

# 嵯峨崎地域新聞 SAGAZAKI REGIONAL NEWSPAPER BOARDGAME 新聞記者奔走記

ルールブック

## 新聞記者奔走記とは？

ボードゲーム「新聞記者奔走記」はフリーのシナリオブックを集めたテキストサイト「嵯峨崎地域新聞」と、ニコニコ動画にて配信中のTRPGリプレイ動画「嵯峨崎怪奇事件簿」を原作としたボードゲームです。プレイヤーは嵯峨崎新聞社の記者になり、嵯峨崎の街で起こる奇怪な事件取材していきます。しかし、ここは奇妙な事件・事故が多発する土地「嵯峨崎」。取材といえども気を抜けば、大怪我を負ったり、気が狂う可能性もあります!! また自分ひとりの力では取材が困難な時は、仲間を連れてくるすることができます。仲間と上手く協力して取材を有利に進めましょう。

他の記者を出し抜き、一番多くの特ダネ記事を書いたプレイヤーの勝利です。

## 目次

新聞記者奔走記とは？	001
キャラクター	002
事件カードの説明	002
ゲームの遊び方	003
ゲームの準備	003
勝利条件とゲームの終了	004
ゲームの大まかな流れ	004
【判定】の基本	005
【取材判定】のやり方	005
裏面での判定	007
【裏面判定】のやり方	007
【SANチェック】のやり方	007
【連続判定】のやり方	008
その他裏面での効果	008
裏面での判定のコツ	008
記事得点の獲得	009
仲間の同行	009
HP & SAN ダメージ	010
ダウン状態	010
特殊技能	011
分からないことがあったら	011
オプションルール	011
マーカーのしまい方	012
使わないマーカーについて	012
事件カードの内容について	012
事件カード元記事記者一覧	012
オリジナルキャラクター作成ルール	013
作り方	013
あとがき	014
クレジット	014

## 内容物

- ルールブック 1冊 (今見ているこの本)
- 嵯峨崎マップボード 1枚
- プレイヤーコマ 4個



- カード計 36枚



キャラクターカード 8枚 (表:新聞記者 裏:サポート)



事件カード 27枚



アクションカウント

(緑7枚、青10枚、赤10枚) カード1枚

- マーカー計 96個 (各1枚のものには予備が1枚付いています)



取材マーカー 28個 (赤青緑黄4色各7個)



HPマーカー4個 SANマーカー4個 (赤青緑黄各1個)



現場マーカー9個 (A1~3、B1~3、C1~3各1個)



サポートマーカー4個 NPCマーカー4個 (1~4各1個)



アクションカウントマーカー4個 (予備14枚)

## キャラクターカードの説明



表面



裏面

### ◎表面 新聞記者キャラクターの説明

- ①名前: 新聞記者キャラクターの名前です。
- ②HP: キャラクターの耐久力を表わします。敵からの攻撃を受けたり、キャラクターの特殊技能を使うと減少します。これが0になると「ダウン状態」となります。
- ③SAN: キャラクターの正気度を表わします。怖い目にあったり、キャラクターの特殊技能を使うと減少します。これも0になると「ダウン状態」となります。
- ④判定値: キャラクターのステータスです。【判定】で振れるダイス(サイコロ)の数を表わしています。例えばユウキの場合、【戦闘判定】を行う際は、ダイスを2個振れます。
  - 【戦闘】: 敵意ある人間や、怪異と戦う時に使います。
  - 【調査】: 話を聞いたり、探索する時に使います。
  - 【知識】: 頭を使ったり、調べ物をする時に使います。
  - 【体力】: 走ったり逃げたり、体を使う時に使います。
  - 【精神】: 恐怖に耐えたり、人をなだめる時に使います。
  - 【幸運】: 運に頼ったり、他人を頼る時に使います。
- ⑤特殊技能: そのキャラクターが持つ特別な技能が書かれています。使用することで様々な効果を得ることができます。

### ◎裏面 サポートキャラクターの説明

- ⑥名前: サポートキャラクターの名前です。
- ⑦追加判定値: このサポートキャラクターが仲間になった際に追加される判定値の数値です。この数値が多いほど振れるダイスの数が多くなります。
- ⑧同行判定方法: 同行判定のやり方が書かれています。基本的に事件カードに対して行う【取材判定】と同じですが、【同行判定】の場合は書かれた2つの同行判定方法のうち、どちらか1つを選んで判定できます。
- ⑨設定: キャラクターの設定です。

## 事件カードの説明



表面



裏面

### ◎事件カード表面の説明

- ①事件タイトル: 事件カードのタイトルです。
- ②記事得点: 事件カードを獲得することで得られる記事得点の数値です。1~3まであります。数字が高くなるほど危険な事件です。
- ③現場タイトル: 事件現場で行う取材のタイトルです。
- ④場所: 事件現場の場所が書かれています。事件カードが場に配置された時、この表記にしたがって1~3までの現場マーカーをマップボード上に配置します。【取材判定】を行う場合、対応する現場マーカーが置かれている地区まで移動してから判定を行います。
- ⑤判定方法: 【取材判定】の際に使用する「判定値」が書かれています。
- ⑥難度: 判定の難易度です。数値が高いほど取材が困難となります。
- ⑦裏面情報: 【取材判定】に成功した後に起こる出来事が簡易的に書かれています。小さい表記ですが、次に何が起こるか知る為に必要な大事な記述です。

### ◎事件カード裏面の説明

- ⑧記事タイトル: 記事のタイトルです。
- ⑨現場タイトル: 事件現場で行う取材のタイトルです。表面と対応している為、同じものが書かれています。
- ⑩テキスト: 取材の内容が書かれています。ゲームに直接関係しない、いわゆるフレーバーテキストですが、この文章を読むことで嵯峨崎の世界を体感できます。文章を読むのが苦手な方は、得意な方に任せましょう。
- ⑪裏面での判定: 裏面で唐突に行われる判定です。「裏面判定」「連続判定」「SANチェック」の3種類があります。3つの【取材判定】に成功した場合でも、この判定中にHPかSANが0になってしまうと、事件カードは未解決になってしまい、記事得点は獲得できません。

