

Kill Doctor Lucky

~Dr.ラッキーを殺せ！~

Cheapass board game

チーパス・ボードゲーム

2~8人用

J・ロバート・ラッキーの館へようこそ。ここは人里から北に7マイル(11km)離れた荒地の真ん中、外は夏の嵐、時は真夜中をわずかに過ぎ、誰もか明かりを消したばかり。

あなたはDr.ラッキーを長いこと恨んでおり、この老人を始末する完璧な好機を密かに待ちつづけていた。彼はあなたのクリーニング屋を倒産させた張本人かもしれないし、あなたが彼のことを吸血鬼の首魁だと思っているのかもしれない。あるいは彼こそがあなたとあなたの家族とを隔てる唯一の障害なのかもしれない。またあるいは彼の飼い猫があなたの植木に小便をひっかけただけかもしれない。ともかく、それはあなたにとって最後の一線を越えさせるに足る理由なのだ。そして今、あなたはもうあの醜悪な老人を始末せずにはいられない。絶対に。

しかし、あなたは知らない。この館の客が全員、あなたと同じ望みを抱いていることを。

深呼吸したまえ。そして何故ここに自分がいるのかを忘れてはならない。暗闇の中をそっと進みたまえ。武器を見つけたら、しっかり握り、Dr.ラッキーに出会ったら、地獄に送ってやるのだ。

誰にも見られていなければ、Dr.ラッキーを殺すのは簡単だ。しかし彼は故無くして「Dr.ラッキー」と呼ばれているのではない。彼はあらゆる災厄を避ける不気味なほどの悪運を持っているのだ。だが、あきらめてはいけない；何度も試みれば、いつかは爺いの悪運も尽きるのだ。必要なのは、巧みな作戦、素晴らしい嘘、そしてほんの少しの幸運だ。

客間に集まり、さっさと仕事を始めよう。今夜誰かが、Dr.ラッキーを殺害しようとしている。その「誰か」は、「あなた」でなくてはならない...

ゲームに入っているもの：

- ・ゲームボード(8分割)

並べ方はルール最後の図を参考にしてください。厚紙に張りつけても良いでしょう。大きさは17" x 22"(38cm x 50cm)に

なります。もちろん、裏から付箋で一時的に止めるだけでもかまいません。

- ・カード96枚

- ・ルール

必要なもの：

- ・プレイヤーと同じ数のコマと、Dr.ラッキーを表すコマ1つ。

コマは何でもいいですが、どれが誰か区別がつかなくてはなりません。また、大きさは足元が1インチ四方以下の方が良いです。

Dr.ラッキーのコマは、他より区別しやすいものを用意しましょう。

ゲームボード：

Dr.ラッキーの館は、32の「部屋」があり、これは24の名前のある部屋、6つの廊下と2つの階段を含みます。Dr.ラッキー殺害を試みる時は、いずれかの部屋で彼と二人きりにならなくてはなりません。また、他のプレイヤーから視線の通らない部屋でなくてはなりません。

視線は次のように扱います:部屋Aのドアに対して、ある別の部屋Bからまっすぐに線が引ける場合、BからAへは視線が通るものと扱います。例えば、台所Kitchenにいるなら、マスタースイートMaster Suite、西の階段、隣り合う2つの廊下、トロフィールームTrophy Room、ワインセラーWine Celler、冬季庭園Winter Gardenに視線が通ります。

視線は斜めには通りません。例えば、ロビーFoyerから馬車庫Carriage Houseには視線が通りません。

ギャラリーGalleryからダイニングホールDining Hallを見下ろすことが出来ます。ギャラリーは演奏家が並ぶところで、テラス状になっています。しかしここからダイニングに移動は出来ません。ギャラリーからは、玄関ホールPiazza、子供部屋Nursery、マスタースイートMaster Suite、図書室Libraryに視線が通ります。

ゲームの開始：

全員のコマを客間Drawing Roomに置きます。誰から始めるか適当に決めます。例えば、前のゲームの勝者の左から順番にカードをめくり、部屋カードを出したプレイヤーから手番を始めます。その部屋にDr.ラッキーを配置し、カードを切りなおして6枚ずつ各プレイヤーに配り、ゲームを始めます。

