



デザイン: スティーブ・ジャクソン イラスト: スティーブ・ハイランド

あなたは夜の達人、ニンジャだ。
いかな障害や敵であろうとも、どこでもバーガーとポテトをデリバリーできるのだ。
しかも30分以内に。フランチャイズに名誉をもたらすべし。一緒に失敗はお付けしません。

内容物：

・このルール
・カード144枚 (内訳: ニンジャカード16枚 (黒)・ミッションカード56枚 (赤)・フォーチュンカード72枚 (白))
・ブラックニンジャダイス3ヶ
ほかにマネートークン (1つ\$50相当) ペニー貨がオススメ) 適量と、名誉(honor)トークンがPL1人あたり12個程度必要です。

勝利条件：

あなたは Ninja Burger デリバリー精鋭チームに参加しようとしている。おいしい Ninja Burger を変わった場所へ届け、邪魔ものはいない...と思います。

目標は支店長となることです！この出世には3通りの方法があります。一つ目はライバルを出し抜き、新店舗の支店長に選ばれること。これは、ラウンドの最後に、2位のPLより5名誉点以上差をつけてトップであることです。

または、今いる店舗の支店長に代わって支店長となることです.....なにか予期せぬ事件の結果として。

支店長の座は合計名誉点が、ラウンドの最後に、最低 (PL人数×10) あったときに空気が発生します。このとき、その支店の名誉がやや増したがために、支店長が出世します。そのため、卓の中で最高の名誉点を得ていたものが後任の支店長として指名され、勝利します。

あるいは、合計名誉点が低下しすぎたとき (PL人数×4未満) 現支店長はご先祖様に申し開きをするため辞任します。(3フルラウンド以降に発生します。) やはり、最高名誉点を得ていたものが後任となります。前任よりもがんばってください.....。

支店長の座に空きがあるとき、同率1位で複数のPLがいるときは、後述のチャレンジ処理によって、サドンデスの戦いを行わなければなりません。

ゲームの準備：

デッキを3種に分けます: ニンジャ・ミッション・フォーチュンです。それぞれの山のとなりに、表向きに捨て札するディスクカードパイルが必要です。全員の手が届くところに、マネーと名誉トークンを置いてください。

全員に3枚のニンジャカードを配ります。(PL6人のときは、2枚。) PLは、自分のニンジャを選択し、選ばなかったカードは山に戻します。その後ニンジャカードは切りなおしてください。各キャラクターに6名誉点を配ります。

各ニンジャはオフィスに出頭し、3枚のフォーチュンカードを受け取ります。ここから第1ラウンド開始です。

キャラクター：

ここで、あなたに当てられたキャラクターの能力を確認しよう。

スキル

基本の5つのニンジャスキルは、戦闘 (combat)、隠密 (stealth)、変装 (Disguise)、登攀 (Climbing)、顧客サービス (Customer-service) です。たいいていのニンジャはどれも高いレベルを持っています。

ニンジャによっては、他のスキルを持っています.....運転 (Driving) や動物 (Animals) などです。多くのニンジャは、こうした特殊スキルを持っていません。そして、どのキャラクターもスキルリストの最後にその他 (Other-stuff) を持っています。この技能は、カードに書かれていないすべての技能をカバーします！どのようなスキル判定を要求されたときも、そのニンジャカードにない技能であるときは、すべてその他スキルで判定します。

特殊能力

どのカードにも、キャラクターについてちょっとした事が書いてあります。何人かのニンジャは、ある種の特殊能力をもっています (そのため他の技能は低めに設定されています) し、特別なペナルティ



戦闘 は素手格闘・武器戦闘・そのへんにあるもので致命傷を与えられるあらゆるものを使った戦闘を含みます。ニンジャは音なく殺す方法と、殺すときには雄たけびを挙げることを学びます。またニンジャは敵を殺さずに排除する方法も学んでいます。いつかその敵もお客様になるかもしれないからです。

隠密 は見られず気づかれぬための技能であり、またありふべからざる場所に登場する技能でもあります。ニンジャはお客様以外の目に触れてはならないのです。

変装 はニンジャの命です。誰かの目に触れざるを得ないことも時にはあります。見られても、ニンジャと悟られないことが重要です。

登攀 は、もちろん、重要です。跳躍、飛び降り、ロープアクション……すべて、片手は紙袋を握っているのですから。

顧客サービス はお客様の特別注文や信頼にかなるときにもお応えする技能です。ニンジャは常に快活に振舞わなくてはなりません。疲れていても、ハラワタ煮えくり返っていても、戦いに傷ついていてもです。ハッピーなニンジャがお客様をハッピーにします！

