



30000

人のならずもの

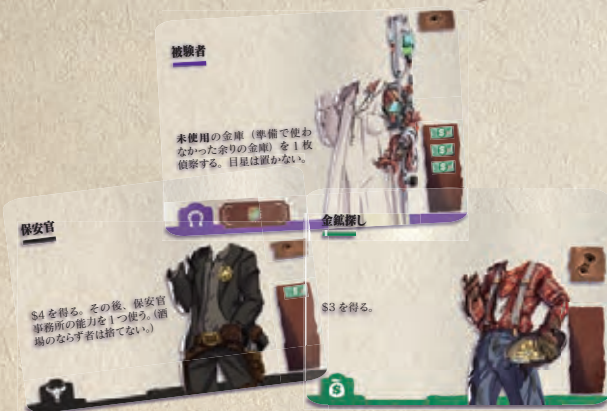
ルールブック



ゲーム用具一覧



特徴カード 50枚
(赤II 10枚、青I 40枚)



透明仕事カード 60枚
(黒 22枚、紫 22枚、緑 16枚)



ポーカーカード 28枚



戦略カード 8枚



ゲームボード 1つ



リーダーシート 4枚



カードスリーブ 66枚
(黒 22枚、紫 22枚、緑 16枚、
各色予備2枚)



目星 28個



金庫カード 18枚



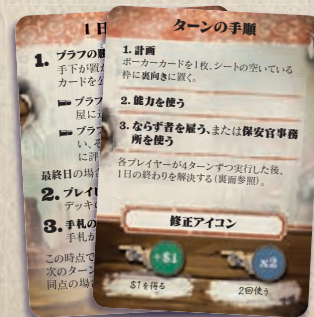
ドルトークン 38個
(\$1×30, \$5×8)



評判トークン 4個



手下トークン 12個



早見表カード 4枚

GRAYSTONE GULCH GAZETTE

ダコタ準州、グレイストーン溪谷 1889年6月28日(金) 朝刊 NO.36.

未来の発明品か？

かの「トラベラー」の奇妙な装置は、その人物自身と同様に多くの謎に包まれている。彼らはどこから来て何をやるのだろうか？先週トラベラーが姿を消したとき、今後真実が明らかになることは無いように思えた。だがそれは間違いだった。驚くべきことに、ドク・ジマーはトラ

ベラーが遙か遠い未来からきたという証拠があると主張している。彼女はトラベラーの身の回り品を持っている人に連絡を求めている。それにより複製を製作した上で研究の続きが行えるとのことだ。



4ページに続く

トラベラーは本当に消えたのか？

ここ五年の間、トラベラーはこの小さな開拓の町に大きな変化をもたらした。彼が姿を消した今、疑問は数多く残ったものの、答はほとんど出ていない。

彼はどこに行ったのか？彼は本当に未来から来たのか？彼は元の時代に戻ったのか、それともさらに邪悪な運命に襲われたのか？ある噂では、彼は戻ってくる最前のタイミングを見計らって姿を隠しているということだ。

金の価格急落

フォーナイン投資グループは、より利益の高い事業を追求し、古

この決定に至った理由は明確にはなっていないが、最近のトラベラーの失踪との関係も考えられる。

身体強化は普及するのか？

身体に機械を取り付けることに懐疑はまだ多いが、その流

概要

各プレイヤーは、「トラベラー」と呼ばれていた謎の来訪者が残していった技術を求める勢力のリーダーとなります。数日中には連邦政府の人間が来るので、彼らの到着前にできるだけ多くの技術を手にしなければなりません。

ゲーム終了時、所有する技術が最も多いプレイヤーがアメリカ開拓の運命を決める人物となります！

キーコンセプト： ポーカーカード

「死んだ奴の言ってた話なんざろくなくもんじゃねえ。」
—— プレストン・ケイン

各プレイヤーはポーカーカード7枚(0、A、2、3、4、5、6)のデッキを持っています。このカードはトラベラーの技術を手に入れる計画を表わします。

ターン中、プレイヤーはポーカーカードを1枚、自分のリーダーシートの下側の任意の枠に裏向きに置きます。

枠の番号と一致しないカードをプレイした場合はブラフとなり、リスクを負います(詳細は後述)。



ポーカーカード

カードのプレイ後、その枠の番号に対応した能力を(実際にプレイしたカードの数に関係なく)使うことができます。これにはリーダーシートに書かれている能力と、雇ったならず者の能力が含まれます(詳細は後述)。



カードを「3」の枠にプレイした後、プレイヤーはこの能力を使って\$3を得る事ができる。

自分の手札とそれまでにプレイしたカードの内容はいつでも見ることができます。自分のデッキ内のカードや相手の手札や裏向きのカードは見ることはできません。

キーコンセプト： ならず者

「一緒にやろうよ。もっと上の目的のために。」—— ドク・ジマー

ゲームに勝利するためには、ならず者を雇ってその独自の能力を活用する必要があります。

各ならず者は、透明プラスチックの仕事カード、特徴カード、カードスリーブの3つのパーツからなります。ゲーム開始時、各仕事カードはその色に対応したスリーブに入っています。特徴カードはスリーブに入っていません。

ならず者を作成するには、特徴カードをスリーブ内の仕事カードの背後に差し込んでください。



特徴

仕事(スリーブ入り)

ならず者のパターンは3,000通りあるので、ゲームは毎回独自の展開を見せることでしょう!



1. 名前

2. **タイミング:**いつこのならず者を使えるか。

3. **能力:**このならず者を使うことによる効果。

4. **コスト:**緑のドルアイコンは、このならず者を雇うためのコストを表わします。一部のドルアイコンの無いならず者は無料で雇うことができます。

5. **弾痕:**一部の仕事カードには弾痕が描かれていて、特徴カードのドルアイコンを覆うことがあります。覆われたアイコンはコストに数えません。

6. **技術アイコン:**一部のならず者は技術による強化を受けています。ゲーム終了時、自分のならず者の技術アイコン1つにつき、プレイヤーは技術1を得ます。

7. **タイプ:**色とアイコンで示されます。これは使用するスリーブの色とこのカードがいつ登場するか(序盤 ♪、中盤 ♫、終盤 ♫)を表わします。

注:透明の仕事カードには工場での擦り傷を防ぐ保護フィルムが貼ってあります。これは剥がしてもそのままでもかまいません。

キーコンセプト： 金庫

「その鉄の箱の中には、西部の全部の金鉱を合わせたよりも多くの財産が入ってるんだ。」—— ミルトン・ゴフ

トラベラーが姿を消したとき、彼は技術的にありえないものを残していきました。これらの貴重な財産は、彼の倉庫や個人の邸宅、あるいは秘密の研究所などに隠されていると噂されています。

