

Clou - Roll & Heist

by Benjamin Schultz

1 - 3人 | 15 - 60分 | 14歳以上

数週間の準備を終え、今夜、ついにその時が来た。古い邸宅は静寂に包まれており、マットが裏口のドアを開錠するピックの僅かな音だけが響く。ジャネットは懐中電灯でマットの作業を照らし、逃げ道をもう一度確認した。一方、切断トーチを用意しているトリクシーは、金庫に辿り着くのを待つだけだ。万が一戦闘になれば、指を鳴らしているブルースが容赦はしない。今夜、全ての仕事がついに報われるのだ。

Clou - Roll & Heistは、ソーシャルディスタンスやステイホーム時にも自宅で楽しめるように設計された1～3人用の紙ペンゲームです。各ゲームでは、いずれかの強盗計画シートと各プレイヤーのキャラクターシート、3個のダイスとプレイヤー1人につき1本のペンが必要です。

1. ゲームの目的

1960年代のロンドンを舞台に、プレイヤーは熟練した泥棒やギャングを演じます。各ゲームでシナリオを選択し、多くの戦利品を手に入れ、できるだけ痕跡を残さないようにしましょう。迅速に行動して、警報が鳴らないように注意してください。警察に逮捕されると、即座にゲームに敗北します。無事に強盗に成功した場合は、お互いに成功を祝って今回の得点計算をします。

2. ゲームの流れ

ゲームはラウンドで行われます（ラウンドの概要はキャラクターシートに記載）。

1ラウンドは以下の4フェイズに分かれています。

- **ダイスを振る**
- **ダイスを使う**
- **時間の経過**
- **逃走する？**

これらのフェイズを終えると、新しいラウンドが始まります。

ダイスを振る：

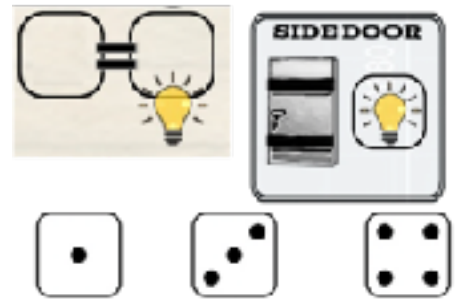
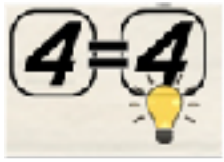
各ラウンドの最初に3個全てのダイスを振り、全てのプレイヤーが見えるようにします。3つの出目は、各プレイヤー共通で必ず使用しなければなりません。

ダイスを使う：

各プレイヤーがキャラクターシートに数字を記入します。任意の順で行い、出目の数字を合計することもできます。数字を分割することはできません。シートに数字を記入するときは、必ずマスや円で示された条件を満たしていなければなりません。これにより、アイコンの能力が発動することがあります。現在必要であれば、強盗計画シートまたはキャラクターシート上の同じアイコンを消すことができます。

右の例では、通用口（SIDE DOOR）には賢さ（Cunning）のアイコンが必要で、1、3、4の出目が使用可能です。

最初のマスに「4」を記入できます。2番目のマスには最初のマスと同じ数字を記入する必要があるため、1と3を合計して、2番目のマスに「4」を記入します。



このマスの下には賢さのアイコンがあるので数字を記入した瞬間に発動し、通用口の上の賢さのアイコンを消すことができます。

全プレイヤーが全てのダイスを使い切るまで続行します。

注意：ダイスを使用できない場合は、各プレイヤーの未使用のダイスごとに痕跡（trace）が増え、強盗計画シートの痕跡アイコンをその数だけ消します。

プレイヤーが使用できる全ての痕跡アイコンに取消し線を引いた場合は、警察に追跡されてしまいゲームに敗北します。

時間の経過：

全プレイヤーがダイスを使用するか痕跡に取消し線を引くと、時間の経過フェイズとなり、強盗計画シートの時間アイコンを1つ消します。時間アイコンが残っていない場合は、時間が掛かりすぎて警報が鳴り響きます。警察の追跡から逃れるために脱出する必要があります（7を参照）。

