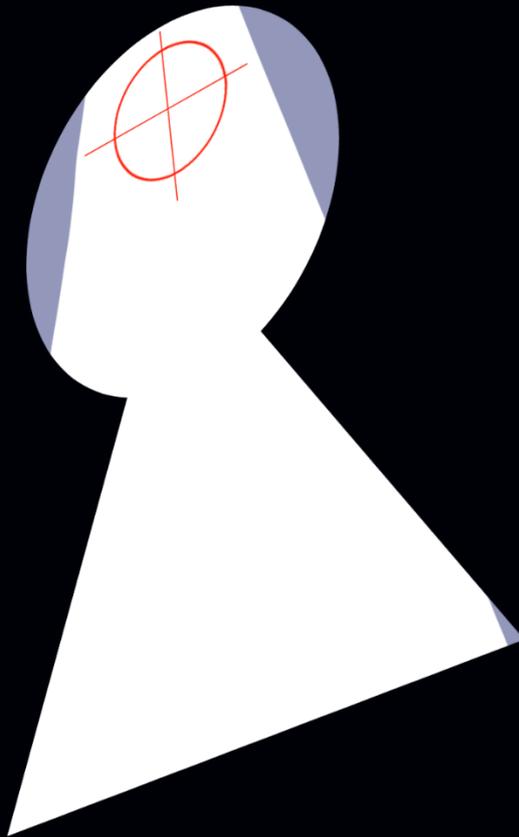


HITMANS,



SHOWDOWN

ヒットマンズ・ショーダウン

作：馬渡俊祐

監修：岡和田晃

1、 始めに

今回プレイしていただき、ありがとうございます。こちら、今回プレイしてもらうためのルールとなっております。よくお読みになられてからプレイしていただけると幸いです。それでは、作戦の成功をお祈りしています。

プレイヤー想定数：2～4人

プレイ時間想定：1～2時間

ゲームシステム：ダイスゲーム、競り、デッキ構築

必要な道具：紙、ペン、6面ダイス数個、トランプ(Joker2枚が入った54枚のもの)

2、 背景説明

世界有数の治安の悪さを持つ狭き都市、「グッドナイト」。そこで行われた、総支配人 Angel による定期ヒットマンズ会議。黙々と進められる会議の最中、誰かがこういった。「一番優れている組織はどこなのだろう」と――

その瞬間、ヒットマン同士の華麗で残酷なショーが幕を開けた。目的は一つ。「この都市で一番のヒットマンチーム」になるために。最も金を稼ぎ、のし上がる組織はどこなのだろうか。

“では、6週間後の定期会議での報告を楽しみにしていますよ。――Angel より”

プレイヤーは4種類のヒットマンチームのいずれかを担当し、可能な限りの資金を集め、グッドナイトでのヘゲモニーを獲得を目指すことになります。

3、 ゲームの勝利条件

都市一番のヒットマンチームになるためには、お金を稼ぐ必要があります。稼ぎ方はこの都市に巣食う「マフィア」の構成員を倒すことで報酬金が支払われます。マフィアとは、特定のプレイヤーが担当しないキャラクターのことを指します。

もしくはショーダウン時のボーナス報酬を狙い、他のプレイヤーが担当するヒットマンチームを襲撃することも手かもしれません。ただし、それができるのは、ゲーム途中からになります。

持ち金が途中で0になってしまった場合、敗北となりゲームから除外されます。

最終的に、最も多くのお金を持っているヒットマンチームの勝利となります。お金の使い方には気を付けましょう。

4、ゲームの流れ

ゲーム開始時、まず6面体ダイスを2個振って出目を合計します(2d6と呼びます。このように、x個のd6(6面体ダイス)を振って出目を合計するのを、以下xd6と表記します)。これで手番を決めます。一番数字が大きかった人から時計回りに進みます。同じ目が出た場合は振り直します。

次に、陣営を決めます。陣営の詳細は「5、カードリスト」にまとめていますが、ランプの各スートに対応しています。この陣営は一人一つ、そして他の人と被ってはいけません。各陣営それぞれの個性を持ちます。選ばれなかった陣営は使われません。

どの陣営でも初期の所持金は1000金で、初期の作戦ダイスは2d6です。

手番のプレイヤーは以下の選択肢から行動を選びます。

- ・マフィアを攻撃する
- ・ヒットマンズを攻撃する(後述のWEEK3以降可能)
- ・様子を見る(パス)

それぞれの行動の詳細は以下に詳述します。必要に応じ、「5、カードリスト」と見比べながら読み進めてください。

○マフィアを攻撃する。

まず盤面にあるカードを選択します。前準備金と書かれているカードは、挑む前にその分の前金があります。そして準備フェーズに入ります。準備フェーズでは手持ちのお金を使用することでミッションを成功させやすくすることが可能です。準備フェーズで用意したアイテムはそのターンのみ有効です。

- ・武器の補充

一回につきダイス数+1d6(一回目のみ500金 2回目以降は1000金 ターンごとにリセット)

