

特徴別のギャング表

		ベテラン	かけだし
男	日本	三郎	ぶんた
		信二	いちろー
	外国	ケント	ジェームズ
		ジャツカル	ジェフ
女	日本	理沙	まき
		絵美	ひとみ
	外国	マチルダ	リー
		チエルシー	キャロル

ゲームデザイン：木血儀 隼一 & 笠輪 弘樹
 イラスト：Arthur Deussen
 グラフィックデザイン：TANSAN
 マニュアルデザイン：小宮山 佳太
 印刷：富綱印刷



製作・販売：有限会社ワンドロー
 埼玉県新座市東北 2 丁目 34-15 303
 one-draw.jp
 mail@one-draw.jp

ルールで不明な点がございましたらメールアドレスまでお問い合わせください。

新生

NEWBORN THE GAMUSHARA GANG

HAYATO KISARAGI
HIROKI KASAWA

遊び方説明書

プレイ人数 3~5人
 対象年齢 10歳以上
 プレイ時間 15~30分

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はじまる！

はげしい抗争の中、あるひとつのウワサが流れてきた…。

「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!

セット内容

ギャングカード 16枚

コンディションカード 16枚

ポジションカード6枚
(ボス候補 5枚/スパイ 1枚)

チャンスカード 16枚

特徴トークン 15個

議長タイトル 1個

宣告タイトル 1個

サマリー 5枚

始末候補ボード 1枚

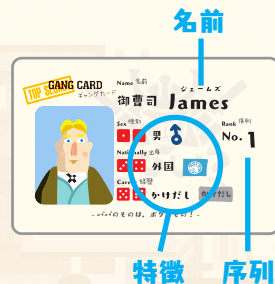
状況タイトル 2枚

さいころ 1個

遊び方説明書(本紙) 1冊

■ギャングカード

プレイヤーの正体を定めるカードです。



■コンディションカード

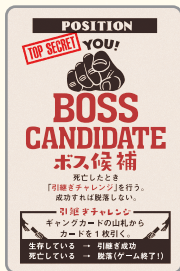
ギャングの状況を示すカードです。



■ ポジションカード

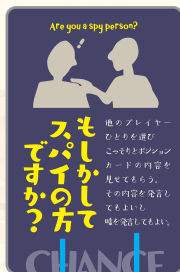
プレイヤーの立場を決めるカードです。

「ボス候補」と「スパイ」の2種類があります。



■ 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。



名前 内容

■ 始末候補ボード

コンディションカードを置いて、そのギャングが始末候補であることを示すボードです。



■ 宣告タイトル

「4. 始末宣告」で始末したいギャングの上に置いてください。

始末宣告
End Candidate

■ 特徴トークン

プレイヤーの特徴を示すトークンです。



「男/女」が表裏に記された性別を示す特徴トークン。



「日本/外国」が表裏に記された出身を示す特徴トークン。



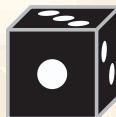
「ベテラン/かけだし」が表裏に記された経歴を示す特徴トークン。

■ 議長タイトル

ゲームの進め方の要約などが書かれています。



■ さいころ



■ 状況タイトル

ギャングの状況が書かれたタイトルです。それぞれ、始末候補ボードの上下に置いてください。



■ サマリー

カードのルールをまとめたものです。遊ぶ人に配ってください。



準備

① 始末候補ボードをテーブルの中央に置きます。

② コンディションカードを適当に 3 枚選び、始末候補ボードの下側に置きます。ここに置かれたカードが示すギャングを「逃亡中のギャング」と呼びます。カードを裏返して置くと、逃亡中のイメージが分かりやすくなります。

③ 残りのコンディションカードを、始末候補ボードの上側に置きます。ここに置かれたカードが示すギャングを「活動中のギャング」と呼びます。

④ チャンスカードを良く混ぜ、山札にします。

⑤ 特徴トークンとさいころを適当な場所に置きます。

手元



⑥

⑦

配られたギャングカードがプレイヤーの正体、ポジションカードがプレイヤーの立場を表します。

活動中のギャング



③

⑦

①

④

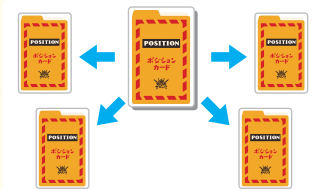
⑤

②

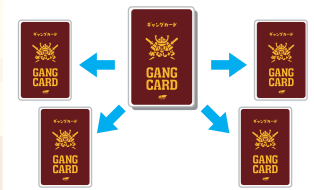
⑧

逃亡中のギャング

⑥ ポジションカードを良く混ぜ、各プレイヤーに 1 枚ずつ伏せて配ります。配られたカードは、本人だけが内容を確認できます。残りは内容を見ないように注意しながら箱に戻します。