勝利条件：

Dr.ラッキーの殺害。簡単ですね。

ターンの手順：

ターンでは選択肢は二つ、「何かを探す(ために忍び歩く)」か「何かする」かです。どちらを選ぶかで、ターンの進め方が違います。

1.「何か探す」

好きな方向に自分のコマを「1部屋」(廊下・階段含む)動かせます。動かなくてもかまいません。

ターン終了時に「名前のある部屋」にいたら、カードを1枚引けます。つまり、何かを見つけたのです。「名前のある部屋」は、名前のついた全ての部屋を指します。階段と廊下に止まった時は、カードは引けません。

2.「何かする」

こちらを選んだ場合、ターンは2手順になります。「移動」と「殺害」です。どちらも選択式なので、どちらかをしなくてもかまいません。カードは引けません。

「移動」では、「1部屋」(廊下・階段含む)動かせるほか、「移動カード」や「部屋カード」を使えます。このふつうの移動は、カードで移動する前でも、後でも、途中でかまいません。また、移動カードや部屋カードは何枚使ってもかまいません。

「移動カード」:自分か、Dr.ラッキーを動かせます。移動カードは、3移動2枚、2移動4枚、1移動8枚の計14枚です。Dr.ラッキーを動かす場合、後述の規則にしたがう必要はなく、好きなように動かせます。

「部屋カード」:カードの指定する部屋に即座に移動できます。部屋別に20枚あります。

「殺害」では、Dr.ラッキーの殺害を試みます。殺害を試みる時、プレイヤーは、いずれかの部屋でDr.ラッキーと二人きりにならなくてはなりません。また、他のプレイヤーから視線の通らない部屋でなくてはなりません。

1ターンに1回、殺害を試みる事が出来ます。殺害を試みる時、「武器カード」を1枚出すか、基本殺害値の1のどちらかを使います。武器が無い時は、プレイヤーはこの老人を素手や目潰しで殺そうとしているのです。

武器を使う時は、殺害値は「武器カード」の値になります。例えば、値4の武器で殺害を試みる場合、殺害値は4です(素手の分は足しません)。

殺害値が決定したら、他のプレイヤーはこれを妨害できません。殺害を試みるプレイヤーの左から順番に、「失敗カード」を1枚かそれ以上出すか、パスします。

「失敗カード」の値の合計が、殺害値と同じかそれ以上になったなら、殺害の試みは失敗です。「失敗カード」には、1~3の値があります。

注:早い段階の殺害の試みはまず成功しませんが、大事なのは他のプレイヤーの手札から「失敗カード」を減らすためにトライしつづけることです。みんなの手札から「失敗カード」が無くなった時こそ、勝利の好機です。

「武器カード」:全部で20枚ありますが、中にはビリヤードキューBilliard Cueのように、特定の部屋でより効果的なものがあります。

「失敗カード」:全部で42枚。内訳はF1が26枚、F2が12枚、F3が4枚です。

捨て札は2つに分ける：

捨て札の「失敗カード」はほかの捨て札と別になります。山札がなくなったら、「失敗カード」で無いほうの捨て札を良く切って山札にします。

Dr.ラッキーの移動：

Dr.ラッキーは各ターンの最後に移動します。移動させるのはそのターンのプレイヤーです。

Dr.ラッキーの館内での移動経路は決まっています。プレイヤーの行動の結果、本来の移動経路から外れても、Dr.ラッキーはここでその移動経路に戻ろうとします。

Dr.ラッキーが数字のついた部屋にいる場合、Dr.ラッキーは次の数字の部屋に移動します。(19の次は0) 訳注:このとき廊下や数字の無い部屋は使いません。)

