

# ゾンビパニック と ライフルおじさん



ゲームデザイン —— MONDY.W

アートワーク —— あんらく

## 内容物

説明書（本書）

役職カード —— 10枚

行動カード —— 35枚

ダメージトークン—15個



世界はゾンビウイルスに汚染された。命からがらゾンビたちから逃げてきたあなた達は避難所に集まつた。

ところが、この中にもゾンビが紛れ込んでいるという情報が発覚した！

誰がゾンビなのか？現場がパニック状態に陥る中、ライフルを持った謎のおじさんが現れる…

果たして、あなたたちは生き残ることができるだろうか？



## ゲームの準備

プレイヤー人数に対応した役職のセットを用意する。初回プレイ時には以下の組を推奨する。

プレイヤー人数	一般人 セット	ライフル おじさんセット	ゾンビ セット
4人	2	1	1
5人	3	1	1
6人	4	1	1

ゲームに慣れてきたら、「一般人」「ライフルおじさん」「ゾンビ」以外の特殊役職を入れて遊んでみましょう。

特殊役職を入れて遊ぶ場合も、ゾンビセットは必ず混せてください。プレイヤー人数に応じて、一般人かライフルおじさんをお好きなセット数、特殊役職と変更してみましょう。セットの組み合わせによって、違ったゲーム展開を楽しむことができます。

### 例

- 4人プレイ時 ゾンビ / 一般人 / ライフルおじさん / オタク
- 5人プレイ時 ゾンビ / オタク / セクシーお姉さん / カルトおばさん / マッドサイエンティスト
- 6人プレイ時 ゾンビ / 一般人 / ライフルおじさん / オタク / カルトおばさん / マッドサイエンティスト など

## 役職 / セット内容

プレイヤーは役職に応じて人間サイドとゾンビサイドに分かれ、自らの生存を賭けて戦う。人間サイドは「一般人」「ライフルおじさん」「オタク」「セクシーお姉さん」「カルトおばさん」、ゾンビサイドは「ゾンビ」「マッドサイエンティスト」「感染体ゾンビ（詳細はゲームの流れを参照）」に区分される。6人でプレイする時は、「行動不能カード」を各セットから1枚ずつ抜いて準備する。カードの効果については、カード詳細を参照する。

### ●人間サイド 一般役職

#### 一般人 セット



- 役職カード：一般人 ————— 1枚
- 攻撃カード ————— 2枚
- 回復カード ————— 1枚
- 行動不能カード ————— 2枚

#### ライフルおじさん セット



- 役職カード：ライフルおじさん ————— 1枚
- 固有カード：「ライフル攻撃」 ————— 1枚
- 攻撃カード ————— 1枚
- 回復カード ————— 1枚
- 行動不能カード ————— 2枚

### ●人間サイド 特殊役職

#### オタク セット



- 役職カード：オタク ————— 1枚
- 固有カード：「ハッキング」 ————— 1枚
- 攻撃カード ————— 1枚
- 回復カード ————— 1枚
- 行動不能カード ————— 2枚

#### セクシーお姉さん セット



- 役職カード：セクシーお姉さん ————— 1枚
- 固有カード：「誘惑」 ————— 1枚
- 攻撃カード ————— 1枚
- 回復カード ————— 1枚
- 行動不能カード ————— 2枚

#### カルトおばさん セット



- 役職カード：カルトおばさん ————— 1枚
- 固有カード：「布教」 ————— 1枚
- 攻撃カード ————— 2枚
- 回復カード ————— 1枚
- 行動不能カード ————— 1枚

### ●ゾンビサイド 一般役職

#### ゾンビ セット



- 役職カード：ゾンビ ————— 1枚
- 固有カード：「パニック」 ————— 1枚
- 攻撃カード ————— 3枚
- 行動不能カード ————— 1枚

### ●ゾンビサイド 特殊役職

#### マッドサイエンティスト セット



- 役職カード：マッドサイエンティスト ————— 1枚
- 固有カード：「人体改造」 ————— 1枚
- 攻撃カード ————— 2枚
- 行動不能カード ————— 2枚