⑦ ギャングカードを良く混ぜ、各プレイヤーに 1 枚ずつ伏せて配ります。配られたカードは、本人だけが内容を確認できます。残りは山札にします。



⑧ 最近「ギャング」が活躍する映画を観たプレイヤーが、議長タイトルを手元に置き、最初の議長を務めます。もしくは、じゃんけんで決めます。

プレイヤーの目的

プレイヤーは、できるだけ自分の正体を隠しながら他のプレイヤーの正体であるギャングを始末し、脱落させることを目指します。

ひとりでもプレイヤーが脱落したら、直ちにゲームは終了です。

**他のプレイヤーを脱落させたプレイヤーがゲームの勝者！
つまり「新生がむしゃらギャング団」のボスになります。**

順位を決めたい場合は、脱落したプレイヤーが最下位、その他の生き残ったプレイヤーは、序列が高い順に 2 位、3 位（4 人または 5 人プレイ時）、4 位（5 人プレイ時）です。

ギャングが死亡したときのルール

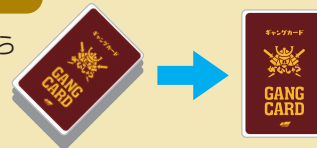
ゲーム中にギャングが死亡したら、直ちにこの操作を行います。

死亡したギャングのコンディションカードを箱に戻します。
そのギャングが正体のプレイヤーは、ギャングカードとポジションカードを公開してゲームから脱落します。

ただし、ポジションカードが「ボス候補」の場合は「引継ぎチャレンジ」を行って、脱落を免れることができるかもしれません。
「スパイ」の場合は「引継ぎチャレンジ」を行わず、必ず脱落します。

引継ぎチャレンジ

ギャングカードの山札から
カードを 1 枚引きます。



引いたカードがまだ存在しているギャングなら、そのギャングを新しい正体としてゲームを続行します。
ポジションカードは公開したままで、元のギャングカードは箱に戻し、特徴トークンを持っていれば、すべて返します。
再び死亡した場合、引継ぎチャレンジを行えます。

ラウンドの進め方

次の1から6までの一連の手順を「ラウンド」と呼びます。
誰かが脱落してゲームが終わるまで、ラウンドを繰り返します。

1. チャンスカード
2. 尋問
3. 始末会議
4. 始末宣告
5. 始末執行
6. 次のラウンドの準備

ラウンドの詳細

1. チャンスカード

議長がチャンスカードの山札からカードを1枚引き、書かれている内容を行います。



使用済みのチャンスカードは、山札の隣に公開して重ねます。稀に山札が無くなる場合があります。その場合は、使用済みのチャンスカードを良く混ぜて新たに山札を作ります。

内容は、16～17Pの「チャンスカード一覧」を参照してください。

2. 尋問

議長の左隣のプレイヤーから時計回りの順に1回ずつ行います。議長は行いません。

さいころを振って、出た目に応じた特徴トークンを取り、自分の特徴が記されている面を上にして手元に置きます。

ただし、立場が「スパイ」のプレイヤーは、本当の特徴でない面を上にして手元に置くことができます（本当の面を上にして置いてかまいません）。

既に手元に置かれている特徴トークンの目が出た場合は、何も行いません。

出た目と特徴トークンの対応

- : 「性別（男/女）」の特徴トークン
- : 「出身（日本/外国）」の特徴トークン
- : 「経歴（ベテラン/かけだし）」の特徴トークン

例



3. 始末会議

議長の左隣のプレイヤーから時計回りの順に、始末候補のギャングが4人になるまで、次の操作を行います。議長は参加せず順番を飛ばします。

活動中のギャングをひとり選び、始末候補ボードの上に置きます。ここに置かれたカードが示すギャングを「始末候補のギャング」と呼びます。



始末会議を始めるとき、活動中のギャングが少なくなくて選択の余地がない場合があります。活動中のギャングすべてを始末候補にして、4人に満たなくても始末会議を終わります。

4. 始末宣告（最期のあがき）

議長は始末候補のギャングの中から、始末したいギャングをひとり選び、そのギャングの「最期のあがき」を行います。



内容は、18～19Pの「最期のあがき一覧」を参照してください。「御曹司 ジェームズ」は「最期のあがき」を持たず、選ばれても何も行いません。



ジェームズはあがかない。

5. 始末執行（さいころ判定）

議長がさいころを振って、プレイ人数より大きい目（3 人なら 4 以上、4 人なら 5 以上、5 人なら 6 の目）が出たら「始末宣告」で選んだギャングを死亡させます（9Pの「ギャングが死亡したときのルール」を参照）。