逃走する？：

ラウンドの最後に、プレイヤーは自発的に逃走することもできます。その場合はゲームは即座に終了し、得点計算をします。現場に留まる場合は、新しいラウンドが始まります。

3. ゲームの準備

各プレイヤーはキャラクターを選択し、対応するキャラクターシートを受け取ります。

強盗の対象を選択し、対応する強盗計画シートを用意します。右上の枠内のプレイヤー数より左側にある全てのアイコンに取消し線を引きます。

ダイス3個と各プレイヤーにペンを用意します。

4. 強盗計画シート

強盗計画シートでは侵入する対象を確認でき、どのシートも同じ構成になっています。

左上にシナリオの簡単な説明があります。

上部中央には、そのゲームに適用される特別なルールがあります。

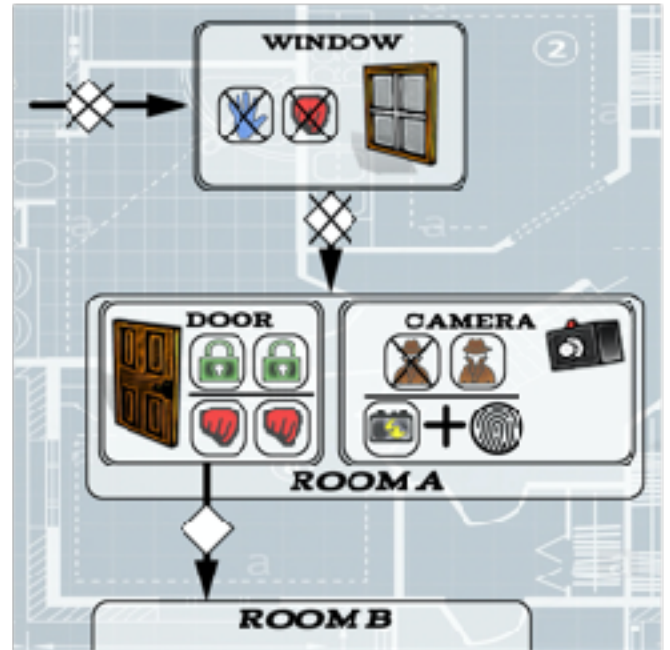
右上には、時間の経過と痕跡の状況を示すアイコンがあります。

右下には得点計算欄があり、ゲーム終了時に得点と名前を記入できます。

計画の詳細では、建物内にある部屋（一本線の枠）と障害（二重線の枠）が示されています。矢印は各部屋がどのように接続されているかと対処できる障害かを示しています。

最初は常に、マスに取消し線が引かれている矢印から侵入を開始します。その先の障害を解決した場合は次の矢印のマスが消して、次の部屋に進みます。矢印にマスがない場合は全ての障害に一度に対処できます。

右の例では、窓を乗り越えて、部屋Aのドアとカメラで作業できます。部屋Bに入るにはドアを乗り越えなければなりません。



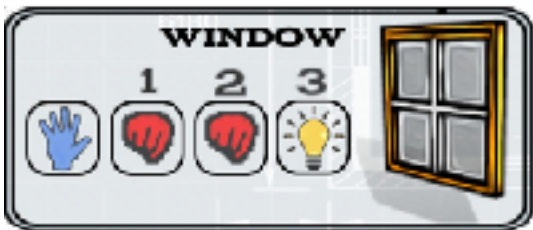
障害を解決して戦利品を入手するには、キャラクターシートで必要なアイコンをアクティブにする必要があります。必要なアイコンを満たせば、盗難計画シート上で戦利品を消すことができます。多くの場合、障害を解決する方法は複数あり、線で区切られた上下のいずれかを満たせば解決します。

