

ADIOS AMIGOS

アディオス・アミーゴ 日本語ルール

リアルタイム/同時アクションカードゲーム 2~4人用
対象年齢8歳以上 ゲームデザイン:Momo Besedic

🌵 ゲームの概要 🌵

メキシコのどこかで、対立するギャングのデスペラード(無法者)同士が抗争を繰り返している。生き残るためには銃撃戦は避けられず、そのためには明晰な頭脳と、誰よりも素早く引金を引く指が必要となる。このテンポの速いカードゲームは、1ラウンドにつき各プレイヤーは3人ずつのデスペラードを使い、合計5ラウンドを戦う。すべてのプレイヤーは、同時にアクションを実行する。自分のピストルカウンターでどのデスペラードを射撃可能かをできる限り早く決断し、即座に引金を引かなければならない。アクションはリアルタイムのスピード勝負だ。デスペラードカードに記載されている2つの数字の合計数または差引数と、自分のピストルカウンターの数値が一致すれば命中させることができる。弾丸の再装填とダイナマイトの束の使いどころを間違わなければ、デスペラードを生き残らせて報酬の略奪品を獲得するチャンスが到来する。

🌵 ゲームの内容物 🌵



デスペラードカード 60枚
表面はデスペラードナンバー
2つとデスペラード1人、
裏面は金塊1つが
表示されている



ピストルカウンター 40枚
0から9までの数が表示
されたカウンター、
各色10枚ずつ



略奪品タイル 5枚
表面はラウンド数と墓掘人夫、
裏面には様々な数の金塊が
表示されている



弾丸 8個



ダイナマイトの束 1個

🌵 ゲームの準備 🌵

各プレイヤーは色を1色選び、その色のピストルカウンター10枚と、弾丸2個とダイナマイトの束1個を受け取る。次に60枚のデスペラードカードをシャッフルして、各プレイヤーにランダムに15枚ずつ配る。配られたカードは、デスペラードが表示された面を表にした1つの山札にして、各自のピストルカウンターの横に配置する。5枚の略奪品タイルは、ラウンド数の順に(一番上が1、一番下が5になるように)重ねて、テーブルの脇に配置する。

🌵 ゲームのプレイ 🌵

ゲームは5ラウンドを続けてプレイする。各ラウンドは同様の手順で実行する。各ラウンドの開始時に、すべてのプレイヤーは10枚のピストルカウンターすべてをピストルの面を上にして混ぜて、1枚ずつ(重ねずに)自分の手前に並べる。次に、各プレイヤーは自分のデスペラードカードの山札の上から3枚のカードを取り、自分のピストルカウンターの手前の、他のプレイヤー全員からデスペラードナンバーがはっきり見えて、手が届く場所に並べて配置する。2枚の弾丸と1個のダイナマイトは、自分ピストルカウンターの横に配置する。(左図を参照)

開始命令

すべてのプレイヤーの準備が終了したら、プレイヤーの1人が開始命令となる「アディオス・アミーゴ」の掛け声をかける。第1ラウンドでは、最も年上のプレイヤーがこの掛け声を行う。以降のラウンドでは、前のラウンドの勝者が掛け声を行う。

撃ち合い

「アディオス・アミーゴ」の掛け声が言い終わらないうちに、すべてのプレイヤーは同時にアクションを実行する。各プレイヤーは自分のピストルカウンター2枚をめぐって数字の側を表にする。この時に、すべてのプレイヤーが対戦相手のデスペラードへの射撃が可能となる。射撃するためには、ピストルカウンターを命中ナンバーが一致するデスペラードカードの上に配置する必要がある。命中ナンバーは、デスペラードカードに表示されている2つの数の合計数または差引

3人プレイの例:

ピストルカウンターと弾丸とダイナマイトは各プレイヤーの手前に直接配置する。他のプレイヤー全員からデスペラードナンバーがはっきり見えて、手が届く場所にデスペラードカードを配置する。略奪品タイル5枚は、ラウンド数順に重ねて脇に配置する。

数のどちらかが、ピストルカウンターの数値と同じ場合、命中ナンバーは一致しているのみならず。



7

または

3

例:
左のデスペラードカードに表示されているナンバーは、「2」と「5」である。このデスペラードを射撃するためには、「7」(合計数)か「3」(差引数)のどちらかの命中ナンバーが必要となる。

できる限り早く撃ち、早く命中させる。デスペラードカードの前にピストルカードが配置されたら、このデスペラードは撃たれたことになる。すでに撃たれたデスペラードカードの前に、再度ピストルカウンターを配置することはできない。遅れて配置されたピストルカウンターは、元のプレイヤーの手元に戻される。

誤射

プレイヤーがデスペラードカードの上に誤った命中ナンバーのカウンターを配置した場合、それは**誤射**となる。そのプレイヤーはそのピストルカウンターを**自分の元へ戻し**、**ペナルティ**として、そのラウンドの終了時に自分の仲間たちへ自分の略奪品の一部を分け与えなければならない(詳細は得点計算の項を参照)。このペナルティは、誤射が後で発覚した場合でも適用される。

再装填(リロード)