# ゲームの遊び方

## ゲームの準備

- ① 嵯峨崎マップボードを広げます。
  - ② 自分の使う色を決めます。赤、青、緑、黄の中から全員で相談して自分の使用する色を決めてください。色を決めたら自分の色と同じ色のプレイヤーコマ1個、取材マーカ―7個、HP マーカ―1個、SAN マーカ―1個を受け取ってください。
  - ③ 使用キャラクターを選びます。各プレイヤーは8枚のキャラクターカードの中から自分の使用するキャラクターを1人選び、新聞記者キャラクターの面（赤枠があるほう）を表にして自分の手元に置いてください。
  - ④ サポートキャラクターを配置します。プレイヤーが選ばなかったキャラクターカードの中から4枚選び、裏返してサポートキャラクターにします。下図のようにボード脇の「サポートキャラクター」の表示にあわせて4枚並べて置きます。そしてサポートキャラクターに書かれた場所とボード上の数値が対応するようにサポートマーカ―をボード上に配置します。  
■例：下図のように「鴻山ミキ」のサポートキャラクターが「サポートキャラクター1」の位置に置かれたなら、「武方」に1のサポートマーカ―を置きます。
  - ⑤ 自分の「HP マーカ―」と「SAN マーカ―」をボード上の「HP&SAN」と書かれている場所に配置します。自分の選んだキャラクターカードに描かれた「HP」「SAN」の数値とボード上の数値が同じになるように置いてください。
  - ⑥ 事件カードを全てシャッフルし、ボードに配置していきます。（※注）下図のようにボード脇のABCと書かれている場所に3枚の事件カードを「記事得点が書かれている面が表になるように」（カードが色付きの方を表に）置いてください。余った事件カードはボード脇を表を上にして置いてください。
- デザイン上、どちらの面から見ても内容が分かるので、1

事件カードを配置する際は、できるだけ事件カードの内容を見ないように適当にシャッフルして置いてください。

⑦ 現場マーカ―を配置します。事件カードが置かれた場所（ABCなど）と、事件カードの左部に描かれた「場所」を参照しながらマップボード上に現場マーカ―を置いていきます。

■例：下図のようにボードのAの位置に「麩菓子工場で起こった爆発事故を取材せよ！」のカードが置かれているなら、「A1」の現場マーカ―を《篠木》、「A2」の現場マーカ―を《武方》、そして「A3」の現場マーカ―を《篠木》に置きます。BとCに置かれた事件カードも、同じようにして現場マーカ―を置いてください。最終的に9つの現場マーカ―がマップボード上に置かれます。

⑧ ファーストプレイヤー（最初に手番を行う人）を決めます。プレイヤーの中で嵯峨崎に一番詳しい人がファーストプレイヤーになります。初回プレイならこのゲームを持ってきた人がいいでしょう。ファーストプレイヤーになったプレイヤーは「アクションカウントカード」を受け取ります。

⑨ プレイヤーの初期位置を決めます。自分のプレイヤーコマをボード上の「スタート地点」の場所に置きます。このプレイヤーコマが自分のキャラクターの分身です。全員が「スタート地点」に置いたらファーストプレイヤーから順番にコマを動かします。ファーストプレイヤーは1歩、自分のコマを動かし、ファーストプレイヤーから時計回りに2番目のプレイヤーは2歩、3番目のプレイヤーは3歩、4番目のプレイヤーは4歩分、自分のコマを動かします。（途中で移動をストップしてもいいです）この時、駅間移動（後述）はできません。

■例：下図のようにファーストプレイヤーカードを受け取ったユウキは1歩移動し《若藻浦》へ、リカは2歩移動し《武方》へ、コウゾウは3歩移動し《渡神》へ、レオナは4歩移動できますが、2歩だけ移動し、《武方》で止まりました。これでゲームの準備は完了です。



（※注）特定の事件カードは17歳以下のお子様や恐怖描写が苦手な方には刺激が強い場合があります。その場合はP11オプションルール④に書かれたカードを使ってください。

## 勝利条件とゲームの終了

「記事得点」を6点以上獲得したら勝利です。誰かが6点以上獲得した瞬間、ゲーム終了となります。「記事得点」は事件カードの内容に沿って取材を行っていくことで獲得することができます。（詳しくは後述）

## ゲームの大まかな流れ

「新聞記者奔走記」は各プレイヤーが手番（自分の番）を行うことで進んでいきます。手番を行う人は「アクションカウントカード」を受け取ってください。手番プレイヤーは1回の手番に4回のアクションを行うことができます。どのアクションも1手番中好きな順番で行うことができ、4回のアクションの内なら同じ行動を何回行ってもいいです。アクションを使用し、できる行動は以下の5種類です。

### ① 移動（1アクション使用）

1アクション使い、自分のコマをマップボード上の隣接する地区へ1歩移動することができます。地図上の太い色線で囲まれているエリアは「地区」と呼び1つのマスになっています。1つの地区に入れるコマやマーカ―の数に制限はありません。1度に何人でも同じ地区に入れます。

このアクションを使って嵯峨崎の街を移動し、事件が起こっている「現場マーカ―」の位置まで移動したりサポートキャラクターがいる位置まで移動します。



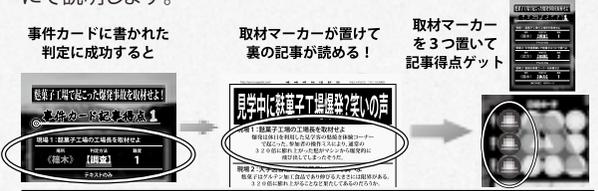
### ② 駅間移動（2アクション使用）

マップボード上に赤い駅が書かれている地区（巖室、込会、武方、渡神、巖足、久葉、佳守）で2アクション使うことで、点線で繋がれている別の地区まで自由に移動することができます。駅間移動なら込会から佳守までの移動も2アクションで行けます。※武方、巖足には2つの駅が書かれていますが、これはデザインです。駅間移動の効果には関係ありません。



### ③ 取材を行う（1アクション使用）

現場マーカ―がある所でできます。1アクション使い、事件カードに書かれている【取材判定】を行います。この【取材判定】を行っていき、事件カードの取材を進め、記事得点を多く集めるのがこのゲームの目的です。詳しい判定方法はP5にて説明します。



### ④ 仲間を同行する（1アクション使用）

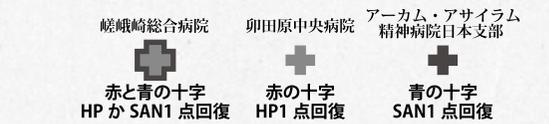
サポートキャラクターカードに書かれた場所で行えます。1アクション使い、【同行判定】を行います。成功するとサポートキャラクターを仲間として同行させることができ、自分のステータスを強化できます。詳しい判定方法はP9で説明します。