プレイヤーが盗んだ金庫はゲーム終了時に(2から7の)技術点になります。金庫はゲーム開始時にはボード上に裏向きに置かれ、偵察するか盗む(どちらも後述)までその技術点は分かりません。



この金庫は技術
5点になる。

各地所には、そこで見つかる金庫の値の可能性が示されています。例えば、邸宅にある金庫の価値は、2か3か4か5か6です。



多くの能力で金庫を盗むことができます(後述)。プレイヤーの目的は、ゲームの終了前にできるだけ高い価値の金庫を盗むことです。



準備

1. ゲームボードを広げます。ゲームボードはテーブル中央に置き、すべてのドルはその脇に置いてください(ここが銀行です)。

2. 仕事と特徴のデッキを作ります。最初のゲームの前に、透明の仕事カードを対応する色のスリーブに入れておいてください。

特徴と仕事カードを色(タイプ)別に分け、それぞれシャッフルします。

その後、特徴デッキ1つと仕事デッキ1つを作ります。各デッキは異なる色のカードが順番に積み上がった形になります。各ゲームで使用するカードの枚数はプレイヤーの数によって決まります。

以下のリストは短め(2日間)のゲームで、最初のゲームではこちらを推奨します。慣れてきたら、2-3人ゲームでは長めのゲームのルールを使うことを推奨します(P.12参照)。

使わないカードは内容を見ずに箱に戻してください。

	特徴	仕事
2人ゲーム	<ul style="list-style-type: none"> 青I 14枚(一番上) 赤II すべて 	<ul style="list-style-type: none"> 緑I 4枚(一番上) 紫II 6枚 黒III すべて
3人ゲーム	<ul style="list-style-type: none"> 青I 20枚(一番上) 赤II すべて 	<ul style="list-style-type: none"> 緑I 6枚(一番上) 紫II 8枚 黒III すべて
4人ゲーム	<ul style="list-style-type: none"> 青I 26枚(一番上) 赤II すべて 	<ul style="list-style-type: none"> 緑I 8枚(一番上) 紫II 10枚 黒III すべて

3. 酒場(ボードの「SALOON」と書かれている場所)に人を入れます。ならず者を3人作成し、酒場に置きます。

ならず者を作成するには、特徴デッキの一番上のカードと(すでにスリーブに入っている)一番上の仕事カードを組み合わせます。P.4の「キーコンセプト:ならず者」を参照してください。

4. 金庫を置きます。金庫を色別に3つに分け、それぞれをシャッフルします。各金庫をゲームボード上のその色に対応した地所(倉庫、邸宅、研究所)の各金庫スペースに1枚ずつ裏向きに置きます。

それぞれの地所で未使用の金庫が1枚ずつ残ります。このカードは内容を見ずにゲームボードの脇に置いてください。一部の能力は未使用の金庫に関連しています。

5. リーダーを選びます。:各プレイヤーはリーダーシートを1枚選び、そのリーダーのスーツに対応した目星7つ、手下トークン3個、評判トークン1個、ポーカーカード7枚を受け取ります。

A. 手下のうち1人は牢屋に置きます。

B. 評判トークンは評判トラックの「0」のスペースに置きます。

C. 銀行から\$4を受け取ります。

D. 早見表カードはシートの近くに置きます。

E. ポーカーデッキはシャッフルします。その後、カードを4枚引いて手札とします。その内容は他のプレイヤーには見せないようにしてください。

F. 戦略カードは箱に戻します。これは選択ルール「戦略カード」でのみ使用します(P.12参照)。

6. 開始プレイヤーを決めます。:ランダムにプレイヤーを1人選び、そのプレイヤーがゲームの最初のターンを実行します。



ゲーム進行

「やり方は教えてやってもいいけど、背中を刺されるのはごめんだね。」—— リリス・ブーン

ゲームは2日間で争われます。各1日では、プレイヤーは時計回り順にターンを行います。プレイヤーは自分のターンで以下のステップを順に行います。

1. 計画
2. 能力を使う
3. ならず者を雇う、または保安官事務所を使う

ステップ3の後、時計回りに次のプレイヤーがターンをステップ1から実行します。

各プレイヤーが4ターンずつ実行した後、1日が終了します。1日の終わりステップでは、ブラフの勝負や新たなカードの補充を行います(後述)。

最終日が終了したらゲームが終わります。

ステップ1:計画

このステップでは手札のポーカーカードを1枚選び、自分のリーダーシートの下側の空いている枠に裏向きに置き、その枠の番号を宣言します。



プレストンはカードを「3」の枠に置き、3を宣言した。

重要: 枠の番号に一致しないカードを置いてもかまいません。これはブラフと呼ばれ、一定のリスクを伴います(右「疑念」参照)。

各枠にはカードは1枚しか置けません。(手札のカードと一致する枠が埋まっている場合、それをプレイするならばブラフとして別な枠に出す必要があります。)

戦略メモ: ゲーム中にブラフが必要となるタイミングが出てくるでしょう。疑念を持たれずにブラフを行うことは、『3000人のならずもの』をうまくプレイするための基本です。

ゲームを何回か行うことで、どこでブラフを仕掛けるべきかを学ぶことができるでしょう。ブラフを仕掛けることの恩恵が、バレルの危険を超えることも多々あるのです。

0と6のカード

0のカードはシート上のどの枠とも一致しません。プレイする場合はどの枠でもブラフをする必要があります。

6はA-5とは異なり、リーダーシート上に能力がありません。「6」の枠には能力はありませんが、カードのプレイは常に可能です。6はならず者に書かれている値としては最も一般的です。

疑念



手下

プレイヤーは手下トークンを3個持っています。これは相手の嘘を暴くために送り込まれる忠実な部下を表わしています。

相手がそのターン中にブラフを仕掛けていると思った場合、自分の手下を1人そのポーカーカードに置くことができます。これはその相手のターン中はいつでも行えます。相手がポーカーカードを置いてただちに行くこともできずし、ターンのステップ2や3でどう出るかを見ることがもできます。

ただし手下はそのカードをプレイしたターン中にしか置くことができません。

その1日の終了時、手下が置かれているカードは自動的に勝負になります。それがブラフだった場合、そこに手下を置いたプレイヤーは報酬を得て手下を取り戻します(詳細は後述)。

戦略メモ: ブラフを見破るには経験が必要ですが、注意すべき点はいくつかあります。相手は特定のカードを想定よりも多くプレイしていないでしょうか? 前日に同じカードはプレイしていなかったでしょうか?

