



《もしかしてスパイの方ですか?》

version 1.1
© 2009 ONE DRAW

ルールマニュアル



■ストーリー

世界で一番粋なギャング集団「がむしゃらギャング団」。ところが、ボスが突然の引退宣言！ 次のボスは誰だ!? ボスの座をねらった抗争が始まる！ はげしい抗争の中、あるひとつのウサが流れてきた…。 「がむしゃらギャング団に、スパイが潜入したらしい!!!」 スパイは誰だ!? そして次のボスの座には誰が!? だますか、だまされるか！ 熱いゲームのスタートだ!

ゲーム内容

あなた方はギャング団のメンバーとなり、他のプレイヤーとの抗争を行います。1人ずつ始末されていき、最後まで生き残ったプレイヤーの勝ちとなります（中にはスパイもいるのでだまされないように!!）。

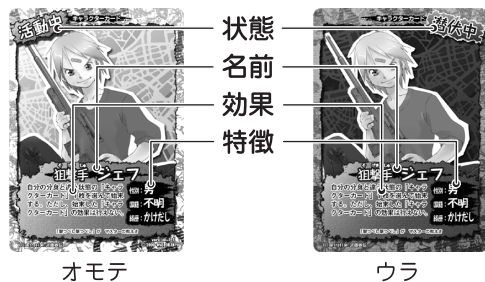
セット内容

キャラクターカード14枚/じんぶつカード14枚/やくわりカード5枚/チャンスカード18枚/予備カード3枚/手番表1枚/特徴表5枚/マーカー15個/プレイシート1枚/ルールマニュアル1枚