よくわかる仲間の同行

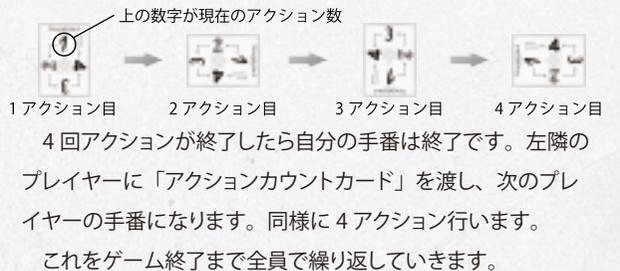


### ⑤ 病院で治療を受ける（1アクション使用）

病院のある武方、卯田原、馬通で行えます。1アクション使い、武方にある「嵯峨崎総合病院」ならHPかSANを1点回復、卯田原にある「卯田原中央病院」ならHPを1点回復、馬通にある「アーカム・アサイラム精神病院日本支部」ではSANを1点回復することができます。



手番プレイヤーは1アクション使うたび、「アクションカウントカード」を右回りに回転させ、自分が今何回アクションを使ったかを記録します。（裏面は左回りで描かれています。左利きの方は裏面を使ってください。また「アクションカウントカード」の代わりに「アクションカウントマーカ―」を4つ使ってアクション数を管理してもいいです。お好みどうぞ）



## 【判定】の基本

取材をして人から話を聞く、恐怖に耐えるなど、新聞記者キャラクターが何らかの行為や行動を起こす際、それが成功するかどうかを「新聞記者奔走記」では6面体ダイス（サイコロ）を使用して判定します。これを【判定】といいます。

【判定】は5つの種類があり、少しずつルールが異なりますが、基本的にはキャラクターの「判定値」の数値と同じ数のダイスを振り、5と6が出た数（成功数）が【判定】で設定された難度以上だったら成功となります。

【判定】の方法は次項から順に説明します。

## 【取材判定】のやり方

【取材判定】はゲームの勝利条件である「記事得点」を得るために必要な大事な判定です。

【取材判定】を行うにはまず事件が起こっている場所、つまり「現場マーカー」が置かれている場所まで移動する必要があります。移動の方法は「P.4 ゲームの大まかな流れ：①移動 ②駅間移動」を参照してください。

### ※注意

「現場マーカー」は必ず1→2→3の順番で回らなければいけません。A、B、Cはどこから行っても大丈夫ですが、Aの事件カードを取材するなら必ず「A1」から、Bを取材するなら必ず「B1」から、Cを取材するなら必ず「C1」から順番に取材します。また、複数の事件を掛け持ちで取材しても良いです。

### ①判定方法と難度の確認

取材を行うにはまず「事件カード」を見て「現場マーカー」に対応する判定を確認します。

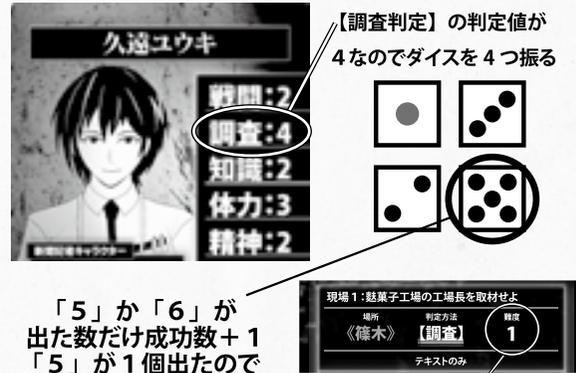
■例：ユウキは篠木にあるAの事件カードの現場マーカー「A1」に来ています。Aの事件カードが「麩菓子工場で起こった爆発事故を取材せよ!」の場合、「現場1：麩菓子工場の工場長を取材せよ」に書かれた【調査判定】の難度1に挑戦すればいいことが分かります。



【取材判定】では新聞記者カードに書かれた「判定値」の数値と同じ数のダイスを振って成功が失敗を判定します。

ダイスを振って5か6が出た数を「成功数」と呼び、「成功数」が設定された難度以上ならば、判定は成功です。

■例：「現場1：麩菓子工場の工場長を取材せよ」に書かれた【調査判定】は難度1。ユウキの調査の「判定値」は4。ユウキがこの【取材判定】に挑戦する場合、ダイスを4個振って5か6が1個でも出れば成功となる。

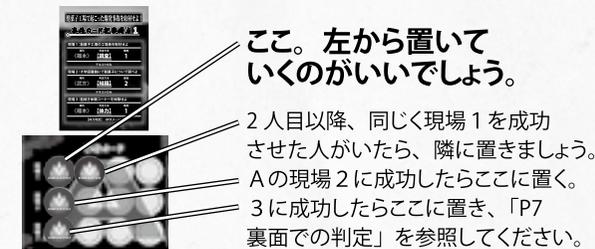


「5」か「6」が出た数だけ成功数+1  
「5」が1個出たので  
**成功数は 1 ≥ 1**  
よって判定成功!

### ②【取材判定】に成功したら

判定に成功したら、自分の取材マーカーをボード上の事件カードと現場に対応する場所に置きます。

■例：Aの事件カードの現場1を成功させたので、Aの透かしが入っている所の1列目に取材マーカーを置きます。



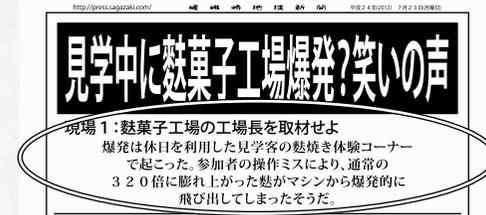
次に事件カードを手に取り、裏面を見ます。  
(忘れないように!! ここがこのゲームの1番面白いところ!!)