手下に関する詳細

- 各プレイヤーは各カードに自分の手下を1人のみ置けます。
- 牢屋やカード上の手下は使用できません。
- 手下は1日の終わりに勝負されるまでカード上に置かれたままになります。
- 自分のカードに手下を置くことはできません。

ステップ2:能力を使う

このステップでは、先ほどポーカーカードをプレイした枠に対応するならず者やリーダーの能力を使います(ブラフでもかまいません)。

その枠番号に対応している能力が複数ある場合、使う順番は選ぶことができます。ならず者の能力を先に使ってリーダーを後からでもいいですし、どちらか一方のみ使うこともできます。



一般的な能力は、金庫の偵察、金庫を盗む、金や評判を得る等です。これらは後述します。

重要:各能力は各ターンに1回ずつのみ使えます。

ならず者に複数のポーカーカードアイコンがある場合、それは対応するいずれかの枠にカードをプレイするたびに使うことができます。

一部のならず者はポーカーアイコンを持ちません。これはP.11で解説します。

能力を使うことは任意ですが、その能力を使うことにした場合、可能な限り多くの内容を実行します。能力に「～してよい」と書かれている場合、能力のその部分は任意であることを示します。

ならず者は使っている最中の能力に割り込むことはできません。あるならず者の解決を完全に終えてから次を使ってください。複数のならず者が同時に使える場合、その解決順を任意に選んで順に解決します。

ステップ3:ならず者を雇う、または保安官事務所を使う

能力を使った後、酒場からならず者を1人雇うか、保安官事務所を使用するかのどちらかを行う義務があります。

ならず者を雇う

ならず者を雇う場合、酒場の三人のならず者から1人を選び、そのコストに等しい金を支払い、それを自分のリーダーシートの5箇所のスペースのうちいずれかの空いているスペースに置きます。



酒場からならず者を雇った後、ただちに酒場を補充します(右参照)。

ならず者を雇うたび、自分のシート上のならず者を(別なスペースに移動して)並べ替えることができます。シート上のならず者を並べ替えられるのはこのタイミングのみです。

ならず者を雇ってシート上に空いているスペースが無い場合、シート上のならず者を1人捨てて空間を空けてください(今雇ったならず者を捨てることも可)。意図的にならず者を捨てられるのはこのタイミングのみです。

酒場の補充

ならず者を雇ったり捨てたりした後、酒場をただちに補充します。まずすべてのならず者を右側の空いているスペースに詰めます。



その後、新たなならず者を作成して空いた左端のスペースにおいてください。



保安官事務所

ならず者を雇わない(または金が足りずに雇えない)場合、保安官事務所を使用する義務があります。このルールはゲームボード上にまとめられていて、詳細は以下で説明します。

保安官事務所を使う場合、最初に酒場の右端のならず者を捨てます。それを表向きに酒場の右側の捨て札パイルに置いてください。その後、前述の通り酒場を補充します。

新たなならず者を作成した後、以下の選択肢から1つを選びます。

- 情報を売る:\$2を得る。
- 保釈金を納める:\$2を支払うことで手下を1人釈放するか、\$4を支払うことで手下を2人釈放する(後述)。釈放する手下はどのプレイヤーのものでかまいません。
- シェリフに賄賂を渡す:これがゲームの最終日の場合、\$12を支払うことで任意の地所の金庫を1つ盗む。金庫を盗む詳細はP.9を参照してください。

短めのゲームでは2日目最終日です。長めのゲームでは3日目最終日です。

手下の釈放

一部の効果により、手下が牢屋送りになることがあります! この手下は使うことができません。

なんらかの能力により自分の手下が釈放された場合、それを牢屋から自分のサプライ(リーダーシートの脇)に回収します。以降、この手下は通常どおりに機能します。

1日の終わり

各プレイヤーが4ターンずつ実行した後、1日の終わりを以下の通り解決します。

1. **ブラフの勝負**：ターン順に各プレイヤーは、手下が置かれている自分のポーカーカードをすべて公開します。

ブラフでなかったカードに置かれている手下は牢屋に送られます。



公開したカードが枠に一致しない場合、そのブラフはバレたことになり、以下の効果を受けます。

- 各プレイヤーは、自分の手下がいるブラフ1枚につき評判1を得ます。その後、その手下を持ち主に戻します。
- 各プレイヤーは、バレた自分のブラフ1枚につき評判1を失います。

最終日のブラフ勝負がすべて終わったら、ゲームは終了し勝敗判定に進みます。それ以外ならステップ2に進みます。

2. **プレイしたポーカーカードのシャッフル**：プレイヤーはこの日にプレイしたポーカーカードをシャッフルし、自分のデッキの一番下に置きます。

重要：デッキ全体をシャッフルしないように注意してください。あくまでプレイしたカードのみをデッキの下に置く（それによりデッキの他のカードを先にひく）ことが重要になります。

3. **手札の補充**：プレイヤーは手札のカードが4枚になるようにカードを引きます。ほとんどの場合プレイヤーはカードを4枚引くことになりませんが、能力により手札が残っている場合はそれより少なくなります。

その後、新たな1日をステップ1の計画から開始します。この時点で最も評判の高いプレイヤーが、その日の最初のターンを行うプレイヤーを選んでください。

複数人がトップで同点の場合、ターン順は変わりません。順番はこの日と同じです（最後にターンを行ったプレイヤーの左隣から開始）。

1日の終わりの詳細

- 自分のブラフがバレた場合、バレたブラフ1枚につき（その上の手下の数に関係なく）評判1を失います。
- 手下が置かれていないカードは1日の終わりに公開しません。裏向きのまま、他人には見せないでください。
- ブラフでなかったカードに手下を置いたペナルティは、その手下が牢屋に行くことだけです。これにより評判が増減することはありません。
- 一部のならず者の能力は1日の終わりに使われます。これはプレイヤーのターンの一部ではなく、1日の終わりに1回のみ使います。
- ならずものの一日の終わりの能力は、プレイしたポーカーカードやカード上の手下に適用されません。例えば、1日の終わりの最中に手下をカードに置くことはできません。
- 複数のプレイヤーが1日の終了時の同じタイミングで能力を使いたい場合、最後にターンを実行したプレイヤーがその順番を決めます。

