

B級ゾンビパーティーゲーム



「ゾンビリーパー！！」 **ルール説明書Ver.1.5**
開発：EJIN研究所 / 義勇士団 江神号 mailto:daijouyou@hotmail.com
プレイ人数：3～5人(4人以上推奨) 対象年齢：18歳以上(Z指定)

【ストーリー】

「この街の人間はみんな腐ってると思っていたが、まさかホントに腐っちゃう日が来るなんて、突然あふれ出したゾンビの群れ。群れ、群れ、夜なお静やかだったこの街を今夜支配しているのは、阿鼻叫喚と唸り声だ。警官達の立てこもる警察署にも、街中から集まった「元」市民達が迫り来る。「畜生、なんて数だよ」「ああ、まさにアンブリーパー、ってな気分だ」「……おい大変だ、この状況にドンパンな言葉を探しちゃったぜ」「偶然ね、私もよ」「俺もだ」「『ゾンビリーパー！！ HAHHAH！！』警官たちの末路は生か、生きる屍か、なんにせよ、楽しいパーティーは始まったばかりだ。」

【このゲームでのお約束】

ゾンビリーパールールその1

ゲームのプレイ中は、ゾンビプレイヤーは「あー」と「ゾンビリーパー！！」以外の言葉を話してはならない。何故なら貴方はゾンビなのだから。

ゾンビリーパールールその2

このゲームにおける記述「動かなくなる」は、他のゲームにおける「殺す」と同義に扱われる。「殺す」はゾンビに対する的確な表現ではないからだ。ダメージを受け、「動かなくなった」ゾンビは、ゲームから除外される。

ゾンビリーパールールその3

このゲームの警官は、悩むことが多い。そんなとき、ゾンビ達は「あー」と声を上げながら机を叩き、例のポーズを取り、警官を急かす。警官は、ゾンビに急かされても気にせずじっくり考える。彼らが騒がしいのはいつものことだ。生き残るための最善の選択を、……大抵はまあ、無駄な足掻きだが。

【ゲームの概要】

このゲームは、プレイヤー1人が操作する警官達の立てこもる警察署に、残りのプレイヤーの大量のゾンビが襲いかかり、警官とゾンビ、どちらが生き？残るかを争うゲームです。何度も遊ぶ場合は、警官役を持ち回りでを行い、生き残った警官の数や倒したゾンビの数を競います。

【カードの説明】

・警官カード

警察署に立てこもる、5人の警官です。それぞれに、生き残るのに役立つ特殊なスキルを持っています。

・アイテムカード

【道】上に配置される、警官がゾンビを倒すのに役立つ強力な武器カードと、ゾンビが増えるのに便利な犠牲者、感染者などのカードです。

・ゾンビカード

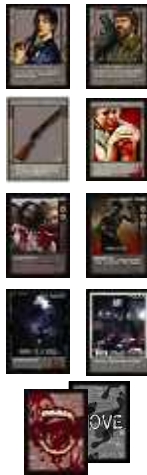
街中から集まったゾンビ達のカードです。ごく一般的なゾンビ「ノーマルゾンビ」達と、ゾンビになりながらも生前の意識をわずかに残す強力なゾンビ「ネームドゾンビ」がいます。カードの裏面は、ゾンビや警官が通る【道】としても使用します。

・場所カード

ゾンビ達が潜むスタート地点、東西南北の【物陰】と、警官達が立てこもる【警察署】のカードです。

・行動宣言カード

プレイ中は話せないゾンビプレイヤーが行動を宣言するためのカードです。「GAIN(増える)」と「MOVE(動く)」が表裏になっています。



【ゲーム中の特殊な表記】

・【山場】

ゲーム内の説明で【山場】と表記されている物は、裏向きに重ねられたゾンビカードの山を指します。

・ダメージを与える

前後に特別な表記がない限り、ダメージコインを1枚、対象のゾンビに乗せます。それぞれのゾンビカードに示されているライフ値までダメージコインの数が達すると、そのゾンビはゲームから除外されます。

・動かなくなる/動かなくなる

対象のゾンビに、そのゾンビのライフ値と同じだけのダメージを与えるときの表現です。ダメージの結果として、そのゾンビはゲームから除外されます。

「～の攻撃ではダメージを受けない」という能力を持つゾンビについて、これらのゾンビは、特定の攻撃以外ではダメージは受けません。これには「動かなくなる」攻撃も含まれます。ただし、手榴弾や警官Cチェックのスキルの「効果の対象にならない」わけではないので、「ゲームから取り除かれ、てしまおうと、無力化されます。同じく、ダメージこそ受けませんが、ショットガンの「ひとつ後ろの道に下げる」効果も適用されます。