裏面は「記事カード」になっており、その現場で取材した内容の詳細が書かれています。

判定に成功した人はプレイヤー全員に聞こえるように大きな声で事件カード裏面の文章を読みます。

もし、読むのが苦手な場合は、読むのが得意な人に渡して読んでもらってもいいでしょう。普段TRPGをする人たちなら、KPやGMをよくやる人が適任でしょう。頑張ってくださいね。

■例：事件カード「麩菓子工場で起こった爆発事故を取材せよ」の「現場1：麩菓子工場の工場長を取材せよ」の【取材判定】に成功した場合、事件カード裏面の現場1「爆発は〜」から「〜飛び出してしまったようだ」までを読みます。



読み終わったら、また元の場所に戻してください。

### ※注意

2人目以降のプレイヤーが同じ判定に成功した時も、必ずカードを手に取り、声には出さなくて良いので読んでください。裏面では急に【判定】を行わなければならない場合があるからです! (「P7 裏面での判定」にて説明します。)

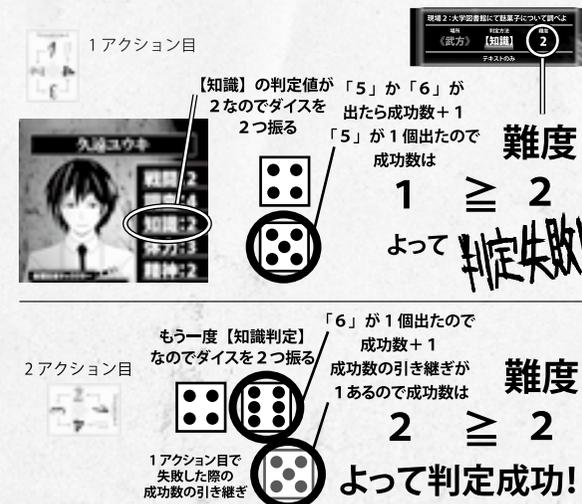
### ③「成功数」の引き継ぎ

【取材判定】で設定されている難度が高い場合、「成功数」である5か6が出たとしても、難度に届かず失敗になることがあります。しかし、失敗した際にも成功数が出ていれば、同じ手番内なら「成功数」の引き継ぎが行えます。

つまり、手番中のアクションでもう一度同じ【取材判定】を行った場合、同じ手番内なら失敗時に出た「成功数」を引き継ぎ、【取材判定】が成功しやすくなります。

この「成功数」の引き継ぎは同じ手番中なら、途中で違うアクションを挟んでも引き継がれます。

■例：ユウキは【知識】難度2での【取材判定】を行い4と5を出して失敗しました。次のアクションで、もう一度同じ【取材判定】に挑戦した場合、先ほど5の目を出した際の成功数1が引き継がれるので、難度2を成功させるには、あと5か6が1個でも出れば成功となります。



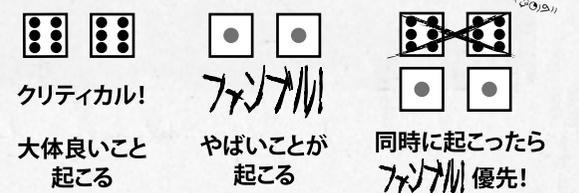
成功数の引き継ぎを覚えておく場合、5か6が出たサイコロは「成功数」として横に避けておくこと数えやすいと思います。(先ほどの例の「1アクション目で失敗した際の5」のように)

成功数の引き継ぎは同じ手番中なら、後述する「ファンブル」以外では基本的に無くなりません。つまり難度3の【取材判定】を4アクションかけてじっくりと成功数を積み重ねていっても成功となります。逆に手番をまたいでしまうと、成功度の引き継ぎは無くなってしまいます。気をつけてください。

### ④「クリティカル」と「ファンブル」

「新聞記者奔走記」では「クリティカル」と「ファンブル」があります。基本的に【判定】を行った際、「6」が2個以上出たら「クリティカル」となります。「1」が2個以上出たら「ファンブル」となります。「クリティカル」はとても良い成功のことで、行動がとても上手くいったことを表し、「ファンブル」は致命的な大失敗を起こしてしまったことを表しています。

行う【判定】の種類によって「クリティカル」と「ファンブル」の効果は異なります。また「クリティカル」と「ファンブル」が同時に起こった場合、ファンブルが優先されます。



### ⑤【取材判定】での「クリティカル」と「ファンブル」

【取材判定】では「クリティカル」が出た場合、難度に関わらずその判定は自動的に「成功」となります。「ファンブル」が出た場合、成功数に関わらず、その判定は「失敗」となり、引き継ぎしてきた成功数が全て0に戻ります。

■例1：ユウキは【調査】難度3での【取材判定】を行い、1、4、6、6の目を出しました。この場合、通常なら成功数は2で判定失敗ですが、6が2個以上出たら「クリティカル」となるので、難度に関わらず自動的に成功となります。

■例2：ユウキは【調査】難度2での【取材判定】を行い、1、1、5、5の目を出しました。この場合、通常なら5が2個出ているので成功数は2で判定成功ですが、1が2個以上出たら「ファンブル」となるので失敗となります。成功数も0に戻るため、今出した5の目2つ分の引き継ぎはありません。

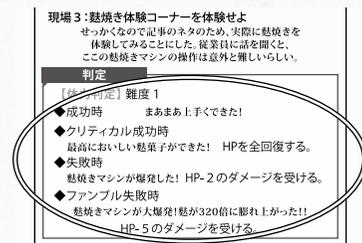
■例3：ユウキは【調査】難度3の【取材判定】に挑戦中で、すでに成功数の引き継ぎが2あります。【取材判定】を行い、ダイスを振ると1、1、6、6の目が出ました。「クリティカル」と「ファンブル」が同時に起こった場合は「ファンブル」が優先となるので、判定は自動的に失敗となり、引き継いできた成功数2も無くなってしまいました。

## 裏面での判定

事件カードの【取材判定】をクリアし、裏面を読んでいくと文章の途中で唐突に【判定】を行わなければならない時があります。この判定にアクションは必要ありません。この最後の判定をクリアできれば「記事得点」を獲得できます。(P9参照) 裏面での判定には【裏面判定】【SANチェック】【連続判定】3つの種類があります。それぞれ判定方法が微妙に異なるので、例と共に順番に説明します。

## 【裏面判定】のやり方

【裏面判定】はカード裏面で行うスタンダードな判定です。



### ①【裏面判定】の判定方法

フキダシに「判定」とだけ書かれています。【取材判定】(P5参照)の時と同様、【判定】に使用する「判定値」と、難度が設定されていますが、【裏面判定】では**成功数の引き継ぎができません!** 高い難度の判定も1発で成功できないと失敗となってしまいます。