評判

評判は町の人々がプレイヤーをどう思っているかを表わしています。評判が高いほど、人々は知識や技術を分かち合ってくれるようになります。

各プレイヤーは評判トラックにトークンを置いています。なんらかの効果により評判が増減したら、トークンをその指定スペース数移動してください。トークンは同じスペースに何個でも置けます。



評判1を得る

評判を得る最も一般的な方法はブラフを暴くことです。また、一部のならず者の能力により評判が増減することもあります。

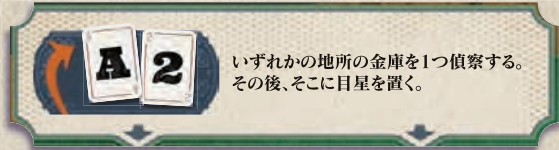
評判には重要な効果がいくつかあります。

- 各評判スペースにはプラスやマイナスの技術値が書かれています。ゲーム終了時、自分のスペースに書かれている技術値を自分の得点に加算します。
- 1日の終了時、最も評判の高いプレイヤーが次のターンを行うプレイヤーを選びます。

金庫の偵察

ゲームに勝利するには、価値の高い金庫を見つけて盗む必要があります。

リーダーシートの「A/2」能力を含む多くの能力で、金庫を偵察することができます。



「A/2」リーダーシート能力

金庫を偵察する場合、金庫カードを選んでその表を他人には見せずに秘密裏に確認します。その後、そこに自分の目星を1つ置く**義務**があります。

目星は各面に異なる数字(2/3、4/5、6/7)が書かれています。金庫に目星を置く際は、自分の任意の目星を望む数を表にして置きます。

その金庫の価値に一致する数の目星を置いた場合、それを盗んだプレイヤーが**誰でも**、その金庫の価値は技術1高くなります。一方で、わざと嘘の数を置いて相手を惑わすこともできます。

重要:自分の目星が置いてある金庫はいつでも(相手に盗まれた後でも)見ることができます。目星を付けていない、あるいは単に盗まれた金庫は見ることは**できません**。

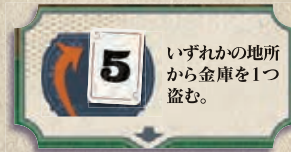
各プレイヤーが1つの金庫に置ける目星の数に上限はありません。すでに自分で目星を置いた金庫をさらに偵察して目星を置くことも可能です。



目星

金庫を盗む

リーダーシートの「5」能力を含む多くの能力で、地所から金庫を盗むことができます。



「5」リーダーシート能力

金庫を盗む場合、ゲームボード上のそのカードを取って、裏向きに自分のリーダーシートの上側に置きます。**置かれているトークンは(持ち主に関係なく)すべてそのままにしてください。**金庫の目星はゲーム終了時に技術になる可能性があります。



盗んだ金庫はリーダーシートの上側に置く。

特に指定がないかぎり、任意の地所の任意の金庫を盗むことができます。

自分で偵察した(価値の分かっている)金庫を盗みたい場合もあるでしょうし、まだ偵察していない(より高い価値を狙って、あるいは選択肢がなくて)金庫を盗む場合もあるでしょう。

自分が盗んだ金庫はいつでも見ることができます。

金庫の上限

現在の日にちよりも多くの金庫を持つことはできません。例えば、現在が2日目であるなら、盗んだ金庫は2つまでしか持てません。

1日目 2日目 3日目



この制限を超える金庫を盗んできた場合、その金庫を秘密裏に確認し、どの金庫を残すかを選びます。

残さなかった金庫は放棄され、対応する地所に裏向きに戻します。カード上に置かれているトークンはそのまま残してしてください。この金庫も他と同様に偵察したり盗んだりできます。



ゲームの勝利


「これで俺のものだ。俺の言うとおりにやるのが一番だろ！」
—— プレストン・ケイン

最後の夜(短めのゲームなら2日目の夜)、連邦政府の人間がやってきて、トラベラーが残した所有品をすべて没収します。盗んだ金庫はそのままプレイヤーのもので、ゲームの勝利に導いてくれるでしょう。

以下の通り勝者を決定します。

1. **金庫の公開**:自分の金庫を全て公開し、技術値を合計します。
2. **目星ボーナス**:置かれている金庫の値と一致する目星(相手の目星も含む)1個につき、技術の合計を+1します。

これにより得られるボーナスには上限はありません。

3. **評判ボーナス**:評判トラック上の現在の自分のスペースに従い、技術の合計をプラスやマイナスします。
4. **ならず者**:自分のならず者の技術アイコン()1つにつき、技術の合計を+1します。

