

Sons of Anarchy

第6ラウンド終了後、最もドル（札束）の多いギャング団が勝利。

特に説明がない限り「ギャング団」とは担当プレイヤーを指す。

ドルは無限にある扱いなので、不足したら何かで代用する。銃、密輸品、見習い、メンバーは有限。

ゲーム中いつでも、理由を問わず、敵ギャング団と「ドル、銃、密輸品」を引換 **Trade** できる。

会話、賄賂、交渉、脅迫も（あくまで「ゲーム」の範疇であれば）構わないが、約束に拘束力はない。

ゲーム中、衝立の内側に隠すもの：ドル、銃、密輸品

敵ギャング団に公開するもの：Clubhouse、Heat トークン、メンバー、見習い、命令トークン

【用語】

- ・Dudes – ギャング団の構成員。メンバーと見習いの両方を指す。
- ・Prospect – 見習い。両足で立つ人型駒。
- ・Member – メンバー。バイクに跨った人型駒。
- ・Take the Fall – ギャング団がメンバー 1 人を選んでプールに戻すこと。4 th Heat を越えたり、カード効果によって起こる。Take the Fall を受けたギャング団は（直前に Heat がどれだけ増えていようと）1 st Heat に戻る。Take the Fall を受けた時に、メンバーが 1 人もいないギャング団はゲームから脱落する。
- ・Location – 場所。「Site（マップタイル）、Opportunity（Anarchy カード）、Clubhouse（個人ボード）」を指す。
- ・Patch Order – 行動順。死神パッチを持つギャング団から時計回りに手番を行う。

【ゲームの準備】

両面に同じものが印刷された「開始 Site タイル」5 枚を、テーブル中央に順不同で並べる。

裏に死神の顔が描かれた「ランダム Site タイル」20 枚をシャッフルして、6 枚を伏せたままテーブル中央に並べる。残り 14 枚は箱の中に戻す。

基本ゲームでは Anarchy カードの中から、赤枠の「Hard Core Anarchy カード」4 枚を抜き出して箱の中に戻す。残りの Anarchy カードをシャッフル、その中の 15 枚を伏せたまま Anarchy デッキとしてテーブル中央に置く。Anarchy デッキはゲームタイマーを兼ねており、最後の 3 枚がめくられたラウンドが、最終の第6ラウンドとなる。

プレイヤー全員で「Unleaded（無鉛）ゲーム」と「High Octane（ハイオク）ゲーム」のどちらで遊ぶかを決める。

- ・Unleaded（無鉛）ゲーム – 専用アクションなし。全員の Clubhouse を共通の面にする。
- ・High Octane（ハイオク）ゲーム – 各プレイヤーは自分の Clubhouse をどちらの面にするかを選ぶ。

サイコロ 1 個を振り、最も高い出目のプレイヤーから時計回りの順に、担当するギャング団の Clubhouse を 1 枚ずつ選ぶ。最後に選んだプレイヤーは「死神パッチ」を受け取り、第1ラウンドのスタートプレイヤーになる。

Clubhouse に記された「ドル、銃、密輸品、Heat トークン、メンバー、見習い」を受け取る。Heat トークンは Clubhouse 右側「Heat トラック」の 1 st Heat に置く。

残った内容物（ドル、銃、密輸品、Heat トークン、メンバー、見習い、命令トークン）は脇に避けて「プール」とする。

【ラウンドの流れ】

- 1 - 命令トークン獲得
- 2 - 新タイル／カード公開
- 3 - 命令実行
- 4 - 闇市場
- 5 - Last Call カード
- 6 - クリナップ

1 - 命令トークン獲得フェイズ

Clubhouse の「Base Order」に書かれた数値＋ギャング団に現在いるメンバーの人数＝受け取る命令トークンの枚数。

注意：見習いは受け取る命令トークンの枚数に影響しない。

受け取った命令トークンは全て、敵ギャング団から見えるよう、Clubhouse の上辺あたりに並べて置く。

2 - 新タイル／カード公開フェイズ

第1～3ラウンドなら、伏せたランダム Site タイルの中から2枚を公開する。

次に、Anarchy カードを以下の枚数だけ公開する。

- ・第1ラウンド：1枚
- ・第2ラウンド：一度に1枚ずつ計2枚
- ・第3～6ラウンド：一度に1枚ずつ計3枚

Anarchy カードの種類：対象のギャング団が複数あれば、その全てに効果を適用する。

- ・Obstacle - 公開した瞬間、全てのギャング団に一回限りの効果を適用する。
- ・Hassle - ラウンド終了まで効果を継続して適用する。
- ・Opportunity - ラウンド終了まで場所として扱う。そこにいた構成員は全て、ラウンド終了時に各 Clubhouse へ退却する。
- ・Last Call - ラウンド最後の Last Call カードフェイズに効果を適用する。

