

# 惨劇RoopeR ルールサマリー Ver.3.0

## ■ループの準備

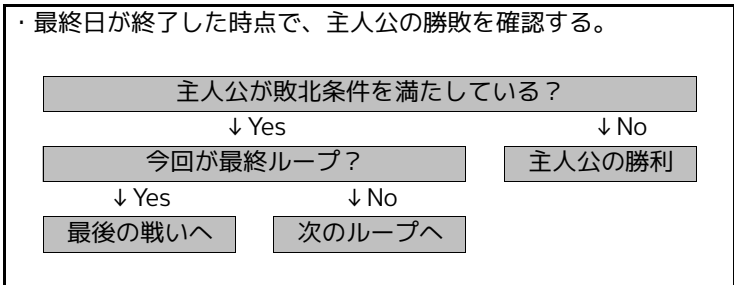
<b>カウンターと配置/キャラクターの配置/手札のリセット</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・キャラクターとボード上のカウンターを全て除去し、[日数C][事件C]を初期位置に戻す。</li> <li>・ループ開始時に配置する必要があるカウンターを配置する。</li> <li>・全キャラクターの配置場所と、脚本家・主人公の手札を初期状態に戻す。</li> </ul>
<b>時の狭間</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・主人公側は脚本家が決めた時間（5～10分）、相談できる。</li> </ul>

## ■ターン進行

<b>ターン開始フェイズ</b>	脚本家
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ターン開始時に行う処理がある場合、処理を行う。</li> </ul>	
<b>脚本家行動フェイズ</b>	脚本家
<ul style="list-style-type: none"> <li>・行動カード3枚を任意の配置場所に裏向きにセットする。重複不可。</li> </ul>	
<b>主人公行動フェイズ</b>	主人公
<ul style="list-style-type: none"> <li>・リーダーから時計回りで、任意の配置場所に行動カードを1枚セットする。重複不可。</li> </ul>	
<b>行動解決フェイズ</b>	脚本家
<ul style="list-style-type: none"> <li>・セットされたカードの効果を全て解決したあと、カードを持ち主に戻す。</li> <li>※キャラクターに対してカウンターの移動と配置が行われる場合、移動を先に処理する。</li> </ul>	
<b>脚本家能力使用フェイズ</b>	脚本家
<ul style="list-style-type: none"> <li>・使える能力を任意の順番で使用する。</li> </ul>	
<b>主人公能力使用フェイズ</b>	主/脚
<ul style="list-style-type: none"> <li>・リーダーは使える能力を任意の順番で使用する。</li> </ul>	
<b>事件フェイズ</b>	脚本家
<ul style="list-style-type: none"> <li>・このターンに対応する事件がある場合、以下の条件を満たせば事件が発生する。             <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 事件の犯人が生存している</li> <li>2) 事件の犯人の上に不安臨界以上の不安カウンターが乗っている</li> </ol> </li> </ul>	
<b>リーダー交代フェイズ</b>	主人公
<ul style="list-style-type: none"> <li>・リーダーが左隣のプレイヤーに移動する。</li> </ul>	
<b>ターン終了フェイズ</b>	脚本家
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ターン終了時に行う処理がある場合、処理を行う。</li> </ul>	

※[配置場所]とは、ボードかボード上に配置されているキャラクターカードを指す。

## ■勝敗の判定



## ■最後の戦い

最後の戦いの前に、ボード上をループ開始時の状況にリセットする。

主人公が全キャラクターの役職を当てることができれば、主人公の勝利。1つでも外せば脚本家の勝利。

## ■その他のルール

- ・ターン中になにかの処理が行われる場合、脚本家はその現象の原因となったカードを宣言する必要はない。
- ・主人公が死亡した場合、主人公は敗北し即座にループが終了する。
- ・行動フェイズではボード上にどのカードを配置しても構わないが、暗躍カウンターを乗せる以外の効果は全て無視される。
- ・「友好無視」とある役職は、主人公が宣言した友好能力の効果を拒否することができる（拒否しなくてもよい）。

## ■行動カード一覧

主人公の手札一覧		脚本家の手札一覧	
不安+1	暗躍禁止(重複無効)	不安+1 (×2)	暗躍+1
不安-1 (L1)	移動↑↓	不安-1	暗躍+2 (L1)
友好+1	移動←→	不安禁止	移動↑↓
友好+2 (L1)	移動禁止 (L1)	友好禁止	移動←→
			移動斜め (L1)

※L1=1ループ1回 ×2=脚本家はこのカードを2枚所有する

※重複無効=同じカードが2枚だされるとこのカードの効果は無効化となる

## 【移動カードが重複した場合の処理】

- ・違う種類が重複した場合は両方の効果を適用。
- ・同じ種類が重複した場合は片方の効果のみ適用。

	↑↓	←→	斜め
↑↓	上下	斜め	左右
←→	斜め	左右	上下
斜め	左右	上下	斜め

## ■キャラクター一覧

キャラクター	臨	友	能力
男子学生	2	2	同一エリアにいる他の学生1人の[不安C]を1つ除去。
女子学生	3	2	同一エリアにいる他の学生1人の[不安C]を1つ除去。
お嬢様	1	3	学校or都市で使用可。同一エリアのキャラに[友好C]を1つ配置。
巫女	2	3	神社でのみ使用可能。神社の[暗躍C]を1つ除去。
		5	同一エリアのキャラの役職を1つ知る。
刑事	3	4	このループで発生した事件1つの犯人を知る。
		5	同一エリアにいるキャラが死亡した際、それをキャンセルする。
サラリーマン	2	3	このキャラクターの役職を知る。
情報屋	3	5	ルールX1かX2のどちらかの正体を知る。
医者	2	2	同一エリアの他人1人の[不安C]1つを除去or配置。友好無視を持つ場合脚本家能力フェイズにこの能力を使用しても良い。
		3	以降このループ中、入院患者が病院以外に移動できるようになる。
入院患者	2		