



Nothing Personal



Rules of Play



ゲームデザイン: Tom Vasel and Steve Avery

3-5人用 10歳以上 120分

マフィアの商売は繁盛しているようだが、裏では首領が年老いたという話が囁かれている。ここらがのし上がり時だ！このビジネスの支配をもくろむ五つのファミリーの中なら、連中を仕切っていくの最高のファミリーは自分たちに決まっている。支配下のあらゆるギャングを使ってリスペクトを勝ちとり、他の奴らを出し抜け。お前には恨みはないが、わかるな？

ゲーム用具

- ゲームボード×1
- プレイヤーボード×5
- マネートークン×80 (\$1×50、\$5×20、\$10×10)
- プレイヤー影響カマーカー×125
- 中立影響カマーカー×25
- ギャングカード×50
- 影響カカード×94
- 木製得点ミープル×5
- チェックマーカー×5
- 金色の脅迫コイン×8
- 銀色の血の掟コイン×2
- 金色の首領の指輪×1
- 黒の“のし上がり”ダイス×1
- 赤の“始末”ダイス×1
- 白の“数字”ダイス×1
- 小箱×5 (各色の影響カマーカー用)
- チャック袋 (ゲーム用具分類用)

ギャングの紹介



- 名前
- タイプ (チンピラ、殺し屋、ギャングラー、詐欺師)
- リスペクト値
- \$ (マネー) 値
- 特殊アクション (無いものもある)



チンピラ



殺し屋



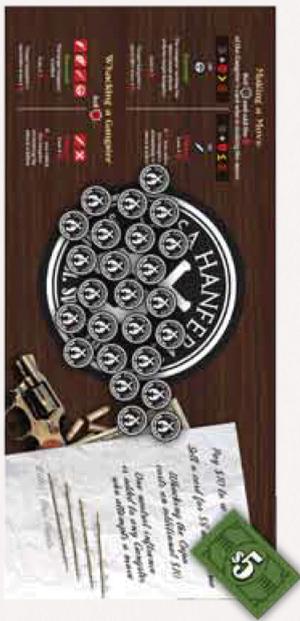
ギャングラー



詐欺師

準備

- 1) ボードを全プレイヤーの手の届く場所に置く。
- 2) 各プレイヤーはファミリーのプレイヤーボードを1つ選び、以下を手元に置く:
 - a) 同じ色の得点ミープル
 - b) 同じ色の影響カマーカー25個
 - c) \$5
- 3) 「“Killer” Mac Pheeto」のカードを探し、それを9番の地位(首領/Capo)に表向きに置く。
- 4) 残りのギャングカードをシャッフルする。8番の地位(右腕/Underboss)にカードを1枚表向きに置き、次に7番(相談役/Counselor)、以下同様に数字の逆順に5番(強請屋/Racketeer)までカードを並べる。これらにカードを置く場合は、各ギャングの“タイプ”(殺し屋、チンピラ等)が少なくとも1回出る必要がある。あるギャングカードを並べる際に、そのギャングカードのタイプがそれまでに並べられたカードのタイプとすべて重複している場合、そのカードを捨てて新たなカードを並べる。これを、重複していないタイプを持つカードが出るまで繰り返す。
- 5) まだ並べていないすべてのギャングカードをシャッフルし、表向きに地位の4番から1番と、すべての「関係者/Associate」スペースに表向きに1枚ずつ並べる。
- 6) 残りのギャングカードはボード上の「ギャング/Gangster」のスペースに裏向きに置く。これがギャングデッキになる。
- 7) 影響カカードをシャッフルし、各プレイヤーに4枚ずつ配る。
- 8) 残りの影響カカードはボード上の「影響カ/Influence」のスペースに裏向きに置く。これが影響カデッキになる。
- 9) チェックマーカーを1個、フェイストラックの「指令/The Commission」のスペースに置く。残りの4個のチェックマーカーはフェイストラックの近くに置く。
- 10) 各プレイヤーの得点ミープルを、リスペクトトラックの「0」のスペースに置く。
- 11) すべての中立影響カマーカーとコインとダイスとマネーを、ボード近くの全員の手の届く場所に置く。
- 12) もっとも悪人面をしているプレイヤーに首領の指輪を渡し、そのプレイヤーを開始プレイヤーとする。プレイヤー間で同意できない場合、代わりに一番早くギャング映画の台詞を1つ正確に言えたプレイヤーに首領の指輪を渡す。
- 13) 開始プレイヤーから順に時計回りに、各プレイヤーは任意のギャングの上に自分の影響カマーカーを1個置く。これをあと2回繰り返す。ボード上には各プレイヤーの影響カマーカーが3個ずつ置かれることになる。1人のギャングの上に複数の影響カマーカーを置いてもいいし、複数のギャングに振り分けてもよい。首領の地位の支配を得たプレイヤーは、ただちに首領の指輪を得る(P6「ギャングの支配」参照)。



概要

Nothing Personal は 5 ラウンドで行われ、その中で各プレイヤーはキーとなるマフィアのメンバーを支配し、最も多くのリスペクトを獲得することを目指す。各ラウンドは 6 つのフェイズで校正される:

1) 指令/The Commission

ギャングを支配し、影響力アクションを実行する。

2) 配下/The Crew

支配を決定し、リスペクトとマネーを獲得し、ギャングアクションを実行する。

3) 故買/The Fence

影響力カードを引く。

4) 当局/The Feds

ギャングが監獄送りになるかを確認する。ギャングを縦向きに戻す。

5) 一族/The Family

空いているギャングの地位を埋める。

6) 帳簿/Bookkeeping

チェックマーカを帳簿トラックの空きスペースに置く。新たなチェックマーカを指令のスペースに置き、新たなラウンドを開始する。

全プレイヤーがあるフェイズを完全に終了させた後に、チェックマーカを次のフェイズに進める。帳簿フェイズの終了時のすべてのアクションが解決されたら、1 ラウンドの終了となる。

各ラウンド後、チェックマーカを帳簿トラックに残し、現在が何ラウンドかが全員に分かるようにする。帳簿トラックの 5 つのスペースがすべて埋まったらゲームが終了する。

プレイヤーは現在首領の指輪を持ってプレイヤーから順に時計回りに行動を実行する。

目的

5 つのラウンドの中で、組織の様々な地位にいるキーとなるマフィアのギャングを支配し、自分のファミリーが最も多くのリスペクトを獲得せよ。

第 1 フェイズ: 指令

概要

指令フェイズでは、プレイヤーは影響力カードを使ってギャングを支配し、その他のアクションを実行する。



開始プレイヤーから時計回りに、各プレイヤーは以下のアクションのどれかを実行する義務がある:

