

章	頁	誤	正
第3章 火星の歩き方 標準マップ編	23	条件は所有する都市 タイルタイル 3つ以上。	条件は所有する都市 タイル 3つ以上。
第5章 火星の歩き方 エリシウム編	48	この地域に入植するのであれば、【 絶景王/Estate Dealer 】は存在しないと割り切ったほうがいい。その上で【 絶景王/Estate Dealer 】に絡みに□くかどうかで都市を建てる場所が変わってくる。	この地域に入植するのであれば、【 砂漠王/Desert Settler 】は存在しないと割り切ったほうがいい。その上で【 絶景王/Estate Dealer 】に絡みに□くかどうかで都市を建てる場所が変わってくる。
	48	西方は褒章絡みづらい	西方は褒章に 絡み づらい
第6章 定番戦略	58	詳細は「火星とは奪いあいのゲームである」参照	詳細は 次章p69 「火星とは奪いあいのゲームである」参照
	59	アワードで一番先に 8点 で	アワードで一番先に 8MC で
	61	盤面系のマイルストーンが 存在しない	盤面系のマイルストーンが【 極地探検家/Polar Explorer 】しかない
	62	中でも は 【宇宙王/SpaceBaron】は安定して一位を狙えるでしょう。	中でも【宇宙王/SpaceBaron】は安定して一位を狙えるでしょう。
第7章 テラフォーミングマーズは奪いあいのゲームである	71	これに関しては筆者の記事 プロジェクトカード の「プロジェクトカードの読み方と	これに関しては筆者の記事「プロジェクトカードの読み方と
第8章 妨害総論	76	直接的妨害【盗電	直接的妨害:【盗電
	76	間接的妨害サターン	間接的妨害:サターン
	77	トークンを奪うもの例	トークンを奪うもの の 例
第9章 標準マップにおける Tharsis Republic の間	82	それが自分の都市なら追加で3MCを得る	それが自分の都市なら追加で3MCを得る。
	82	まあ書いてあることだけで十分強い、	まあ書いてあることだけで十分強い。
第10章 各アクションにおける利益と損失の計上方法	103	産出が腐る分に困るのはVPを集めていないプレイヤー	産出が腐る分に困るのはVPを集めていない 他の プレイヤー
	107	産出なども結構な価格がします。	資源 産出なども結構な価格がします。
	108	5電力40MCで事足りますので、 極端 に手札2枚以内でスタートすれば	5電力40MCで事足りますので、手札2枚以内でスタートすれば
	108	5電力で15MCが割引されますので 81-15=66MC、66/18(VP)は約3.67 (MC/VP) となります。	5電力で15MCが割引されますので 40+15=55MC、55/18(VP)は約3.06 (MC/VP) となります。
	108	他に3電力で 1建材 産む施設もある。	他に3電力で 1酸素 産む施設もある。
第11章 プロジェクトカードの読み方とその評価	115	つまり、他のプレイヤーが、 ????? による海洋タイル配置回数を減らす	つまり、他のプレイヤーが、【 帯水層くみ上げ/ Aquifer Pumping 】による海洋タイル配置回数を減らす
	122	金星開発度は は 、残ったパイの	金星開発度は、残ったパイの
	123	8植物トークンで緑地タイルが が	8植物トークンで緑地タイルが
第12章 デザイナーの意図から見るカードの価値と、実践上の評価値	136	これも酸素の上がり率が8%あたりから急になることを意識せずに作られたデザインである。	これは 酸素濃度上昇速度が8%あたりから加速することを意識せずに作られたようだ。
第14章 火星におけるマイクロマネジメント	147	さっさと終わらせてしまうのも手なのだゲームの進行も早くなるしね。	さっさと終わらせてしまうのも手なのだ。ゲームの進行も早くなるしね。
第15章 ドラフトルールにおける環境の違い	151	既に第7章テラフォーミングマーズは奪い合いのゲームであるで述べた	既に第7章「テラフォーミングマーズは奪い あ いのゲームである」で述べた
第16章 政府開発	157	その場合はいつか引けるかもしれない発熱制限付き植物産出増加カード	その場合はいつか引けるかもしれない 気温条件 付き植物産出増加カード
第17章 火星をソロプレイ2世代で開拓する方法	165	プレイレシピ	いくつかプレイできない手順があったので、プレイするカードとプレイ順を修正しました。

<p>第18章 間違えやすいルール</p>	<p>171 【溶岩流/Lava Flow】に関する指摘 「タイルを配置可能な場所がない場合でも～出来る」とあるが、BGGの内容やtwitterでアークライトに問い合わせた結果から"できない"が正しいのではないかと？ 徹底解析(1版)には、BGGで作者ができると言っていたと書いてあるが、これは誤読ではないか？</p>	<p>BGGについては指摘の通り誤読。ただルールブックには出来るとある。</p> <p>----- 英語ルールブックP10:"できる" 日本語ルールブックP10:"できる" BGG(Lava Flowに関する質問スレッド)での作者(デザイナー)回答:"できない" twitter情報(p5,p9を基に出来ないのではないかとアークライト様に個別質問した方からの情報):"できない" -----</p> <p>上記の矛盾についてアークライト様にメールで確認依頼 2018/12/18 23:04:41 to:b-game@arclight.co.jp Q:ルールブックと、BGGでの作者見解と、twitter情報に差異があるがどれが正式か？</p> <p>2018/12/19 15:05:59 from:b-game@arclight.co.jp A:ルールブックp10、「playing the card カードをプレイすること」を「prevent 妨げる」ことは「does not ない」という2重否定となっており、和訳どおり「プレイできる」となります。 ただし.....BGGフォーラム、並びに「p5,p9を見ればプレイ出来ない」は、その通りになります。 該当のBGGのページを読んでいただくと、デザイナーより「ルールを変更してエラッタを出す」とのコメントがあり、後日ルールが変更されています。 したがって元々のルールブックでは、「タイルを置けなくても、カードはプレイできる」でしたが、 「(海洋以外の)タイルを置けない場合は、カードはプレイできない」に変更されたため、異なった解答になってしまいました。 以上のことから、版元と協議を行い、適宜エラッタを発表させていただきます。</p> <p>⇒以降、公式見解待ち 本件は正式回答待ちとして、本書徹底解析第二版では、【溶岩流/lava Flow】の記述は削除</p>
-----------------------	---	--