3 - 命令実行フェイズ

行動順に手番を行う。手番が来たギャング団は命令トークン 1 枚を支払って、以下のアクションから1つを行う。命令トークンが残ってないギャング団は手番を飛ばされ、そのラウンド中にアクションを行えなくなる。全ギャング団の命令トークンがなくなるまで何周でも手番を続ける。

(訳注：命令トークンが残ってなくても、ギャング団「*Mayans*」は専用アクションを行える)

- ・Ride - 自分の構成員を他の場所に移動する。
- ・Exploit - 自分が支配している場所の効果を適用する。
- ・Throw Down - 場所の支配を巡って敵ギャング団に抗争を仕掛ける。
- ・Recruit - 見習いを自分のギャング団に加える。
- ・Patch in - 見習いをメンバーに昇格する。
- ・Sit Tight - 何もせずにパスする。
- ・Club Order (ハイオクゲーム限定) - 専用アクションを行う。

Ride : 場所 1 ヶ所にいる自分の構成員を何人でも、他の場所 1 ヶ所に移動する（「敵ギャング団の Clubhouse」と「Emergency Room」を除く）。

Exploit : 自分の構成員だけがいる場所 1 ヶ所を選ぶ。その右上に命令トークンを置き、効果を適用する。1 回の Exploit アクションで「MAX」と同じ回数まで効果を適用できる。

- ・その場所に描かれた Heat アイコンの数と同じだけ、自分の Heat が増える（Heat トークンを受け取り 1 st、2 nd、3 rd、4 th の順に置く）。
- ・それぞれの場所で行える Exploit アクションは各ラウンドに 1 回ずつ。
- ・追加の命令トークン 1 枚を支えれば（Exploit アクションの一部として）Boost の効果を適用できる。その場所自体の効果は適用せずに、Boost の効果だけを適用しても良いが、追加の命令トークン 1 枚（合計で 2 枚）は支払うこと。

Throw Down : 自分のメンバーが 1 人以上と、敵ギャング団の構成員が 1 人以上いる、場所 1 ヶ所で行う。Throw Down アクションで選ばれた場所に構成員がいるギャング団は全て、抗争に参加する。抗争の最中には退却できない。抗争は以下の順に処理する。

1. **応援を要請する** : (抗争の場所に構成員がいる各ギャング団は) 行動順に 1 回のみ、命令トークン 1 枚を支払うごとに、他の場所 1 ヶ所にいる構成員を何人でも、抗争の場所へと移動する。支払える限り、命令トークンを一度に何枚でも支払って、複数の場所から構成員を移動して良い。

2. **銃を構える** : (「銃禁止」の場所でなければ) 抗争に参加している各ギャング団は、いくつ銃を持ち込むかを密かに決め、手の中に握り込む。1 丁も握り込まなくても構わない。握り込める銃の最大数は、抗争の場所にいる自分の構成員の人数と同じ。各ギャング団が握り込んだら一斉に公開する。1 丁以上の銃を握り込んだギャング団は、争いの終了時に自分の Heat + 1。

3. **戦鬭を解決する** : 振ったサイコロ 1 個の出目に以下の Throw Down ボーナスを加え、合計値が最も高いギャング団が抗争に勝つ。

- ・(抗争の場所にいる自分の) 見習い 1 人につき + 1
- ・(抗争の場所にいる自分の) メンバー 1 人につき + 2
- ・握り込んだ銃 1 丁につき + 3

負傷 - 持ち込んだ銃の数だけ敵ギャング団の構成員が負傷する。抗争の場所に複数の敵ギャング団が存在した場合は、行動順に負傷者の人数を割り振る。各ギャング団は、抗争に参加した自分の構成員の中から、負傷者を選んで Emergency Room に送る。

勝ったギャング団の構成員は全て（負傷者を除き）抗争の場所に残る。

勝ったギャング団の構成員が 1 人でも残っている場合、即座に命令トークンを支払って Exploit アクションを行い、その場所の効果および Boost の効果を（そのラウンドで既に適用されていなければ）適用できる。