【裏面判定】では成功、失敗によってその後の展開が変わり、展開によってHPやSANにダメージを受ける場合もあります。(詳細はP10「HP&SANダメージ」を参照してください)

判定に成功した場合は「◆成功時」、失敗した場合は「◆失敗時」の文章と効果を参照します。

■例1: 上画像の「現場3: 軽焼きコーナーを体験せよ」をユウキが挑戦し、ダイスを3つ振って1、2、5の目が出ました。5の目が1つ出たので成功数1で判定成功となり、この場合「◆成功時」の文章「まあまあ上手くできた!」を読みます。

### ②【裏面判定】の「クリティカル」と「ファンブル」

「◆クリティカル成功時」や「◆ファンブル失敗時」と書かれているカードならクリティカルで成功した場合は「◆クリティカル成功時」、ファンブルで失敗した場合は「◆ファンブル失敗時」の文章と効果を参照します。

(クリティカルとファンブルについては、P6④参照)

■例2: 例1と同じ判定でユウキがダイスを振って1、1、4の目が出ました。この場合ファンブルなので「◆ファンブル失敗時」の文章を読み、HP-5のダメージを受けます。

## 【SANチェック】のやり方

恐ろしい場面に遭遇した場合、この判定が起こります。

SANチェック【精神判定】[0/1]

### ①【SANチェック】の判定方法

クトゥルフファンなら馴染みのSANチェックです。灰色の四角の中に「SANチェック【精神判定】」と書かれ、スラッシュマーク/で2つの数字が区切られています。難度は設定されていないように見えますが、**SANチェック【精神判定】では難度は必ず1です。**表記の簡略のため書いていません。1個でも「5」か「6」が出れば成功します。成功した場合、スラッシュマーク/の左側の数値、失敗した場合は/の右側の数値分、自分のSANを減少させます。これも**成功数の引き継ぎができない**、一発勝負の判定です。

■例1: ユウキは上記のSANチェックに挑戦します。ユウキの【精神】は2なのでダイスを2個振ると、出た目は2と3で成功数0。よって失敗となり、SANがスラッシュマーク/の右側の数値、つまり1だけ減少します。

### ②【SANチェック】の「クリティカル」と「ファンブル」

【SANチェック】で「クリティカル」した場合、**SAN減少が0になります。**恐怖の度合いが高いものは、SANチェックを成功させた場合でもSANが減る場合がありますが、それも0になります。

「ファンブル」した場合、**SAN減少が2倍になります!!**

SANが多いキャラだからと油断していると、ファンブルで一気にSANが削れることだってあります!油断は禁物です。

SANチェック【精神判定】[1/3]

■例2: ユウキの残りSANが1の状態、上記の【SANチェック】に挑むことになってしまいました。通常、成功した場合でもスラッシュマーク/の左側の数値、つまり1は減ってしまうので、SANが0になることが確定しているように見えますが、幸運にもここで出した目は6と6で「クリティカル」!SAN減少が0になり、なんとか恐怖を切り抜けることができました。

■例3: 上記の【SANチェック】を無傷の小津シウサクが判定します。シウサクのSANは6のため、たとえ失敗したとしてもSANを-3されたくらいではまだ倒れないはずでした。しかし【精神判定】を振って出た目は不幸にも1と1で「ファンブル」!SAN減少は3の2倍で6となり、一撃でSANが0になってしまいました。

## 【連続判定】のやり方

戦闘や逃走、精神汚染への対抗などに遭遇した場合、この判定が起こります。**このゲームにおいてもっとも致死率が高い危険な【判定】です!!**

### 連続判定

【戦闘判定】 難度 2。失敗するとHP-1。判定に成功するかHPが0になるまで、この判定を繰り返す。(通常の判定と同じように成功数の引き継ぎは可能)

### ①【連続判定】の判定方法

フキダシに「連続判定」と書かれ、「判定値」と難度が設定されているのに加え、失敗したときのペナルティが書かれています。前述の【裏面判定】【SANチェック】と違い、事件カード裏面で行う判定の中では唯一、**成功数の蓄積ができますが、失敗するとHPダメージかSAN減少のペナルティがあります。**成功数が出ていても(「5」「6」が出ていても)設定された難度に届かない場合、判定失敗となるのでペナルティは受けます。【連続判定】が成功するか、判定中のキャラのHPかSANが0になるまで、つまり「ダウン状態」(P10参照)になるまで判定が続く、まさに生か死かを分ける、決死の判定です。

■例1: 上記の【連続判定】を皆先ナナミが行います。ナナミの初期HPは6。【戦闘】の「判定値」は3です。【連続判定】1回目、ナナミの出した目は1、3、5でした。5が出ているので成功数は1ですが、難度2に届かないため判定は失敗。HPが1減り、残りHPは5です。【連続判定】2回目、ナナミの出した目は2、3、4でした。5と6が出なかったので成功数は1のまま、再びHPが1減り、残りHPは4です。【連続判定】3回目、ナナミの出した目は4、5、6でした。これで成功数が3となり難度2を上回ったので、最終的にHPが2減ったものの、ようやく判定成功となりました。

### ②【連続判定】の「クリティカル」と「ファンブル」

【連続判定】で「クリティカル」した場合、**残りの難度に関わらずその判定は自動的に「成功」となります。**「ファンブル」した場合、**引き継ぎしてきた成功数が全て0に戻り、受けるHP or SANダメージが2倍になります!!**

■例2: 先ほどの例と同じく、ナナミが上記の【連続判定】を行います。1回目の出目は1、3、5。成功数1で1ダメージ受けます。2回目の出目は1、1、6。ファンブルなので成功数が0に戻り、さらに2倍ダメージなので2ダメージ受けます。3回目の出目は3、6、6でクリティカル!!この場合、残りの成功数に関係なく成功となり、【連続判定】は終了します。

## その他の裏面での効果

裏面では【判定】を行う以外にも特殊な効果が書かれている場合があります。基本的には書かれている効果をそのまま適応すればいいですが、一例を紹介しておきます。

### ①移動不可

逃げられない状況に陥った時に出てきます。書いてある通り、事件カードが解決するまでこの地区から移動できません。ユウキの特殊技能を使った場合でも移動することはできません。ただ、ダウン状態(P10参照)になった場合のみ、取材マーカーが全て取り除かれ、病院まで移動します。この状態でも自分と同じ地区にいるサポートキャラクターになら同行判定(P9参照)は行えます。

