

# カピバラ怪盗団

A game by momatoes

<http://momatoes.com>

## 信頼と盗みの大胆なゲーム

### 説明！：柚子を捜そう！

“カピバラ怪盗団”として集められた君たちは、温泉の効能を強めて気持ち良いお風呂タイムをもたらす“究極の柚子”を盗み出すミッションに付くことになった。

でもこのミッションに参加するのは、地球上のあちこちから集まった見知らぬカピバラたち。中には裏切り者がいるかも……？君たちは信頼し合えるだろうか？

### 盗みの準備！：ゲームの始め方

このゲームはプレイヤー3～6人と、1人のゲームマスターで遊ぶのがおススメです。ゲームを始める前に、ゲームマスターは下の表でロールをして、ミッションに関する詳細を決める必要があります。

#### 「究極の柚子」があるのは……

- |             |                |
|-------------|----------------|
| 1. 見捨てられた…… | 1.……ウォーターパーク   |
| 2. 静かな……    | 2.……子ども向けの動物園  |
| 3. 危険な……    | 3.……海辺の村       |
| 4. 不気味な……   | 4.……魔法使いの隠れ家   |
| 5. 豪華な……    | 5.……ジャングルの秘密基地 |
| 6. 神秘的な……   | 6.……オフィスビル     |

#### 「究極の柚子」を護っているのは……（2回ロール）

- |            |          |
|------------|----------|
| 1. 武装した警備員 | 2. サメ    |
| 3. レーザー    | 4. ナノマシン |
| 4. ラマ      | 6. 魔法少女  |

#### 「究極の柚子」の持ち主は……？

1. カピバラのことが大嫌い
2. 色々気にしすぎて用心深い
3. いたずら好きでずる賢い
4. ちょっとおかしくて予測不能
5. とってもとってもお金持ち
6. すごく魅力的だけどどこか信用できない

#### でも実はこんな秘密が……！

（ゲームマスターは、裏切り者以外には内緒にしておこう）

1. 持ち主は最初からカピバラに期待してる！
2. 「究極の柚子」は他の場所に隠されている！
3. その場所にはカピバラ姫が閉じ込められてる！
4. 毒ガスがゆっくり充満してくる！
5. 「究極の柚子」は2つある！
6. みんな同じ孤児院で育てられていた！



### キャラクター作り：カピバラになろう！

ミッションの詳細が決まったら、プレイヤーはそれぞれカピバラのキャラクターを作成します。

分類毎に4つの形容詞が設定されているので、プレイヤーは1つの分類から2つの形容詞を選び、さらに自分のカピバラの設定に基づいて3つ目のオリジナルな形容詞を付けます。

- |          |                   |
|----------|-------------------|
| ・箱入りカピバラ | 可愛い、行儀良い、人気者、小ざれい |
| ・密林のカピバラ | 剛胆、威圧的、警戒心、運動的    |
| ・不思議カピバラ | 創造的、活動的、予測不能、悪戯好き |
| ・企業のカピバラ | 懸命、雄弁、狡猾、印象的      |
| ・学者のカピバラ | 知的、堅実、信頼感、勤勉      |
| ・都会のカピバラ | こそこそ、順応性、器用、小さい   |

※形容詞は、プレイヤーが判定（「判定の解決」を見よう）に成功するために欠かせません。

その後、各プレイヤーは自分のカピバラの名前を決めて、他のプレイヤーに自己紹介をしましょう。

### 判定の解決：ダイスの振り方

カピバラが難しい仕事をしたり、困難を乗り越えなければならぬ時、そのプレイヤーは必ずダイスを振らなければなりません。

プレイヤーは（1+その状況下で役立ったり適切な形容詞の数）の個数のダイスを振ります。

振ったダイスの内、出目が4か5か6のダイスは1個分の成功になります。試みようとしている仕事や困難の難しさによって、判定を成功するためにダイス何個分の成功が必要かが異なります。

