了し、得点計算を行います。



B, 発 - はつ -

駒を表向きに公開し「峡谷」に置きます。その後、その駒の言霊の効果を適用します。言霊の効果処理したら、その駒は捨て駒として扱います。詳しい言霊の効果については20ページ以降の「駒の言霊の効果」の項目を参照してください。

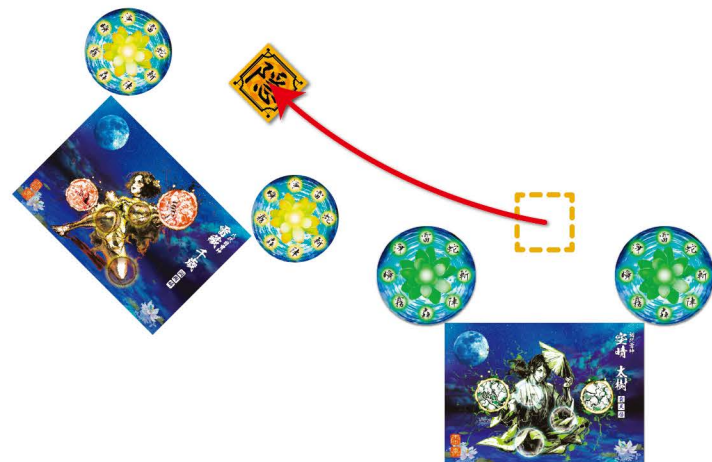


C, 何もしない

積 (せき) と発 (はつ) のどちらも行わず、手に駒を残したままにすることが出来ます。ただし、自分の「体内」と「手」の5か所が全て駒で埋まっている状態で、次の自分の手番の「②選ステップ」を迎えてしまった場合、ペナルティがあることに注意してください。(ペナルティについては8ページを参照してください。)

④ 隠駒の移動

①から③のステップが終了したら、自分が持っている隠駒を左隣のプレイヤーに渡します。隠駒を渡したら、自分の手番を終了し、左隣のプレイヤーに手番を移します。



終了条件 / 勝利条件

このゲームには、2つの終了条件があります。

①「雷山」から駒が無くなった時

あるプレイヤーが、テーブル中央の「雷山」から最後の駒を引いたら、ゲームの終了の合図です。その時手番を行っているプレイヤーがもう1度手番を行うまで、手番を一巡したらゲームは終了します。この時、各プレイヤーの最終手番では「雷山」に駒が無いいため、「②選ステップ」は行いません。

②「禁忌」が発生した結果、陽玉を全て失ったプレイヤーが発生した時

即座にゲームは終了します。(禁忌については8ページ、9ページを参照してください。)

①か②の後、ゲーム終了時の得点計算に移ります。詳しい得点計算は12ページの「得点計算」の項目を参照してください。得点計算が終了したら、2人/3人プレイの場合、**陽玉の数が多いプレイヤー**がゲームに勝利します。4人プレイの場合、**陽玉の数の合計が多いチーム**がゲームに勝利します。陽玉の数と同じだった場合、「体内」と「手」の5か所にある駒の個数がより少ないプレイヤー (チーム) がゲームに勝利します。

得点計算

このゲームでは陽玉（得点トークン）を獲得する方法に以下の2種類があります。この2種類で獲得した陽玉の数が、自分の得点となります。

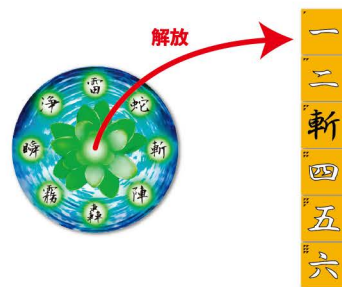
①塔の解放（ゲーム中）

②塔の全解放 / 「豪雷」（ゲーム終了時）

①塔の解放（ゲーム中）

ゲーム中、「③積 / 発ステップ」において6段目の駒を「塔」に置いた瞬間に「塔の解放」の処理が発生します。「塔の解放」の処理は、ゲームを一度中断し、以下のステップで行います。

