

ゲーム概観

『Vendetta』では、組織のボス1人と、組織の殲滅が目的であるエージェント3人に分かれて戦います。エージェントには組織のスパイが1人紛れ込んでおり、スパイは組織の勝利のために動かなくてはなりません。3×3のボードを9枚組み合わせることによってつくられる81マスのフィールドには、4人の幹部と、4人の構成員が存在します。彼らはそれぞれ組織の金庫を守っており、その中には様々なアイテムが隠されています。構成員は簡単に倒せますが、幹部たちは一筋縄ではいかない奴らばかり。その上幹部の正体は伏せられており、戦いを挑むまでどれほどの幹部なのかすら分かりません。エージェントたちは協力して幹部を倒し、金庫に隠されているパスワードを集めて、ボスの部屋に到達しなければなりません。もちろん、互いの信頼があつてこそこの話ですが……。

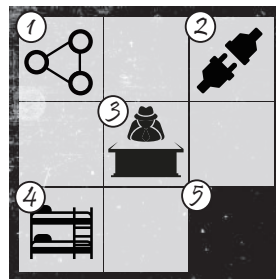
セット内容

- ゲームボード 9枚
- カード 40枚
 - ・エージェントカード 6枚
 - ・幹部カード 9枚
 - ・アイテムカード 8枚
 - ・ステータスカード 6枚
- チップ 17枚
 - ・幹部チップ 4枚
 - ・構成員チップ 4枚
 - ・金庫チップ 8枚
 - ・侵入不可チップ 1枚
- コマ 15個
 - ・エージェントコマ 3個
 - ・ステータスコマ 12個
- カードリスト 2枚
- ボスシート 1枚
- 説明書 1枚
- ダイス 6個



コンポーネント説明

■ゲームボード



①ワープマス

このマスを通り抜ける時、即座に他のワープマスに移動できます。移動先のワープマスにキャラクターがいると、そこに移動することはできません。

②電力管理室

このマスにエージェントがいるとワープマスを使用できなくなります。

③ボスの部屋 (侵入不可)

④仮眠室

このマスにいるエージェントは、行動権回復フェイズに行動権が2ではなく3増えます。

⑤侵入不可マス

■エージェント

■アイドル *Idol*

Initial Parameter
HP: 5 / ATK: 2

- 3 戦闘時、誰かの攻撃力を1上げる。
- 5 戦闘時、誰かの攻撃力を2上げる。
- 2 誰かの行動権を1増やすか、減らす。

エージェントカードには名前、性別、初期ステータス、特殊能力が記されています。特殊能力の横の数字は、その特殊能力を使用するのに必要な行動権を示しています。

【移動制限】

他のキャラクターと同じマスに止まることはできません。

幹部、構成員を通り抜けることはできません。



One Point

エージェントと幹部 & 構成員はお互いに通過できない。

ゲームの準備

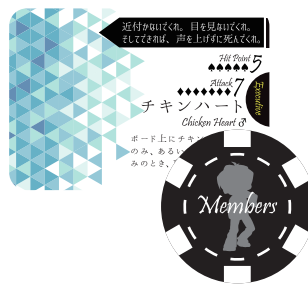
- ①ボスとエージェントを適当な方法で決めます。
- ②ゲームボードを並べます。(ボスの部屋があるボードは真ん中に、ワープマスがあるボードはばらけさせるのがおすすめです)
- ③エージェントにはステータスカードとエージェントカードを配ります。
- ④ライフ5、行動権0と、エージェントカードに書かれた初期ステータス通りにステータスカードにコマを置きます。
- ⑤ボスは幹部カードをランダムに4枚選び、8枚のアイテムカードと共に、裏向きに**確認せず**にボスシートに並べます。
- ⑥ボスはゲームボードに金庫チップを並べます。このとき、ボスの部屋があるボード以外に、各1枚ずつ並べます。また、特殊マスには置くことはできません。
- ⑦エージェントは順番にエージェント駒をボードに置きます。このとき、既にエージェントコマが置かれているボード、金庫チップが置かれているマス、特殊マスには置くことはできません。
- ⑧ボスは幹部チップと構成員チップをボードに並べます。このとき、ボスの部屋があるボード以外に、各1枚ずつ並べます。また、エージェント駒の上、金庫チップの上、特殊マスには置くことはできません。
- ⑨『移動』2枚と『内通』の計3枚をランダムにエージェントに配り、『内通』が配られたエージェントをスパイとします。その後、カードを回収し、**ボスは誰がスパイなのかを確認**します。
- ⑩ボスはアイテムカードと幹部カードを確認し、**パスワードAのカードを表**にします。