を負っています(その場合、他の技能が高めです)。

名誉とマネー

名誉トークンは他の PL に譲渡できません。銀行から出し入れされます。

一方マネーは、いつでも譲渡できます。ミッションの途中であっても、です。他のニンジャからアイテムを買ってもいいですし、売ってもかまいません(相手が同意するなら、ですが!)買収を試みてもいいですし、施しを乞うても結構です。



プレイ:

ラウンド方式です。ラウンド毎に、各ニンジャは手番でミッションの完遂を試みます。すべてのフェイズは、最大名誉点の PL から開始し、時計回りです。最初のターンは、みな同じ名誉点ですから、全員ダイスを3つ振り、一番高いものから開始します。(訳注:一番最近ハンバーガーを食べたものから、とするのはどうでしょうか)

ラウンド

フェイズ1 支払い(Pay)

全員、\$ 100トークン受け取ります。最大名誉点を持つニンジャは、ボーナスとして\$ 50受け取ります。(1位が複数の場合は、このボーナスは支払われません。)

そして、全員フォーチュンカードを1枚引きます。

フェイズ2:ミッションカード

最大名誉点をもつニンジャから、順に全員がミッションカードを1枚引きます。それが、今回支店長から指示されたミッションとなります。ミッションを確認し、ほかの PL には見せずに手元に伏せ、スタッフミーティングに出るか出ないかを決めます(出ない選択をする理由については後述します)。

フェイズ3:ミッション公開

全員が(出欠を)決定したら、ミーティングに参加する PL (訳注:以下「出席 PL」)は一斉にミッションカードを公開します。ミーティングに参加しない PL (訳注:以下「欠席 PL」)のミッションカードは依然伏せられたままです。

フェイズ4:スタッフミーティング

出席 PL は追加のフォーチュンカードを引きます。出席 PL たちは、ミッションカードを互いに交換してもかまいません。マネーや、忍び道具(ninja-stuff)を交換の条件に「くわえるのもOKです。しかし、名誉の低い出席ニンジャは、バシリ仕事(Errend)をつかまされることでしょうか。全員が一つのミッションを得たらフェイズ終了です。

しかし、もしあなたが欠席 PL なら、自分のミッションに早期に手をつけることが出来ます。フェイズ5の間一度だけ、失敗した後には再判定が可能です。

フェイズ5:ミッション開始!

最高名誉点のニンジャから時計回りで処理します。ミッションを公開し(もし公開していないなら)、ミッション判定を行います。ミッション処理が終わったら、次の PL のターンです。ミッション判定の詳細は、後述します。

フェイズ6 名誉ボーナス/ペナルティ

この時点で、ミッション成功ニンジャが1人だけの場合、そのニンジャは名誉ボーナスとして1名誉点を得ます。

もし、失敗したニンジャが1人だけの場合、そのニンジャは名誉ペナルティとして1名誉点を失います。

フェイズ7 捨て札

全 PL は手札を使用するか捨てるかして、5枚以下にします。アイテムカードはこのとき購入できます。(訳注:ルールでも後述しますが、手札から出して自分のニンジャにアイテムカードをつけるためには、価格相当のマネーを銀行に支払う必要があります。)カードに書かれていない限り、フォーチュンカードを他人にプレイすることは出来ません。

フェイズ8 名誉チェック

これでラウンド終了です。他のニンジャより5名誉点以上の差をつけてトップのニンジャがいたら、彼が勝者です。

合計名誉点が目標値を超えたまたは最低値を下回った場合、支店長の座が開きます。このときは、最高名誉点のニンジャが勝者です。同率1位の場合は、決闘が行われます。



誰も勝利していない場合、次のラウンドを開始します。仮に名誉点が0点以下のニンジャがいた場合、以下の修正が必要です……。

不名誉なヤツ!

もし名誉点が0点以下の場合、ご先祖様に申し開きをしなくてはなりません。ご先祖様のところに赴き、不幸なことに帰ってくることは出来ません。カードをすべて捨て札してください。その上で、ニンジャカードを1枚、フォーチュンカードを3枚引き、名誉点を6点として、ゲームに再参加します。前よりよいニンジャだといいですね!