【プレイ内容の決定】

短く遊ぶ：プレイ時間15～20分
ゾンビ、警官倒しずれかが全滅するまで遊ぶ、基本的な遊び方です。

長く遊ぶ：プレイ時間1時間～2時間

「短く遊ぶ」の警官側のプレイを、参加プレイヤー全員が順に行い、それぞれが生き残らせることの出来た警官の数と、倒したゾンビの数を競います。

【ゲームの準備】

警官と、ゾンビを決める

最初に、プレイヤーの中から1人、警官プレイヤーを決定します。最初の警官は、ルールを把握している人間がよいでしょう。全員がこのゲームで遊んだことがある場合は、年齢の若い順に警官側を担当するとよいでしょう。残りのプレイヤーは、ゾンビプレイヤーとなります。

全員の準備

・【山場】/【アイテムカードの山】を作る

全てのゾンビカードを集めて裏にし、シャッフルして一つに場所に重ねておきます。この裏向きのゾンビカード群を【山場】と呼称します。同様に、アイテムカードを集めて裏にし、シャッフルして一つに場所に重ねておきます。この裏向きのアイテムカード群を【アイテムカードの山】と呼称します。

警官プレイヤーの準備

・【警察署】のセット

場所カード【警察署】を、自分の近くにセットします。

・登場する警官の決定

警官カード5人の中から、ゾンビプレイヤーの数だけ登場する警官を選びます。選んだ警官を全て、【警察署】の手前に表にして並べます。

ゾンビプレイヤーの準備

・行動宣言カードの取得

行動宣言カードを各一枚、手元に置きます。

・方角の決定

場所カードのうち、東西南北の物陰カードから1枚を選び、自分の近くにセットします。各方角にある【物陰】は、ゾンビのスタート地点です。

・【道】の作成

【山場】のカードを3枚取り、物陰カードから【警察署】まで、裏向きのまま並べます。この3枚のカードは【道】と呼ばれ、ゲーム中表になります。ゾンビは【物陰】で増え、この【道】の上を【警察署】に向かって進んでいきます。

・アイテムカードの設置

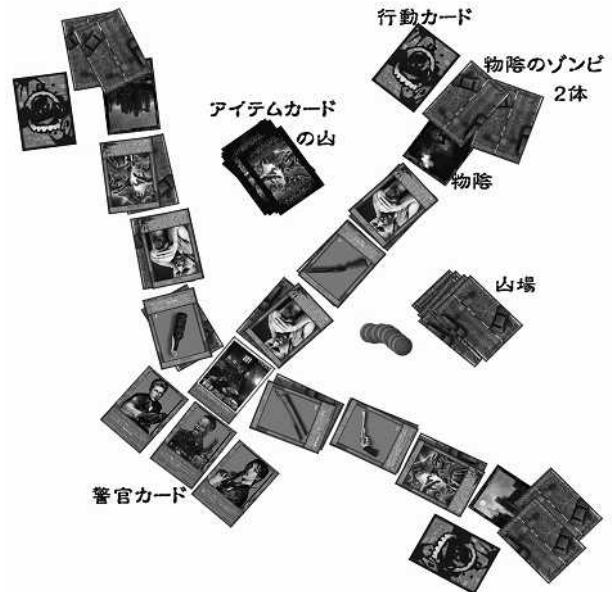
自身が配置した3つの【道】の上に、「アイテムカードの山」から各一枚ずつ、アイテムカードを裏のまま乗せていきます。このアイテムカードは、ゲーム開始直後の「プロログ」で表になります。

・【物陰】にいるゾンビの取得

【山場】から2枚のゾンビを取得し、表を確認した上で物陰カードの上に裏のまま並べます。【物陰】を出るまでは、他のプレイヤーに表を見せてはなりません。この2枚は【物陰】に潜んでいるゾンビという扱いです。プレイ中は手に持ってプレイすることをお勧めします。