技術の合計が最も高いプレイヤーが勝利です!トラベラーの技術を手にしたあなたはグレイストーン溪谷の、そして西部自身の運命を決める力を手に入れたのです。

同点の場合、その中で**所持金が最も多い**プレイヤーが勝利します。それも同点の場合、その中で最後にターンを実行したプレイヤーが勝利します。

ゲームが終わったら、スリーブから特徴カードを抜き出して(仕事カードはそのまま)、次のゲームの準備がすぐできるようにしてください。

ゲーム終了時の得点の例

ゲーム終了時、プレストン・ケインは自分の金庫を表にし、技術点を計算する。

3
金庫

+

2
目星ボーナス

+

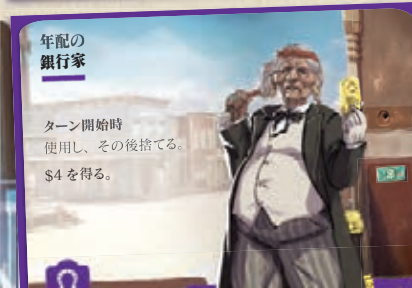
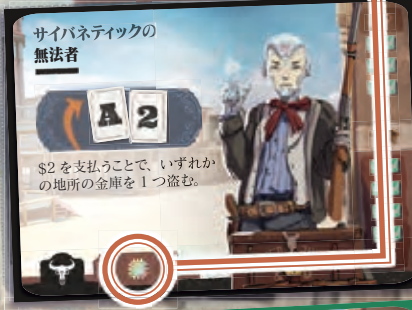
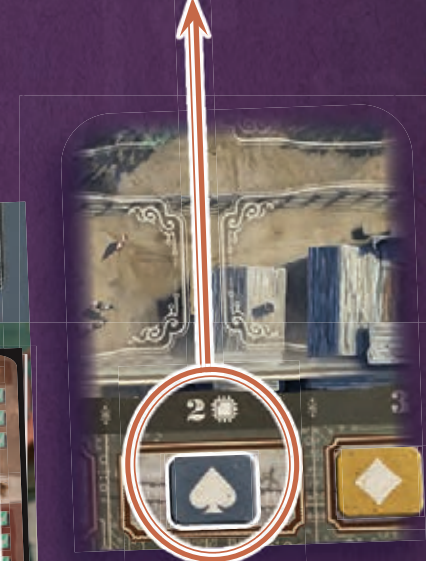
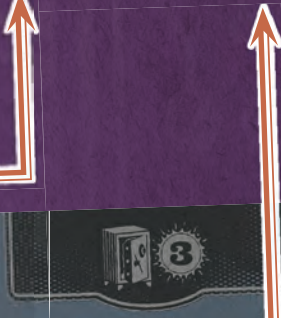
4
金庫

+

1
ならず者の
技術アイコン

+

2 = 12
評判ボーナス 最終技術
合計



ならず者の能力

「人間の限界で満足しちゃだめよ。」—— ドク・ジマー

ならず者は幅広い能力を持っています。この章では、ゲーム中に起こるであろうタイミングのルールや複雑な能力の解説を行います。

カードの能力とルールが矛盾する場合、ルールよりカードが優先します。特定のカードに疑問がある場合、P.13からのカード一覧を参照してください。

修正アイコン

一部の能力には修正アイコンがあります。これはポーカーカードにより使われたときの特殊効果です。



金ボーナス:このならず者の能力を使う前に\$1を得ます。



2回使用:このならず者を使うとき、その能力を2回使います。詳細はP.15の「美貌の(特徴)」を参照してください。

特殊なタイミング

一部のならず者はポーカーアイコンを持ちません。これらは後述します。

連鎖

一部のならず者はポーカーカードアイコンの代わりに白い矢印を持ちます。このならず者は、この矢印の根元方向にある、自分のシート上の隣のならず者を使った直後に使われます。



連鎖の矢印



例えば、「役に立つ 金鉱探し」は、自分の左隣にあるならず者(この場合「汚らしい 犬」)が能力を使った後に使うことができる。

詳細はP.14の「心配性の(特徴)」を参照してください。

タイミング表記

評判を得た後

ならず者の
タイミング表記

一部のならず者はポーカーカードアイコンの代わりにテキストを持ちます。このテキストはそのならず者をいつ使うかを示します。

このようなカードは、任意のプレイヤーのターンの特定時点(ターンのステップ2以外を含む)で使用することができます。

例えば、あるならず者が「評判を得た後」と書かれている場合、これはあなたが自分のターンや相手のターンや1日の終了時に評判を得た後、ただちに使用できます。各能力は各プレイヤーのターンに1回ずつと、各1日の終了時に1回ずつのみ使用できる点に注意してください。

ターン開始時:一部のならず者は「ターン開始時」に使用できます。この能力は、あなたが自分のターンにカードをプレイする直前に使用します。他のならず者同様、これは使用しないことを選べます。

雇ったとき:一部のならず者は「雇ったとき」に使用できます。この能力はこのならず者を雇った時点で使用します。このならず者はシート上に置かれることなく、雇った後は(能力を使わないことを選んだとしても)常に捨てられます。

他のならず者を使う

一部のならず者は、自分のシート上や酒場や捨て札パイルの一番上のならず者を使うことができます。

他のならず者を使う場合、そのならず者をいつ使うかを指示する部分をすべて無視し、それ以外のテキストをすべて解決します(修正アイコンは解決しない)。例えば、「自分の手下を1人牢屋に送ること」と書かれている場合、その指示には従う必要があります。

他のならず者によりこれを使う場合、タイミングは無視する。

\$4を得て、「年配の 銀行家」を捨てる。



詳細はP.13「馬(仕事)」を参照してください。

他のカードの偵察

一部の能力では、ポーカーカードを偵察することができます。これは単純に、そのカードを他のプレイヤーには見せずに秘密裏に確認することを意味します。その後、特に指示がないかぎり、そのカードを裏向きに元の場所に戻してください。

そのカードには目星は置きません。金庫の偵察と目星に関してはP.9を参照してください。

用具の制限

以下のルールは、カードやトークンが不足する場合の処理です。

- ❏ 金は無制限です。不足する場合、コイン等で代用してください。
- ❏ 各プレイヤーの手下は3人です。すべての手下がカード上や牢屋にいる場合、いずれかを手元に戻すまではいかなる理由でも手下は使えません。
- ❏ 各プレイヤーの目星は7つです。金庫に目星を置く際に欲しい数の目星が無い場合、**違う数の目星を使う必要があります。**

すべての目星が金庫に置かれている場合、その金庫に目星を置かないことにするか、別な金庫の目星をそこに動かすかを選びます。**相手の金庫に置かれている目星は動かせません。**

- ❏ 特徴や仕事のデッキが無くなったら、以降はゲーム中にそれ以上のならず者は作成されません。
- ❏ ポーカーデッキのカードが無くなったら、それ以上カードは引けません。新たなデッキは1日の終わりに作成されます。
- ❏ ある地所に金庫が無い状態になったら、その地所の金庫を盗んだり偵察したり目星を置いたりはできません。

コミュニケーションと嘘

『3000人のならずもの』は、ブラフや相手をだますことが重要なゲームです。そのため、見た情報に関しては正直に話すのも嘘をつくのも自由です。例えば、価値が7の金庫を盗んだ後に、何も言わなくてもいいですし、全員に本当のことを言ってもいいですし、違う値を言ってもかまいません。

本当のことを言っているのを証明するために隠れた情報を見せることは認められません。例えば、盗んだ金庫を相手に見せたり、指示がないのに自分のポーカーカードを公開する等はできません。

相手をだますことは推奨されはしますが、ルールには従ってください。例えば、あなたのカードがブラフの勝負になったら、公開してその結果を受け入れる義務があります。

他人との交渉は自由ですが、未来に関する内容は保証されず、破ってかまいません。例えば、誰かが自分の金を盗もうとする場合に、その相手からは絶対に盗まないと約束して見逃してもらうことは可能です。その後のターンで、考えを変えてその相手から金を盗んでもかまいません。相手と実際のもの(金やカード)を受け渡しすることはできません。

ストップ!