- ・予備の計画書

一回につきダイスを好きな数選択し、振りなおすことができる(一回1000金)

- ・完璧な逃走経路

敗北時のデメリットを無くす(一回3500金)

準備フェーズの後、作戦フェーズに移行します。最初に選択したカードの「成功条件」を満たすことができたなら、報酬金とそのカードを得ることができます。報酬金はそのカー

ドを最初に入手した人の元に振り込まれ、他の人がそのカードを奪ったとしても振り込まれません。

敗北した場合、カードを得ることができません。

デメリットとついているカードに敗北した場合、さらにペナルティとしてダイスを一回振ります。出た数字によって受けるペナルティが変化します。

1,2→次の行動時、(攻撃、防衛)ダイス合計値-3

3,4→所持金減少 1d6×1000 金

5,6→次のターン行動不能(スキップ、重複しない)防衛は可能

○ヒットマンを攻撃する(WEEK3以降)

先に攻撃側の準備フェーズを開始します。攻撃側は前述の準備アイテムの他に

・緻密な詰め

相手の出目合計値を-3する (一回 1000 金 1 ターンにつき 3 回分まで購入可能)

が購入可能です。その後防衛側の準備フェーズになります。防衛側も同じ準備アイテムを購入できます。準備フェーズが終わったら、互いの出目で勝負をします。勝利した場合、相手のカードを一枚奪い、1d6×500 金を相手から奪います。敗北した場合、カードは奪えず、下の敗北ダイスを振ります。これは陣営関係なく、全員同じです。出た出目に応じたデメリットを受けます。

1,2→次の行動時、出目合計値-3

3,4,5→所持金 3000 金減少

6→WEEK が変わるまで、同じ敵を攻撃できなくなる。

入手したカードは基本的に WEEK ごとに一回のみ使用することができます。使用するとカードごとにある「使用効果」を発動できます。WEEK を跨ぐたびに使用回数がリセットされます。

○WEEK

全員が三回ずつ行動をしたら「WEEK」として換算します。WEEK は 1 から 5 まであります。WEEK が進むにつれて特定のイベントが発生します。

・WEEK1 (ゲームの開始)

・WEEK 2 全員偵察者(♡◇♣♠ 2)のカードを一枚貰う。

- ・WEEK 3 ヒットマンズへの攻撃ができるようになる。
- ・WEEK 4 偵察者のカードが強化される。
- ・WEEK 6 (ショーダウン) 行動は行われず、ゲーム終了処理を行います。

▽ショーダウン(ゲームセット)

WEEK6に入ったら、ショーダウンが開始されます。ショーダウンでは、手持ちのカードによるボーナス報酬が手に入ります。プレイヤーの行動はありません。

- ・頂点崩し：ゴッドファーザーのカードを所持している 報酬 15000 金
- ・鼠獲り：ラットキングのカードを所持している 報酬 15000 金
- ・新しき風：「A familiA」のカードを最も多く所持している 報酬 20000 金
- ・ブリーダー：「The Slum」のカードを最も多く所持している 報酬 20000 金

ボーナス報酬を加えた段階で、もっともお金を持っているヒットマンチームの勝利となります。もし同額のチームがいれば、勝利を分かち合います。

5、カードリスト

各カードのリストは常に脇に置いて、確認できるようにしてください。余裕があれば、カード内容を切り抜いて該当するトランプのカードともに市販のカードスリーブに入れ、すぐに対応関係を理解できるようにするのもよいでしょう。

□ヒットマンの陣営カード

- ・レッドハート(♡の1)

“貴方達は少数精鋭のエリートヒットマンズだ。作戦は迅速に、的確に。そして群れることを嫌う。”

特徴：ダイス数+1 防衛戦敗北時、奪われるカード数が1枚増える。

- ・ブラッドダイヤモンド(◇の1)

“貴方達は金にめざとい。そして話術に長けた集団だ。その話術は相手を丸め込むのには十分な力がある。貴方達はそうやってのし上がってきた。”

特徴：二回だけ、使用することで受け取る報酬金を2倍に出来る。

・ヴォイドクローバー(♠の1)

“貴方達の噂は闇の住人には響き渡っている。残忍で、しかしながら正体をつかめない。ただし、バレたら最後、味方であっても切り捨てられるだろう。”

特徴：ヒットマンズ攻撃時、ダイス数+1、出目合計値+2 敗北時、デメリットダイスを二回振り、両方のデメリットを受ける。

・ダークネススピード(♠の1)

“貴方達は名前の割に慎重派だ。派手な成功よりも、失敗しないことを望む。ありとあらゆる場面に対応する術を持っている。”

特徴：敗北時、受けるデメリットダイスが専用のもことになる。

ダークネススピード専用デメリットダイス

1~3→デメリット無し

4,5→金額減少 1000 金

6→次の行動時、ダイス数+1

□マフィア組織の配置、情報、味方カード

メインの稼ぎ口となるマフィア組織は二種類います。「A familiA」(♡◇)と「The Slum」(♠♠)です。これを後述する階級ごとにわかるように並べます。「A」と「2」は味方のカードとして扱うため、並べません。

