

ロボットのナノ

#43

ナノは君たち宛のメッセージを持ってきた。

「ピーピーピーピーピー！」

（このロボットはあまりに粗雑なので、我々はその発言を検閲しなければならなかった。）

ゲームの準備



- ロボットのナノをボード上のスペース1に置く。

- コードを配るとき、以下の本数のコードを（表面を見ずに）ナノの上に置く。

- 2人ゲーム：コード5本
- 3／4人ゲーム：コード4本
- 5人ゲーム：コード3本



 2人ゲーム：ゲームの準備中、隊長は自分の情報トークンをランダムに引く。

水中圧力

#44

赤毛のラビットは現実の海の家賊でもあり、電子の海の家賊でもある。今回は奴のおかげで深く潜らなければならないため、君たちも専門家としてのスキルを磨けるだろう。酸素ポンベを……そして圧力を管理するように！

ゲームの準備



• x 3本のうち1本



- プレイヤーごとに酸素トークン 2 枚を、このカードの裏面のリザーブエリアに置く（例：3 人ゲームでは酸素トークンを 6 枚置く）。
- 装備 10（ドッチカアタ・レイ）を引いた場合、別のカードに置き換える。
- 「ドッチカアタ・レイ」を装備している新たなキャラクターカードは使わない。

我がコード、我が戦い！

#45

人それぞれ。君たちの運命は君たちの手の中にある。時間を無駄にするな！

ゲームの準備



×2本



- **数値**カード 12 枚をよく混ぜ、裏向きの山札にしてテーブル上に置く。
- 装備 10（ドッチカアタ・レイ）と 11（いつでもコーヒー）を引いた場合、別のカードに置き換える。
- 「ドッチカアタ・レイ」を装備している新たなキャラクターカードは使わない。



2人ゲーム：•  ×3本

エージェント007

#46

「私の名はボム、ジェームズ・ボムだ」

ゲームの準備



-  x 4本 (数値指定: 5.1 / 6.1 / 7.1 / 8.1)
- 装備7 (非常電池) を引いた場合、別のカードに置き換える。



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。

会計を頼む！

#47

今や、ますますチームスピリットと共に精神力が
(単なる合計値ではなく) 重要になっている。

ゲームの準備



• x3本のうち2本



- **数値**カード12枚を表向きで並べてテーブル上に置く。



- 装備10 (ドッチカアタ・レイ) を引いた場合、別のカードに置き換える。
- 「ドッチカアタ・レイ」を装備している新たなキャラクターカードは使わない。



2人ゲーム：•  x3本

3人だと台なしだ

#48

「3で進みます」
「待ってくれ！ 3で進むというのは3つ進むということか？ それとも3つ数えてから進むということか？」

ゲームの準備

-  x 2本
-  x 3本

- 3本の黄コードは他のコードと一緒にして混ぜずに、隊長から始めて時計回り順に裏向きで1本ずつ配る。2人ゲームでは、隊長は2本受け取って、各タイルスタンドに1本ずつ置く。そのあと他のコードを配る。

🐰🐰 2人ゲーム： •  x 3本 •  x 3本

瓶詰めの手紙

#49

赤毛のラビットは海賊だ。奴は自分の樽のラム酒を決して分け与えない。賢くボンベの酸素を分け合う以外に君たちには選択肢はない！

ゲームの準備

•  x 2本 • 

- 各プレイヤーは、プレイ人数に応じた枚数の **酸素** トークンを手元に置く。
 - 2人ゲーム：各7枚
 - 3人ゲーム：各6枚
 - 4人ゲーム：各5枚
 - 5人ゲーム：各4枚
- 装備10（ドッチカアタ・レイ）を引いた場合、別のカードに置き換える。
- 「ドッチカアタ・レイ」を装備している新たなキャラクターカードは使わない。

 2人ゲーム：•  x 3本

真っ暗な海

#50

夜の海の真っ只中にいれば、赤毛のラビットが君たちを放っておかないことは分かっていたはずだ！ 奴は君たちの船を乗っ取り、すべての明かりを消した。幸い、君たちは記憶力がいい。そうだろう？

ゲームの準備



• x2本



• x2本

- **特定**トークン 、赤マーカー 、黄マーカー を箱に戻す。このミッション中はこれらを使わない！
- 青コードと共に混ぜる前に、登場する赤コードと黄コードを覚えておくこと！
- 手札の外側に **情報**トークンを置く代わりに、各プレイヤーは情報トークンを手札の横に置き、対応するコードを指し示してチームメイトに知らせる。つまり、君たちはすべての情報を覚えておかなければならない！



2人ゲーム：•  x3本 •  x4本

今日は
(アン) ラッキーだ！

#51

ときには、何かが得意だというだけでは充分ではなく、君たちは直感を信じなければならない。

ゲームの準備



×1本



- 数値カード 12 枚をよく混ぜ、裏向きの山札にしてテーブル上に置く。
- 起爆ダイヤルを（プレイヤーがもう 1 人いるかのよう）に 1 スペース後退させる。
- 装備 10（ドッチカアタ・レイ）を引いた場合、別のカードに置き換える。
- 「ドッチカアタ・レイ」を装備している新たなキャラクターカードは使わない。



2人ゲーム：•  ×2本

ゲームの準備中、隊長は情報トークンを置かない。

全員裏切り者だ！

#52

チーム内に被害妄想がはびこっている。誰もが警戒し、嘘が君たちを悩ませ、真実はどこにも見つからない。

ゲームの準備



• x 3本

- 装備 1（コトナルラベル）と 12（イコールラベル）を引いた場合、別のカードに置き換える。
- 各プレイヤーは、手札の外側に **情報** トークンを 1 枚置く代わりに 2 枚ずつ置く。これらのトークンは **偽情報** でなければならない（2 枚の情報トークンの数値は、それぞれが指し示しているコードの数値とは異ならない）。指し示すコードは青でも赤でもよい。



2人ゲーム：•  x 3本 •  x 4本

ナノが帰ってきた

#53

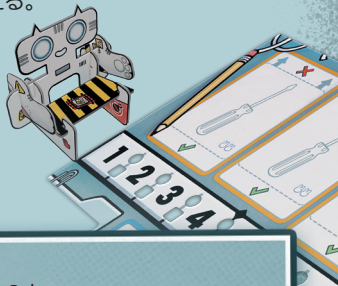
ロボットの第4原則：ときには、ロボットはただやりたいことをやるだけ。

ゲームの準備



• x2本 •

- ナノをボード上のスペース1の手前に置く。
- このミッションでは起爆ダイアルは使わない。
- 装備6（失敗帳消し機）と9（万能氷）を引いた場合、別のカードに置き換える。



🐰🐰 2人ゲーム：• x3本

赤毛のラビットの襲撃

#54

原子力潜水艦、海賊、亀裂、そしてもちろん爆弾……このあと起こることはなんだろうか？

ゲームの準備



- 赤コード11本を（青コードとは別にして）よく混ぜる。これらを裏向きの山札にして、このカードの裏面にあるスペース上に置く。
- 各プレイヤーは、プレイ人数に応じた枚数の酸素トークンを手元に置く。
 - 2人ゲーム：各9枚
 - 3人ゲーム：各6枚
 - 4人ゲーム：各3枚
 - 5人ゲーム：各2枚残りの酸素トークンをテーブルの中央に置いてリザーブとする。
- 装備10（ドッチカアタ・レイ）を引いた場合、別のカードに置き換える。
- 「ドッチカアタ・レイ」を装備している新たなキャラクターカードは使わない。