セット内容（カードの説明）

●キャラクターカード

ギャングメンバーのカードです。場に並べて誰を始末するか選ぶのに使います。活動中と書いてある方がオモテ面で、潜伏中と書いてある方がウラ面です。



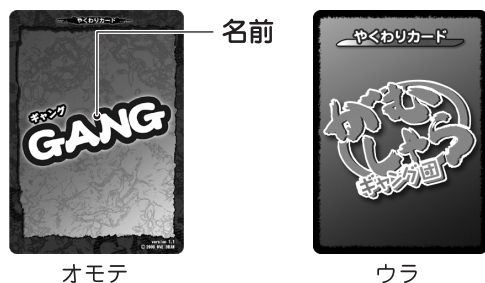
●じんぶつカード

プレイヤーの分身を決めるカードです。見た目は「キャラクターカード」とほぼ同じです。



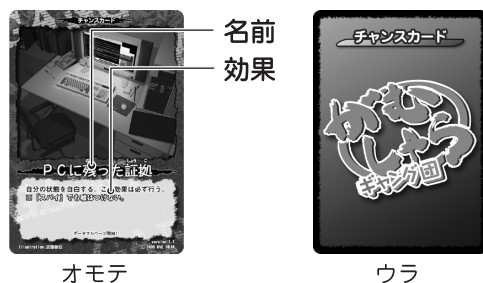
●やくわりカード

どのプレイヤーが『ギャング』なのか『スパイ』なのかを決めるカードです。



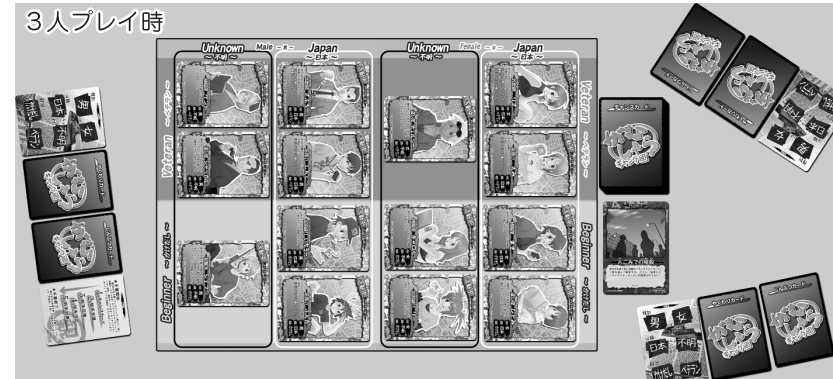
●チャンスカード

様々な出来事が引き起こされるカードです。※白紙の予備カードが3枚入っていますが、こちらはカードを紛失した際にご利用ください。



ゲームの場

以下のような配置でゲームを遊びます。



ゲームルール

ゲームの準備

①親決定

じゃんけんで勝った人が最初の親になります。「手番表」を受け取ってください。また、各プレイヤーは「特徴表」1枚と「マーカー」3つを受け取ってください。

②場の準備

「チャンスカード」すべてをウラ向きにしてまとめ、よくシャッフルし、山札としてみんなの中央に置きます。プレイシートを広げ、「キャラクターカード」すべてをオモテ向きにして対応する場所に置きます。

③やくわり決定

「やくわりカード」すべてをウラ向きにしてまとめ、よくシャッフルします。そして、親の左隣のプレイヤーから順にそれぞれ1枚ずつ引きます（最後に親が引きます）。引いた「やくわりカード」は、他のプレイヤーに見えないように確認しましょう。引いた「やくわりカード」によって、自分が『ギャング』なのか『スパイ』なのかが決定します。「スパイ」については4ページ目をご確認ください。

④キャラクター決定

「じんぶつカード」すべてをウラ向きにしてまとめ、よくシャッフルします。そして、親の左隣のプレイヤーから順にそれぞれ1枚ずつ引きます（最後に親が引きます）。引いた「じんぶつカード」は、他のプレイヤーに見えないように確認しましょう。引いた「じんぶつカード」と同じ名前の「キャラクターカード」が自分の分身となります。

⑤パートナー決定

残った「じんぶつカード」を再度、親の左隣のプレイヤーから順にそれぞれ1枚ずつ引きます（最後に親が引きます）。引いた「じんぶつカード」は自分も確認してはいけません!! 誰にも見えないようにしておきましょう。この引いた「じんぶつカード」はパートナーとして後ほど使用します（「特徴表」の下に重ねておくと良いでしょう）。

※余った「やくわりカード」と「じんぶつカード」は、誰も触れない場所にしまっておきましょう。

ゲームの流れ

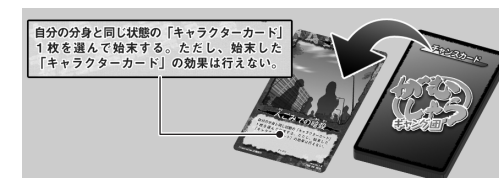
★手番開始

親以外の生き残っているプレイヤー数だけ、場に活動中（オモテ向き）の「キャラクターカード」がない場合、潜伏中（ウラ向き）の「キャラクターカード」すべてを活動中（オモテ向き）にします。

①チャンスカード

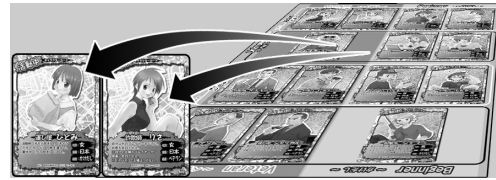
●親は山札の上から「チャンスカード」1枚を引き、「チャンスカード」の効果を行います（引いた「チャンスカード」は捨て札として置きます）。

●「チャンスカード」の効果を行いたくない場合、行わなくても構いません。



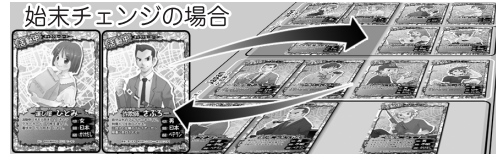
② 始末会議

- 親以外のプレイヤーが、親の左隣のプレイヤーから活動中（オモテ向き）の「キャラクターカード」を1枚ずつ選びます。
- 選ばれた「キャラクターカード」を始末候補と呼びます（カードを少し斜めにすると分かりやすいでしょう）。