○味方のカード

・組織情報(♡◇♠♠A)4枚 ☆このカードを奪うことはできない。

“あなたの所属を表します。絶対的な肩書です”

ゲーム開始時に、自分の選んだ陣営のカードを皆にわかるように提示しておくこと。

・偵察人(♡◇♠♠2)4枚 ☆このカードを奪うことはできない。

“情報というのは戦いにおいてはとても重要です。時間が経てば経つほど情報は更新されていくものです。”

WEEK2の初めに全員に一枚ずつ配布。1ターンに一回、WEEK中何度でも使用可能。

使用効果：ダイス数+1

WEEK3：追加でヒットマンチームへの攻撃が可能になる。

WEEK4：追加でダイス数+1

○A familiA(♡◇)

“古き良き、良き？ ……まあいいです。古典的なマフィアです。ゴッドファーザーを絶対とする階級主義の、えーっと、本当に古臭いマフィアですよ。この際解体してしましましょう。”

・モブ(♡◇3~7)10枚 報酬金 1000金

“最低階級です。鉄砲玉とも使い捨ての駒とも言えますね。”

成功条件：出目合計値3以上

使用効果：攻撃時ダイス合計値+1、2枚同時に使用すると+3

・ソルジャー(♡◇8~10)6枚 報酬金 3500金

“忠実な兵士です。新米の頃だと、少し苦勞するかもしれませんね。”

成功条件：出目合計値14以上

使用効果：ダイス数+1、ダイスを一つ好きな数字にする

・カポ(♡◇J,Q)4枚 報酬金 7000金

“幹部というやつです。忠誠度の高さで決まるのでしょうか？”

成功条件：一の出目が一つあるかつ出目合計値25以上 失敗時デメリットあり

使用効果：ダイス数+1、好きな出目のダイスを1つ追加する

・アンダーボス(♡◇K)2枚 報酬金 12000金 前準備金 2000金

“実質的な司令官です。ここまできると狂信者と変わりがありませんね。”

成功条件：出目合計値55以上 失敗時デメリットあり

使用効果：ダイス数+1、好きな出目のダイスを2つ追加する。1WEEKに2回使用可能

・ゴッドファーザー(JOKER)1枚 報酬金 25000金 前準備金 5000金

“とんでもないネームですね。忠実すぎる部下がいるというのはどんな気持ちなのでしょう
か”

成功条件：出目合計値90以上 失敗時デメリットあり

使用効果：常時発動 このカードを奪われたとき、10000金失う

○The Slum(♣♡)

“地下を住処にしている、情報通の集まりだと聞きます。そしてその情報をもとに指令を下し、彼らは行動しているようです。ボスのラットキングはありとあらゆる情報戦において無敗だと聞きます。しかし所詮は鼠です。我々の知恵には勝てませんよ”

・ストレイ(♠♠3~7)10枚 報酬金 1000 金

“街を歩き回っている、名前通りの迷い人です。まあ、地道な調査方法ですね”

成功条件：出目合計値 5 もしくは 1 の出目を 1 つ出す

使用効果：相手の出目合計値 -2、二枚同時に使うと自身のダイスを一つ好きな出目に変える(最大 6 まで)

・ドッグ、遂行者(♠♠8~10)6枚 報酬金 3500 金

“上からの指令をよく聞く、犬のような人です。どこも変わりませんね”

成功条件：出目合計値 9 かつ 5 の出目が一つ出ている

使用効果：相手の出目合計値 -4、自身のダイスを一つ指定しそのダイスの出目と同じ数のダイスを 1 つ増やす、その後自身のダイスの出目を一つ好きな数に変える(最大 6 まで)

・バード、伝達者(♠♠J,Q)4枚 報酬金 7000 金

“上からの指令は彼らを通じて、下のものに渡されるようです。情報を封じれば否応にも隙ができるでしょう”

成功条件：4 の出目が 4 つ出ている デメリットあり

使用効果：相手のダイス数 -1、相手のダイスで最も高い数字のダイス 1 つの出目を -3(1 より下回ることはない)、自身のダイスを一つ指定しそのダイスの出目と同じ数のダイスを 2 つ増やす

・キャット、指令(♠♠K)2枚 報酬金 12000 金 前準備金 2000 金

“指令を与えているのは彼らのようですが、指令を作っているのはまた別の奴のようですね”

成功条件：2 の出目が 4 つ出ているかつ、出目 25 以上 デメリットあり

使用効果：相手のダイス数 -2、自身の振ったダイスを選択し、その出目と同じダイスを 3 つ追加する。

・ラットキング(Joker)1枚 報酬金 25000 金 前準備金 5000 金

“自ら王を名乗り始めたのでしょうか。それとも気が付いたらそう呼ばれていたのでしょうか。まあ、自身の立場をしっかりと教えてあげましょう”

成功条件：1 の出目が 6 つ出ているかつ、出目 30 以上 デメリットあり

使用効果：常時発動 このカードを奪われたとき、10000 金失う