1, 6段目の駒が置かれた塔を全て表向きにして、下に積み重ねていた駒から順に自分のプレイマットの右側に並べます。

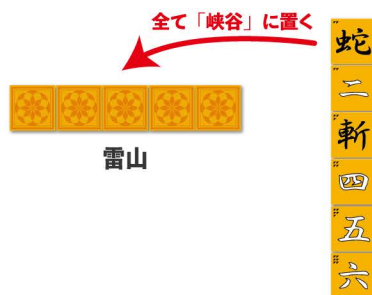


2, 自分のプレイマット右側に並べた駒について、14ページ以降を参照して役が成立しているかどうかを判定します。

3, 役が成立していた場合、その役の点数と同じ数の陽玉を獲得し、「桜門」に置きます。



4, 役が成立していなかった場合、右側に並べた駒を全て「峡谷」に置きます。



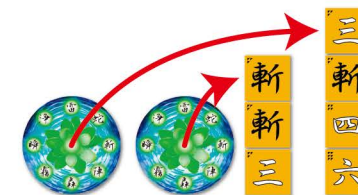
以上のステップが終了したら、ゲームを再開します。

また、もし「塔の解放」の処理を行っている時に、ある駒の上にそれよりも重い駒を積み重ねていることが分かった場合、その塔は「不穩の塔」と呼ばれ、ペナルティを受けてしまいます。ペナルティについては、9ページの「塔の解放に関する禁忌」を参照してください。

②塔の全解放（ゲーム終了時）

ゲームを終了したら、塔の段数にかかわらず「塔の全解放」の処理を行います。「塔の全解放」の処理は以下のステップで行います。

1, 各プレイヤーは自分の塔をそれぞれ全て表向きにして、下に積み重ねていた駒から順に自分のプレイマットの右側に並べます。



2, そのとき、ゲームの準備で公開した「豪雷」が含まれているかを確認します。「豪雷」1個につき陽玉1個を獲得し、「桜門」に置きます。

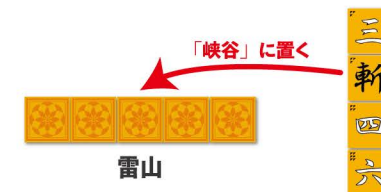


3, 自分のプレイマット右側に並べた駒について、14ページ以降を参照して役が成立しているかどうかを判定します。

4, 役が成立していた場合、その役の点数と同じ数の陽玉を獲得し、「桜門」に置きます。



5, 役が成立していなかった場合、その塔の駒は全て「峡谷」に置きます。



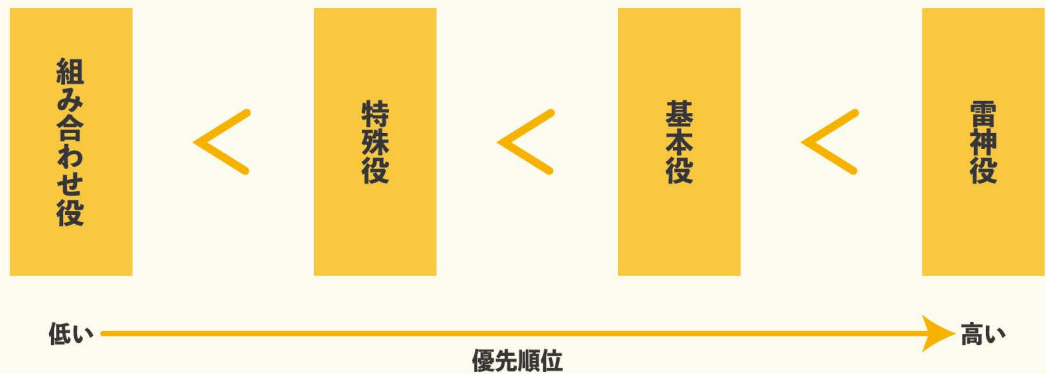
もし「塔の全解放」の処理を行っている時に、ある駒の上にそれよりも重い駒を積み重ねていることが分かった場合、その塔は「不穩の塔」と呼ばれ、ペナルティを受けてしまいます。ペナルティについては、9ページの「塔の解放に関する禁忌」を参照してください。