One Point

アイテム→エージェント→幹部 & 構成員→スパイ決め

■幹部 & 構成員



■アイテム

忠犬ポチ *Faithful dog Pochi*

HP +1

忠犬ポチを得ようとするとき、強制的に戦闘に挑まれ、勝利したときのみ得られる。ライフを失うとき、代わりにこれを捨ててもよい。
組織に仕える忠実なペット。果敢に戦いを挑んでくれるが、相手が自分より強いと分かるとその勢いで逃げ去る。

幹部カードには名前、性別、ステータス、特徴が記されています。

無策に挑んでも幹部を倒すことはできません。

エージェントは、上手く特徴を利用して幹部を倒すことを心掛けましょう。

構成員の性別は**男性**、ステータスは全て **HP2 / 攻撃力4** となっています。

こちらから仕掛ければ簡単に倒すことができますが、油断していると手痛い攻撃を受けてしまうかもしれません。

【移動制限】

他のキャラクター、あるいは金庫チップと同じマスに止まることはできません。

エージェントを通り抜けることはできません。

同じボード内に**幹部と構成員がいない**とき、エージェントは金庫チップがあるマスに**止まる**ことでそのアイテムを得ることができます。

アイテムは基本的に受け渡すことはできず、捨てることもできません。

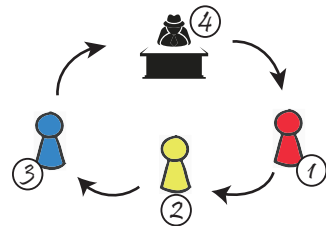


One Point

まずはボード内の幹部と構成員をどうにかしてから。
アイテムを得るためにはそのマスに止まる必要がある。

ゲームの流れ

ボスの左隣に座っているプレイヤーから時計回りに手番を行います。
つまり、エージェント 3 人が手番を終えた後にボスが手番を行うことになります。



■エージェントの手番に行くこと

I. 行動権回復フェイズ

自分の行動権を 2 増やします。その後行動権が 0 以下である場合、**そこで手番を終了します。**

また、行動権は **4 より** 増えることはありません。

II. 能力使用フェイズ

行動権を消費することにより、【移動】と【特殊能力の使用】をすることができます。

行動権は **-4 まで** 前借りして消費することができます、何もせずにターンを終えても構いません。

【移動】 行動権を 1 消費することに**タテコいずれかに** 1 マス動くことができます。

また、【移動】は **1 度しか行えません。** (例えば、移動した後に特殊能力を使用し、また移動するといつたことはできません)

【特殊能力の使用】 カードに書かれた行動権を消費して、特殊能力を使用できます。

複数の能力を使用することはできますが、**同じ能力を1度に複数回使用することはできません。**

自分の手番外に使用できるものもありますが、そのとき**行動権が 0 以下だと使用することはできません。**

III. 戦闘フェイズ

幹部が構成員、あるいは他のエージェントに**隣接している場合**、そのキャラクターに戦闘を挑むことができます。**行動権は消費しません。**

■ボスの手番に行くこと

ボスの手番では、手札のボスカードを使用します。

使用したボスカードはボスシートに置き、再使用ターンが経過するまで使用することはできません。

再使用ターンは、ボスの手番の初めにそれぞれ 1 ずつ減ります。

ボスカードは 1 度に何枚でも使用することができますが、ボスカードは場に**最大 4 枚まで**しか置くことができます。

One Point

- ・ 行動権 -2 でターンを終えると手番が飛ばされてしまうので注意。
- ・ 同じ行動は手番中に 1 度まで。
- ・ 手番中は無制限、手番外は 1 以上のみ。
- ・ ボスカードは計画的に。