下の例では、いずれかのキャラクターシートの器用さ (dexterity) をアクティブ化しているので、障害の上部のアイコンを消すことができます。これで障害を解決する条件を満たしています。



下部の、強さ (strength) で障害を解決しようとするならば、追加で痕跡アイコンを一つ消費しなければならなかったでしょう。矢印があるので、戦利品を直接消すことができます。戦利品は、円で囲まれた戦利品の写真とその下にある数字の袋アイコンで構成されます。常に矢印に従って作業をする必要があります。アイコンの間に矢印がない場合は、任意の順で解決できます。

アイコンの上にプレイヤー数がある場合は、プレイヤー数までのアイコンを満たせば解決します。以下の例では、1人プレイの場合は器用さ1と強さ1が、2人プレイでは器用さ1と強さ2が、3人プレイでは、器用さ1と強さ2と賢さ1が必要です。



5. キャラクター

ダイスの結果を使用して、キャラクターシートのアイコンをアクティブにします。

- マスには、条件を満たす数字を記入します。
- 円の条件 (数字またはアイコン) を満たす場合は、円を消します。

マス/円の下にアイコンがある場合は、マスに記入するか円を消すと、アクティブになります。

右の例では、円を消して電力 (electronics) をアクティブにするには、ダイスの出目の合計が15以上の必要があります。



ラインの最後にアイコンがある場合は、アイコンをアクティブにするには、ラインの全ての条件を満たす必要があります。

右の例では、錠破り (Lock picking) 1 をアクティブにするために器用さ (Dexterity) 2 を消す必要があります。アクティブになったアイコンは即座に使用する必要があり、保持することはできません。使用状況がわかるように、アクティブになったアイコンに取消し線を引いても構いません。



キャラクターシートには、人物紹介、サマリーと、**能力 (Abilities)** ・ **道具 (Tools)** ・ **特殊能力 (Specials)** の3種類のカテゴリのマスが記載されています。

能力：

能力は全てのキャラクターで同じ構成です。

強さ (Strength) ・ **器用さ (Dexterity)** ・ **賢さ (Cunning)**

常に左端のマスから数字を記入し、順に右のマスに記入します。各マスの条件を満たす必要があります。条件は1つのマスまたは2つのマスの間にあります。

右の例では、最初のマスに3未満の数字、つまり1か2を記入する必要があります (これにより賢さ1がアクティブになります)。数字を記入したら、次のマスはそれより大きな数字を記入しなければなりません (これにより特別なアイコンがアクティブになります)。



道具：

キャラクターごとに異なり、それぞれ3種類の道具を所持しています。

◎グリッド

各ラインで繋がったグリッド状の円で構成されています。円の数字に対応するダイスを使用すれば、円を消すことができます。どれでも任意の円を消すことができます。ラインの3つの円全てを消すと、ラインの最後にあるアイコンがアクティブになります。

同時に複数のアイコンをアクティブにすることも可能です。

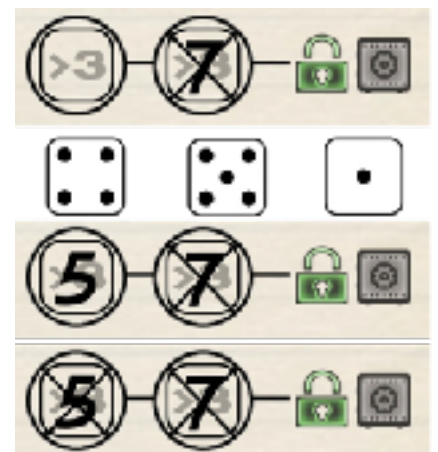
右の例では、5と8には取消し線が引かれており、6のダイスがあれば、円を消して器用さ1をアクティブにできます。



◎円+マス

円で囲まれたマスで構成されています。まずマスの条件を満たす数字を記入する必要があります。その後、記入した数字が円を消す条件となり、通常の円とみなします。ラインの最後のアイコンをアクティブにするには、ライン上の全ての円+マスに取消し線を引く必要があります。