役について

塔の役の点数は①基礎点と②追加点の2種類の合計で決まります。

役の優先順位

これから説明する各役は、重複して成り立つ場合があります。この場合、次の優先順位に従って優先順位が高い役のみを適用して得点計算を行ってください。



①基礎点

・基本役

斬 桜花 (おうか)
 同じ重さの駒が3段以上積み重なっている塔
斬
三 基礎点：2点

一 蓮花 (れんげ)
 連続した重さの駒が3段以上積み重なっている塔
二
斬 基礎点：1点

蛇 偶数蓮花 (ぐうすうれんげ)
 重さが偶数の駒が連続して3段以上積み重なっている塔
四
六 基礎点：1点

一 奇数蓮花 (きすうれんげ)
 重さが奇数の駒が連続して3段以上積み重なっている塔
斬
五 基礎点：1点

・組み合わせ役

組み合わせ役は基本役の4つの組み合わせによる役です。また、組み合わせ役は必ず6段の塔となります。

斬 桜蓮花 (おうれんげ)
 上3段が桜花、下3段が蓮花で積み重なっている塔
斬
三
四
五
六 基礎点：3点

一 蓮桜花 (れんおうか)
 上3段が蓮花、下3段が桜花で積み重なっている塔
二
斬 基礎点：3点
斬
三
三

蛇 桜々花 (おうおうか)
 上3段が桜花、下3段が桜花で積み重なっている塔
蛇
二
四
四
陣 基礎点：4点

一 蓮々花 (れんれんげ)
 上3段が蓮花、下3段が蓮花で積み重なっている塔
蛇 基礎点：2点
斬
轟
六
七

・特殊役

特殊役には、後述する追加点（18ページを参照してください。）は適用されません。また、特殊役は必ず6段の塔となります。

山茶花（さざんか）
 同じ重さの駒が2個ずつ、合計6段積み重なっている塔

基礎点：4点

椿（つばき）
 同じ駒が2個ずつ、合計6段積み重なっている塔

基礎点：6点

・雷神役

雷神役には、後述する追加点（18ページを参照してください。）は適用されません。また、雷神役は必ず6段の塔となります。

時雨蓮花（しぐれれんげ）
 左図で指定された駒6個で積み重なっている塔

基礎点：10点

霞・双頭蓮（かすみ・そうとうれん）
 左図で指定された駒6個で積み重なっている塔

基礎点：11点

桜花乱舞（おうからんぶ）
 言霊の「轟」3個と音無の「五」3個が交互に積み重なっている塔

※左図の「轟」と「五」が入れ替わっているものも含まれます

基礎点：11点

毘沙門櫓（びしゃもんやぐら）
 左図で指定された駒6個で積み重なっている塔

基礎点：12点

霧幻輪廻（むげんりんね）
 言霊の「霧」3個と音無の「六」3個が交互に積み重なっている塔

※左図の「霧」と「六」が入れ替わっているものも含まれます

基礎点：12点

六花白雪（りっかしらゆき）
 左図で指定された駒6個で積み重なっている塔

基礎点：12点

・役無し

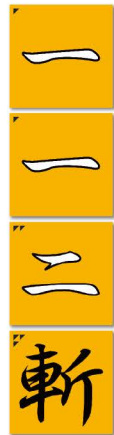
どの役にも当てはまらない場合、その塔は役が成立しておらず、役無しとなります。役無しの場合、その塔の得点は0点となります。

例えば、塔の一部分のみが役に当てはまっており、役に関係のない駒が含まれている役は役無しとなります。



例1

下3段は同じ重さの駒が3段積み重なっている「桜花」となっています。しかし、その上に重さ1の駒が積み重なっているため役無しとなります。



例2

下3段は連続した重さの駒が3段以上積み重なっている「蓮花」となっているが、その上に重さ1の駒が積み重なっているため役無しとなります。

②追加点



高さ加算

塔の4段目以降に積み重ねた駒1個につき追加で1点を獲得します。

左図の例では、下3段が重さ3の駒が3段積み重なっている「桜花」となっており、その上に同じ重さ3の駒が積み重なっているため、高さ加算1点が追加されます。

追加点：各1点



染め加算

塔が「言霊」もしくは「音無」のみの駒で積み重なっている場合、追加で1点を獲得します。

左図の例では、「音無」のみの駒で積み重なっている「蓮花」となっているため、染め加算1点が追加されます。

追加点：1点

追加点に関する注意

- ・追加点は、役が成立している場合にのみ獲得することが出来ます。
- ・役無しの塔は、追加点を獲得することはありません。
- ・組み合わせ役の染め加算は、6個の駒が全て揃っている場合にのみ獲得することが出来ます。
- ・特殊役と雷神役の塔は、追加点を獲得することはありません。