- 影響力カードを 1 枚プレイし、指定された数の影響力マーカを指定のギャングの上に置き、そのカードの追加効果を実行する。
- 「または/OR」のキーワードを持つ影響力カードをプレイし、そのカードの一方のみに書かれた特定のアクションを実行する。
- 影響力カードをプレイし、そのカードをすべてのテキストを無視して任意のギャング 1 人に影響力マーカを 1 個置く。
- パスして影響力カードをプレイしない。パスしたプレイヤーはこの指令フェイズ中は以降何も行えない。

プレイされたカードは解決後はただちに捨てる。すべてのプレイヤーがパスしたら指令フェイズが終了する。

影響力マーカの配置

プレイヤーは影響力カードをプレイし、自分の色の影響力マーカをカードに指定されたタイプ(チンピラ、殺し屋、ギャングラー、詐欺師)のギャングに置くことができる。これを実行するには、影響力カードをプレイし、そこに指定された数の影響力マーカを、そのカードのアイコンに一致するギャング 1 人の上に置く。さらに、影響力の配置では以下のルールに従う。

- プレイした影響力カードに示された個数の影響力マーカをすべて置かなければならない。それによりそのギャングの影響力の限界以上(P9「当局」参照)になるとしてもそれは義務である。ギャングに置くのに十分な数の影響力マーカが残っていない場合、そのカードはそのギャングに影響力を置くためにプレイすることができない。
- 影響力カードにより複数のタイプのギャングに影響力マーカが置ける場合、指定個数を全部置けるギャングに対してのみ影響力を置くことができる。
- カードによる指示がないかぎり、影響力マーカを複数のギャングに分割しておくことはできない。
- 影響力マーカは関係者/Associatesに置くこともできる。ただし、特に使用できる特殊なアクションがないかぎり、関係者は配下フェイズには参加できない。
- 影響力カードに示されたタイプのギャングがボード上にいない場合、プレイヤーは影響力マーカを置けない。
- プレイヤーの自分の色の影響力マーカは 25 個に制限されている。

(例: チーフは詐欺師アイコン  に 3 の影響力カードを持っているが、残っている影響力マーカは 2 個しかない。彼はそのカードをプレイして影響力を置くことができない。一方、エリックはチンピラアイコン  に 3 とギャングラーアイコン  に 1 の影響力カードを持っている。彼は影響力マーカを 1 人のチンピラに 3 個すべて置き、さらに影響力マーカを 1 人のギャングラーの上に 1 個置く。チンピラ 1 人に 2 個

と別なチンピラ 1 人に 1 個を置くことはできない。このカードでは、影響力マーカーをチンピラ 1 人に 3 個置くことしかできない。エリックの手元に影響力マーカーが 2 個しか残っていなかったとしたら、彼はチンピラには影響力を置けず、ギャング 1 人にのみ影響力マーカーを 1 個置く。)



あるギャングに最も多くの影響力マーカーを置いているプレイヤーがそのギャングを支配する (P6「ギャングの支配」参照)。

首領の支配

首領/Capo を支配しているプレイヤーはただちに首領の指輪を受け取る。誰も首領を支配していない場合、現在首領の指輪を持っているプレイヤーがそのまま保持する。首領の指輪は新たなプレイヤーが現在の首領から支配を得たらただちに移動する……なんらかのフェイズの最中であっても！ これにより現在のフェイズのプレイ順が変わることはない (指令フェイズの影響力カードのプレイ順等)。新たなターン順は、次のフェイズから有効になる。ただし、それ以外の首領の指輪の権利はただちに支配プレイヤーに移動する。

赤のアイコン

影響力カードの中には、ギャングのタイプの代わりに赤のアイコンと地位が書かれている物がある。これは、その影響力マーカーをその地位にいるギャングに配置することを意味する。タイプは関係がない。

(例: サムの影響力カードには、赤の 3 のアイコンがあり「三番手/Third Guy」が指示されている。彼は三番手の地位にいるギャングに影響力マーカーを 3 個置く。そのギャングのタイプは問わない。)



2 周目の影響力カードのプレイ

各プレイヤーが 1 枚目の影響力カードをプレイするかパスした後、まだパスをしていないプレイヤーはそのカードに追加の選択肢を乗せられる。それが「場代/Ante」である。

場代

影響力カードをプレイする際、プレイヤーは任意の額のマナーを追加で支払うことができる。この額が「場代/Ante」になる。このフェイズ中、これ以降に影響力カードをプレイしたいプレイヤーは、現在の場代以上のマナーを銀行に支払う義務がある。払えないまたは払いたくない場合、そのプレイヤーはパスを選ばなければならない。支払った額が現在の場代を超えている場合、その額が新たな場代となる。

(例: 全プレイヤーが影響力カードをプレイするかパスした後、トムは影響力カードのプレイの際に \$4 を銀行に支払った。場代は \$4 になる。次のプレイヤーはボブで、彼も影響力カードをプレイしたかったが、そのためには \$4 を銀行に支払う必要があり、さもなくばパスが強制される。ボブはこの \$4 にさらに \$2 を加えて銀行に支払い、影響力カードをプレイした。ボブのおかげで現在の場代は \$6 になった。次のプレイヤーのステーブは気分悪げにカードを放りだした。彼は \$5 しか持っておらず、影響力カードのプレイには \$6 が必要なのである。)

プレイヤーはその後も引き続き影響力カードをプレイするかパスをする。指令フェイズにパスを選んだら、そのプレイヤーはそのフェイズ中にはもう影響力カードをプレイできない点に注意。

パス

すべてのプレイヤーがパスしたら、指令フェイズが終了し、フェイズトラック上のチェックマーカーを「配下/The Crew」のスペースに移動する。

影響力カード - その他の効果

影響力カードの中には、他の効果を持つ物がある。これらの効果は常に、影響力マーカーを置いた後に効果を発揮する。カードをプレイしたら、テキストに「してよい/may」と書かれていないかぎり、追加効果には従う義務がある。

(例: ジムは 3 (殺し屋) の影響力カードをプレイしたが、それには以下の追加能力がある: 「配置後、他のプレイヤー 1 人に任意のギャング 1 人に影響力 1 個を置くことを認める。」 ジムはまず影響力マーカーを 3 個置き、その後に他のプレイヤーを 1 人選ぶ。そのプレイヤーは任意のギャング 1 人に影響力マーカーを 1 個置いてよい。)