開始前に確認

- ・【山場(ゾンビカードの山)】、【アイテムカードの山】ができている。
 - ・【警察署】から、各ゾンビプレイヤーの【物陰】に向かって、一本ずつ【道】が伸びている。
 - ・全ての【道】の上に伏せられたアイテムカードが乗っている。
 - ・各【物陰】に、2枚の伏せられたゾンビカードがある。
 - ・【警察署】に警官が、ゾンビプレイヤーと同じ数だけ配置されている。
 - ・各ゾンビプレイヤーの手元に、行動宣言カードがある。
- ……以上が整っていれば、準備は完了です。



ILLUST STAFF

< 警官カード > 芝 / ムッポ / シゲル
< ゾンビカード > 芝 / カナ / シゲル / いとまん / まけいぬ / 瞬
< 場所カード > radio < アイテムカード > 芝 / 江神号

【ゲームの開始】

警官とゾンビ、生き残りを賭けた戦いの始まりです。

ゾンビは会話禁止

ここから先、ゾンビが警官のいずれかが全滅するまで、ゾンビプレイヤーは「あー」と「ゾンビリーバボー！！」以外の言葉を口にしてはなりません。残念なときや、納得したとき、悩んでいるとき、英断するときなどに、すべて、「あー」です。ゾンビなりに精一杯の意思表示を行ってください。指差しや手話などで何かを伝えるのは、あまり褒められたゾンビではありません。仲間へ何かを伝えたいときも、「あー」がゾンビのマナーです。警官をご逃走になった、ネームドゾンビが絶妙なタイミングで出現した、など、いいことがあったときだけは、会心の笑みとともに低（囁）るような声で「ゾンビリーバボー！！」と喜びを表現することが許されます。

プロローグ

プロローグで、ゲームの度に異なる街の状況を作り出します。[道]に伏せられているアイテムカードを、全て表します。このとき表したカードの中に「パンデミスト」「ゾンビパウダー」があった場合、[道]上の全てのアイテムカードを開いた後に、それぞれのカードの指示に従ってゾンビを増やし、ゲーム開始です。

ゲームスタート

これより先、プレイヤーは一人ずつ順に行動を宣言し、行動処理後に次のプレイヤーが行動する、いわゆるターン制の処理を行います。警官プレイヤーから行動し、次に各ゾンビプレイヤーのターンを経て、再び警官プレイヤーのターンを行う流れです。警官、ゾンビのいずれかが全滅するまで、ターン処理を繰り返します。

警官のターン

警官プレイヤーは、生存している警官の行動を、警官一人ごとに宣言し、処理していきます。行動ならびに宣言順は、「A:アンジェラ」「B:ブライト・ビート」「C:チェック・ノース」「D:ディーブ・ニコ」「E:エイディ・マカフィー」のアルファベット順です。各警官の取れる行動は「MOVE」と「SHOT」のいずれかと、武器や装備、スキルなどの効果の使用です。

「MOVE」を行う

警官は「MOVE」を宣言することで、移動を行います。主に、[道]にあるアイテムを取りに行くのに使用します。警官は一度の「MOVE」で2歩まで【警察署】と【道】を好きな方向に移動できます。【物陰】に侵入することはできません。

・ゾンビのいるエリアに侵入する

スキルや武器が使用される特殊なケースを除き、警官とゾンビが同じ【道】に侵入した場合、警官とゾンビは共倒れになり、両方のカードがゲームから取り除かれます。複数のゾンビがいる【道】に警官が侵入した場合は、進入した側である警官が、道連れにするゾンビを選びます。

「SHOT」を行う

警官は、「SHOT」を宣言することで、[道]にいるゾンビ1体にダメージを与えます。【物陰】にいるゾンビを狙うことは出来ません。警官が「SHOT」できるゾンビは、その警官から射線が通っているゾンビのみで、間に他のゾンビがいると、その向こうにいるゾンビは「SHOT」できなくなります。同じ【道】の上に複数のゾンビがいて、そこから射線が通っている場合は、その中から任意のゾンビを「SHOT」可能です。【警察署】にいる警官は、東西南北の好きな方向に「SHOT」を行えますが、【道】上にいる警官は、進路方向あるいは【警察署】までの退路上のゾンビしか狙うことが出来ません(例:「東」の【物陰】に通じる【道】にいる警官は「西」の【物陰】にいるゾンビを「SHOT」できない)。

・武器を使用して「SHOT」を行う

武器を使用した「SHOT」も、通常の「SHOT」と基本的な処理は変わりません。使用する、しないの選択が可能なのは「火炎瓶」など数種類のみで、記載がない限り、一度装備した武器は、弾切れになるか「武器を捨てる」を宣言しない限り必ず使用し、弾を消費します。武器によっては、このルール説明書を覆す効果が記載されているものもありますが、その場合も、武器カードの記述を優先して処理を行います。