### ②アイテム

便利な道具を習得した時に出てきます。この事件カードを獲得した新聞記者はゲーム中1度だけ、書かれている効果を使用することができます。アイテムを習得した場合、新聞記者カードの下側から出るように重ねておき、効果を使用した後は、普通に取得した事件カードのように重ねておくといいでしょう。(詳しくは次ページで解説します)

### ③手番スキップ

新聞記者キャラクターが行動不能な状況に陥ったとき出てきます。書いてある通り、次の自分の手番では何も行動することができず、スキップされます。

### ④HP,SAN回復

HPかSANを回復させます。

### ⑤地区自由移動

好きな地区を選び、即座にそこまで移動できます。

### ⑥HP1

HPが一気に1まで減ります。

## 裏面での判定のコツ

事件カードの表面には【取材判定】に成功した時、次に何が起るかが簡単に書いてあります。この情報をよく見て、裏面での急な判定に備えましょう。



ここ

## 記事得点の獲得

事件カード1枚につき、3個の取材マーカ―を置き、裏面【判定】後も生き残っていれば(HPかSANが0にならなければ)取材完了となり、「記事得点」を獲得できます。

### ※注意

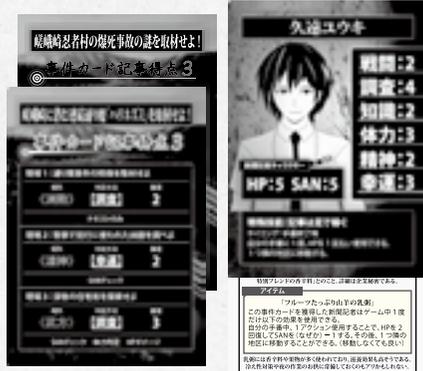
裏面での【判定】中にHPかSANが0になり、ダウン状態になった場合、3個目の取材マーカ―を置いていても事件カードは取材完了になりません。「P10ダウン状態」を参照して下さい。

事件カードの獲得は、以下の処理を順番に行い、同時に次の事件カードの準備をしてください。

### ①事件カードの獲得

取材が完了した事件カードを取り、獲得した記事得点が見えるように新聞記者カードの横に置いてください。(下図参照)ゲーム中は自分の獲得した記事得点が他のプレイヤーに見えるようにしてください。また事件カード裏面に「アイテム」と書かれている場合は、効果を使用するまではアイテムの効果が見えるように、新聞記者カードの下側から出るように重ねておき、効果を使用した後は、普通に取得した事件カードのように置いてください。ちなみにアイテムとなっている事件カードは効果を使用する前でも「記事得点」1点分として数えます。(アイテムは「記事得点」が1点の事件カードにしかありません)

この時点で獲得した「記事得点」の合計が6点を超えていれば、そのプレイヤーの勝利となり、即座にゲームは終了となります。



### ②仲間との解散

仲間を同行させていた場合、仲間を元のサポートキャラクター置き場に戻します。(仲間については次項で説明します)

### ③取材マーカ―の回収

取材完了した事件カードの場所に置かれていた全員の取材マーカ―をそれぞれのプレイヤーの元へ戻します。

### ④新たな事件カードの公開

ボード脇に置いた事件カード山の一番上のカードを新たな事件カードとして公開します。先ほど獲得された事件カードが置かれていた場所に、新しい事件カードを置いてください。

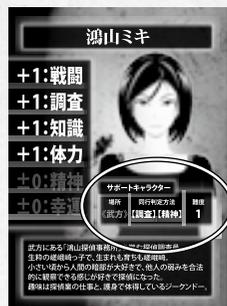
新たな事件カードの記述に従って現場マーカ―を再配置します。配置の仕方は「P3⑦現場マーカ―を配置します」の項を参照して下さい。

### ⑤手番終了

事件カードを手元に置き、「記事得点」を獲得したプレイヤーは手番終了となり、次のプレイヤーの手番になります。たとえ残りのアクションがいくつか残っていても、そのアクションは全て無くなります。つまり1アクション目で「記事得点」を獲得してしまうと、残り3アクションが無駄になってしまいます。記事得点を獲得するタイミングはよく考えましょう。

## 仲間の同行

ボード脇のサポートキャラクター置き場にはプレイヤーが使用していないキャラクター達がサポートキャラクターカードとして置かれています。彼らは特定の場所で【同行判定】を行うことで仲間にする事ができ、取材を有利に進めることができるようになります。ようは取材協力です。



### ①【同行判定】の判定方法

【同行判定】の方法はサポートキャラクターの右側中段に書かれています。(上図参照)【取材判定】の時と同様、「判定値」と難度がありますが、「判定値」は2つ書かれています。【同行判定】では使用する「判定値」をこの2つから選ぶことができます。自分のキャラクターが得意な「判定値」で挑みましょう。難度は書かれているものの、1で固定されています。

■例1：ユウキは鴻山ミキを仲間として同行させたいです。この場合、まずユウキはミキがいる《武方》まで移動してから【同行判定】を行います。ミキは【調査】か【精神】で判定できるので、ユウキは数値が高い【調査】で【同行判定】を行います。結果は1、4、5、5。無事難度以上の成功数を出せたので、ミキを同行させることができました。

### ②【同行判定】に成功したら

判定に成功したら、【同行判定】したサポートカードを取り、自分の新聞記者カードの横に置いてください。(下図参照)

こうすることで自分の新聞記者キャラクターの「判定値」はサポートキャラクター側に書かれたプラス分だけ高くなります。



■例2：ユウキがミキを同行した場合、【戦闘】が3、【調査】が5、【知識】が3、【体力】が4になります。

### ③【同行判定】の「クリティカル」と「ファンブル」

【同行判定】では「クリティカル」の効果は特にありません。「クリティカル」は通常の成功だけです。しかし「ファンブル」した場合、**ファンブルした手番中、そのサポートキャラクターに【同行判定】を行うことができなくなります。**

次の手番以降は、また同じサポートキャラクターに【同行判定】が行えるようになります。

### ④仲間についての補足

■取材協力してくれる仲間はひとりだけ

一度に複数のキャラクターを仲間として同行させることはできません!常に仲間として同行できるのは1人です。

■キャラクターチェンジ

サポートキャラクターを1人仲間に行っている状態で、もう1人、別のサポートキャラクターへ【同行判定】して成功した場合、元の仲間をサポートキャラクター置き場に戻し、新たに【同行判定】に成功したサポートキャラクターを仲間します。