「\$5 支払って追加で 1 個影響力を置く」と書かれているカードでは、その追加の影響力はそのカードにより影響力を置いた同じギャングに置く必要がある。

“または”特殊能力

「または/OR」のキーワードを持つ影響力カードは、プレイの際に、影響力マーカーを配置する代わりにこの特殊能力を使うことができる。これらのカードの一部は、詳細がこのルールの巻末で解説されている。

“配下中にプレイ”

「配下中にプレイ/play during The Crew」と書かれているカードは、指令フェイズ中ではなく配下フェイズ中にプレイできる。配下フェイズ中にプレイする場合、そのプレイヤーはそのカードをプレイするために\$5を銀行に支払わなければならない。これによりギャングの支配の変更が起こりえる(後述「ギャングの支配」参照)。

“いつでもプレイ”

プレイヤーは「いつでもプレイ/play at any time」と書かれているカードを、任意の時点で(配下フェイズ中やその他のアクション中であっても)プレイし、自分の影響力マーカーをそのギャングにおいて支配を得ることができる。あるフェイズ中に、複数のプレイヤーがこれらのカードを同一のギャングに対して使うこともできる。「いつでもプレイ」の解決タイミングに異議がある場合、それらはプレイ順に解決する。プレイのタイミングに異議がある場合、首領の指輪を持つプレイヤー(または時計回りに近いプレイヤー)のカードを先に解決し、以降時計回りに順番に解決する。

脅迫

影響力カードの中にはギャングに脅迫コインを置くものがある(P8「脅迫」参照)。

“たれ込み”カード

「たれ込み/Snitch」のキーワードを持つ影響力カードはいつでもプレイでき、10個以上の影響力マーカーが置かれているギャング1人をただちに監獄に送る。“たれ込み”カードは、そのギャングを支配しているプレイヤーがリスペクトやマネーを得たりギャングアクションを行ったりするのを妨害するために使用できる。

第2フェイズ:配下

概要

配下フェイズでは、以下のステップを順に実行する:

- 1) 首領/Capo から始めて下向き順に、アクティブな各ギャングを誰が支配しているかを決定し、そこからのリスペクトとマネーを獲得する。
- 2) 三番手/Third Guy から始めて上向き順に、各ギャングを支配しているプレイヤーはそのギャングによるアクションを1つ実行する。

ギャングの支配

ゲーム中の様々な時点で、ある『ギャングをどのプレイヤーが支配しているのかを決定する必要がある。あるギャングに最も多くの影響力マーカーを置いているプレイヤーがそのギャングを支配する。支配プレイ

ヤーは、ゲーム中に必要に応じてあらゆる時点でチェックを行う(リスペクトやマネーの獲得時、ギャングのアクションの実行時等)。以下のいずれかの状況の場合、ギャングは誰にも支配されていない:

- そのギャングに影響力マーカーが置かれていない。
- そのギャングの上に置かれている最も多い影響力マーカーが中立影響力マーカーである。

あるギャングの上の最も多い影響力の個数が同点の場合、首領の指輪を持っているプレイヤーがそのどちらのプレイヤーがそのギャングを支配しているかを決める。プレイヤーには、この決定を行わせるためのあらゆる手段が認められる(P11「交渉」参照)。

首領の指輪による同点決着

首領に支配の同点決着は、それが必要になるたびに実行され、そのたびに選択を行う。ただし、これによりあるフェイズ中に支配の変更が起こった場合でも、すでに行われたアクションやすでに獲得したリスペクトやマネーが変更されたり巻き戻されたりすることはない。

(例:トムとスティーブは右腕/Underbossの支配を同点で争っており、エリック(現在首領の指輪を保有)がその同点決着を行う。指令フェイズ中、右腕がリスペクトとマネーを生み出す段階で、エリックは右腕の支配をスティーブに与えることにし、スティーブはそれらを獲得する。その後、右腕がアクションを行う段階で、エリックは今回はトムに支配を与えることにした!)

1) マネーとリスペクトの獲得

首領から下向き方向に、各ギャングを支配しているプレイヤーはリスペクトとマネーを獲得する。そのギャングのリスペクトやマネーがマイナスの値である場合、それらは引かれることに注意! 関係者/Associatesは、このフェイズ中はリスペクトやマネーを生み出さない。ボード上のギャングの地位と各ギャングカードには、それぞれリスペクトとマネーの修正値が書かれている。この修正値を合算し、そのギャングの現在の値を決定する。

(例:「Eager」Jim Redioは強請屋/Racketeerの地位にいる。支配しているプレイヤーは、リスペクト4(2+2)と\$3(1+2)を得る。「Mikey “Jaws” Rudmanilli」が右腕/Underbossの地位にいる場合、支配しているプレイヤーはリスペクト1(-2+3)と\$5(2+3)を得る。



2) ギャングアクションの実行

各ギャングからリスペクトとマネーを得た後、ギャングは上向き順にアクションを実行できる。三番手/Third Guy から順に、そのギャングを支配しているプレイヤーは、以下のアクションから1つを選ぶ:

- そのギャングの地位による特殊アクションを使用する(ボード上に表記)。
- そのギャングの特殊アクションを使用する(ギャングカードに表記)。
- 他の地位に対して“のし上がり”を実行する。
- 何もせずにカノーリを食う(パス)。

これを最も地位の高いギャングがアクションを行うまで続け、配下フェイズを終了する。このフェイズ中、関係者はアクションを行えない。

“のし上がり”

ギャングは組織内で他のギャングが締めている地位に“のし上がり”、その地位への移動を試みることができる。ギャングがのし上がる事のできる地位は、その地位に隣接している地位のみで、これはボード上の矢印で示されている。ギャングは現在空いている地位に対してのし上がることはできない。のし上がりの手順は以下の通り:

- 1) そのギャングを支配するプレイヤーは隣接しているより高い地位を1つ選び、のし上がりダイスをふる。そのダイスの目にギャングのカード上のリスペクトを加える(そのギャングのいる地位のリスペクト修正は適用されない)。
- 2) 合計が目標の地位の数字を超えている場合、のし上がりは成功する。以下だった場合、のし上がりは失敗する。ダイスが首領の指輪  の場合、常に成功になる。ダイスがナイフ  だった場合、常に失敗になる(さらに、のし上がりを試みたギャングは死亡する)。

(例:ボブは「Gustino “Backstretch” Bravo
“Backstretch” Bravo
(現在二番手/Second Guyの地位にいる)を使い、彼を強請屋/Racketeerの地位にのし上がらせようとした。強請屋の地位の番号は5なので、ボブは合計で6以上で成功になる。Gustinoのカードのリスペクト値は2なので、ボブはのし上がりダイスで4以上(2+4=6)を出す必要がある。ボブのダイスは3で、合計は5(2+3=5)になり、のし上がりは失敗した。)