ゲームを始めるために必要なことはこれで全部です。以降は選択ルールやカードの詳細です。ゲーム中にカードに疑問がある場合、P.13からのカード一覧を参照してください。

選択ルール

ゲームに慣れてきたら以下のルールを採用し、ゲームに深みと戦略性をもたらしてみるのもいいでしょう。

長めのゲーム

この選択ルールでは、プレイヤーは3日にわたるゲームを行います。ゲームは長くなり、より戦略的になります。最初のゲームを終えたら、この選択ルールの採用を(特に2-3人ゲームで)推奨します。

長めのゲームを行う場合、特徴と仕事デッキの準備では以下の表を使ってください。

	特徴	仕事
2人ゲーム	• 青I 20枚(一番上) • 赤II すべて	• 緑♠ 6枚(一番上) • 紫♠ 10枚 • 黒♣ すべて
3人ゲーム	• 青I 30枚(一番上) • 赤II すべて	• 緑♠ 8枚(一番上) • 紫♠ 14枚 • 黒♣ すべて
4人ゲーム	• 青I すべて(一番上) • 赤II すべて	• 緑♠ 12枚(一番上) • 紫♠ 18枚 • 黒♣ すべて

戦略カード

この選択ルールでは、各リーダーは2枚の独自の戦略カードから1枚を選びます。準備のステップ5Fの段階で、各プレイヤーは自分の戦略カードのうち1枚を選び、リーダーシート上に裏向きに置きます。全員が選び終わったらすべての戦略カードを表にして、選ばなかった方は箱に戻します。



戦略カードはシートに置く。

プレイヤーは戦略カードの内容を使うことができます。この能力の使用は任意で、他の能力に割り込むことはできません。各戦略カードは各プレイヤーのターン中に1回ずつのみ使えます。

戦略カードはならず者ではなく、ならず者に対する能力やカードの影響を受けません。例えば、戦略カードを使った場合に、そこにつながるならず者の連鎖能力は**使えません**。

この能力の使用後、可能なら他の能力を使用できます。例えば、戦略カードにより金庫を偵察した場合、「金庫を1つ偵察した後」のならず者を使用できます。

カード一覧

ならず者は3000通りにわたる関係で、組み合わせによっては奇妙な状況が発生します。ならず者や戦略カードに疑問がある場合、この章を参照してください。

この章はすばやく確認ができるように、仕事と特徴と戦略が五十音順にならんでいます。

テキスト中にカードや手下の所有者が特に書かれていない場合、それはそのテキストの持ち主のものを指します。

● 愛嬌ある (特徴):

» 「雇ったとき」のならず者はリーダーシートに置かれる事はありません。そのため、このようなならず者を雇う際にリーダーシートからならず者を捨てる必要はありません。

» P.11「タイミング表記」も参照。

● 異形 (仕事):

» 一番上のカードはシャッフルするかどうかを決める前に元に戻します。

● 医者 (仕事):

» 雇うならず者のコストは全て支払う必要があります。

» 連鎖を持つならず者を雇って、それをこのならず者につなげた場合、医者の使用後にそれを使うことができます。これは「がめつい」の特徴には適用できません。金を得るのはそのならず者がシートに置かれる前だからです。

» ならず者を雇ってリーダーシートに空きが無い場合、そのカードを雇うのに使ったならず者を置き換えることができます。

* 捨てられたならず者に繋がった連鎖のならず者は発動しません。

» 医者が捨て札パイルにある状態で(「墓掘り人」等により)使われた場合、それは自身を雇えます。

» 捨て札パイルの一番上が「雇ったとき」能力を持っている場合、その能力を使用できます(そのならず者は捨て札パイルの一番上に置いたまま)。

* 医者を2回使った場合、捨て札パイルの同じカードを2回使うことはできません。

» 「墓掘り人」も参照。

● 嘘つきの (特徴):

» このならず者は、ある金庫にその地所ではありえない(ゲームボード上のその地所に表記されていない)値の目星を置いた後に使用します。

● うつとしい (特徴):

» 連鎖を持つならず者を雇って、それを「うつとしい」ならず者につなげた場合、「うつとしい」ならず者をつかっただ後にその連鎖のならず者を使うことができます。

● 馬 (仕事):

» 他のならずものを使い「これを捨てる」指示がある場合、そのテキストを持っているならず者を捨てます(他のならず者を使った側のならず者ではありません)。例えば、「馬」が「牛」を使った場合、「牛」のならず者を使った後に捨てます。

» 「馬」に「美貌の」や「無鉄砲な」の特徴がついている場合、別々な2人のならず者を使うことができます。同じならず者を2回使うことはできません。

» 他のならず者を使うとき、他のならず者を使う能力を持つならず者を使うことができます(最終的なならず者がこのターンにまだ使われていない前提)。例えば、「馬」を使って「宿屋の主人」を使い、それにより酒場のならず者を使うことができます。

» P.11「他のならず者を使う」も参照。

● 裏切者 (仕事):

» このならず者は、自分より金庫を多く盗んでいる相手がいらない場合は使えません。

● 活発な (特徴):「心配性の」参照。

● がめつい (特徴):

» このならず者は、あなたが他のならず者を使って金を得たり盗んだりしたときに使えます。リーダーシートの能力や保安官事務所により金を得たときは使えません。

● 気前のいい (特徴):

» ならず者を使うことを選んだ場合、その能力を(「~してよい」と書かれていないかぎり)完全に使う義務があります。ならず者や保安官事務所から金を得ないことを選び、次のターンに「気前のいい」ならず者を使えるようにすることはできません。

» 「年配の」も参照。

● ギャンブラー (仕事):

» カードが「5」や「6」で無かった場合でも、常にデッキに戻してシャッフルします。

● 銀行強盗 (仕事):

» この能力は、あなたの手下がすべてカード上や牢屋にいる場合は使用できません。

● 黒幕 (仕事):

» 目星を置く前に金庫を偵察しません。

» その金庫にすでに自分の目星がある場合、このならず者を使う前にそれを見ることができます。

» すでに自分で目星を置いた金庫をさらに偵察して目星を置くことができます。



● **詐欺師 (仕事):**

» あなたの評判が-2なら、この能力は使えません。

● **残忍な (特徴):**

» この能力は、あなたの手下がすべてカード上や牢屋にいる場合は使用できません。

● **シェフ (仕事):**

» この能力は、所持金が\$0の場合は使用できません。(シェフだって材料を買わなきゃならないんです!)