勝利条件

■スパイを除くエージェントの勝利条件

- ・ 2 つのパスコードを所持したエージェントがボスの部屋に到達する。
- ・ スパイでないエージェント 2 人が計 3 つのパスコードを所持し、**そのどちらかが**ボスの部屋に到達する。

■スパイとボスの勝利条件

- ・ スパイを除くエージェント 1 人のライフを 0 にする。
- ・ **パスコード 2 つといずれかのアイテム 1 つ以上を所持したまま**スパイのライフが 0 になる。

One Point

組織の機密を抱えたまま、死と共に闇に葬ってしまっても勝ちとなる。
ボス側は、勝ち方を切り替えることも重要。

戦闘について

■戦闘システム

戦闘は、挑んだ側が先攻となり、挑まれた側が後攻となります。

まず、先攻の攻撃力だけ後攻の HP を減らし、その後後攻の攻撃力だけ先攻の HP を減らします。

これを繰り返し、先に HP が 0 になった方が負けとなります。

幹部とエージェントが戦うとき、ボスは戦闘を**秘密裏に処理**し、その**結果のみ**を伝えます。

■戦闘後の処理

エージェントは敗北すると、ライフを 1 減らした後、**自分のいるボドに隣接しているボド**の任意のマスに移動しなければなりません。

エージェントは戦闘後、結果によってボーナスを得ることがあります。

- ・ 幹部に敗北：自分のステータスを 1 上げる。
- ・ 幹部に勝利：自分のステータスを 1 上げ、更に自分以外のエージェント 1 人のステータスを 1 上げてよい。
- ・ エージェントに勝利：自分のステータスを 1 上げるか、相手のアイテムを一つ奪う。

■正体の打ち明けと戦闘結果の偽装

幹部がエージェントに**勝利したとき**、ボスは**相手のエージェントにのみ**、勝利した幹部の正体を明かさなければなりません。

逆に、幹部がエージェントに**敗北したとき**は、**正体を明かさず**にそのままゲームから取り除きます。

幹部がエージェントと戦うとき、ボスは次のように戦闘の結果を偽ることができます。

- ・ 幹部の勝利を敗北として扱うことができる。
- ・ 相手がスパイであるときに限り、幹部の敗北を勝利として扱うことができる。

One Point

他人が言った幹部の正体が、必ずしも本当とは限らない。
あなたを欺くために、ボスが結果を偽装することだってある。

告発

エージェントはスパイを断定することにより、ゲームを有利にすることができます。

手番の初めに、スパイだと思うエージェントを 1 人指定して告発を宣言します。

もう 1 人のエージェントがそれに同意すれば告発は成立します。

告発が成立すると、告発されたエージェントはステータスが 1 ずつ下がり、更に告発を成立させた 2 人のエージェントは、能力使用フェイズに自分のアイテムを他のエージェントに渡すことができるようになります。(複数可)

告発が成立した後に、誰かがもう一度告発を宣言することはできず、一度成立した告発を取り消すこともできません。

くれぐれも本物のエージェントを告発しないように、慎重に行いましょう。

One Point

スパイが告発されると、エージェントにかなり有利に働いてしまう。
スパイは正体をばらして動きだすタイミングをしっかりと見極めること。

3 人ルール

3 人でゲームを行う場合、以下の変更点があります。

- ・ ボスは通常の手番とは別にスパイの手番も行う。
- ・ 告発を宣言することはできない。

3 人ルールでは、ボスとエージェントの真つ向勝負となります。

4 人のときは違い、序盤から深い思考を要求されるでしょう。

ゲームデザイン：山口礼央

グラフィックデザイン：大山慧士郎

アドバイザー：友弘雄太 / やまのし

Special Thanks

キャラクターイラスト：湖和川かえる

製作：ORIHİK

<http://orihik.client.jp/>

orihikimuzi@gmail.com