ちなみに他のプレイヤーが仲間に行っているサポートキャラクターを横取りすることはできません。

■仲間と別れるタイミング

記事得点を獲得すると、仲間はサポートキャラクター置き場へと戻ります。

## HP & SAN ダメージ

嵯峨崎の新聞記者は取材を行っていくうち、肉体的にも精神的にも負傷していきます。事件カード裏面での【判定】でダメージを受けた場合、その数値分ボード上の自分の色の

マーカ―を数値が低くなるよう動かし、事件カードや病院などの効果で回復した場合はマーカ―を高くなるよう動かすことで、現在のHPとSANの数値を管理します。

また、**新聞記者キャラクターカードに書かれた初期HPと初期SANの数値よりもHPやSANが大きくなることはありません。初期HPとSANはそのキャラクターの上限値です。**HPかSANが0になると「ダウン状態」になります。



■例1：ユウキがHPに-2した場合、2つ分数値が少なくなるようHPマーカ―を動かし、残りHPは3になります。

■例2：ユウキがSANを1回復しようとしても、ユウキの初期SANは5なのでこれ以上回復できません。

## ダウン状態

HPかSANが0になると「ダウン状態」となります。「ダウン状態」となった新聞記者は以下の手順で「ダウン状態」の処理を行ってください。

### ①コマを倒す

自分のプレイヤーコマを横に倒します。

### ②取材マーカ―を手元に戻す

「ダウン状態」になった原因の事件カードに置いてある取材マーカ―を全て手元に戻します!!自分が「ダウン状態」になってしまった事件カードの取材はまた1からやり直しです。他の場所に置いた取材マーカ―はそのままです。

### ③病院に運ばれる

HPが0になった場合は、《武方》にある「嵯峨崎総合病院」か、《卯田原》にある「卯田原中央病院」に運ばれます。

SANが0になった場合は、《武方》にある「嵯峨崎総合病院」か、《馬通》にある「アーカム・アサイラム精神病院日本支部」に運ばれます。

### ④HP、SAN全回復

HPとSANを新聞記者キャラクターの初期値まで戻します。

### ⑤手番終了

手番を終了します。「ダウン状態」になった際、まだアクションが残っていた場合でも、残りのアクションは失われます。

「ダウン状態」になった手番はこれで終了となりますが、次の手番が回ってきたら、またコマを立てて、通常通り行動することができます。すぐに復帰して次の取材に望みましょう。

## 特殊技能

新聞記者キャラクターはそれぞれ固有の特殊技能を持っています。キャラクターによって異なるので各キャラクターのカードを参照してください。基本的に特殊技能の使用にアクションは必要ありません。宣言と同時に使用できます。

## 分からないことがあったら

ゲーム中、このルールブックに載っていない不測の事態が起こり、どう処理していいか分からなくなってしまった場合は、ゲーム進行を妨げないように、その場の全員で相談し、一旦「ハウスルール」（自分たちだけのルール）を決めてゲームを行ってください。その後、ルールブックをよく読んで、それでも分からない部分がある場合は、ルールブックのミスがあるので、ぐるあゲームズの公式サイトか、ぐるあハーレーのツイッター @gurua\_harley にご連絡いただくと幸いです。

↓ぐるあゲームズ公式サイト

<http://gurua-games.jimdo.com/>

## オプションルール

普通のルールで遊ぶのが飽きてしまった時は、特殊なルールで遊んでみましょう。ここに一例を載せますが、あくまで例なので他にも面白いルールを考えて遊んでみましょう。

### ①死の町、嵯峨崎

「ダウン状態」になったプレイヤーはゲームから脱落します。記事得点を6点取るか、最後まで生き残った新聞記者の勝利です。通常、「ダウン状態」になった新聞記者キャラクターは次のターンからまた普通に行動できますが、死んでしまうと、もう少し慎重に行動しなければならないでしょう。

### ②オリジナルキャラクター作成ルール

P13に記載しているオリジナルキャラクター作成ルールを使って、自分だけのキャラクターを作って遊びます。元からいるキャラクターと混ぜてもいいし、作れるなら新聞記者もサポートキャラも全部作れば、全く違うゲームになるでしょう。ただ、このゲームを始めてプレイするプレイヤーがいる場合は、一番初めは元々のキャラだけでプレイしましょう。「自分だけオリジナルでずるい」って言われます。

### ③事件カードを指定する

事件カードを全部混ぜず、特定の事件カードだけ選んでプ

レイします。「戦闘系のみ」「怖いやつ」などテーマを決め、10枚くらいの組み合わせを考えて見ましょう。一例として、ここにもいくつか「事件カードセット」を載せておきます。

### ④事件カードセット「(比較的)平和な嵯峨崎」

事件カードを以下の組み合わせにします。17歳以下のお子様や、恐怖描写が苦手方、嵯峨崎初心者と遊ぶ時にどうぞ。

■記事得点1・・・4枚

「自作武器で逮捕された少年グループを取材せよ!」

「麩菓子工場で起こった爆発事故を取材せよ!」

「若い女性を中心に人気急上昇中のスイーツを取材せよ!」

「カフェ・カサマツで開かれる個展を取材せよ!」

■記事得点2・・・4枚

「佳守に出現したデュエルフィールドを取材せよ!」

「深夜の海に呼ばれる若者たちの実情を取材せよ!」

「嵯峨崎星夜祭について市長にインタビューせよ!」

「児童の交通事故が多発する三叉路を取材せよ!」

■記事得点3・・・2枚

「嵯峨崎地下で発見された秘密施設を取材せよ!」

「嵯峨崎忍者村の爆死事故の謎を取材せよ!」

### ⑤事件カードセット「嵯峨崎エクスペンダブルズ」

事件カードを以下の組み合わせにします。嵯峨崎の闇に潜む怪異達に、いつか会いたいときにどうぞ。

■記事得点2・・・5枚

「遊覧船うみねこの乗客転落事故の謎を取材せよ!」

「謎の女による誘拐未遂事件を取材せよ!」

「嵯峨崎星夜祭について市長にインタビューせよ!」

「小学生が発見した新種の昆虫を取材せよ!」

「実甲に出没する謎の白ずくめ集団を取材せよ!」

■記事得点3・・・5枚

「嵯峨崎に潜む連続通り魔「ハリネズミ」を取材せよ!」

「香鹿川で遺棄された死体の謎を取材せよ!」

「商店街に遺棄された蛆虫の謎を取材せよ!」

「出火原因不明の空き家火災を取材せよ!」

「岐之戸で発生した猟奇事件を取材せよ!」

### ⑥2人用ルール「合同取材」

2人だけでゲームをする際、1人のプレイヤーが2人の新聞記者キャラクターを動かします。いずれかのキャラクターが「記事得点」を6点取った瞬間ゲーム終了となり、そのキャラを操作しているプレイヤーの勝ちとなります。