ギャングのリスペクト値のみ

- 目標の地位にいたギャングを支配しているプレイヤーはリスペクト4を失う(そのギャングを誰も支配していない場合、リスペクトは失われない)。
- 成功したギャングに中立影響力マーカーを1個置く。
- 失敗:ギャングの地位は変わらない。
 - のし上がりを試みたギャングを支配しているプレイヤーは屈辱を受け、リスペクト4を失う。
 - のし上がりを試みたギャングに中立影響力マーカーを1個置く。
- 死亡:ダイスでナイフが出た場合、そのアクティブなギャングは捕まって殺される。
 - のし上がりを試みたギャングを支配しているプレイヤーはリスペクト4を失う。
 - そのギャングの上のすべての影響力マーカーをそれぞれのプレイヤーに戻す。
 - そのギャングをボード上の「魚のエサ/Sleepin' wif da fishes」に移動する。

ギャングの“始末”

ギャングの“始末/Whack”のアクションの手順は以下の通り:

- 1) 実行するギャングを支配しているプレイヤーは必要なコストを支払い、目標のギャングを1人選び、始末ダイスをふる。
- 2) 銃か首領の指輪のシンボルが出たら、始末は成功する。それ以外の場合、始末は失敗する。さらに、ナイフが出た場合、始末を行ったギャングは死亡する。

“始末”の結果

- 成功:目標のギャングは死亡し、「魚のエサ/Sleepin' wif da fishes」に送られる。そのギャングの上のすべての影響力マーカーをそれぞれのプレイヤーに戻す。
 - “始末”されたギャングを支配しているプレイヤーはリスペクト4を失う(そのギャングを誰も支配していない場合、リスペクトは失われない)。
 - 始末を行ったギャングを支配しているプレイヤーはリスペクト4を得る。



“のし上がり”の結果

- 成功:のし上がりを試みたギャングを目標の地位に移動し、その地位に現在いるギャングを成功したギャングの現在の地位に移動する。
 - 両方のギャングを横倒しにして、それらがこのフェイズ中はこれ以上アクションを行えないことを示す(どちらのギャングも、特殊アクション、地位アクション、さらなるのし上がりを行えない)。
 - 成功したギャングを支配しているプレイヤーはリスペクト4を得る。

(例:トムは「Steve Averso」(現在首領の地位にいる)を支配していたが、ボブのギャングに始末された。トムはリスペクト4を失い、ボブはリスペクト4を得る。)

- 失敗: “×”が出た場合、始末は失敗し、そのギャングを支配しているプレイヤーは恥辱からリスペクト4を失う。
- 死亡: ナイフが出た場合、始末は失敗する:
 - 支配しているプレイヤーはリスペクト4を失う。
 - 始末を試みたギャングは死亡し、「魚のエサ/Sleepin' wif da fishes」に送られる。
 - そのギャングの上のすべての影響力マーカーをそれぞれのプレイヤーに戻す。

首領の始末

首領/Capo を始末しようとする場合、コストに追加で\$10が必要になる。

“恥ずべき”ギャング

プレイヤーが(地位の修正込みで)リスペクトが0以下のギャングに対し“のし上がり”や“始末”を行って成功した場合、そのプレイヤー間でリスペクトの増減はない。

脅迫

影響力カードの中には、自分が支配していないギャングの上に脅迫コインを置いて、そのギャングを妨害する物がある。脅迫コインの使い方は以下の通り:

- 脅迫コインをギャングカードの上に置く場合、その上に、置いたプレイヤーの影響力マーカーを1個置く。脅迫コイン自体は影響力マーカーに数えない。
- 脅迫コインの上の影響力マーカーは、あらゆる面で影響力に数える(ギャングの支配の決定等)。
- 各ギャングの上に置ける脅迫コインは最大1個までである。何らかの理由でそれが取り除かれるまでは、他の脅迫コインをその上に置くことはできない。
- 脅迫コインの上の影響力マーカーが取り除かれたら、その脅迫コインも取り除かれる。
- 影響力マーカーを交換する能力を使用する場合、脅迫コインの支配を交換できる。

支配プレイヤーへの脅迫

あるギャングを支配しているプレイヤーが配下フェイズにアクションを実行する時点で、そのギャングに脅迫コインが置かれている場合、そのプレイヤーは脅迫コインを支配しているプレイヤーの許可を得なければいけない。

脅迫しているプレイヤーとギャングを支配しているプレイヤーが同意に至れない場合、ギャングを支配しているプレイヤーはそのギャングのアクションとしてパスを選ばなければならない。脅迫コインにはそれ以外の効果はない。

(例:ボブは三番手/Third Guyの地位にいる「Eric “The Voice” Summerino」を支配しているが、その上にはトムが支配する脅迫コインが置かれている。ボブは自分のアクションとして首領を“始末”しようとした。しかし首領を支配しているのはトムで、彼はそれを拒否した。代わりにボブは、現在ジムが支配している経理屋/Bean Counterを“始末”することにした。トムはボブに対し、それを許して欲しければほんの\$5ほど払うことを求めた。ボブはそれを払いたくなく、結果として合意に至れなかったため、このギャングのアクションとしてパスを選ばなければならない。)



第3フェイズ:故買

概要

故買フェイズでは、プレイヤーは以下の手順で影響力カードを得る:

- 1) 自分が支配しているアクティブなギャングの数を基準にして、影響力カードを引く。
- 2) 追加の影響力カードを1枚\$10で買う。

1) 影響力カードを引く

首領の指輪を持っているプレイヤーから時計回りに、各プレイヤーは自分が現在支配しているアクティブなギャングの数に応じて影響力カードを引く(関係者/Associateは含まない)。

ギャング0人 = カード4枚

ギャング1人 = カード3枚

ギャング2人以上 = カード2枚

このフェイズでは、同数のトップ決めは行わない。複数のプレイヤー間で支配が同数のギャングは、誰の者にも数えない。

2) 故買での購入

各プレイヤーがカードを引き終えたら、プレイヤーはターン順に、影響力カードを1枚につき\$10で購入してよい。プレイヤーはあらかじめ購入枚数を決める義務があり、購入は一度でのみ行う。

第4フェイズ:当局

概要

- 1) すべてのギャングは当局の目を引く羽目になったかをチェックする。
- 2) 横倒しのギャングをすべて縦向きに戻す。

1) 当局チェック

首領/Capoから下向き順に、各ギャングは政府当局の目を引く羽目になったかをチェックする。あるギャングの上の影響力が影響力限界以上になっている場合、そのギャングは警察に逮捕され、取り除かれて監獄/Prisonのスペースに置かれる。そのギャングの上のすべての影響力マーカーをそれぞれのプレイヤーに戻す。

