

# サンダーストーン完全日本語版 最新裁定変更&ルールの明確化

2012年3月31日時点で、AEG社より、ルールに関して次のような公式回答が出ております。  
より明確になったルールで、今後とも『サンダーストーン』を楽しんでいただければ幸いです。

## 基本ルール

- \*村にあるカードと、村カードは別物です。基本カードや英雄カードは、村にあります。村カードではありません。村カードとは、最初にランダムに選択した、8種類のカードだけをさします。
- \*〈アーケインエネルギー〉や〈魔法果実〉のように、英雄の攻撃の性質を変更する効果(たとえば、攻撃を魔法攻撃にする)は、その英雄の総合攻撃値を変更させます(つまり、武器や他のカードの効果によって変動した攻撃値の性質も変化します)。
- \*英雄どうしの体力や攻撃力を比べる場合、効果によって値が変化している場合は、変化した後の最終的な値で比較します。
- \*山札から公開されたカードは、その後どうするか指定がない場合、捨て札にします。
- \*手番が終了するのは、すべてのカードを(使ったものも使わなかったものも含めて)表向きに捨て山に捨ててから、新たに6枚のカードを引いて新しい手札を作った、その直後になります。
- \*ダンジョンへ行った結果、攻撃できるモンスター・カードが1枚もなかった場合(たとえばホールが〈ブリンクドッグ〉2枚とサンダーストーン1枚で、明かりペナルティを消せるだけの明かりがないとき)、戦闘は発生しないため、単に手札を捨ててから手札を補充して、手番を終わらせます。

## 戦闘の解決

次のように変更されます。

具体的には「戦闘が終了するタイミングは、ダンジョン・ホールを補充する直前」というルールの明確化です。

- 合計攻撃値を計算します。明かりペナルティもすべて考慮に入れてください。
- 「戦闘効果(戦闘:○○)」を解決します(必要に応じて攻撃値を修正します)。
- モンスターが倒されなければ、それをダンジョンデッキのいちばん下に入れます。
- モンスターを倒したら、それと(必要なら)病気カードをあなたの捨て山に置きます。
- 戦闘効果によって廃棄されたカードをゲームから取り除きます。その後、借りていたカードを本来の所有プレイヤーに戻します。
- (あれば)「戦利品」を受け取ります。
- モンスターカードを順番に(3→2→1へと)ずらして空いたランクを埋め、ダンジョンホールを補充します。
- (あれば)トラップ効果を解決します。
- (あれば)「ブリーチ効果(ブリーチ:○○)」を解決します。

## カード

拡張セット3「竜の尖塔」カード〈交易商〉

購入コストのないカード(モンスターや病気など)は、廃棄できません。

## ソロプレイ

- \*1ランクに移動したガーディアンは、「モンスターの得点の山」へではなく0ランクへ行き、倒されるまでそこに留まります。