負けたギャング団が死神パッチを持っていた場合、勝ったギャング団に死神パッチを渡す。死神パッチを持っているギャング団のプレイヤーが、次ラウンドのスタートプレイヤーになる。*(訳注：死神パッチの行き来があっても、そのラウンド中の行動順は変わらない)*

勝ったギャング団の構成員が全て Emergency Room へ送られても、負けたギャング団の構成員は全て（負傷者を除き）各 Clubhouse に退却する。

同値の場合は死神パッチを持っているギャング団が勝つ。

死神パッチを持っているギャング団がいなければ引き分けとなり、抗争に参加した構成員は全て（負傷者を除き）各 Clubhouse に退却する。

引き分けた場合、抗争の場所はどのギャング団も支配していない状態になる。

抗争が解決したら握り込んだ銃を全てプールに戻す。1 丁以上の銃を握り込んだ各ギャング団は Heat + 1。

Recruit : 見習い 1 人をプールから自分の Clubhouse に置く。見習いがプールにいないと行えない。

Patch in : 見習い 1 人 + 銃 1 つ + 1 ドルを支払う。プールにいるメンバー 1 人を、その見習いが元いた場所に置く。メンバーがプールにいないと行えない。

Sit Tight : 何もせずパスする (訳注 : 1 回のアクションとして、ルール通りに命令トークン 1 枚を支払う)。次の手番が回ってくれば、改めてアクションを 1 つ選ぶ。

Club Order (ハイオクゲーム限定) : 自分の Clubhouse に記された専用アクションを行う。他の通常アクションと同じく、1 ラウンド中の回数制限はない。Clubhouse に構成員がいなくても行える。

4 - 闇市場フェイズ

各ギャング団は自分の Heat を見て、自分が取引 Traffic できる密輸品の上限数を確認する。

- ・ 4 th Heat : 売却不可
- ・ 3 rd Heat : 上限 1 個
- ・ 2 nd Heat : 上限 2 個
- ・ 1 st Heat : 上限 3 個
- ・ No Heat : 無制限

各ギャング団は、取引 Traffic する密輸品を (0 個から上限数まで) 手の中に握り込み、一斉に公開する。

1 個以上の密輸品を握り込んだ各ギャング団は Heat + 1。

公開された密輸品の合計数により、密輸品 1 個あたりの取引 Traffic 価格が決まる。

各ギャング団は、以下の価格に応じたドルを受け取る。取引 Traffic した密輸品は全て箱の中に戻す。

3 人プレイ時

- ・ 合計 1 ~ 3 個 : 各 3 ドル
- ・ 合計 4 ~ 6 個 : 各 2 ドル
- ・ 合計 7 個以上 : 各 1 ドル

4 人プレイ時

- ・ 合計 1 ~ 4 個 : 各 3 ドル
- ・ 合計 5 ~ 8 個 : 各 2 ドル
- ・ 合計 9 個以上 : 各 1 ドル

5 - Last Call カードフェイズ

Last Call カードがあれば、表向けた順に (必要なら行動順に) 効果を適用する。

6 - クリナップフェイズ

命令トークンを全てプールに戻す。

「Opportunity」の Anarchy カード上にいる構成員は全て、各 Clubhouse に退却する。

表向きの Anarchy カードを全て捨て札にする。

Emergency Room にいる構成員ごとにサイコロ 1 個を振り、以下の結果を適用する。

- ・ 1 ～ 3 : 構成員は死亡、プールに戻す。
- ・ 4 ～ 6 : 構成員を Clubhouse に戻す。

他の構成員は全て、ラウンド終了時にいた Site に留まる。第 6 ラウンドでなければ次のラウンドを始める。

【ゲーム終了と勝利】

Anarchy デッキがなくなったラウンドが、最終の第 6 ラウンドになる。第 6 ラウンド終了時に、各ギャング団は衝立を取り除き、勝敗を決める。

- ・ 最も ドル の多いギャング団がゲームに勝利する。
- ・ 同額の場合は、該当者の中で 死神パッチ を持っているギャング団が勝利する。
- ・ 死神パッチを持っていない場合は、該当者の中で 銃 の最も多いギャング団が勝利する。
- ・ 銃も同数の場合は、該当者たちで **Throw Down** を行って勝敗を決める。
 1. 各ギャング団はサイコロ 1 個を振る。
 2. 出目に、見習いとメンバーの **Throw Down** ボーナスを（どの場所に構成員がいるかを問わず）加える。
 3. 合計値の最も高いギャング団が勝利する。

(訳注：銃の **Throw Down** ボーナスは加えない)