ギャングが監獄送りになる影響力限界は、プレイヤーの人数によって決まる:

3人ゲーム: 影響力マーカー9個以上

4人ゲーム: 影響力マーカー10個以上

5人ゲーム: 影響力マーカー11個以上



(例:5人ゲームで、「Eric “The Voice” Summerino」の上に影響力マーカーが11個置かれている。当局フェイズ中、彼は監獄に送られる。)

2) ギャングを縦向きにする

この時点で“のし上がり”アクションによって横倒しになったギャングをすべて縦向きに戻す。

第5フェイズ:一族

概要

ボード上の空いているギャングの地位を、首領から始めて地位の下向き順に埋めていく。

首領の地位を埋める

首領/Capoの地位は、空いている場合最初に埋める。ボード上に残っている最も地位の高いギャングを首領の地位に移動し、そのギャングを支配しているプレイヤーは首領の指輪を得る。

残りの地位を埋める

右腕/Underbossから三番手/Third Guyまで、最も高い空いている地位から始めて下向き順に、空いているすべての地位を以下の手順に従って埋める:

- 最初に、その空いている地位に直接矢印で繋がっているより低い地位のスペースにいるギャングを1人選ぶ。
- 繋がっている地位にギャングがない場合、より低い地位の任意のギャングを1人選ぶ。
- より低い地位のギャングがない場合、関係者/Associateから1人選ぶ。
- 関係者がいない場合、ギャングデッキの一番上のカードでその地位を埋める。

空いている地位に移動できるギャングが複数人いる場合、各地位には誰を支配しているプレイヤーが昇格するギャングを選ぶかが示されている。だれも任命する地位を支配していない場合、首領の指輪を持つプレイヤーが決める。

(例:右腕/Underbossの地位が空いている場合、首領/Capoを支配しているプレイヤーがその地位を埋めるギャングを決める。一番手/First Guyが空いて

いる場合、用心棒/Enforcer がその地位を埋めるギャングを決める。)

すべての地位が埋まったら、空いている関係者のスペースをデッキから引いたギャングで埋める。

このフェイズ中、1人のギャングは1回しか“昇格”できない。

第6フェイズ:帳簿

チェックマーカ―を帳簿トラックの空きスペースに置く。新たなチェックマーカ―を“指令”フェイズのスペースに置く。新しいラウンドの開始である。5個目のチェックマーカ―が置かれて“帳簿”のスペースが完全に埋まったら、ゲームが終了する。

ゲームの終了

5ラウンドを行った後、ゲームは終了する。以下の手順で勝者を決める:

- 1) プレイヤーは自分が支配するギャングのリスペクトを計算して集計する(マネーは獲得できず、ギャングはアクションを行えない)。
- 2) プレイヤーは影響カ―カードをすべて売ってマネーにする:カ―ド1枚は\$8である。
- 3) プレイヤーはマネーをリスペクトに返還する。
\$10につきリスペクト1を受け取る。端数のマネーは手元に残す。
- 4) プレイヤーはリスペクトの合計を比較し、最もリスペクトの大きいプレイヤーが勝利だ!

同点の場合の勝者の決定:

- 1) 同点プレイヤーの中で首領の指輪を持っているプレイヤーが勝利する。誰も首領の指輪を持っていない場合……
- 2) 同点プレイヤーの中で最も地位の高いアクティブなギャングを支配しているプレイヤーが勝利する。誰もアクティブなギャングを支配していない場合……
- 3) 同点プレイヤーの中で最も多くのマネーを持つプレイヤーが勝利する。マネーも同額の場合……
- 4) 同点プレイヤーの中でボード上の影響カ―マーカ―が最も多いプレイヤーが勝利する。ボード上の影響カ―マーカ―も同数の場合……
- 5) 数字ダイスをふって数の大きいプレイヤーが勝利する。それでも同点の場合……
- 6) 先にこのゲームを屋根から物理的に投げ飛ばしたプレイヤーが勝利する。

その他のルール

中立影響カ―マーカ―

ギャングの支配を決める場合、中立の影響カ―マーカ―は同点の場合に自動的に優先される(首領の指輪でも勝てない)。ギャングの支配(P6「ギャングの支配」参照)において中立影響カ―マーカ―が同点トップの場合、誰もそのギャングを支配しない。それ以外において、中立影響カ―マーカ―はプレイヤーの影響カ―マーカ―と同様に機能する(当局フェイズでギャングが監獄に送られるかの数に数える等)。

カツアゲ

プレイヤーはゲーム中のいつでも“カツアゲ”を宣言し、影響カ―カードを1枚捨てて銀行から\$8を得ることができる。カツアゲはアクションではなく、他のアクションの前や後や最中でも実行できる。

ダイスのふり直し

プレイヤーは任意の時点で銀行に\$10を支払い、ダイスをふり直すことができる。これは支払いができる限り何回でも繰り返すことができ、さらにどのプレイヤーのダイスでもふり直させることができる。1回のダイスに対し、複数のプレイヤーがふり直しをさせることもできる。

(例:ライアンはジェフに対してのし上がりを試みた。ダイスは“4”だったが、成功には“5”が必要だった。ライアンは銀行に\$10を支払ってダイスをふり直し、今度は“5”が出た……成功だ!トムはここまでの裏切りにまだ怒り心頭で、\$10支払ってこのダイスをふり直させた。今度のライアンの目は“1”だった。ライアンは\$10を支払って再びふり直し……“3”が出たのでさらに\$10を支払って、ようやく“5”が出た!ライアンは勝利に満足している……が、それもジェフが\$10支払ってさらにふり直しを要求するまでの話だ!)