得点計算の例

Aさんはゲーム終了時に以下の塔を積み重ねました。



基礎点

基本役
桜花=2点

追加点

高さ加算=1点

合計=3点



基礎点

基本役
蓮花=1点

追加点

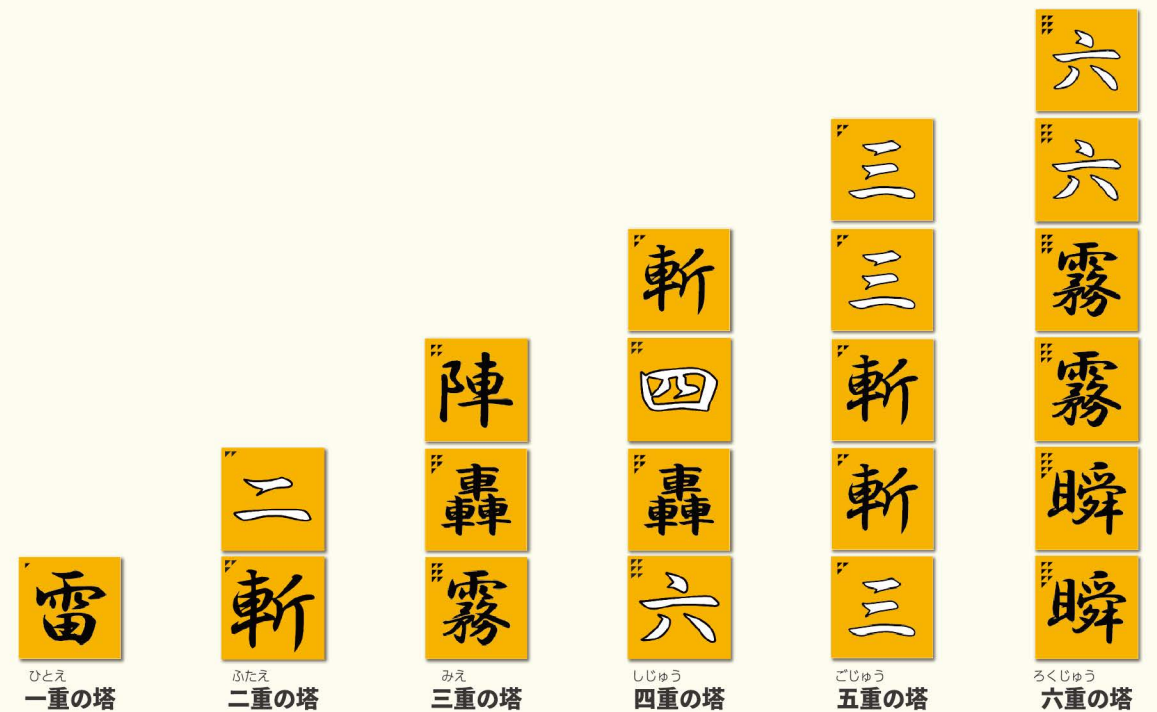
染め加算=1点

合計=2点

Aさんは最終的に、3点+2点=5点を獲得しました。

塔の呼び方

このゲームでは、積み重ねている駒の段数に応じた、塔の呼び方があります。



言霊の効果について



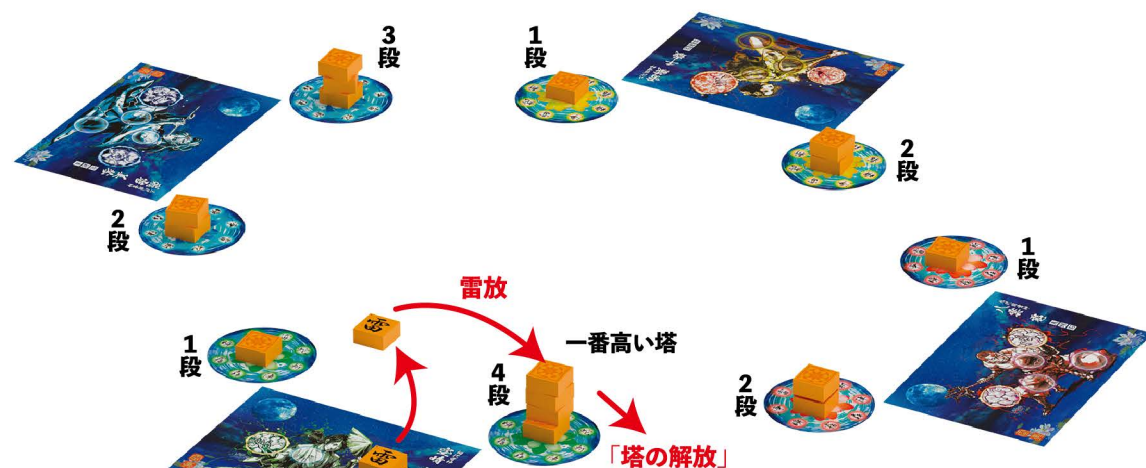
雷 (らい)