## ゲームの流れ

プレイヤー人数分のセットを用意する。全てのセットを裏向きにし、全員でシャッフルした後、各プレイヤーはこれらのセットの中から1セットをランダムに選ぶ。選んだ後、プレイヤーは自分の役職カードを確認したら、役職カードを裏向きで自分の前に置く。残りの行動カード5枚（6人プレイ時は行動カード4枚）を手札として持つ。ダメージトークンは全員が取りやすい場所に置く。ダメージトークンは、カードの効果によってプレイヤーに与えたり、取り除いたりする。

一番最近ゾンビ映画を見た人が最初のラウンドの親になる。各ラウンドでは、プレイヤー全員はそれぞれ手札の中から任意の行動カードを1枚裏向きで場の中央に出す。プレイヤー全員がカードを場に出したら、親がそれらをすべて回収し、シャッフルしたのち、裏向きの状態でプレイヤーに1枚ずつ配る。親から順番に時計回りで手番を行い、自分の手番では、配られたカードを表向きにし、そのカードの行動を行なう。

プレイヤー全員がカードの行動を終了したら、それらをすべて捨て札にする。その後、翌ラウンドに移り、親を左隣のプレイヤーに映し、同様の手順を繰り返す。

プレイヤーがダメージトークンを2個以上持っている状態でラウンドが終了した時、プレイヤーは致命傷を受けたことになる。一度致命傷を受けたプレイヤーは、役職カードを表にして公開し、その役職カードの種類によって以下の処理を行う。

#### ・人間サイドのプレイヤーが致命傷を受けた場合

致命傷を受けたプレイヤーはゾンビウイルスにより翌ラウンドから、ダメージトークンを引き継いだ状態で「感染体ゾンビ」になる。以降「感染体ゾンビ」となったプレイヤーは、ゾンビサイドの勝利条件に従う。また、「感染体ゾンビ」は回復して致命傷を受けた状態でなくなっても、人間サイドに戻ることはできない。

#### ・ゾンビサイドのプレイヤーが致命傷を受けた場合

そのプレイヤーは役職カードを表向きにした状態でゲームを続ける。

プレイヤーがダメージトークンを3個以上持っている状態でラウンドが終了した場合、該当プレイヤーは役職カードを表向きにし、完全に死亡する。完全に死亡したプレイヤーは、ゲームから脱落する。脱落したプレイヤーは翌ラウンドからはゲームに参加しない。

## カード詳細



### 行動不能

パニック状態に陥り、何もすることができなくなってしまう。パス。



### 攻撃

自分を含む任意のプレイヤーを1人選び攻撃する。そのプレイヤーにダメージトークンを1個与える。



### 回復

自分を含む任意のプレイヤーを1人選び回復する。そのプレイヤーが持っているダメージトークンを1個取り除く。ダメージトークンを持っていないプレイヤーを選んだ場合、何も起きない。



### 固有カード「ライフル攻撃」

自分を含む任意のプレイヤーを1人選んで攻撃する。そのプレイヤーにダメージトークンを2個与える。



### 固有カード「ハッキング」

このカードを行動したプレイヤーは翌ラウンド、全員が場にカードを出し終わった後、カードを分配する前に場にあるすべてのカードを先に見る。場にあるカードを確認した後、その中から1枚選び、自分の行動カードとして裏向きに自分の近くに置く。残りのカードはシャッフルし、親が残りのプレイヤーにランダムで配る。手番は親から順番に行う。



### 固有カード「誘惑」

自分を含む任意のプレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーの行動を強制的に行動不能にする。対象プレイヤーがそのラウンドで行動を終えている場合、対象プレイヤーの翌ラウンドの行動が行動不能となる。



### 固有カード「布教」

自分以外の任意のプレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーへ、自分の手札から0~2枚を対象のプレイヤーに裏向きで渡す。「布教」の対象となったプレイヤーは自分の手札から、渡された数と同数のカードを渡したプレイヤーへ裏向きで渡す。