“アクティブ”なギャングと

“非アクティブ”なギャング

カ―ドやアクションやルールが“アクティブ/active”なギャングを参照している場合、それは現在9~1の地位にいるギャングのみを参照する。関係者/Associatesや監獄/Prisonや魚の餌/Sleepin' wif da fishesにいるギャングは“非アクティブ/inactive”なギャングで、これらの効果の目標にならない。

マイナスのリスペクト

リスペクトトラック上のプレイヤーのリスペクトは“0”より下にならない。プレイヤーがリスペクトを失った結果、リスペクトの合計が0未満になる場合、代わりにリスペクトは0になる。

交渉

プレイヤーはあらゆる場面での交渉が推奨される。プレイヤーはマネーや影響力カードの受け渡しや約束や脅しやその他口頭での合意をいつでも行うことができる。

- カードによる指示がないかぎり、プレイヤーはリスペクトを受け渡すことができない。
- プレイヤーはギャング間で影響力マーカーを交換することはできない。
- プレイヤーは脅迫コインの支配を、その脅迫コインの上の対応する影響力トークンを交換することで変更できる(同一ギャング上の影響力マーカーに限る)。

あらゆる約束には拘束力はない。

(例: ジョーはトムに自分のギャングに対するのし上がりをやめるよう頼み、次のターンにマネーを渡すことを約束した。彼は次のターンにそれを獲得した上で、調子に乗って考えを変えてもかまわない。もちろん、トムはもうジョーを信用しないだろう。その後、トムはジョーのギャングを始末しようとした。ジョーはトムに\$9を差し出し、そのアクションをやめるよう頼んだ。トムは同意し、そのマネーを受け取り、その上でジョーのギャングを始末することにした！)

地位による特殊能力

- **三番手/Third Guy**: 三番手は\$10を支払ってギャング1人を始末できる。二番手/Second Guyはこのアクションをキャンセルできない。
- **二番手/Second Guy**: 二番手は血の掟コインを、三番手/Third Guyを除くボード上の任意のアクティブなギャング1人の上に置くことができる。血の掟コインが置かれているギャングを支配しているプレイヤーは、配下フェイズ中はそのギャングではパス以外のアクションができない。首領の“開始プレイヤー”と“同点決着”の効果は地位ではなく首領のリングに結びつけられていて、これらの効果は血の掟コインでキャンセルできない。ギャングの持続能力(「監獄に送るには影響力マーカーが12個必要。」等)も、血の掟コインではキャンセルできない。血の掟コインが置かれたギャングがパスをしたら、その血の掟コインを取り除く。
- **一番手/First Guy**: 一番手はボード上の任意のギャング1人から任意の色の影響力マーカーを1個取り除ける。これにより脅迫コインの上の影響力マーカーが取り除かれたら、その脅迫コインも取り除かれる。一番手は中立影響力マーカーを取り除くこともできる。
- **経理屋/Bean Counter**: 経理屋は任意のプレイヤー1人から\$3を奪える。そのプレイヤーのマネーが\$3未満の場合、すべてのマネーを支配している

プレイヤーに与える。経理屋は銀行からは奪えない。

- **強請屋/Racketeer**: 強請屋はボード上の任意の影響力マーカー1個と別の任意の影響力マーカー1個を入れ替えることができる。この2個のマーカーはどの色でもよく(中立も可)、脅迫コインの上に乗っているものでもよい。この能力により、強請屋を含むギャングの支配や脅迫コインの所有が変わりえる。
- **用心棒/Enforcer**: 用心棒は影響力マーカー1個をボード上の任意のギャングに置くことができる。置くことができるのは自分の色のマーカーにかぎり、脅迫コインの上には置くことができない。
- **相談役/Counselor**: 相談役はボードに中立影響力マーカーを3個置くことができる。この中立影響力マーカーは1人のギャングの上に置いてもよいし、複数のギャングに割り振ってもよい(P10「中立影響力マーカー」も参照)。
- **右腕/Underboss**: 右腕は影響力カードを1枚引いて自分の手札に加えることができる。
- **首領/Capo**: 首領の地位には特別なアクションはないが、首領の指輪を得ることで最初に行動を行い同点決着を決定する権利がある。また、首領を始末しようとする場合、コストに追加で\$10が必要になる。

ボードとカードの訂正

- **首領/Capoの地位**: 任命のテキストは「最高位のギャングで置き換える」に訂正。
- **二番手/Second Guyの地位**: 地位のアクションは「アクション禁止」に訂正。
- **“Baby Face” Nelson**: ネルソンの特殊能力の「影響力/Influence」は「リスペクト/Respect」に訂正。

影響力カードの詳細

- **Another D.A. Dead**: 他のプレイヤーに渡すカードは引いた2枚のカードのうちの1枚でなければならない。
- **Delivery Dupes Guards**: 監獄に送られたばかりのギャングを脱獄させてもかまわない。複数の“脱獄”カードが同時にプレイされたら、首領の指輪を持つプレイヤーからターン順に処理する。
- **Fido Fight Club**: 他のプレイヤーに渡すカードは引いた2枚のカードのうちの1枚でなければならない。
- **Gang Wars Go On**: 影響力はギャングがボードから除かれる前に移動する。
- **Is Jones Joking?**: 監獄に送られるギャングの上のすべての影響力は新たなギャングに置かれる。
- **“Jones” Rule Passes**: 監獄に送られるギャングの上のすべての影響力は新たなギャングに置かれる。

- **Sibling Rivalry**: 入れ替えられたギャングの上の影響力はそのまま残る。
- **Stunning Jailbreak!**: 監獄に送られたばかりのギャングを脱獄させてもかまわない。複数の「脱獄」カードが同時にプレイされたら、首領の指輪を持つプレイヤーからターン順に処理する。
- **Suspect Silenced**: このカードはギャングを支配しているプレイヤーがリスペクトやマネーを受け取ろうとしたところでプレイしなければならない。
- **Testimony Unsealed**: 「始末」アクションの宣言後、ダイスをふる前にプレイしなければならない。
- **“Whacky” Insurance**: 「始末」が成功した場合のみプレイできる。
- **Worth a Thousand Words**: 脅迫コインの上の影響力マーカーも取り除く。
- **David “Fairplay” Sirlini**: 両方のギャングの上のすべての影響力マーカーは、移動中もそのギャングの上にとどまる。これにより今より高い地位に移動したとしても、David は複数のアクションを行えるわけではない。
- **Dombino Crapshooti**: Dombino の値はラウンド毎に複数回ふられることもある。例えば、Dombino がリスペクトとマネーを受ける際に、それぞれダイスをふる。その後、同じラウンドにのし上がりを行う場合、新たな値を決めるために再びダイスをふる。
- **Jason “Twilight” Mateo**: 両方のギャングの上のすべての影響力マーカーは、移動中もそのギャングの上にとどまる。
- **Matt “The Virus” Leacock**: Matt を支配しているプレイヤーのマネーが最大である場合、そのプレイヤーは 2 番目に所持マネーの多いプレイヤーから奪える。

ギャングの詳細(基本セット)