右の例では、最初の図は、利用可能なダイスと「ダイスを使う」フェイズの開始時の状況を示しています。まず5を使用して、最初の円のマスに記入できます (3より大きいため)。次に4と1を使用し



て、5の円に取消し線を引きます。これによりライン上の全ての円が消されたため、錠破り（Lock picking）と金庫破り（Safe cracking）がアクティブになります。数字の記入と取消し線は同じターンで行うことができますが、必ずしもそうする必要はありません。

◎ツリー

左から順に分岐する円で構成されています。これらは接続されており、取消し線を引くと即座にアイコンがアクティブになります。左端から開始し、最後に取消し線を引いた円に接続された円の1つに取消し線を引くことができます。したがって、ゲームごとに使用できるツリーの経路は1本だけです。

右の例では、次に4ではなく、2か13を消します。



◎ピラミッド

数字を記入するマスで構成されています。記入には条件があり、一番下のラインから開始します。上のラインにあるマスは、接続されている下の2つのマスの合計と比較してその条件を満たす必要があります。



ります。

左の例では、左のマスは5（=）である必要があり、隣のマスは、6以上（>）でなければなりません。

特殊能力：

左側にアイコンが描かれた円があります。そのアイコンをアクティブにした場合、強盗計画の代わりに特殊能力の円を消すことができます。ライン上の全ての円を消した場合は、その最後にあるアイコンがアクティブになります。またダイスの出目が表示されている場合は、その出目がゲーム中で振られるたびに表示されたアイコンが自動的にアクティブになります。ダイスの結果を組み合わせることもできます。

6. アイコン

アイコンはキャラクターシート左側で説明されています。右のように1つの枠に複数のアイコンがある場合は、必要なのはいずれか1つだけです。

- 強さ（Strength）
- 器用さ（Dexterity）
- 賢さ（Cunning）
- 錠破り（Lock picking）
- 電力（electronics）
- 潜入（Sneaky）
- 金庫破り（Safe cracking）

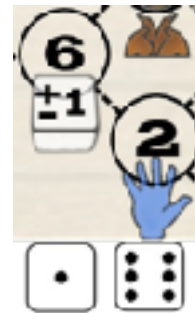


3つの特別な白いアイコンは、アクティブ化した場合は自分だけに有効で、そのラウンド中は必ず使用しなければなりません！

- 数字 ±X :

ダイスの出目にXの数字を増減して使用できます。

右の例では、左の円を6の目でアクティブにすると、±1のアイコンで1の目を+1して、次の円を2でアクティブにすることができます。



- 追加のダイス :

表示された数字の仮想のダイスを追加で使用できます。

- 任意の数字/円 :

マスに任意の数字を書き込んだり、キャラクターシートの任意の円を消したりできます。

右の例では、3を記入した場合は、その隣に4を記入するか、他のマスに他の数字を記入できます。



7. ゲームの終了

ゲームは3通りの方法で終了します。

1 : ラウンド終了時に逃走した場合、強盗は成功します。得点計算をしてください。

2 : 痕跡が多すぎると、ゲームは即座に終了し敗北します。。

3 : 警報を作動させた場合は、即座に脱出する必要があります。強盗計画シートの警報アイコンの先に脱出のラインがあります。運転手を選択してください。そのプレイヤーがダイスを1個振り、その結果をキャラクターシートの脱出の数値と比較して、対応するバー（車またはパトランプ）に取消し線を引きます。これを繰り返し、全てのパトランプのバーが消されると、逮捕されてゲーム終了で敗北です。同時かそれ以前に、車のバーを全て消した場合は脱出成功です。得点計算をしてください。