③ 始末交換

- 親以外のプレイヤーが、親の左隣のプレイヤーから始末チェンジか始末プラスのどちらかを1回行えます。何も行わなくても（パスしても）構いません。
- 始末チェンジとは、始末候補の「キャラクターカード」1枚を、始末候補ではない活動中（オモテ向き）の「キャラクターカード」1枚と入れ替えることです。
- 始末プラスとは始末候補ではない活動中（オモテ向き）の「キャラクターカード」1枚を始末候補に追加することです。ただし、この行動は、生き残っているプレイヤーが（親を含め）3人以下の場合のみ行えます。



④ 始末決定

- 親は始末候補から「キャラクターカード」1枚を始末します。始末した「キャラクターカード」は他の「キャラクターカード」と混ざらないようにしておきましょう（自分の手元に置くと良いでしょう）。

★始末された「キャラクターカード」がプレイヤーの誰かだった場合

そのプレイヤーは自分の分身としての「じんぶつカード」を公開して、始末されたことを宣言してください。始末されたプレイヤーは負けになりますが、以下の条件を満たせば負けにはなりません。

- パートナーとして引いた「じんぶつカード」があり、その「じんぶつカード」を自分だけで確認し、同じ名前の「キャラクターカード」がまだ始末されていない。

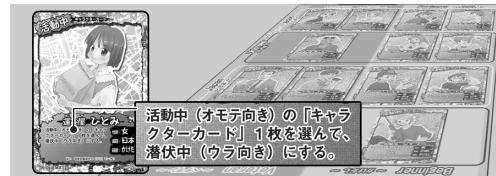
上記を満たしていれば、パートナーが自分の跡を継いだこととなり、ゲームに引き続き参加できます。以後、自分の分身はパートナーだった「じんぶつカード」と同じ名前の「キャラクターカード」となります（「特徴チェッカー」に載せていた「マーカー」があれば、外してください）。

条件を満たさず負けたプレイヤーは、自分の「じんぶつカード」と「やくわりカード」すべてを公開してください。また、負けたプレイヤーが『スパイ』の場合、そこでゲーム終了となります。

- 始末されなかった始末候補の「キャラクターカード」すべては潜伏中（ウラ向き）にします。

⑤ 始末効果

- 親は始末した「キャラクターカード」の効果を行います。
- 「キャラクターカード」の効果を行いたくない場合、行わなくても構いません。



★手番終了

親は自分の手番を終了し、左隣のプレイヤーに「手番表」を渡して、親をゆずります。

ゲームの終了条件

上記の流れを、生き残っているプレイヤーが1人になるまで繰り返し行い、最終的に生き残ったプレイヤーが勝ちとなります。ただし、負けたプレイヤーが『スパイ』だった場合、その時点でゲーム終了となり、生き残っているプレイヤーすべてが勝ちとなります。

引き続き、次のゲームを始める場合、それまで使用したカードなどは、ゲームを始める前の状態に戻してください。次の最初の親は勝ったプレイヤーが行います。複数いる場合、その中からじゃんけんで決めてください。

以上がゲームの基本的なルールとなります。慣れてきたら、次のページの【得点計算を交えた遊び方】で遊んでみましょう。よりこのゲームがエキサイティングになります！

◇「自白させる」について◇

「キャラクターカード」や「チャンスカード」には、「～自白させる」という効果があります。この効果の対象になったプレイヤーは、指定された内容について、自分の分身のことを答えなくてはなりません。

例えば、「～状態を自白させる」という場合、自分の分身が活動中（オモテ向き）なのか、潜伏中（ウラ向き）なのかを答えなくてはなりません。また、「～特徴1つを自白させる」という場合、特徴の3項目のうち1つの内容を答えなくてはなりません。一度答えたものは、もう答えられません（特徴の3項目すべてを答えてしまっている場合、何も答えなくて構いません）。