Dr.ラッキーが(プレイヤーの行動の結果)数字の無い部屋にいる場合、Dr.ラッキーは隣接するもっとも大きな数字の部屋に移動します。例えば、ワインセラーWine Cellerにいた場合、台所Kitchenへ。ロビーFoyerからは玄関ホールPiazzaに移動します。(訳注:そして次回は玄関ホールPiazzaから客間Drawing Roomへ移動します(19から0へ))

次のプレイヤー：

普通、次のターンは左回りに隣りのプレイヤーのターンになります。しかし、Dr.ラッキーが先のプレイヤーのもとを訪れると、再び彼の手番になります。

Dr.ラッキーの(ターンの間の)移動の結果、プレイヤーのいる部屋に入った場合、次はその部屋のプレイヤーのターンになります。前のターンがそのプレイヤーの手番だったとしてもです！

つまり、プレイヤーが利口なら、毫碌諷いといっしょに館の中を移動することで、続けて何ターンかをプレイできるのです。何枚もカードを引けて、しかも素早く目的の場所に移動できます。しかし、この方法で何度も殺害を試みることは出来ません。殺害を試みた後で、プレイヤーが移動することは(カードを使っても)出来ないで、殺害に失敗するとDr.ラッキーは自動的にプレイヤーから離れてしまうのです。

複数の次プレイヤー：もし Dr.ラッキーが2人以上のプレイヤーがいる部屋に入ってきた時は、最後に行動したのがもっとも古いプレイヤーに「手番」が移り、そこから左回りに、部屋の中にいるプレイヤーだけで手番を回します。つまり、Dr.ラッキーは誰かのいる部屋を通り抜けることは出来ず、他のプレイヤー達のターンは Dr.ラッキーが部屋を出るまでパスされるということです。

ターンの例：

プレイヤーは5人、プレイヤー1の手番です。プレイヤー5は手番を終わらせ、Dr.ラッキーはマスタースイート Master Suite から子供部屋 Nursery に移動しました(部屋10から部屋11へ)。

プレイヤー1は図書室 Library からギャラリー Gallery に移動しました。彼は「何かする」ターンを選択し、カードを引きません。通常移動をしたので、さらに「移動カード1」を使い、子供部屋 Nursery に移動しました。

ここでプレイヤー1は Dr.ラッキーの「殺害」を試みます。子供部屋 Nursery に他のプレイヤーはいませんし、他の部屋のプレイヤーからも見えない位置ですから、この試みはルールに則っています。彼はビリヤードキュー Billiard Cue を使いました。合計2点の「失敗カード」が出なければ、彼を止めることは出来ません。

プレイヤー2は殺人を止める最初のチャンスを、ゲームが始まったばかりであることと、ほかのプレイヤーに期待することにしてパスしました。プレイヤー3もこれになりません。

プレイヤー4はプレイヤー5の手札が2枚に減っているのを見て、仕方なく「失敗カード」を1枚出します。しかし「失敗カード1」しか持っていないので、彼はこれを出しました。

プレイヤー5は「失敗カード」をあと1枚しか持っていないのですが、「失敗カード3」なのです。多すぎるのですが、プレイヤー5がここで「失敗カード3」を出さなければプレイヤー1の「殺害」は成功してしまいます。彼はカードを出し、プレイヤー1の「殺害」は失敗しました。

彼のターンが終わったので、プレイヤー1は Dr.ラッキーを武器庫 Armory に移動します(部屋11から部屋12へ)。

戦略上のヒント：

ブラフ。「失敗カード」を何枚持っているかは気にせず、持ってないように見せかけましょう。他のプレイヤーがそれを信じて、「失敗カード」を出してくれればなお良しです。

「殺害」はできるだけ試みましょう。最初の1回は確実に失敗しますが、他のプレイヤーが「失敗カード」を出すことも間違い無いからです。

「失敗カード」が何枚使われたかも出来れば覚えておきましょう。手札が少ないと感じたら、みんなが手札を回復させる前に急いで「殺害」を試みましょう。

ゲームを長すぎると感じたり、山札が頻繁に無くなると思ったなら、それは「殺害」が何度も試みられているということです。いいことです。もしゲームをスピードアップさせたいなら、武器の値を+1しましょう。