#### 難しさは……

必要な成功が1個：普通のカピバラもできるね

必要な成功が2個：普通のカピバラには難しいかな？

必要な成功が3個以上：スーパーカピバラじゃなきゃできないよ！

難しさの決め方はゲームマスターに任されています。簡単な作業や普通の試みなら、ダイスは振らなくて構いません。

# カピバラ怪盗団

信頼と盗みの大胆なゲーム

A game by momatoes

<http://momatoes.com>

## 勝利条件：みんな平等……じゃない！

各プレイヤーは勝利条件デッキから1枚引かなければなりません。ゲームマスターにはその勝利条件を伝え、他のプレイヤーには秘密にしましょう。

このゲームには最大で6種類の勝利条件があります。

**素直：**レモンを盗めたら勝ち！ それ以上でもそれ以下でもない。

**裏切り者：**盗みが失敗して、ゲーム終了時に**探偵**に裏切り者だとバレなければ勝ち！

**探偵：**レモンを盗めて、ゲーム終了時に**裏切り者**をすべて当てられたら勝ち！（**裏切り者**がいない時は、いないことを当てよう）

**みんなの友達：**レモンを盗めて、他のプレイヤー全員から“信頼トークン”（「信頼トークン」の説明を見てね）を受け取ってれば勝ち！

**皮肉屋：**ゲームが始まってから、一度も「カピバラ」と言わなければ勝ち！（キャラクター作成中はいくら言っても良いよ）

**多才：**以下の組み合わせから1つ選ぶ

—探偵&みんなの友達

—探偵&皮肉屋

—裏切り者&皮肉屋

組み合わせのどちらかの勝利条件を満たしていたら、勝ち！

勝利条件デッキの内容は、プレイヤーの人数によって内容が決まります。

3人なら……

素直：1枚      裏切り者：1枚

探偵：1枚      みんなの友達：1枚

4人なら……

素直：2枚      裏切り者：2枚

探偵：1枚      みんなの友達：1枚

5か6人なら……

素直：2枚      裏切り者：2枚

探偵：2枚      みんなの友達：1枚

皮肉屋：1枚      多才：1枚

## 信頼トークン：助け合いと足の引っ張り合い

各プレイヤーは信頼トークンを2個持ってゲームを開始します。誰かがダイスを振る直前に、他の各プレイヤーはそのプレイヤーに信頼トークンを1つ渡すことができます。トークンを受け取ったプレイヤーは、受け取った数分、振るダイスの個数を増やすことができます。

ただし、プレイヤーは他のプレイヤーの足を引っ張ることもできます。誰かがダイスを振る直前、他の各プレイヤーはゲームマスターに信頼トークンを1つ渡すことができます。ダイスを振るプレイヤーは、ゲームマスターに渡された信頼トークンの数分、振るダイスの個数を減らさなければなりません。

一度誰かに渡した信頼トークンは、二度と使うことはできません。誰も使っていない信頼トークンを持っていないとなったなら、チームは団結できなくなり、盗みは自動的に失敗に終わります。

## 深刻化トークン：失敗から学ぼう

ゲームが始まった時点では深刻化トークンは0個です。プレイヤーみんなが、3回連続で判定に失敗すると、深刻化トークンが1個増えます。

深刻化トークンが増えると、すべてのプレイヤーは自分のカピバラに形容詞を1つ追加することができます。これは互いに失敗から学び、成長したことを意味します。

深刻化トークンが3個になると、盗みは自動的に失敗に終わります。カピバラは失敗してしまうのです！

プレイヤー間で合計3個の信頼トークンを失うことで、深刻化トークンを1つ取り除くこともできます。

## ゲームの解決：終わらせ方

1. 「究極の柚子」を手に入れる（ミッション成功！）
2. プレイヤーが誰も未使用の信頼トークンを持っていない！
3. 深刻化トークンが3個になった！

ゲーム終了後、**探偵**の勝利条件を持っているプレイヤーがいたら、**裏切り者**の正体を当てなければなりません。

ゲームマスターは勝利条件に応じて、各カピバラのエンディングとエピソードを語りましょう。

## ルールサマリー

—各プレイヤーにそれぞれ勝利条件があります。多くの場合、それは強みを成功させることでしょう。ただし、中には強みに失敗することが勝利条件のプレイヤーもいるかもしれません。

—ダイスを振って判定を解決します。ダイスで4か5か6の目が出れば成功です。ただし、難しい判定にはたくさんの成功の目が必要です。

—キャラクターの形容詞が判定に適切なら、追加でダイスを振れます。キャラクターの形容詞はゲーム開始時に選択します。

—他のプレイヤーから信頼トークンを渡されたら、追加でその数分のダイスを振れます。全員信頼トークンを2個持ってゲームを開始します。

—他のプレイヤーがGMに信頼トークンを渡したら、振れるダイスがその数分減ります。

—一度渡した信頼トークンは、再度使用することはできません。

—みんなが3回連続で判定に失敗すると、深刻化トークンが1個増えます。深刻化トークンが増える度に、プレイヤーは自分のカピバラに形容詞を1つ追加で付けることができます。

—プレイヤー間で信頼トークンを合計3個失えば、深刻化トークンを1個取り除くことができます。

—盗みが成功するか、誰も信頼トークンを持っていないか、深刻化トークンが3個になったら、ゲーム終了です。