出た目がプレイ人数と同じか小さい場合は始末失敗です。何も行きません。

プレイ人数			
	3人	4人	5人
始末成功			

がむしゃらモード

議長の手元に、特徴トークンが 3 つすべて置かれている場合、さいころ判定が自動成功になります。

さいころを振らずに「プレイ人数より大きい目が出た」として扱います。



6. 次のラウンドの準備

逃亡中のギャングすべてを活動中にします。

生き残った始末候補のギャングすべてを逃亡中にします。

議長は議長タイルを左隣のプレイヤーに渡し、そのプレイヤーが議長となって次のラウンドを行います。



自滅禁止のルール

議長は、自分が死亡するような行動は選べません。

「5. 始末執行」に失敗（出た目がプレイ人数と同じか小さい）すること expecting 「4. 始末宣告」で自分を選ぶこともできません。

非常に稀ですが、始末候補に自分しかいない場合があります。その場合は「始末宣告できない」と宣言します。

チャンスカードの「人ごみでの暗殺」「粛清発動/」や「狙撃手 マチルダ」「狙撃手 ジェフ」の最期のあがきも同様です。自分を死亡させることはできません。死亡させるギャングがない場合は「死亡させるギャングがない」と宣言します。

チャンスカード一覧

盗聴器の設置 4枚



他のプレイヤーひとりを選ぶ。そのプレイヤーは、自分が「活動中」か「活動中でない」かを正直に答える。

スパイでも嘘はつきません。

自白剤の投与 2枚



「尋問」を行う。

「2. 尋問」と同じ操作を行います。スパイの能力も同様に使えます。「1. チャンスカード」でこのカードを引いた場合、続く「2. 尋問」と合わせて2回連続で「尋問」を行うことになります。

人ごみでの暗殺 2枚



あなたが活動中なら、活動中のギャングひとりを選択させる。活動中でないなら、逃亡中のギャングひとりを選択させる。

死亡については、9Pの「ギャングが死亡したときのルール」を参照。「4. 始末宣告」ではないので最期のあがきは使えません。

肅清発動! 2枚



あなたより序列が低い、活動中のギャングひとりを選択させる。いなければ、序列に関係なく、活動中のギャングひとりを選択させる。

死亡については、9Pの「ギャングが死亡したときのルール」を参照。「4. 始末宣告」ではないので最期のあがきは使えません。

偽りの召集命令 2枚



活動中のギャングひとりを選び、始末候補にする。

「3. 始末会議」の前に使った場合、次の始末会議では残りの3人を始末候補に選びます。「4. 始末宣告」の最期のあがきで使った場合、始末候補が5人になることがあります。

もしかしてスパイの方ですか? 2枚



他のプレイヤーひとりを選び、こっそりとポジションカードの内容を見せてもらう。その内容を発言しても良いし、嘘を発言しても良い。

発言しなくても良いですが、それではつまらないので何か発言しましょう。

ハズレ 2枚



ハズレ!

何も行いません。人生 楽あれば苦あり。

最期のあがき一覧

【さいころ判定】 まき／ふんた／ひとみ／ジェフ／キャロル



このマークが併記されている「最期のあがき」は、まず、さいころを振ります。プレイ人数より大きい目が出た場合だけ、もう一方のマークが示す「最期のあがき」を行います。出た目がプレイ人数と同じか小さい場合は何も行いません。がむしゃらモードなら、始末執行と同様に自動成功します。

【狙撃手】 マチルダ／ジェフ



逃亡中のギャングひとりを選び、死亡させます。「4. 始末宣告」ではないので最期のあがきは使えません。

【運び屋】 チェルシー／ジャッカル／ひとみ



他の始末候補のギャングひとりと活動中のギャングひとりを選び、入れ替えます。活動中のギャングがいなければ何も行いません。

【詐欺師】 理沙／三郎



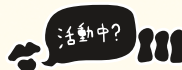
他の始末候補のギャングひとり（「御曹司 ジェームズ」「詐欺師 理沙」「詐欺師 三郎」を除く）を選び、そのギャングの「最期のあがき」をコピーして行います。選べるギャングが始末候補がいなければ、何も行いません。

【情報屋】 ケント／まき／キャロル



他のプレイヤーひとりを選び、こっそりとギャングカードの内容を見せてもらいます。その内容を発言しても良いし、嘘を発言しても良いです。

【見張り】 絵美／信二／ふんた



他のプレイヤーすべてに、「活動中」か「活動中ではない」かを正直に答えさせます。スパイでも嘘はつけません。

【錠前破り】 いちろー／リー



チャンスカードを1枚引いて使います。