※答えた特徴は「特徴表」に「マーカー」を載せて忘れないようにしてください。
※すべてのプレイヤーに聞こえるように答えてください。

◇『スパイ』について◇

「やくわりカード」で『スパイ』を引いたプレイヤーは以下の特殊な能力を得ます。

特徴に関して自白する場合、嘘をつける

『スパイ』は特徴を自白する場合、嘘をつくことで、他のプレイヤーを混乱させることができます。ただし、嘘をついていいのは特徴を自白する場合のみです。したがって、活動中（オモテ向き）なのか潜伏中（ウラ向き）なのかという今の状態を自白する場合には、嘘をつけません。

また、1人しかいない『スパイ』は、始末された時点でゲーム終了となってしまいます。『ギャング』としては『スパイ』を始末すれば勝ちとなるので、『スパイ』は自分の正体がバレないようにしましょう。

得点計算を交えた遊び方

何度も遊ぶのでしたら、通常の遊び方以上に楽しめる方法があります。それが得点計算を交えた遊び方です。基本的にゲーム自体は変わりません。ただし、その対戦結果によって得点のやり取りが行われ、ゲームを盛り上げます。得点は以下のように配分されます（あくまで参考例です）。

- 勝った ⇨ 負けた各プレイヤーから2得点ずつもらう
- プレイヤーの誰かを始末した ⇨ 始末されてしまったプレイヤーから1得点もらう
- 最初にパートナーを引かなかった ⇨ このゲーム中、もらえる得点が2倍になる
- 『スパイ』のプレイヤーが最初に負けた ⇨ 他の各プレイヤーに追加で1得点ずつあげる
- 『スパイ』のプレイヤーが生き残り勝った ⇨ 他の各プレイヤーから追加で1得点ずつもらう

例に挙げたものをすべて取り入れてしまうと難しくなってしまうでしょう。最初は、●勝った／●プレイヤーの誰かを始末した／●最初にパートナーを引かなかった／の3などで遊ぶと良いかもしれません。こうした得点方法の設定や、得点を利用した遊び方を追加することで、さらにゲームが楽しいものになるでしょう。

Q & A

Q：「やくわりカード」を配った時に『スパイ』のカードを誰も引かないこともあるかもしれませんが、いいのですか？
A：はい。4人以下で遊ぶ場合、『スパイ』がないこともあります。それもひとつの推理要素となりますので、問題ありません。

Q：始末会議を行う時点で、「チャンスカード」によって親以外のプレイヤーの人数より、活動中（オモテ向き）の「キャラクターカード」の枚数の方が少なくなった場合、どうすればいいのですか？
A：その場合、選べないプレイヤーは選ばずに先に進めてください。

Q：始末チェンジ、もしくは始末プラスをする時、活動中（オモテ向き）の「キャラクターカード」がない場合、どうすればいいのですか？
A：その場合、どちらも行いうことができません（パスをするしかありません）。

Q：チャンスカードの「風呂場での暗殺」の効果に「～自分の分身と同じ性別の「キャラクターカード」1枚を選んで始末する」とあるのですが、これを『スパイ』が行う場合、嘘について、実際の性別とは違う「キャラクターカード」を始末してもいいのですか？
A：いいえ。嘘をつけるのは自白する時のみです。この場合は、必ず自分の分身と同じ性別で処理をしてください。

ルール上の疑問点などがありましたら「お問い合わせ」にご連絡ください。

詳しくはHPをご確認ください。

有限会社ワンドロー
http://one-draw.jp/
お問い合わせ
gang@one-draw.jp

■制作……………ワンドロー
■ゲームデザイン……………木皿儀 隼一
■キャラクターデザイン…近藤 敏信
■グラフィックデザイン…小宮山 佳太
■制作補佐……………神喰 俊人
桐山 メロ
■印刷協力……………萬印堂