### ⑧ぐるあゲームズのサイトを確認する

ぐるあゲームズの公式サイトにも追加ルールを掲載する予定です。追加の事件カードやキャラクターが出るかもしれないので、たまにチェックしてみてください。

## マーカーのしまい方

箱の内容物には書きませんでしたが、箱の中にチャック付きの空き袋を大1枚、小5枚、計6枚入れてあります。

この小袋はチップ入れに使うと便利です。小5枚は4色ごとに「プレイヤーコマ」「HPマーカー」「SANマーカー」「取材マーカー×7個」でまとめておけば、ゲームの準備がとても楽になります。あと1袋に「現場マーカー9個」「サポートマーカー」を入れ、マップボードに置くマーカーをまとめ、残り大1袋に予備を全部入れておいてください。

これでゲームセッティングの手間がだいぶ楽になります。

## 使わないマーカーについて

今回のセットでは使用しない「NPCマーカー」というマーカーが入っています。これは後々、このゲームが好評なら出したい追加の拡張パックで使用するマーカーです。使用する時まで大切に保管して置いてください。また、アクションカウントマーカーが大量に余っていますが、これも追加拡張パックで使用する予定です。できるだけ拡張パックの値段を下げるための処置なので、なにとぞご了承ください。

## 事件カードの内容について

嵯峨崎の新聞記者は取材を行っていきうち、肉体的にも精

このゲームの事件カードに記載されている内容は、このゲームの制作者、ぐるあハーレーが「嵯峨崎地域新聞」に掲載されている記事を元に、ゲームとして遊べるよう内容を加筆修正したものです。中には大幅に加筆したものもあるので、興味を持った方は「嵯峨崎地域新聞」<http://press.sagazaki.com/>にて元になった記事を探してみてください。事件カードの小さい枠には書けなかった内容もたっぷりあるので、もっと嵯峨崎に浸ることができます。事件カード裏面の新聞記事タイトルで検索すればすぐ出てくると思います。

また、嵯峨崎読解ガイドに掲載されているシナリオで使われているのと同じ記事が使われている事件カードがありますが、シナリオのネタバレ等はありません。シナリオも、ボードゲームもやって、両方違った嵯峨崎を体験してみてください。

最後に「なぜ嵯峨崎怪奇事件簿のキャラクターが新聞記者をやってるのか?」「なぜハリネズミの攻撃ダメージと塩コーヒのダメージが同じなのか?」など、このゲームを遊んでいると数々の疑問が出てくると思いますが、そこはぜひ想像で補っててください。例えば鴻山姉妹やアキラは小遣い稼ぎで、コウゾウは潜入調査で新聞記者をやってるのかも知れないし、カフェ・カサマツの塩はもしやインスマス産かも…。

## 事件カード元記事記者一覧

※初記事投稿が早い順で掲載しています。

■Enbos 編集長

死体遺棄か 香鹿川から遺体 今年3件目 (2012年7月26日)

水彩画：童話の世界再現 菊地さん 渡神で個展 (2012年8月10日)

二十代女性変死 三逆湖で発見 (2012年10月23日)

繁華街で再び通り魔 女性刺され死亡 (2012年11月8日)

自作武器で少年グループ逮捕!? 若藻浦 (2014年1月20日)

見学中に麩菓子工場爆発? 笑いの声 (2014年1月26日)

■時坂記者

またも白ずくめの不審者現る 実甲 (2013年2月4日)

佳守慰霊祭、台風で中止 (2013年7月6日)

連続児童誘拐・失踪事件再び!? 込会 (2013年9月7日)

■八田真道記者

白昼の凶行「通り魔ハリネズミ」か? (2013年9月25日)

交通事故死者数過去最悪 - 嵯峨崎 (2013年10月14日)

カードゲーム中の事故? 佳守で児童4名が負傷 (2014年02月06日)

■日比野記者

実甲に出没する白タイツ<白ずくめ>の集団? (2013年10月1日)

■がんぐれ。記者

求人【急募】臨床実験 被験者募集 (2013年10月1日)

■紗羽有希記者

研究特区で原因不明の爆発 自衛隊の出動も (2013年10月25日)

猟奇事件発生、脱法ドラッグの影響か (2013年12月26日)

■安部友義記者

嵯峨崎市の実情～深夜の海に呼ばれる若者たち～ (2013年10月28日)

■藤木戸記者

時代劇の演舞中に爆死? 嵯峨崎忍者村 (2013年10月28日)

■ウィリアム・ダイアー記者

空き家の焼け跡から男性、事件の可能性も (2013年12月20日)

■日比野正守記者

嵯峨崎市「嵯峨崎星夜祭」 (2013年12月22日)

■すずめ記者

幻の奇書「蠱鳴記」一般公開 (2013年12月23日)

■宍戸正樹記者

遊覧船うみねこ、乗客が転落 (2014年01月24日)

■安田舜記者

児童の交通事故多発 小中学校に指導呼びかけ (2014年4月4日)

■佐久間誠二記者

嵯峨崎鉄道 船尾線で脱線事故、死傷者数は不明 (2014年8月23日)

■カサドレス記者

《嵯峨崎の怪しい伝説》嵯峨崎市の地下に秘密施設!? (2014年10月23日)

■久野靖惟記者

嵯峨崎市内で謎の蛆虫数千匹が遺棄、新種の可能性も (2014年10月26日)

■落合静香記者

お手柄! 学生、新種の昆虫発見! 大学教授「ありえない進化だ」 (2014年10月30日)

■沖名亮記者

【嵯峨崎グルメ特集】フルーツたっぷりの乳粥はいかが? (2014年11月17日)