● **仕立屋 (仕事):**

» 能力に他のならず者と仕事や特徴を入れ替える場合、以下に従います。

* 「入れ替える」とは、2人のならず者の中で2枚の特徴や仕事を交換することを意味します。

* このターン、あるならず者の一部を使っている場合、そのならず者全体を再び使うことはできません(2回使用を除く)。

* 新たなならず者の仕事も特徴もこのターン使われていない場合、それは指定時点で使うことができます。例えば、あなたが「5」をプレイして「仕立屋」を使った場合、他の「5」があるならず者に新たな特徴を与えて新たに使うことができます。

* 仕事や特徴を入れ替えることはならず者を雇うのではなく、シート上のならず者を並べ替えることはできません。

* 入れ替えた後、「仕立屋」に繋がっている連鎖のならず者を(そのならず者の新たな能力に従い)通常どおり使うことができます。

» 「仕立屋」は自身の仕事を入れ替えられません。

● **自分勝手な (特徴):**

» これはあなたのターンのステップ3(「ならず者を雇う、または保安官事務所を使う」)の直後に使用します。

» このならず者を使った後、次のプレイヤーのターンに進む前に、相手はあなたのポーカーカードに手下を置く最後の機会があります。

● **四人 (仕事):**

» 各相手は、自分から時計回りに、どちらの選択肢を選ぶかを決めます。

* ある相手のすべての手下がすでに牢屋やカード上に置かれている場合、手下を牢屋に送ることはできず、評判1を失います。

» 「保安官代理」も参照。

● **賞金稼ぎ (仕事):**「保安官代理」を参照。

● **心配性の (特徴):**

» この連鎖元のならず者を使わないことを選んだ場合、このならず者は使えません。

» この連鎖元のならず者を使った場合のみ、このならず者を使えます。例えば、あるならず者の能力が「\$3を支払うことで、金庫を1つ盗む」で、自分が金を持っていない場合、この能力は使えず、つながる連鎖のならず者も使えません。

* あるならず者の能力が任意(「～してよい」等の表記)の場合、その任意の部分を使用しなかったとしても、連鎖するならず者は使用できます。

» あるならず者の能力で連鎖を持つならず者を雇って、それをその雇ったならず者につなげた場合、ただちにその連鎖のならず者を使うことができます。

» 詳細はP.11「連鎖」を参照してください。

● **新聞記者 (仕事):**

» 自分のカードも偵察できます。

» 1日の終わりに使った場合、ポーカーカードは偵察できませんが、\$3は得ます。

● **素直な (特徴):**

» 「0」カードは枠に置く代わりにリーダーシートの脇に置きます。

* 1日の終わりに、そのカードは他と合わせてシャッフルしてデッキの下に置きます。

» 表向きのカードに手下を置くことはできません。

» 「素直な」ならず者を使うことは強制ではありません。代わりに「0」のカードをブラフとして任意の枠に置くことができます。

» この「0」カードは、すべての能力に置いてプレイしたカードとみなします(「投資家」等)。

● **洗脳技師 (仕事):**

» 手下は相手がプレイした裏向きのポーカーカードであれば、以前のターンにプレイされたものも含め、どれの上に置いてもかまいません。

» 手下を釈放しない場合、能力の後半は使用できません。

» 相手の手下を釈放してカードに置くことができます(その持ち主のカードには置けません)。

» あるプレイヤーが手下を置いているカードに、同じプレイヤーの手下を置くことはできません。

● **大胆不敵な (特徴):**

» 複数回評判を失った場合でも、各能力は各プレイヤーのターン中に1回ずつと1日の終わりに1回のみしか使えません。

● **疲れ知らずの (特徴):**「心配性の」参照。

● **投資家 (仕事):**

» この日にあなたがプレイしたすべてのカードを数えます。このターンにプレイしたカードも含みます。

» 1日の終わりに使った場合、すでにデッキの一番下にカードを置いていたとしても\$4得ます。

● **同情的な (特徴):**「心配性の」を参照。

● **年配の (特徴):**

» ならず者の能力により自身を捨てる場合、捨てる前にその能力を完全に使います。

» あなたのターン開始時に使用する能力が複数ある場合、その順番を選び、その使用時に要件を満たす義務があります。例えば、「年配の」特徴により金を得た場合、(要件が所持金が\$0である)「気前のいい」特徴は使うことはできません。

● **配達人 (仕事):**「医者」を参照。

● **墓掘り人 (仕事):**

» 捨て札パイルにある、自身を捨てる能力を持つならず者を使うことができます。その能力を使った後、それを通常どおり捨て札パイルの一番下に置いてください。これに

は、通常であれば酒場から捨てられる「雇ったとき」能力が含まれます。

» このターン、捨て札パイルの一番上のカードをすでに使っていた場合、それを再び使うことはできません。例えば、「牛」を使ってそれ自身を捨てた後、それを再び使うことはできません。

» 「墓掘り人」が捨て札パイルの一番上にあり、その能力を使える場合、その効果はありません。

● **発明家 (仕事) :**

» これはゲーム開始時にゲームボード上に置かなかつた金庫を盗むことができる能力です。「未使用の金庫」とは、ゲームボード上やリーダーシート上にない金庫を指します。

» まず金庫の色を選び、その後盗みます。

» 未使用の金庫は偵察せず、盗んだ後で見ることができません。

» これにより金庫の上限を超えた場合、金庫を1つ放棄する義務があります。その金庫は、今盗んだ物であっても、対応する地所に置きます。

* 金庫を放棄する際にその地所に空きが残っていない場合、その放棄した金庫は未使用の金庫置き場に置きます。

● **話し好きな (特徴) :**

»すでに評判が6の状態では評判を得る場合、それ以上の評判は得られないので、このならず者は使えません。

» 複数回評判を得た場合でも、各能力は各プレイヤーのターン中に1回ずつと1日の終わりに1回のみしか使えません。

● **早撃ちの (特徴) :「愛嬌ある」参照。**

● **被験者 (仕事) :**

» 「未使用の金庫」とは、ゲームボード上やリーダーシート上にない金庫を指します。

» 「発明家」も参照。

● **美貌の (特徴) :**

» この特徴によりならず者を2回使うことができます。これは通常1ターンに1回のみというならず者を使う際の制限を無視します。

* そのならず者が使った後に捨てられる場合、捨てる前に2回使います。

* 望むなら1回のみ使うこともできます。

* あるならず者を2回使う場合、1回目を完全に行ってから、その後のゲームの状態を基準としてもう1回使います。例えば、1回目に使用し、このならず者の仕事を「ものまね役者」を使って入れ替えた場合、「2回目」ではそのならず者の新たな仕事を使います。