この駒の効果は2種類あります。この駒を表向きに公開し「峡谷」に置いたプレイヤーがその効果を選び、効果を適用します。

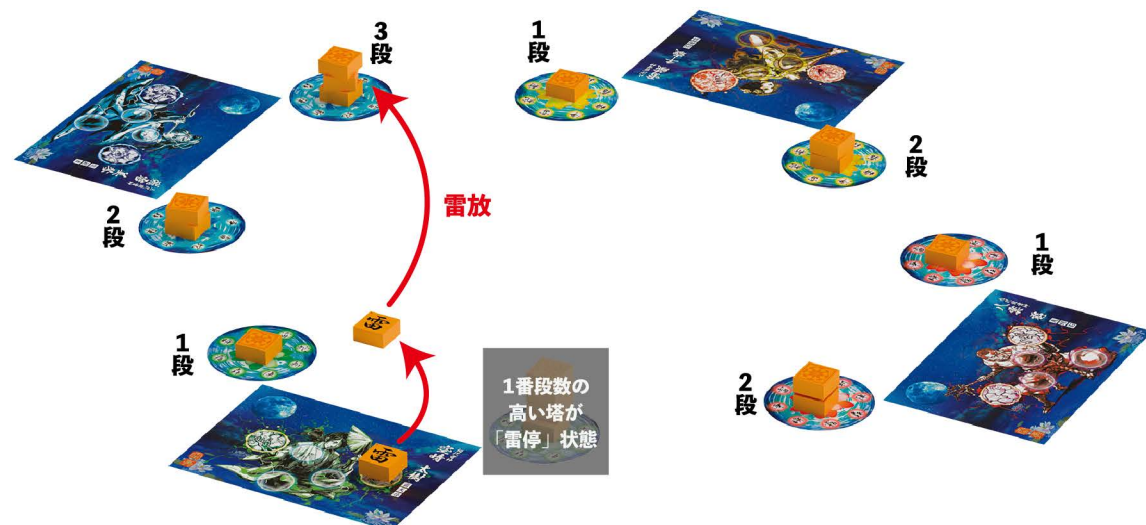
①雷放 (らいほう)

この駒を表向きに公開し「峡谷」に置いたプレイヤーは、自分を含む全てのプレイヤーの塔の中で1番段数が高い塔から1つを選びます。この時、1番段数が高い塔が複数存在する場合は、その中から自由に選ぶことができます。また、2段以下の塔を選ぶことは出来ません。

その後、その塔に対して「塔の解放」を処理します。



例1 1番段数が高い塔に雷放を行う場合



例2 2番目に段数が高い塔に雷放を行う場合

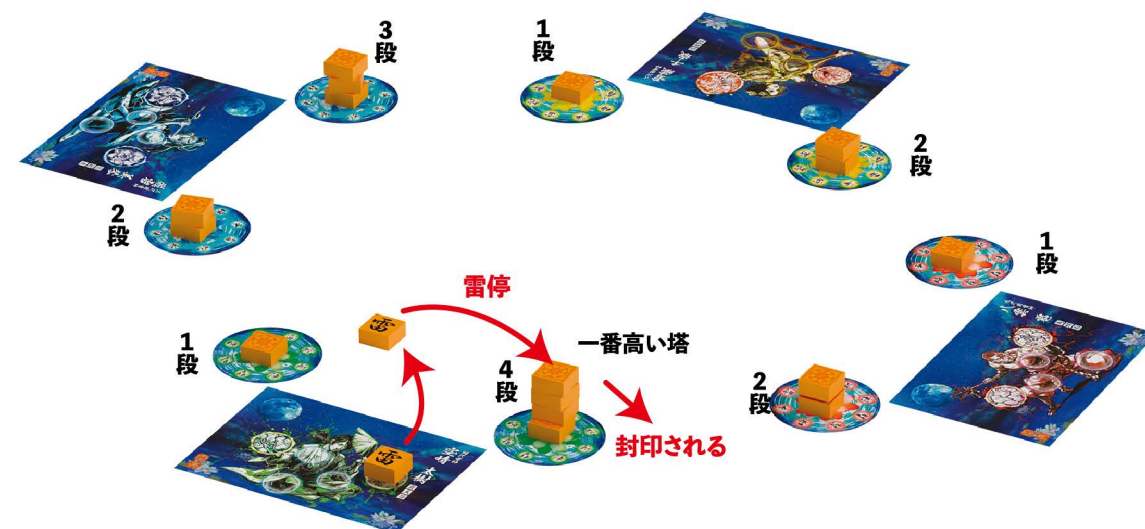
②雷停 (らいてい)