ミッション:

ミッションとはつまりデリバリーです(パシリ仕事除く)。

スキル判定

各ミッションには、スキル判定の順番が書かれています。1)から順に、判定が必要です。1)をクリアせずに、2)に行くことはできません。どの判定でも、一度失敗したら、特殊能力による再判定・カードプレイによる修正などの適切な処置を得ない限り、ミッションそのものが失敗です。

時には、判定に使う技能が選べる場合があります。たとえば『無人島』の場合、サメに遭遇します。戦うか(戦闘)、戦うのを避けるか(動物)が選べます。

ニンジャのスキル判定は、ダイスを3つ振って、スキル値以下なら成功です。ダイス目が計3か4のときは、すばらしい成功なので、自動的に名誉点を1点得ます。

時にテストは過酷であったり簡単であったりします。この修正はスキルへかかります。たとえば、登攀スキル12のときに、登攀-2とミッションにあったら、スキルは10として判定します。逆に、登攀+2とあれば、スキルは14として判定するのです。

判定が難しいと思ったら、他のPLに助けを求めるのを恥としないでください。アイテムの交換や売買を、ミッション中でも出来ることを思い出してください。ニンジャは卑屈なものなのです。

スキル値より大きい目を出した場合は、判定失敗です。状況によっては、再挑戦できますが、そうでなければミッションも失敗です。

フォーチュンカードによっては、スキルに修正を与えることに注意してください。いくつかのアイテムも、他のミッション中のニンジャを助けることができます。

ニンジャの中には、スキル判定相当の特殊技能を持つものもいます。

スキル修正 あるカードがスキルを上昇させ、別のカードがそれにさらに修正を与えたとき、基本値に対して順番に修正がかかってゆきます。

例)アユミの戦闘スキルは悲惨なことに9しかありません。ここで『戦闘トレーニングコース』のカード(戦闘を12に引き上げる)と『オフィシャル Ninja Burger カタナ』を使用できました。カードは順番に適用され、『コース』で12に、『カタナ』で+2されて、アユミの現在の戦闘スキルは14になりました!

スキル代用 特殊技能とカードの中には、あるスキルを別のスキルに代用可能とさせるものがあります。ミッションカードの修正は、その別のスキルへとかかります。しかし、代用前のスキルに修正を与えていたカードの修正を、代用するスキルへ与えることは出来ません。例)『小さい子が見てる』は変装スキルに修正を与えます。もし別のスキルで変装を代用する場合、『小さい子が見てる』カードの修正は、代用スキルには適用されません。

ニンジャ・ファストーク(言いくるめ) 代用判定は、時に、ニンジャに『なぜその代用が可能なのか』の説明を要求します。これはニンジャのロールプレイとお馬鹿なことを言うチャンスです。他のPLは、説明に同意する必要はありませんが、これが特に面白いルールに思えないときは、無視してもいいですよ。

再判定 判定失敗のとき、振りなおし出来るニンジャもいます。カードにも再判定を許可するものがあります。またミーティング欠席PLも、再判定が1回だけ可能です。これらを組み合わせることで、ニンジャは3~4回の再判定が可能です。理論上は。

成功と失敗

ミッションカードには、成功と失敗それぞれの結果が書かれています。

成功した場合は、即座にその結果を適用します。

失敗した場合は、ペナルティを即座に被ります。『discard cards』は手札から捨て札、『lose item』は所持アイテムを失います。

もし指定の枚数捨て札やアイテム廃棄やマネー損失が出来ないときは、指定されたもの(手札・アイテム・マネー)をすべて捨てます。それ以上のペナルティはありません。

そのうえで、次のニンジャの手番となります。

フォーチュンカード:

白背なのがフォーチュンカードです。自分を有利してくれるカードと、対戦者に不利益を与えるカードがあります。自分のミッションターン中に使って、自分を助けてくれるカードもあります……たとえば、失敗したときに、再判定をさせてくれるカードなどです。その他のカードはその他のタイミングで使用できます。いつ使うかは、そのカードの解説を読んでください。

忍び道具

『忍び道具』(Ninja Stuff)は、スキルロールに+修正をつけてくれる便利なアイテムです。中には、一回しか使えないものもありますので注意してください。





忍び道具にはコストが表示されています。これを支払うことで、手札から、自分のキャラクターに装備させるため場に配置することが出来ます。このとき初めて、アイテムを所有したとみなします。あなたはいつでもアイテムを購入」できます。ミッションの最中でも！

例外 :インタレステイング・タイム・カード(Interesting Time)を使用されて、ミッションに失敗し、失敗コストを支払わなくてはならなくなったとき、このペナルティは即座に支払わなくてはなりません。「待った！アイテム購入！マネー全部使うよ！マネー無くなったから支払わなくていいよね！」と言うのは絶対にダメです。

