

惨劇RooperR ルールサマリー Ver.2.1

■ループの準備

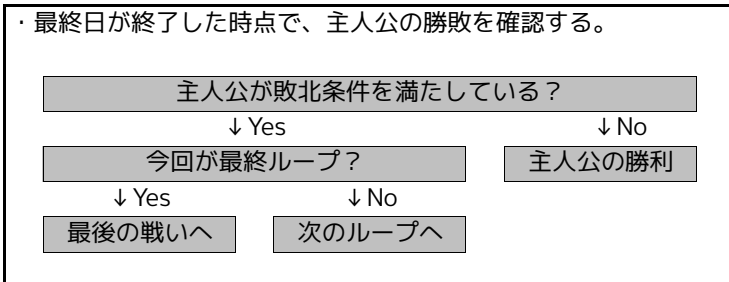
カウンターと配置/キャラクターの配置/手札のリセット
<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターとボード上のカウンターを全て除去し、[日数C][事件C]を初期位置に戻す。 ・ループ開始時に配置する必要があるカウンターを配置する。 ・全キャラクターの配置場所と、脚本家・主人公の手札を初期状態に戻す。
時の狭間
<ul style="list-style-type: none"> ・主人公側は脚本家が決めた時間（5～10分）、相談できる。

■ターン進行

ターン開始フェイズ	脚本家
<ul style="list-style-type: none"> ・ターン開始時に行う処理がある場合、処理を行う。 	
脚本家行動フェイズ	脚本家
<ul style="list-style-type: none"> ・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。 	
主人公行動フェイズ	主人公
<ul style="list-style-type: none"> ・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。 	
行動解決フェイズ	脚本家
<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ※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。 	
脚本家能力使用フェイズ	脚本家
<ul style="list-style-type: none"> ・使える能力を任意の順番で使用する。 	
主人公能力使用フェイズ	主人公
<ul style="list-style-type: none"> ・リーダーは使える能力を任意の順番で使用する。 	
事件フェイズ	脚本家
<ul style="list-style-type: none"> ・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"> 1) 事件の犯人が生存している 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 	
リーダー交代フェイズ	主人公
<ul style="list-style-type: none"> ・リーダーが左隣のプレイヤーに移動する。 	
ターン終了フェイズ	脚本家
<ul style="list-style-type: none"> ・ターン終了時に行う処理がある場合、処理を行う。 	

※[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

- ・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。
- ・主人公全員が同意すれば、最終ループでなくても最後の戦いに挑める。

■その他のルール

<ul style="list-style-type: none"> ・ターン中にに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	
不安+1	暗躍禁止(重複無効)
不安-1 (R1)	移動↑↓
友好+1	移動←→
友好+2 (R1)	移動禁止 (R1)

脚本家の手札一覧	
不安+1 (×2)	暗躍+1
不安-1	暗躍+2 (R1)
不安禁止	移動↑↓
友好禁止	移動←→
	移動斜め (R1)

※R1 = 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】

<ul style="list-style-type: none"> ・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		

ゲーム名：惨劇RooperR (第2版) ゲームデザイン：BakaFire Party 様

http://bakafire.main.jp/rooper/sr_top.htm

惨劇Rooper “Basic Tragedy” ルール&役職一覧 Ver.2.1

■ルール

ルール		キーパーソン	キラー	クロマク	アンサツシャ	アクリョウツキ	ウィッチ	フレンド	メインラバース	ラバース	シリアルキラー	マイナス	ミスリーダー	ルール追加
Y	殺人計画	●	●	●										
	悪霊の封印			●		●								ループ終了時に神社に[暗躍C]が2個以上あると敗北。
	僕と契約しようよ！	●												キーパーソンは必ず少女。ループ終了時に少女に[暗躍C]が2個以上あると敗北。
	主人公殺人計画				●	●								
	巨大時限爆弾Xの存在						●							ループ終了時にウィッチの初期配置場所に[暗躍C]が2個以上あると敗北。
X	友情グループ							2						
	恋愛模様								●	●			●	
	不穏な噂												●	脚本家能力フェイズに、任意のボード1つに[暗躍C]を1個乗せてもよい（1ループ1回）。
	因果の糸													ループ開始時、前のループ終了時に[友好C]が乗っていたキャラクターに[不安C]を2個置く。
	マイナス13							●				2	●	
	潜む殺人鬼							●			●			
	妄想拡大ウイルス										※		●	[不安C]が3個以上乗っているパーソンは、役職がシリアルキラーに変更される。