この駒を表向きに公開し「峡谷」に置いたプレイヤーは、自分を含む全てのプレイヤーの塔の中で1番段数が高い塔から1つを選びます。この時、1番段数が高い塔が複数存在する場合は、その中から自由に選ぶことができます。また、2段以下の塔を選ぶことは出来ません。その後、その塔の近くに「雷」の駒を表向きに置きます。

この「雷」の駒が置かれている塔は「封印された」という扱いになり、塔がこの場に無いものとして扱われます。そのため、ある塔が封印されている場合、1番段数の高い塔は封印されていない塔の中で1番段数が高い塔となります。

封印された塔は、そのプレイヤーの「③積 / 発ステップ」や他プレイヤーの「言霊の効果」の対象にすることが出来なくなります。

この封印の効果は、塔を封印されたプレイヤーの次の手番が終了するまで継続されます。そのプレイヤーの次の手番が終了した時、「雷」の駒を「峡谷」に置きます。



蛇

この駒を表向きに公開し「峡谷」に置いたプレイヤーは、自分を含む全てのプレイヤーの「体内」と「手」の5か所にある駒から1個を選びます。その後、その駒を奪い、「蛇」の駒があった手に移動させます。奪った駒はさらに「積」もしくは「発」を行うことができます。「積」もしくは「発」を行わずに、そのまま手に置いておくこともできます。

斬

この駒を表向きに公開し「峡谷」に置いたプレイヤーは、自分を含む全てプレイヤーの塔から1つを選びます。その後、その塔の1番上にある駒か、1番下にある駒のどちらかを選び、「峡谷」に置きます。

陣

この駒を「手」に置いているプレイヤーは、「雷」「蛇」「斬」の言霊の効果の対象となった時、この駒を表向きに「峡谷」に置くことで、言霊の効果を無効化することができます。この時、「霧」の言霊の効果による「雷」「蛇」「斬」の言霊の効果も無効化することができます。「陣」の言霊の効果を適用するかどうかは、この駒を「手」に置いているプレイヤーが自由に選ぶことができます。

言霊の効果を無効化した場合、効果を適用した駒を「峡谷」に置きます。

轟

この駒を「手」に置いているプレイヤーは、自分を含む全てのプレイヤーが「雷」の言霊の効果を適用する時に、この駒を表向きにすることができます。その後、その「雷」の効果対象を「轟」を表向きにしたプレイヤーの塔へ変えることができます。「轟」の効果を適用するかどうかは、この駒を「手」に置いているプレイヤーが自由に選ぶことができます。

「雷」の効果対象となる自分の塔は、段数に関係なく任意の塔を選ぶことができます。

この処理が終わったら、「轟」の駒を「峡谷」に置きます。

「轟」の効果で雷放を行った時、【雷轟解放】という特殊な塔の解放になります。【雷轟解放】を行って役が成立していた場合、追加で陽玉2個を獲得します。

雷轟合戦

「轟」の効果を適用するプレイヤーが複数人いた場合、「雷」の効果対象を決定するために雷轟合戦を行います。以下のステップに従って、雷轟合戦の処理を行ってください。

- ①あるプレイヤーが「轟」の効果を適用したら、他にも「轟」の効果を適用したいプレイヤーがいるかどうかを確認します。
- ②「轟」の効果を適用したいプレイヤーが全員揃ったら、そのプレイヤー全員が「雷」の効果対象にしたい塔をそれぞれ選びます。
- ③各プレイヤーは「雷」の効果対象にしたい塔の1番上の駒を一齐に公開します。
- ④公開された全ての駒に対して、以下のどのパターンかを確認します。