武器を装備する / 捨てる

警官は武器が置かれている、ゾンビのいない【道】に侵入していれば、警官のターン内のいつでも、その武器を装備可能です。武器を、警官カードのスキルの説明の上に被せるように配置してください。武器に記載されている使用回数分のダメージコインをカードに乗せ、使用するたびにコインを減らします。コインがなくなったら、装備していた武器をゲームから取り除きます。警官は武器を装備している間、スキルを使えなくなります。また、複数の武器を、同時に装備することはできません。「火炎瓶」「手榴弾」を除く全ての武器は、一度装備すると弾薬を使い切ると、警官のターンの行動宣言前に「武器を捨てる」と宣言し、装備している武器をゲームから取り除くまで、通常の「SHOT」を行えません。

「スキル」を使用する

警官は、それぞれに異なる特殊な能力「スキル」を使用できます。使用タイミング、効果ともに警官ごとに大きく異なりますので、各警官カードを参照してください。スキルによっては、このルール説明書を覆す効果が記載されているものもありますが、その場合も、スキルの記述を優先して処理を行います。全てのスキルは、武器を装備している間は、使用できなくなります。

未来の犠牲者、感染者を救ってやる

これらのアイテムカードはゾンビに有利なカードですが、ゾンビがいない状態で警官がそれらのカードがある【道】に侵入していればゲームから取り除かれます。可哀想な犠牲者や感染者を「救って」あげてください。

アイテムカードの出現

警官が「SHOT」を行ったり、スキル、武器を使用した結果、ゾンビカードがゲームから取り除かれた【道】にアイテムカードがまだなかった場合、「アイテムカードの山」からその場所に、アイテムカードを表向きで出現させます。(例外的に、手榴弾、C:チェックのスキルでゾンビが取り除かれた場合はアイテムは出現しません)【アイテムカードの山】にアイテムカードが既にない場合、条件を満たしてもアイテムカードは出現しません。

ターンの終了

生き残っている全ての警官の行動処理が終了したら、警官のターンは終了です。

ゾンビのターン

ゾンビプレイヤーは、「東」「西」「南」「北」の方角順に行動を処理していきます。ゾンビの取れる行動は、基本的に「MOVE」と「GAIN」のいずれかになります。とはいえ、ゾンビプレイヤーはゲーム中、話すことが出来ませんが、手元にある行動宣言カードを掲げて自分の行う行動を宣言してください。

「MOVE」を行う

ゾンビプレイヤーは、一度の「MOVE」で、1体のゾンビのみを動かすことができます。各ゾンビプレイヤーが動かすことの出来るゾンビは、自分の方角の【物陰】に潜んでいるゾンビと、【警察署】から自分の【物陰】の方角へ伸びる【道】にいるゾンビのみです。該当するゾンビがいない状態では「MOVE」を宣言することは出来ません。「MOVE」で指定したゾンビは、ゾンビカードに記されている足跡の数だけ【道】を【警察署】に向かって進み、【道】同様に【警察署】にも歩を進めます。ゾンビはどんな状況下でも【道】を引き返すことはしません。前進あるのみです。ただし、2歩進めるゾンビは、1歩だけ進むことも選択可能です。ゾンビカードは、同じ【道】に何体でも置くことが出来ます。上限はありません。

移動力が「1/2」表記のゾンビがいます。このゾンビは、2ターンに一度しか動けない、という処理を行います。個別に覚えておくのも難しいと思います。移動力が1/2のゾンビについては、「MOVE」で動いた直後のターンは【道】の上に90度横に置き、次の自分のターン頭に、【道】に沿った縦の状態に戻すといでしょう。

・警官のいる【道】に侵入する

スキルや武器が使用される特殊なケースを除き、警官とゾンビが同じ【道】に侵入した場合、警官とゾンビは共倒れになり、両方のカードがゲームから取り除かれます。複数の警官がいる【道】にゾンビが侵入した場合、進入した側であるゾンビプレイヤーが、道連れにする相手を選びます。

・【警察署】に進入する

【警察署】に警官が残っている状態でゾンビが【警察署】に進入すれば、【道】での処理と同様に共倒れになります。ゾンビプレイヤーは、共倒れになる警官を選びます。もし警官が一人もいない状態の【警察署】にゾンビが入り込めば、【道】に警官が残っていたとしても、その時点で警官は全滅となりゲーム終了となります。