得点

9点以上；標準です。

14点以上：本物の強盗です！

このアイデアとゲームが気に入ったらぜひシェアしてください。またFacebookやInstagramで Boardgame Racoön を応援してください。

以下のページで3つの新しいシナリオと "プロパック"をすぐに見つけることができます（訳者注：翻訳時点ではファイルはありません）。そこでは、少額の寄付でゲームへの感謝の気持ちを伝えることもできます。

boardgame-racoön.de/pages/spiele/stayathome-en.php

このゲームの背後にあるもう一つのアイデアは、小さなゲーム店を支援することです。お近くのゲーム店でオンラインで何かを注文して、写真かスキャンしたものを clou@boardgame-racoön.de まで送ってください。完成次第、4つのシナリオを追加した "The great train robbery" キャンペーンがメールで届きます。



犯罪計画シート訳：

キオスク (THE KIOSK)

大都市での生活は、あらゆるものが高額で金が掛かりすぎる。俺たちには金が必要だ。角のキオスクには金庫があり、金がたっぷり入ったレジもある。他にも多くのものを現金化できる。何か問題があるか？

特別ルール：裏口 (BACK DOOR) から侵入したら、3ラウンド以内に番犬 (WATCH DOG) に対処しなければならない (ラウンドごとに時間アイコンを消す)。失敗すれば番犬が吠え、警報がトリガーされます！

クリムゾン・キャット (CRIMSON CAT)

やったぞ！数週間の調査の後、ついにその在り処を突き止めた。クリムゾン・キャット、この希少な赤色のダイヤモンドはきっと俺たちを大金持ちにしてくれる。人の良い宝石商がこの素晴らしい宝石を見せてくれた。さあ、猫を袋に入れる時間だ。

特別ルール：窓からでも強化ドアからでも侵入できる。夜警 (NIGHT WATCH) を無効化できれば、金庫の警報 (ALARM-SECURED SAFE) も無効にできる (訳者注：★マーク付きの電力アイコン3つに即座に打消し線を引く)。夜警をそのままにしておいた場合は、追加で1点加算。

納税申告書 (TAX RETURN)

もちろん、地元裏社会の大物エディ”ザ・ノーズ”ビッグスからの依頼を俺たちはすぐに受け入れた。残念なことに、彼の会計士が、違法な収益の全てが書かれたメモを税務署に提出してしまったらしい。エディは、彼らが見抜く前にそのメモを取り除くことをご所望だ。

特別ルール：警備チームが建物を巡回している。巡回場所は行の左端のマスで示される1～3号室だ (最初は3号室)。その時間、その部屋では仕事はできないが警備チームに対処することはできる。時間アイコンを消すときは、常に警備チームの左端のマスも消すこと。

ワイヤーの切断 (CUTTING THE WIRE)

怪しげなバーで見知らぬ人から配線図を提供されたら、もちろんそれを買わなければならない。そして俺たちは今、経済界最大の一角であるニューマネー&コーポレーション銀行の警報システムの全てを知っている。少しの下剤の効果で、今夜建物に警備員がいない事は保証済みだ。急いでワイヤーを切ってくれ！

特別ルール：緑の★、青の◆、黄の✱、これら何れかのマークの障害を解決した場合、同じマークがある全てのアイコンに打消し線を引く。隠された警報を全て解除することに成功し、追加で得点が加算。

キャラクターカードの特殊能力 (Specials) の訳 :

JANET

may convert a single 1 : 1 の出目を [4] か [5] に変換できる

any three of a kind : 同じ出目が3つの場合、任意の数字の効果がアクティブになる

MATT

any two of a kind : 同じ出目が2つの場合、±2のアイコンの効果がアクティブになる

any three of a kind : 同じ出目が3つの場合、錠破りのアイコンの効果がアクティブになる

TRIXIE

a single three : 3の出目の場合、±2のアイコンの効果がアクティブになる

any straight : 3つの出目が連続している場合、任意の数字の効果がアクティブになる

BRUCE

any two of a kind : 同じ出目が2つの場合、追加で6の出目のダイスがアクティブになる

any straight : 3つの出目が連続している場合、強さのアイコンの効果がアクティブになる

適当訳 : game_suke 2020.12