A, 最も重い駒を公開したプレイヤーが単独だった場合

最も重い駒を公開した塔に、「雷」の効果を適用します。この時、【雷轟解放】を行って役が成立していた場合、追加で陽玉2個を獲得します。

B, 最も重い駒を公開したプレイヤーが複数人いて、2番目に重い駒を公開したプレイヤーが単独だった場合

2番目に重い駒を公開したプレイヤーが「雷」の効果を適用します。この時、【雷轟解放】を行って役が成立していた場合、追加で陽玉2個を獲得します。

C, 最も重い駒を公開したプレイヤーが複数人いて、かつ2番目に重い駒を公開したプレイヤーも複数人いた場合、もしくは最も重い駒を公開したプレイヤーが複数人いて、次に重いプレイヤーがいない場合

「雷」の効果を適用したプレイヤーが最初に指定した塔へ、最初に宣言した「雷」の効果を適用します。この時、役が成立していた場合でも、追加で陽玉2個を獲得することはありません。

- ⑤雷轟合戦で使用した「雷」と「轟」を全て「峡谷」に置きます。

霧

霧

この駒を表向きに公開し「峡谷」に置いたプレイヤーは、「雷」「蛇」「斬」「陣」「轟」のいずれかの駒と同じ効果を適用することができます。

瞬

瞬

この駒を表向きに公開し「峡谷」に置いたプレイヤーは、自分を含む全てのプレイヤーの「体内」と「手」と「峡谷」にある駒の中から2個を選びます。その後、選んだ2個の駒の位置を入れ替えます。ただし、「峡谷」にある駒を選ぶ時、重さが7以上の「言霊」の駒を選ぶことは出来ません。

自分の「手」の駒と交換した場合は、入れ替えた駒に対してさらに「積」もしくは「発」を行うことができます。「積」もしくは「発」を行わず、そのまま自分の「手」に置いておくことができます。

浄

浄

この駒を表向きに公開し「峡谷」に置いたプレイヤーは、自分の「体内」と「手」にある駒から0～4個を「峡谷」に置きます。その後、「浄」を除く「峡谷」に置いた数と同じ数の駒を「雷山」から引きます。新たに引いた駒は、既に「体内」や「手」にある駒を含めて全て好きな場所に置き直すことができます。ただし、「体内」に置くときは、駒を下から重い順になるように置きます。この時、「雷山」に残っている駒の数より多い数の駒を捨てることは出来ません。

もし、「雷山」に駒が1個も残っていない場合、自分の「体内」と「手」にある駒を全て好きな場所に置き直すことのみが出来ます。

滅

滅

この駒を表向きに公開し「峡谷」に置いたら、特殊な処理を行います。この駒を表向きに公開したプレイヤーは、以下のステップに従って処理を行います。

●滅の起動

- ①「滅」を公開したプレイヤーは、その駒を自分のプレイマットの頭に表向きで置きます
- ②今後、自分を含む全てのプレイヤーが言霊の効果を使用した場合、その駒は「峡谷」に置かず「滅」の駒の横に並べて置き、「滅」に蓄積されます。



●滅の適用

- ③「滅」に蓄積された駒の重さが、合計10以上になった場合、「滅」の効果を使用します。
- ④「滅」に蓄積された駒の重さが、合計10以上になった時に手番を行っていたプレイヤーの塔1つを全て「峡谷」に置きます。この処理は、そのプレイヤーの手番が終了したら行います。どの塔を「峡谷」に置くかは、「滅」を公開したプレイヤーが選ぶことができます。
- ⑤「滅」の効果の処理が終わったら、「滅」と蓄積された駒は全て「峡谷」に置きます。