» その仕事で他のならず者を使う(「馬」「宿屋の主人」「墓掘り人」)場合同じならず者は2回使えません。

» (連鎖を含む)他のならず者を使う前に、このならず者を2回使います。

» このならず者に連鎖のならず者が繋がっている場合、その連鎖のならず者は1回のみ使います。

● **保安官 (仕事) :**

» このならず者で保安官事務所の能力を使った場合、それによりあなたのターンのステップ3で保安官事務所を使うことは妨げられません。このターンに使った保安官事務所の能力を再び使うこともできます。

● **保安官代理 (仕事) :**

» 相手の手下を牢屋に送る前に、相手は自分の手下を現在のプレイヤーのポーカーカードに置くことを選択できます。

● **放火魔 (仕事) :**

» そのポーカーカード上のすべての手下が破壊されます。それを箱に戻してください。ゲームの残りの間、それはあらゆる能力で使用できず、釈放もできません。

● **味方の改造 (戦略カード) :**

» 「雇ったとき」の特徴を自分のならず者につけた場合、そのならず者は使えなくなります(シート上のならず者は雇えない)。

» 「仕立屋」も参照。

● **無鉄砲な (特徴) :「愛嬌ある」「美貌の」参照。**

● **ものまね役者 (仕事) :**

» 仕事の交換後、新しい仕事は使いません(そのならず者を2回使う場合を除く。「美貌の」参照)。

» 「仕立屋」も参照。

● **役に立つ (特徴) :「心配性の」参照。**

● **宿屋の主人 (仕事) :**

» 酒場のならず者が使った後に捨てる能力の場合、通常どおり捨てます。その後、ただちに酒場を補充してください。

» 「馬」も参照。

早見表

ゲーム終了

ゲームは最終日の疑念カードの勝負を行った後に終わります。各プレイヤーは自分の技術を以下に従って集計します。

- 1. 金庫の公開:**自分の金庫を全て公開し、技術値を合計します。
- 2. 目星ボーナス:**置かれている金庫の値と一致する目星1個につき、技術の合計を+1します。目星はすべてのプレイヤーの物を数えてください。
- 3. 評判ボーナス:**現在の評判トラックのスペースに対応して技術をプラスやマイナスします。
- 4. ならず者:**自分のならず者の技術アイコン()1につき、技術の合計を+1します。

技術の合計が最も高いプレイヤーが勝利です!

重要: 同点の場合、その中で所持金が最も多いプレイヤーが勝利します。それも同点の場合、その中で最後にターンを実行したプレイヤーが勝利します。

ゲーム終了時に詳細はP.10を参照してください。

見落としがちなルール

- 各ならず者は各ターンに1回ずつのみ使えます。
- 1日の終わりのステップ2では、デッキ全体はシャッフルしません。あくまでこの日のカードをシャッフルしてデッキの一番下に置いてください。
- 現在の目付よりも多くの金庫を持っている場合、余分を放棄する(元の地所に戻す)義務があります。今盗んだ金庫を放棄することもできます。
- 「雇ったとき」能力は、そのならず者を雇った時点で使用します。その後、そのならず者を酒場から捨てます。このならず者がリーダーシートに置かれる事はありません。
- 盗んだ、あるいは自分の目星のある金庫はいつでも見ることができます。
- 保安官事務所を使う時、選択肢を選ぶ前に酒場の右端のならず者を捨てます。
- カードの能力に疑問がある場合、P.13からのカード一覧を参照してください。

クレジット

Game Design: Corey Konieczka

Graphic Design, Logo, and Scoundrel Art: David Ardila from InkVoltage

Cover Design: Samuel Shimota

Leader Art, Comic Art, and Rulebook Cover Art: Matijos Gebreselassie

Editing and Proofreading: Timothy Meyer

Creative Consulting and Additional Editing: Steven Kimball

Production Team: Justin Anger, Lee Houff, Austin Litzler, and Kevin Schluter

Playtesters: Kyle Alvisher, Cory Anderson, James Anderson, Adam Baker, Dane Beltrami, Tony Bexley, Kathy Bishop, Neil Bonsteel, Gareth Bushill, Thomas Cauët, Yu-Cheng Chang, James Connor, Ashley Craft, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Wes Divin, AJ "Buenos Notches" Cressman, Richard A Edwards, Will Edwards, Julia Faeta, Ira Fay, Jeni Feldman, Phil Feldman, Michael Feldman, Richard Garfield, Jamie Huckerby, Jacob Hallett, Brian Jakubiak, Jeffrey Joyce, James Kiddie, Steven Kimball, Dan Konieczka, Shannon Konieczka, Steve Koontz, James Kniffen, Peter Küsters, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Wolfgang Leyrer, Cody Martin, Scott McFall, David Meyer, Gabriel Meyer, Timothy Meyer, Stefan Michelmann, David Mommens, Travis Moore, Justin Moore, Dale Nolan Jr., Troy Parker, Nick Pelton, Lee Perry, Todd Pressler, Syl "I Won This Time So It's Definitely Broken" Puglisi, Peter Ramwell, Joshua Reifsteck, Zap Riecken, Haley Roberson, Adam Robertson, Chris Rolfe, Adam Sadler, Brady Sadler, Paul Schäfer, Andrew Schaff, Nathaniel Berend Scheidler, Chris Sink, Howard Smith, Ian Smith, Kyle "3K Scoundrels Any% Speedrun" Stark, Kimberly Travers, James Voelker, Brittany Walden, Jason Walden, Felix Yeh, Matt Young

翻訳: 進藤欣也



unexpected
games



TM/® & © 2022 Unexpected Games. Gamegenic and the Gamegenic logo are TM & © Gamegenic GmbH, Germany. Unexpected Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA. 1-651-639-1905. Actual components may vary from those shown.

Hobby
JAPAN

日本語販売元
株式会社ホビージャパン
〒151-0053
東京都渋谷区代々木 2-15-8
お問合せ:
cardgame@hobbyjapan.co.jp