・「2」はその役職が2人追加されることを示す。

■役職

役職	無視	種別	追加能力	上限
キーパーソン		強制	このキャラが死亡した場合、即座に主人公が敗北する。	
キラー	●	任意	同一エリアのキーパーソンに[暗躍C]が2つ以上乗っている場合、ターン終了フェイズにキーパーソンを死亡させる。	
クロマク	●	任意	このキャラに[暗躍C]が4つ以上乗っている場合、ターン終了フェイズに主人公を死亡させる。	
アンサツシャ	●	任意	脚本家能力フェイズに同一エリアのキャラ1人かこのキャラがいるボードに[暗躍C]を1つ置く。 このキャラに[暗躍C]が5つ以上乗っている場合、ターン終了フェイズに主人公を死亡させる。 学校に[暗躍C]が3つ以上乗っている場合、ターン終了フェイズに主人公を死亡させる。 同一エリアのキャラに[暗躍C]が3つ以上乗っている場合、ターン終了フェイズにそのキャラを死亡させる。	
アクリョウツキ	●	強制	このキャラのいるボードと、同一エリアのキャラに対する移動禁止と暗躍禁止を無視する。	
ウィッチ	●	強制	友好能力の解決を常に拒否する。	
フレンド		強制	このキャラがループ終了時に死亡している場合、役職を公開し主人公は敗北する。 このキャラの役職が公開されている場合、ループ開始時にこのキャラに[友好C]を1個乗せる。	2
メインラバース		強制	ラバースが死亡した場合、このキャラに[不安C]を6つ乗せる。	
ラバース		任意	このキャラに[不安C]3つ以上と[暗躍C]1つ以上が乗っている場合、ターン終了フェイズに主人公を死亡させる。	
シリアルキラー		強制	メインラバースが死亡した場合、このキャラに[不安C]を6つ乗せる。	
シリアルキラー		強制	このキャラと同一エリアにいるキャラが1人だけの場合、ターン終了フェイズにそのキャラを死亡させる。	
マイナス	●		なし	
ミスリーダー		任意	脚本家能力フェイズに、このキャラと同一エリアにいるキャラ1人に[不安C]を1つ置く。	1

■事件

殺人事件	犯人と同じエリアにいるキャラを1人死亡させる。
邪気の汚染	神社に[暗躍C]を2つ配置する。
病院の事件	病院に[暗躍C]が1つ以上配置されている場合、病院にいるキャラは全員死亡する。 さらに、病院に[暗躍C]が2つ以上配置されている場合、主人公は死亡する。
自殺	犯人は死亡する。
不安拡大	任意のキャラ1人に[不安C]を2つ配置し、任意の別のキャラ1人に[暗躍C]を1つ配置する。

【無視】

友好無視能力の有無。

【種別：強制】

条件が揃った場合、脚本家は必ずこの効果を使用しなければならない。

【種別：任意】

脚本家はこの能力を使用しなくても構わない。

【上限】

ルールによって追加される役職の上限人数。

■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		

■タイミング別能力表

	キーパーソン	キラ	クロマク	アンサツシャ	アクリョウツキ	ウィッチ	フレンド	メイラバース	ラバース	シリアルキラー	ミスリーダー	悪霊の封印	僕と契約しようよ!	巨大時限爆弾Xの存在	不穏な噂	因果の糸	妄想拡大ウィルス
ループ開始時							●										●
常時	●				●	●		●	●								●
脚本家能力使用フェイズ			●								●					●	
ターン終了F		●		●				●		●							
ループ終了時							●					●	●	●			

※常時：フェイズに関係なく、一定の条件を満たした場合に能力が発動する。

■行動カード一覧

主人公の手札一覧	
不安+1	暗躍禁止(重複無効)
不安-1 (R1)	移動↑↓
友好+1	移動←→
友好+2 (R1)	移動禁止 (R1)

脚本家の手札一覧	
不安+1 (x2)	暗躍+1
不安-1	暗躍+2 (R1)
不安禁止	移動↑↓
友好禁止	移動←→
	移動斜め (R1)

※R1=1ループ1回 x2=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

■カウンターによって能力・効果が発動する役職/ルール一覧

	キーパーソン	キラ	クロマク	アンサツシャ	アクリョウツキ	ウィッチ	フレンド	メイラバース	ラバース	シリアルキラー	ミスリーダー	悪霊の封印	僕と契約しようよ!	巨大時限爆弾Xの存在	不穏な噂	因果の糸	妄想拡大ウィルス
不安カウンター								●									
暗躍カウンター		●		●				●				●	●	●			●