

PARANOIA: Mandatory BONUS FUN Card Game

終了条件: トラブルシュータの誰かがクローンを6体とも使い果たした
 勝利条件: 終了時にセキュリティクリアランスが一番高い。同位の場合は反逆チップが少ない方。

使い果たしたやつはセキュリティクリアランスが1低下

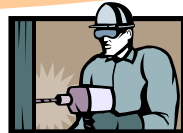
プレイ風景



チームリーダー



トラブルシュータ A



トラブルシュータ B



トラブルシュータ C

トラブルシュータAと同じだよ

プレイの準備

トラブルシュータカードを配る

クローンチップ6枚を配る

チームリーダーを適当に決める。
 チームリーダーにオレンジのセキュリティクリアランスカードを渡す。

チームリーダー以外にレッドのセキュリティクリアランスカードを渡す。

ミッションカード、アクションカードをよく切つて場の中央に置く。

チームリーダー死亡!

チームリーダーが死んだら、残ったトラブルシュータのうちもっとも反逆チップの少ないものが次のチームリーダーとして選ばれ、直ちにセキュリティクリアランスが1上がる。

クローンの死

負傷チップが負傷許容値以上になると、直ちに「悪あがき」行動としてアクションカードを1枚プレイでき、その後でクローンは死亡する(これによって負傷値が許容未満に減れば死なない)。

クローンが死亡したら、負傷チップと反逆チップはすべて破棄し、クローンチップを1枚減らす。
 次の自分の手番は飛ばされ、その次の自分の手番に復帰する。

復帰する前にミッションが終了となった場合、デブリーフィングで成功・失敗、いずれの結果も適用されない。次のミッションの開始時に復帰する。

プレイの流れ

(1) ミッション決定

チームリーダーがミッションカードを一枚めくり、ミッションが決まる。

(2) アクションカード分配

セキュリティクリアランスに応じた枚数のアクションカードを受け取る。
 チームリーダーはさらに+1枚。

反逆者でないトラブルシュータに負傷を与えると、反逆チップが2枚増える

(3) カードプレイフェイズ

チームリーダーから順番に左回りで手番を回す。
 手番のトラブルシュータは手札のアクションカードを1枚使うか、捨て札とする。

反逆チップを与えて「反逆者」に仕立てたら、与えたものは功績として反逆者チップを2枚減らせる。

反逆者に負傷チップを与えて処刑したら、処刑した者は自分の反逆者チップをすべて取り除ける。

- ・生存しているトラブルシュータの一人が手札を使い切った。
- ・ミッションが達成され、チームリーダーが自分の手番の最初にカードプレイフェイズ終了を宣言した。
- ・「ミッション放棄」のアクションカードがプレイされた。
- ・生存しているトラブルシュータが一人だけになった。
- ・トラブルシュータの誰かがクローンを使い切った。

ゲーム自体も終了!
 ミッションデブリーフィングへ

(4) ミッションデブリーフィングフェイズ

ミッションカードの「成功」「失敗」欄に従ってデブリーフィングの結果を適用する。
 「失敗」欄がない場合は、生き残っていれば「成功」欄の結果を適用する。

(5) 秘密警察の捜査

「反逆者」(セキュリティクリアランスカードに記載されている枚数以上の反逆チップを持っているトラブルシュータ)が処刑される。
 すべてのトラブルシュータの負傷チップと反逆チップは取り除かれ、手札のアクションカードは持ち越す。
 次のミッションへ。