各プレイヤーは各ラウンドに受け取る**弾丸2個**を使うことで、追加のピストルカウンターをめくることができる。1個以上の弾丸が残っているプレイヤーは、いつでも自分の所持している**弾丸1個をテーブル中央へ置いて**、「**リロード(再装填)**」の掛け声をかけることができる。「リロード」が宣言されたらすべてのプレイヤーは**追加のピストルカウンター2枚**をめぐって命中ナンバーを表向きにする。弾丸を所持していない場合、「リロード」を宣言することができない。これをしてしまった場合、**ペナルティ**として、そのラウンドの終了時に自分の仲間たちへ自分の略奪品の一部を分け与えなければならない(詳細は得点計算の項を参照)。

爆弾

各プレイヤーは各ラウンドにつき**ダイナマイトの束**を1個ずつ所持している。どのプレイヤーもこのダイナマイトをいつでもテーブル中央へ置いて、「**爆弾**」を宣言することができる。ダイナマイトを置いたプレイヤー以外のプレイヤーは、即座に両手で自分の耳をふさぎ、ゆっくりと**1から10までを数える**。この間に、ダイナマイトを置いたプレイヤーは**1枚以上の命中ナンバー**を上にしたピストルカウンターを1枚のデスペラードカードの上に配置できる。このアクションでは、ピストルカウンターに表示されている数値の**合計**が命中ナンバーとなる。

例:
「9」と「4」と「2」のカウンター3枚を合計して「15」の命中ナンバーとした。これで右のデスペラードを始末できる。



ダイナマイトを置いたプレイヤーは、この10秒間で**1枚のデスペラード**しか始末できない。この時間内に再装填(リロード)をすることも**できない**。デスペラードを始末した(命中した)後、または10秒が経過したら、ゲームを通常通り続ける。

R.I.P.(安らかに眠れ)

自分の**デスペラードカード3枚**すべての上に**ピストルカウンター**を配置されたプレイヤーは、現在のラウンドから脱落しなければならない。そのプレイヤーは即座に銃撃をやめて、現在のラウンドはこれ以降カウンターを配置してはならない。

ラウンドの終了

1人を除くすべてのプレイヤーが現在のラウンドから脱落したら(つまり、生き残っているデスペラードを所持するプレイヤーが1人だけになったら)、ラウンドは終了となる。これは、複数のプレイヤーが同時に脱落し、生き残っているプレイヤーが1人もいなくなった場合も適用される。また、自分の前の使用可能なピストルカウンターの数値で対戦相手のデスペラードに命中させることが可能なプレイヤーが1人もいない場合や、どのプレイヤーもこれ以上ピストルを撃たない、またはリロードできない場合にもラウンド終了となる。

得点計算

すべてのプレイヤーは自分のデスペラードカウンターの上に配置されている**ピストルカウンター**をめぐって、ピストルが表示されている側を表にする。各プレイヤーは自分が命中させたデスペラードカードを受け取り、**金塊**が表示されている面を表にして1つの山にする。この**カードは1枚につき金塊1の価値**となる。生き残ったデスペラードカードはそのまま所有するプレイヤーの手元に残り、そのプレイヤーの金塊の山に加える。

ラウンド終了時まで生き残ったデスペラードを所持していたプレイヤー1人(1人だけの場合は)、報酬としてそのラウンドの**略奪品タイル1枚**を受け取る。受け取ったプレイヤーは**金塊**の面を表にして自分の前に置く。生き残ったプレイヤーが複数いる場合や、(複数のプレイヤーが同時に脱落して)生き残ったプレイヤーが1人もいない場合は、誰も略奪品タイルを受け取ることができない。

得点計算の最後に必要であれば**ペナルティ**の支払いをする。このラウンド中に**誤射**をしたプレイヤーは、狙ったデスペラードのプレイヤーへ**金塊3**、他のプレイヤーへ**金塊1**ずつを支払う。誤射を複数回してしまったプレイヤーは、すべての誤射に対してペナルティを支払う必要がある。弾丸が残っていないのに「**リロード(再装填)**」を宣言してしまったプレイヤーは、他のプレイヤーへ**金塊1**ずつを支払う必要がある。

ペナルティの支払いに対して自分の所持している金塊が足りない場合、支払先のプレイヤーへ借入書を書き、後のラウンドで支払い可能になった時点で該当数の金塊と引き換えなければならない。最後に、使用したすべてのピストルカウンターと弾丸とダイナマイトの束を、元のプレイヤーへ戻す。そして**次のラウンドを開始する**。

🌵 ゲームの終了 🌵

第5ラウンドが終了すると、ゲームは終了となる。各プレイヤーはゲーム中に獲得したデスペラードカードと略奪品タイルに表示されている**金塊の数**を数える。**獲得した金塊の数が最も多いプレイヤーが勝者**となる。同数の場合、同数のプレイヤーすべてが勝者となり、もう1度ゲームをするいい口実となる。

クレジット

Autor: Momo Besedic

Illustration: Anette „Nedde“ Kannenberg (www.nedde.de)

Grafikdesign: Hans-Georg Schneider, Christian Hanisch

Realisation: Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)

Unter Lizenz von White Castle (www.whitecastle.at)

Verlag und Autor bedanken sich bei allen Autoren

des White Castle-Stammtisches.

© 2009 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg

Alle Rechte vorbehalten. · www.pegasus.de

輸入発売元: 株式会社ホビージャパン

東京都渋谷区代々木2-15-8 cardgame@hobbyjapan.co.jp

WHITE CASTLE
AGENTUR FÜR SPIELEAUTOREN



Pegasus Spiele

