

誰もが傷ついている

#31

我々が選ぶ制約もあれば、選ばない制約もある……チームメイトについては気にするな！

ゲームの準備



• x 3本のうち2本



• x 5枚 (AからE)

- A から E の制約カード 5 枚を表向きでテーブル上に置く。情報トークンを置く前に、隊長から始めて時計回り順に、各プレイヤーはカードを 1 枚選んで表向きで手元に置く。
- 4 人以下でプレイしている場合、残った制約カードを捨て札にする。



2 人ゲーム：A + B か C + D の組み合わせでは選ばないことを推奨する。

いたずら者の攻撃！

#32

君たちはこれまでに悪党を何人も見たことがあるが、最も恐ろしいのは間違いなく邪悪なピエロだ……ピエロ恐怖症になるほどだ！ 君たちはラウンドごとに、奴の課す新たなルールに適應しなければならない！

ゲームの準備

-  x 2本
- 

- **制約**カード 12 枚をよく混ぜ、裏向きの山札にして置く。そのあと、1 枚目のカードを表向きにする。

 2 人ゲーム : •  x 3 本

ベガスで何が起こっているのか……

#33

ピエロは1人では足りないと言わんばかりに、今度はクルーニーと11人の仲間がカジノの金庫に爆弾を仕掛けた！ ゲームの始まりだ！

ゲームの準備



• x 3本のうち2本

•  /



- すべての情報トークン  を偶数／奇数トークン  に置き換える。情報トークンは箱に戻す。
- ゲームの準備中、情報トークン  の代わりに偶数／奇数トークンを置く。



2人ゲーム : •  x 3本

ウィークスト・リンク

#34

そうだ、奴らは君たちの中にいる！ それは君かもしれない！

ゲームの準備



x1本



x5枚 (AからE)

- ・隊長を決めたあと、**キャラクターカード**（隊長カードを含む）をよく混ぜ、各プレイヤーに裏向きで1枚ずつ配る。このため、スタートプレイヤーが“隊長”カードを持っているとは限らない。
- ・AからEの**制約**カードをよく混ぜ、各プレイヤーに裏向きで1枚ずつ配る。配られなかったカードは見ないこと。
- ・各プレイヤーは自分の2枚のカードを秘密裏に見る。“隊長”カードを持っているプレイヤーは“**ウィークスト・リンク**”となる。このプレイヤーは誰にもこのことを知らせず、**このプレイヤーだけが自分の制約を適用する**（ウィークスト・リンクが誰か分からないように、他プレイヤーも依然として自分のカードを読む）。



2人ゲーム：ミッション・インポッシブル
このミッションを2人でプレイすることはできない。

つながりのない 1本のコード

#35

この孤立したコードは融通が利かない！

ゲームの準備

-  x 3本のうち2本
-  x 4本
- 

- 赤／黄コードを青コードと共に混ぜる前に、各プレイヤーはタイルスタンドごとに1本の青コードを裏向きで得る。このコードは手札ではなく、その値に関係なくタイルスタンドの右端に置いて、その外側にトークン  を置かなければならない。そのあと、プレイヤーは通常通りに他のコードをよく混ぜて配る。



- 装備2（イレカエシーバー）を引いた場合、別のカードに置き換える。

 2人ゲーム :  x 3本  x 4本

ヤシの木の下の混乱

#36

ボラボラ島へようこそ。ここは楽園だ……しかし、今日は違う！

今日はプールに飛び込むことはないだろう……。

ゲームの準備

-  x 3本のうち1本
-  x 2本
- 
- 

- **数値**カードをよく混ぜて5枚引き、横1列に並べて表向きでテーブル上に置く。
- 隊長は(相談せずに)どちらかの端に**順番**カード(A面)を置き、矢印を列の方に向ける。



 2人ゲーム : •  x 3本のうち2本 •  x 4本

ジョーカー！

#37

奴はネジが外れている！ 君たちに進展があるたびに、奴はゴールを動かしてくる！ このピエロには本当にイライラさせられる。

ゲームの準備

-  x 2本 • 

- **制約** カード 12 枚をよく混ぜ、裏向きの山札にして置く。そのあと、1 枚目のカードを表向きにする。

 2 人ゲーム : •  x 3 本

コードを表編み、 コードを裏編み……

#38

隊長はこの反抗的なコードを切断するために悪戦苦闘しなければならない！

ゲームの準備



• x2本

- コードを配ったとき、隊長は自分のコードのうち1本を反転させ、その数値をチームメイトの方に向けて（自分ではその数値を見ずに）手札の端に置く。



2人ゲーム：•  x3本

4本の高貴なコード

#39

ストレンジワイヤー博士に言わせれば、正しい4本のコードを切断することは多くの情報をもたらす！

ゲームの準備



• x3本のうち2本



• x4本



•

- **装備**カードをボード上に置かない。
- 任意の**数値**カードを、ボード上にある1つ目の装備スペースに表向きで置く。
- **数値**カードをランダムに8枚取り、裏向きの山札にしてボードの横に置く。
- **情報**トークンを選ぶ代わりに、各プレイヤーは情報トークンをランダムに1枚得て、対応する手札の外側に置く（その数値のコードを持っていない場合、脇に置く）。“黄”**情報**トークンを引いた場合、引き直す。



2人ゲーム：•  x3本 •  x4本

ダイ・ハード

#40

君たちはクリスマスを祝うためチームでナカトミ・プラザにやって来た……しかし、これは手に負えない！ 人質犯の爆弾を解除しようとしてダクトの中にいるときに聖餐にあずかるのは難しい！ なんて楽しいひとときだ！

ゲームの準備



- すべての情報トークンを×1、×2、×3トークンおよび偶数／奇数トークンに置き換える。情報トークンは箱に戻す。
- ゲームの準備中、隊長は情報トークンの代わりに×1、×2、×3トークンを1枚置く。そのあと、隊長の左隣のプレイヤーは情報トークンの代わりに偶数／奇数トークンを1枚置く。その次のプレイヤーは再び×1、×2、×3トークンを使い……というように、全プレイヤーが手札の外側にトークンを置くまで交互に置いていく。
- ×1、×2、×3トークンと偶数／奇数トークンを赤コードの外側に置くことはできない。



2人ゲーム：ゲームの準備中、隊長は情報トークンを置かない。もう1人は偶数／奇数トークンを1枚置く。

ラテンの爆弾

#41

「パラ・バイラル・ラ・バンバ……」これはスペイン語で「爆弾をもう一発撃て」という意味だ（まあ、多少ニュアンスが違うが……）。この爆弾は熱い。だから冷静さを保つように！

ゲームの準備



x 3本のうち1本



x プレイ人数 (最大4本)

- 黄コードを他のコードと一緒にせず、混ぜない。これらはおとりコードであり、各プレイヤーに裏向きで1本ずつ配る。5人ゲームでは、隊長には黄コードを配らない。
- 起爆ダイヤルを右図のスペースに合わせる。
- **情報**トークンを選ぶ代わりに、各プレイヤーは情報トークンをランダムに1枚得て、対応する手札の外側に置く（その数値のコードを持っていない場合、脇に置く）。
- ヒミツ底装備“”を引いた場合、別のカードに置き換える。



2人ゲーム :  x 3本のうち2本 •  x 2本

これはどういう類の サーカスだ？

#42

気づくべきだった、ジョーカーが君たちをアジトに招待していたなんて！ 念のため言っておくが、このミッションは滑稽なものになるだろう。確かなことが一つある——君たちはこの状況に全く準備ができていないということだ。

ゲームの準備



• x3本のうち1本



• x4本



•