- **Tom “The Insane” Vaselini**: Tom を支配しているプレイヤーは、彼が始末に失敗しないかぎりリスペクト 4 を失わない。
- **Manny “Curly” Corte**: 他のプレイヤーに渡すカードは引いた 2 枚のカードのうちの 1 枚でなければならない。
- **Marco Zohgoli**: 1 ラウンドにつき 1 回、任意のプレイヤーの任意のダイスを任意の時点でふりなおせる。
- **Morris “Egg” Caruso**: Morris がふり直すことができるのは、自分の「始末」アクションでふった始末ダイスのみである。
- **Ryan “The Mouth” D'sturm**: リスペクトを“売る”場合、支配しているプレイヤーはリスペクトトラック上の自分の得点ミープルを下げ、これにより失ったリスペクト 1 につき \$3 を受け取る(最高 \$15)。リスペクトが 0 未満になるような売り方はできない。
- **Leo “The Coachman” Seyfarth**: Leo はボード上の自分の地位に関係なく、(始末や監獄送りなどで)空いた地位に移動でき、1 ラウンドにこれを複数回実行できる。
- **Mike “Machine Gun” Fitz**: 彼が始末に成功した場合、殺されたギャングを支配していたプレイヤーはそれでもリスペクト 4 を失う。
- **Ricardo Launius**: Ricardo はギャングのタイプを持たないが、それでも現在の地位を基準として影響力マーカーを置くことは可能であり、カードを捨てて任意のギャングに影響 1 個を置くことでもマーカーを置ける(P4「指令」参照)。

ギャングの詳細

(歴史上の人物セット)

歴史上の人物セットの 18 枚のカードは、別売りの「Young Turks」拡張セットの一部である。

- **Frank “The Enforcer” Nitti**: Frank の能力は各ラウンドに複数回使用できる。これはダイスをふる前に使用する必要がある。始末のためのダイスがふられたら、Frank はそのアクションに対して能力を適用することはできない。Frank は自分の能力を使って、自身がギャングを始末する試みをキャンセルできる。
- **Bugs Moran**: 取り除く 2 個の影響力はどの色でもよい(中立でもよい)。支配するプレイヤーのものでなくてもよい。
- **Harvey Bailey**: Harvey はただちに監獄に行く。取り除く 5 個の影響力は、ボード上のどのギャング(複数可)のものでもよいし、どの色を組み合わせてもよい。
- **Bonnie Elizabeth Parker / Clyde Chestnut Barrow**: 彼らの能力は、いずれかが関係者/Associate にいても機能する。
- **Antoine “Death” Bauza**: このダイスは通常通りに(\$10 または特殊能力により)ふり直しができる。
- **Bill “The Tiebreaker” Eberle**: 誰も Bill を支配していない場合、彼の能力は効果が無く、首領の指輪を持つプレイヤーがすべての同点決着をする。Bill の能力は血の掟コインによってキャンセルされない。
- **Colby “the Hat” Dauch**: どちらかのプレイヤーにカードが無い場合、交換する相手プレイヤーはカードを受け取れない(面倒な事態だろう！)。

ギャングの詳細

(ゲームデザイナーセット)

ゲームデザイナーセットの 18 枚のカードは、別売りの「Young Turks」拡張セットの一部である。

- **“Big Jim” Colisimo**: “Big Jim”および彼と入れ替わるギャングは、移動の際に自分の上に置かれているすべての影響力マーカーを保持する。
- **Carlos Gambino**: Carlos の移動の際、その上のすべての影響力は残る。Carlos の現在の地位に関係なく、彼は任意の空いている地位に移動できる。
- **“Machine Gun” Kelly**: Kelly は始末が宣言されたらただちにマネーを得る。
- **George “Baby Face” Nelson**: Nelson による始末は通常通りに解決されるが、成功した場合、支配しているプレイヤーはリスペクト7を得て、目標となったギャングを支配しているプレイヤーはリスペクト7を失う。

ギャングの詳細(若造達セット)

若造達セットの 18 枚のカードは、別売りの「Young Turks」拡張セットの一部である。

- **Geraldo “Bazooka” Chaconichio**: Geraldo の上に影響力マーカーが 8 個以上置かれている場合、彼はただちに監獄に送られる(影響力マーカーはすべてプレイヤーに戻す)。これは当局フェイズ外でも起こりえる。

選択ルール

違ったゲームを楽しみたい方々は、以下のルールの一部または全部を導入してゲームを楽しんでみていただきたい。

取引の強制

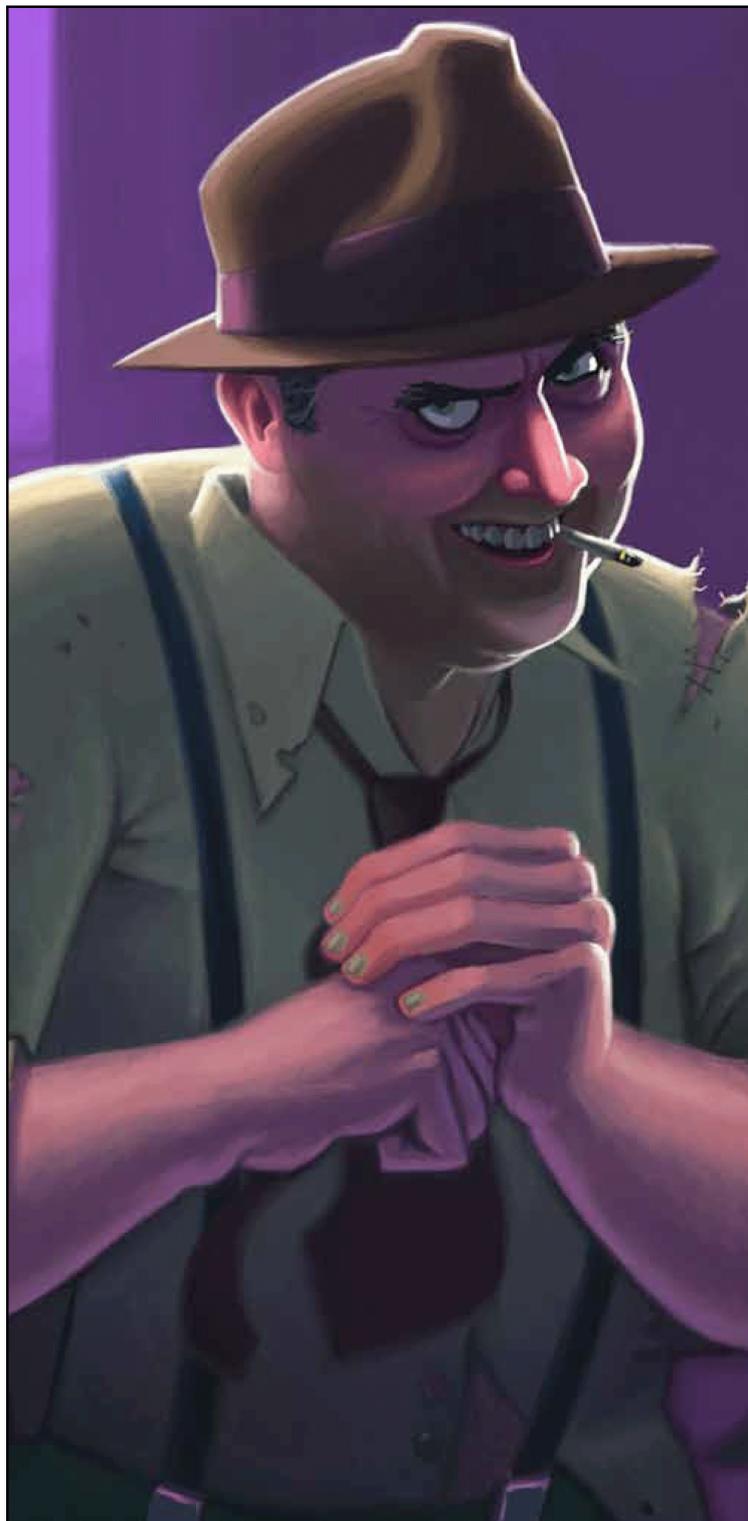
より統制の取れたゲームのために、プレイヤーが互いに同意に至った内容は拘束される。たとえば、ボブがトムに対しライアのギャングを始末してくれたら\$7 支払うと言ってトムがそれを受けた場合、ボブはそれに従う義務がある。