言霊の掟

このゲームでは、言霊の効果を適用するうえで、守らなければならない掟があります。

①自分の手番中に、同じ言霊の効果を2回以上適用することは出来ません。

例1 「蛇」の言霊の効果で奪った駒が「蛇」だった場合、奪った「蛇」の言霊の効果を適用することは出来ません。

例2 両手に「斬」を持っている場合、「斬」の言霊の効果を2回適用することは出来ません。

例3 「霧」の言霊の効果で「斬」の言霊の効果を適用した場合、その後「斬」の言霊の効果を適用することは出来ません。

例4 両手に「雷」を持っている場合、右手で「雷放」、左手で「雷停」の効果を適用することが出来ます。

例5 両手に「霧」を持っている場合、右手で「斬」、左手で「蛇」の言霊の効果を適用することが出来ます。

②雷轟合戦が開始してから終わるまで、全ての言霊の効果を適用することは出来ません。

③「雷」の言霊の効果に対して、「陣」と「轟」の言霊の効果が同時に適用された場合、「陣」の言霊の効果は適用することが出来ず、手に置いたままになります。

例1 AさんがBさんの塔に対して、「雷放」の効果を適用しました。Bさんは、手に持っていた「陣」の言霊の効果を適用しましたが、その後すぐにCさんが「轟」の言霊の効果を適用しました。この場合、Bさんは「陣」の言霊の効果を適用することは出来ず、Cさんの「轟」の言霊の効果のみが適用することになります。

例2 Aさんが自分の塔に「雷放」の効果を適用しました。Bさんが「轟」の言霊の効果を適用して、「雷放」の効果の対象をBさんの塔に変更しました。この場合、Bさんはもう片方の手に「陣」を持っていましたが、この「陣」の言霊の効果を適用することは出来ません。

④1人のプレイヤーが1つの「雷」の言霊の効果に対して、2つの「轟」の効果を適用することは出来ません。

2人プレイ用ルール

2人で雷轟を遊ぶ場合、「ゲームの準備」において以下点でルールを変更してください。

場の準備

①駒の内、音無の「八」は全てゲームでは使用しません。箱に戻してください。

②残った駒の内1個を裏向きでゲームから取り除きます。取り除いた駒1個は表面が見えないように箱に戻してください。また、2人で雷轟を遊ぶ場合、「豪雷」はありません。

③残った駒64個を2つに分け、それぞれ2段の山を作ります。

プレイヤーの準備

①各プレイヤーは、キャラクタープレイマットから好きな1枚と、桜門プレイマット3枚を受け取ります。

それ以外のルールの変更点はありません。

Q&A

Q 自分自身へ「斬」の言霊の効果を適用した後、「陣」の言霊の効果を適用して防ぐことは出来ますか？

A 出来ます。「雷」や「蛇」の言霊の効果も同様に「陣」の言霊の効果で防ぐことが出来ます。

Q 「瞬」の言霊の効果によって、体内の駒の重さ順が変わった場合は、重さ順に合わせて駒を置き直しますか？

A 置き直します。「②選ステップ」以外の時も、体内の駒は常に下から重い順になるように置き直します。

Q 手番の最後に処理される「雷停」の効果の終了タイミングと「滅」の言霊の効果の適用タイミングの処理順はどちらが先ですか？

A 「雷停」の効果の終了タイミングが先です。「雷停」の効果の終了タイミングで効果が切れた雷の駒も「起動中の滅」へと蓄積されます。その後、蓄積された駒の重さが10以上になった場合、「滅」の言霊の効果を適用します。

Q 「雷停」の効果を適用していた塔へ、ゲーム終了時の「塔の全解放」の処理は適用されますか？

A 適用されます。ゲーム終了後、全ての言霊の効果は解除されます。その後、「塔の全解放」の処理が適用されます。

ゲームのコツ

雷轟を遊ぶ時は相手の行動を予測し、時には大胆に、時には慎重にゲームを進めていくことが大切です。ハタリを行って相手を惑わすのも良いでしょう。チーム戦では、仲間にはわからない言葉やハンドサインをあらかじめ決めておくのも良いでしょう。自分の戦い方を確立して「雷神」を目指しましょう!

クレジット

キャラクターデザイン	岩元辰郎
背景デザイン	函車ラプト
グラフィックデザイン	decoctdesign デジ
ロゴデザイン	岩船ひろき
校正/DTP デザイン	Sunny (Sui Works)
翻訳	エリザベト怜美
ホームページ制作	とし
印刷・製造	王道エンターテイメント

出版元・原案 Red i Games / あかめ / くろのす / おちゃほ / やっしー / しでん

お問い合わせ

内容物の欠品など、初期不良がありましたら、株式会社王道エンターテイメントのホームページにお問い合わせメールでご連絡ください。

 www.maou.jp/oudohp

ゲームに関する質問については、Red i Games のツイッターアカウントのダイレクトメールにてご連絡ください。

 @redigames628

 <https://raigonarium.velvet.jp/RediGames/>



【雷轟公式ウェブサイト】

ルール解説動画 / デジタル版ルールブックはコチラから