### 固有カード「パニック」

自分を含む任意のプレイヤーを2人選んで攻撃する。そのプレイヤー2人に、1個ずつダメージトークンを与える。



### 固有カード「人体改造」

自分を含む任意のプレイヤーを選び、ダメージトークンを1個与える。その後再び、自分を含む任意のプレイヤーを1人選び、ダメージトークンを1個取り除く。

## 終了条件

- ・5ラウンド目が終了した時。(6人プレイでは、4ラウンド目が終了した時。)
- ・役職「ゾンビ」のプレイヤーが3ダメージトークン以上を持った状態でラウンドが終了し、完全に死亡した時。(「感染体ゾンビ」の生存に関係なくゲームを終了する。)
- ・4ラウンド目が終了するまで(6人プレイでは3ラウンド目が終了するまで)に人間サイドのプレイヤーが全員「感染体ゾンビ」になった、または完全に死亡した時。

## 勝利条件

### ●人間サイド

ゲームが終了する前に「ゾンビ」の役職のプレイヤーが完全に死亡する。

### ●ゾンビサイド

ゲームが終了した時に「ゾンビ」の役職のプレイヤーが生存している。

または、ゲームが終了する前に人間サイドのプレイヤーが全員「感染体ゾンビ」になる、もしくは完全に死亡する。

## 注意事項

- ・ラウンドが終了した時にダメージトークンを3個以上持っていた場合、完全に死亡したプレイヤーは勝利条件判定前にゲームから脱落する。
- ・ラウンドが終了した時にダメージトークンを2個以上持ち、致命傷を受けて役職を公開した人間サイドのプレイヤーが存在し、かつ同ラウンドでゾンビが完全に死亡してゲームが終了した場合、致命傷を受けて役職を公開したプレイヤーを含む人間サイドの勝利となる。(致命傷を受けて役職を公開したプレイヤーが「感染体ゾンビ」になるのは翌ラウンドからのため。)
- ・「感染体ゾンビ」にならず、ラウンドが終了した時にダメージトークンを3個以上持っているプレイヤーが存在し、かつ同ラウンドでゾンビが完全に死亡してゲームが終了した場合、ダメージトークンを3個以上持っているプレイヤーを含む人間サイドの勝利となる。(ダメージトークンを3個以上持っているプレイヤーが完全に死亡するのは翌ラウンドからのため。)

## 各ラウンドの処理フロー

別紙参照

## 禁止行為

ゲームをプレイ中、以下に該当する行為は禁止とする。

- ・自分の役職や手札のカードに何があるかを言うこと。
- ・配られた行動カードが何であるかを自分の手番の前に言うこと。
- ・「布教」カードで渡した/渡されたカードが何であるかを言うこと。

## ゲームのコツ

現場はパニック状態に陥っているため、プレイヤーが出したカードはシャッフルして配られてしまいます。つまり、自分が出したカードを自分が実行できるというわけではありません。ゲームの展開を意識しながら、出すカードを選びましょう。

ゾンビサイドのプレイヤーのポイントは、人間サイドのプレイヤーが致命傷を受けるとゾンビサイドの勝利条件になります。つまり、ゲームが進むにつれて、ゾンビサイド是有利になっていくはずです。

人間サイドのプレイヤーがゾンビサイドの勝利条件を狙って、あえて積極的に感染体ゾンビになるといった、いわゆる「狂人」プレイングも可能です。

「あの人、なんで今あのプレイヤーを狙ったんだ?」

「なんでこの状況で誰も回復させないんだ?」

プレイヤーの些細な行動が、役職を特定するためのヒントになるかもしれません。

ロールプレイを混ぜてゲームをプレイすると、さらにゲームの物語性が増すでしょう。お互いがお互いを疑い合い、翻弄されるゾンビパニックをお楽しみください!

ゲームデザイン ————— MONDY.W

アートワーク ————— あんらく

発行日 ————— 2020年11月14日

企画 / 制作 ————— デバッグモンキーズ

お問い合わせ ————— Twitter ————— @debug\_monkeys

Mail ————— debug.monkeys@gmail.com