プレイ中所持できるアイテムの数に制限はありません。

スキルロールに失敗し、手札には有効なアイテムがあり、それを購入できるマネーがあるとき、即座に購入手続きをとってもかまいません。そのアイテムが自動成功やスキル上昇をもたらすときは、再度判定します！（例：ビルを「登攀」できなかったとき、マネーで『ヘリコプターチケット』を購入できたら、結局成功となるのです。）

そして.....失敗し、他のニンジャが有用なアイテムを持っているとき、それを売ってもらうよう頼むことが出来ます。価格に折り合いがつけば、購入し、再判定できます、高つくでしょうけどね！

インタレステイング・タイム・カード(Interesting Time)

フォーチュンカードの一種です。対戦者のミッションの難度を引き上げることが出来ます。インタレステイング・タイム・カードは赤い字でイラストの下に注意書きが入っていて、その使用条件・タイミングを指定しています。

PLはこの注意書きにしたがってカードを使用してください。判定を難しくするものもあれば、新しい状況で別の判定を要求するものもあります！もしミッションカードに、すべての判定に修正をつけるのと文があった場合は、インタレステイング・タイムの追加判定にもその修正を適用してください。

パシリ仕事 (Errand)

ミッションには、6枚の「パシリ仕事」が含まれています。デリバリーではありません。名誉に値しない、支店長の指示した単純作業です。パシリ仕事を引いた場合、ミーティングに出ず、普通にこなしても構いません。しかし、ミーティングに出て、自分より名誉点の低いニンジャにパシリ仕事を押し付けることも出来ます。

もしあなたが出席 PL で一番低い名誉点のときは、あるいは同率最下位のときは、パシリを他に押し付けることは出来ず、自分で片付けなくてはなりません。

自分が出席 PL 中最下位でないなら、自分未満の名誉点ニンジャに押し付け、ミッションを交換して構いません。(自分より下が複数いるときは、誰を選ぶのも任意です。)

ミーティングに複数のパシリ仕事が出た場合、高位の名誉点ニンジャから処理します。同点のときはダイスで決めてください。

場合によっては、PLは2枚のミッションを引き、1枚選んで1枚捨てることがあります。そのとき、パシリ仕事が混ざっていたら、捨て札にしないで、取っておいても構いません。とっておいたパシリ仕事をどうするかは、上記のルールに従います。

インタレステイング・タイムはパシリの難度を上げることはできません。通常のミッションにのみ適用され、パシリには適用されないのです。

カードマネジメント

ニンジャとミッションカードは水平に印刷されています。場に表向きに配置して使うからで、手札にしないでください。

ミーティング中はミッションを交換できますが、他のタイミングでは出来ません。

フォーチュンカードは垂直レイアウトです。基本的に手札だからです(忍び道具は購入後、場に配置されます)。

手札にあるフォーチュンは取引の対象にできません。(アイテムの場合は購入して)自分の場に配置したカードは、たとえ相手のミッション中でも取引の対象です。

山札が無くなったなら、捨て札をきりなおして山にしてください。

挑戦

支店長の座が開いたとき、名誉点が1番のものが勝利します。では同率なら？

この場合、疑問は名誉ある解決法をもって処理されます。決闘です。互いに、戦闘判定を1回行います。

すべての忍び道具の修正を適用します。どんなカードや特殊能力による再判定や代用判定も許容されます。(再判定は、両者成功の場合でも許可されますが、プレイヤーの意思に関わらず、二回目の判定を優先します)

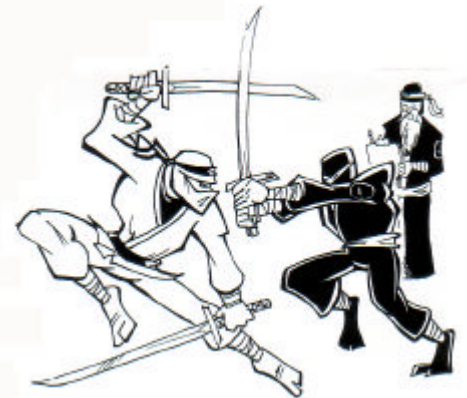
しかし、他者に影響を与えるどんなカードもプレイすることは出来ません。己の技量のみで戦うのです！

A 成功 B 失敗のときはAが勝者です。

両者成功の場合は、『スキル値 - ダイス目』で、得た値の大きいほうが勝ちです。

例) A:スキル14 - ダイス10 = 4 B:スキル12 - ダイス9 = 3, Aの勝ち

同点の場合は、同点のPLのみで再度判定し、勝者を決定します。



:::以上

さらに古のニンジャ術によるデリバリーを学びたいものは、

開祖たる www.ninjaburger.com を訪ねるがよい

このゲームについてであれば、www.sjgames.com/ninjaburger/ を訪れよ