ランダムな準備

首領/Capo も含め、すべてのギャングをランダムに配置してゲームを開始してもよい。単純にデッキからギャングを引き、すべての地位と関係者を埋めていく。

拡張入りゲーム

さらにレベルの高いゲームを楽しむために、Nothing Personal では 3 セットのギャングカードが入った Young Turks 拡張セットを導入することができる。各セット(ゲームデザイナー、歴史上の人物、若造達)にはギャングカードが 18 枚ずつ入っており、基本ゲームに追加ができる。どれか 1 つでも 3 つ全部を投入してもよいが、体験したことのない非常に混沌としたギャングの抗争が勃発する件に注意!



Credits

Game Development: Steve Avery & Tom Vasel

Editing and Proofreading: Andrew Lupp

Art Direction: Dann May

Graphic Design: Cody Jones, Chris Kirkman, Dann May

3D RendeRing: Greg May

Executive Producer: W. David MacKenzie

Studio: Dice Tower Designs

Publisher: Game Salute

Playtesters: A.J. Sanson, Aaron Riggan, Anthony Racano, Arthur Ryan, Avri Balofsky, Bernard Frick, Billy Zavos, Bob Aarhus, Bob Gallo, Brad Dorais, Paul Clinton, Elia Pales, Zach Goldsmith, Alan Luzietti, Pat Tobo, Chris Slac, Brian Counter, Ruthie Counter, Megan Counter, David Counter, Brock Poulsen, Bryan Wilson, Chris Brandt, Cole Foote, Craig Hargraves, Cresston Gackle, Dan Fox, Dan YarRington, Darren Green, David Knepper, David Vejil, Dennis Kelley, Greg Herievi, Jamie Eberly, Jason Sugiuchi, Jeff Jarvis, Joel Eddy, John Guthrie, John Hazen, Jose Huerta, Darin Box, Victoria Sears, Kassidee Kane, Jose H Cuatro, Josh Look, Kristen McCarty, Kyle McPheeters, Lyman Hurd, Mark Mitchell, Matt Loter, Micheal Fralish, Paul Geradi, Peter Schott, Philip Migas, Chad Shamerwicz, Mathew Smolik, Ken Armstrong, Nick Reymann, Ron Thomas, John Hazen, Charles Gallespie, Randy Alton, Robert Burke, Rodney Eberly, Russell Collingham, Sam Healey, Ubarose, Wesley Williams, Wim Vanherle, Yaakov Simon, Zach Moore, Zee Garcia, Zev Shlasinger, Jamie Eberly, and a myriad of others!

Special Thanks: Clint Herron and Ben Friedberg for the name, Stephen Buonocore for the theme, our families for their support and help, the myriad of people - too many to mention! - who playtested the game, the designers who inspired us (Sid Sackson - I'm the Boss, Urs Hostettler - Kremlin, Wolfgang Kramer and Richard Ulrich - El Grande, Bill Eberle Jack Kittredge, Bill Norton, Peter Olotka - Cosmic Encounter and Dune; Bruno Faidutti - Citadels.), and the folks who used Kickstarter to make this game possible.

“Unofficial” Revisions and Editing: Jordan Steelman

“Unofficial” Revision Suggestions: Paul Cockburn, Adam Watson and several other BGG users (apologies if I've not listed your name)



翻訳:進藤・“みらこー”・欣也

この翻訳文書は、BoardGameGeek.comに掲載されているルールブックおよび“Unofficial” RulebookのPDF文書を元に、進藤が個人の責任下で翻訳を行ったものです。何らかの問題が発生した場合、その責は進藤が負うものであり、Dice Tower Design や GAMESALUTE 社および他の団体には一切の責任がありません。



The Dice Tower は、エキサイティングなボードゲームの世界を皆様に広めるために全力をつくしています。ビデオレビュー、ポッドキャスト、他にも盛りだくさん！

www.TheDiceTower.com

ゲームラウンド

指令

影響力カードをプレイし、影響力マーカーを置く。

配下

- ギャングの支配を決定する。
- 支配しているギャングからマネーやリスペクトを得る（失うこともある）。
- ギャングによるアクションを実行する。

故買

- 影響力カードを引く。
- マネーを支払って影響力カードを購入する。

当局

- ギャングが当局に目をつけられたかをチェックする。
- “のし上がり”に関わったギャングを回復する。

一族

- 首領から順に空いている地位を埋める。

帳簿

- チェックマーカーを“帳簿”スペースに残し、新たなマーカーを“指令”スペースに置く。
- 新たなラウンドを開始する。帳簿のスペース5つがチェックマーカーが埋まったら、ゲームを終える。

のし上がり

をふり、のし上がるギャングカードのRを加える。



または



成功！

のし上がりを行ったギャングと目標のギャングの地位を入れ替える。

R4を得る。

目標のギャングの支配プレイヤーはR4を失う。



または



失敗！

R4を失う。

が出たら、のし上がりを試みたギャングは死亡する。

ギャングの始末

をふる。



成功！

目標のギャングは死亡する。

R4を得る。

目標のギャングの支配プレイヤーはR4を失う。



失敗！

R4を失う。

が出たら、始末を試みたギャングは死亡する。