「GAIN」を行う

ゾンビプレイヤーは、「GAIN」を宣言することで、ゾンビを増やすことが出来ます。

・【物陰】に増やす

自分の【物陰】に、【山場】からゾンビカードを2枚引き、加えます。ただし【物陰】は3体までしかゾンビを潜ませることができません。元々【物陰】に2体ゾンビがいる場合は、【山場】から引くカードは1枚となります。【物陰】に既に3体のゾンビがいる場合は、【物陰】にゾンビを増やすことはできません。

・「感染者」を使用する

アイテムカード「感染者」が自分の方角の【道】のいずれかにある時に「GAIN」を宣言した場合、【物陰】ではなく、「感染者」のカードのある場所に、【山場】から直接ゾンビを出現させることが出来ます(通常通り【物陰】に出現させてもかまいません)。「感染者」を使用してゾンビを出現させた場合、「感染者」カードはゲームから取り除かれます。

・「未来の犠牲者」を使用する

アイテムカード「未来の犠牲者」が、自分の方角の【道】のいずれかにあり、なおかつその上に1体以上のゾンビがいる時に「GAIN」を宣言した場合、【物陰】ではなく、「未来の犠牲者」のカードのある場所に、【山場】から直接ゾンビを出現させることが出来ます(通常通り【物陰】に出現させてもかまいません)。「未来の犠牲者」を使用してゾンビを出現させた場合も、「未来の犠牲者」カードはゲームから取り除かれませんが、

ゾンビカードの能力を使う

ゾンビは、それぞれに様々な能力を持っています。このルール説明書での記述を覆す効果を持つゾンビも存在しますので、その場合は、ゾンビカードの記述を優先して処理を行います。

ターンの終了

「MOVE」ないし「GAIN」の処理が終了したら、そのプレイヤーのターンは終了となり次の方角のプレイヤー(ないし警官プレイヤー)のターンに移行します。

山場がなくなったらクライマックス！

【山場(ゾンビカードの山)】にカードが一枚なくなると、ゲームは「CRYMAX」へ移行します。「CRYMAX」は、残ったゾンビ達が一斉に行う最後の突撃です。ターンの処理は、これまで通り行われますが、これ以降、ゾンビプレイヤーは「GAIN」を行えなくなり、一度の「MOVE」で、自分の方角にいる全てのゾンビを一度に動かすこととなります。この「CRYMAX」を無事凌ぎ切ることが出来れば、警官側の勝利となります。

「ゾンビパウダー」「パンデミスト」を処理中に山場がなくなる場合、これらのカードでゾンビを増やす際の順番を以下のとおりとしてください。**「ゾンビパウダー」:東西南北、【警察署】から遠い順。****「パンデミスト」:東西南北の【物陰】順。**【山場】のカードがなくなった時点で、これらのカードの処理が完了していなくても処理は終了となり、「CRYMAX」の処理に移行します。

「MOVE」効果の変更

「CRYMAX」では、ゾンビプレイヤーが行う「MOVE」は、そのゾンビプレイヤーの方角にいる全てのゾンビを強制的に移動させます。【物陰】に隠れているゾンビも、この「MOVE」で一斉に【道】に出てきます。動かせるゾンビが一体もなくなった場合、その時点でそのゾンビプレイヤーはリタイアとなり、ゲームから離脱します。

【ゲームの終了】

短く遊ぶ場合

ゾンビが全滅し、全てのゾンビプレイヤーがゲームからリタイアすれば警官プレイヤーの勝利、警官が全滅するか、無人の【警察署】にゾンビが進入すれば、ゾンビプレイヤー達の勝利となります。

長く遊ぶ場合

警官プレイヤーを交代して順にプレイしていきますが、警官プレイヤーとして参加した際の、山場のゾンビカードの残り枚数が各プレイヤーのポイントになります。

警官が全滅した時点で、ゾンビカードの残りの山を数えます。警官が全滅しなかった場合は、山場は0枚なので0ポイントです。この点数に、警官側プレイ時に殺してしまった警官一人につき10ポイントを加算します。さらに、警官プレイヤー時にゾンビを全滅させたプレイヤーは5ポイントを減算します。一通りのゲーム終了後、ポイントを比較し、ポイントが少ないほど上位者となります。