

## 銃の使い方・脅し方

銃はただ使うだけでは損ですよ。  
相手に突きつけて脅してやりましょう。



なんとこの脅し、この状態だと行動回数を消費していないので、脅すだけなら何度でも、何人にでも出来ます。(弾がなくてもOK)

このあと、相手が要求に応じた場合は、受け渡して行動回数が消費されます。また、弾を撃った場合は、カードを使用した事になるので、行動回数が消費されます。下ろせば何もなかったことになります。

こうやって手札を上手く公開すれば、カードを消費せずにおいしく交渉することができますので、色々試してみてくださいね。

## 内容物・クレジット

ゲームカード：計45枚  
 Gangster:10枚 Money:10枚  
 Gun:4枚 Machingun:1枚 Grenade:1枚  
 Life赤:2枚 Life青:2枚 Life黒:1枚  
 Bullet:6枚 Boss:1枚  
 SPY:2枚 Husler:1枚 Trickster:1枚  
 Hero:1枚 Beauty:1枚 Killer:1枚  
 ルールカード：5枚 説明書：1枚

制作：カイシンゲームズ  
 ゲームデザイン：開真  
 一部デザイン：三中一木  
 フレーバーテキスト：如月玲慈  
 制作支援：広島ものづくりジム

画像素材  
 シルエットデザイン  
 (<http://kage-design.com>)  
 Frame Design  
 (<http://frames-design.com/>)

## 問い合わせ先

各カードの情報や細かいルールなどは  
 ギャングスターパラダイス公式wiki  
<http://w.livedoor.jp/gangsterparadise/>  
 にて、公開中！

ゲームの最新の情報は公式ブログ  
 ギャングスターパラダイスへようこそ  
<http://gangsterparadise.doorblog.jp/>

またはTwitterアカウント  
 「トンマーゾのつぶやき」  
[https://twitter.com/Gang\\_Para](https://twitter.com/Gang_Para)  
 をご確認ください！

ご意見ご感想、  
 お待ちしております！

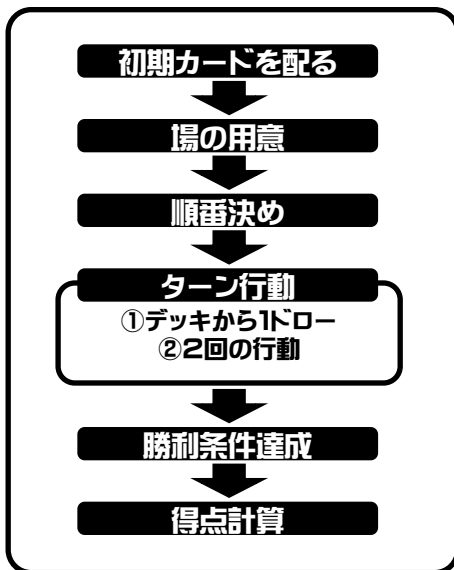
## このゲームについて

このゲームは、ギャングの内部抗争をテーマにしたカードゲームです。それぞれのプレイヤーは、ボスの跡目を狙って、互いに騙し、利用しながら勝利条件を目指していきます。

順番をじゃんけんなどで決めたあと、各プレイヤーは、毎ターン与えられる1枚のカードと2回の行動回数を活かし、勝利条件となるカードを手札に揃えるため、行動を行なっていきます。

(与えられた行動回数で行える行動は「行動の種類」で確認して下さい。)

手札に勝利条件のカードを揃えたプレイヤーが現れた時点で、ゲーム終了となり、得点計算を行います。この得点が最終的に高かったプレイヤーがゲーム全体での勝利者になります。(全員初期3点所持スタート)



## 行動の種類

各ターンには2回まで行動ができます。行動とは「カードの効果使用」「カードの受け渡し」「特殊行動」の3つです。

### カードの効果使用：

カードを使用し、なんらかの効果を発動させる行動です。基本的に使用したカードは場に落ちます。一部のカードは公開し、行動回数を消費するだけで効果を使用できるものや、何らかの行動に反応して行動回数を消費せず使用出来るものもあります。また、同じカードは1行動でまとめて使用できます。

### カードの受け渡し：

カードの持ち主を移動させる行動です。この時、移動させるカードの枚数や種類、移動する相手の数は問わず、1度でまとめて行えます。

### 特殊な行動：

説明書裏面に記載した特殊な行動も行動回数を消費します。詳しくは裏面にて。

### 上記以外の行動：

会話や指示、カードを見せる行為は行動回数を必要としないのでいつでもOKです。

### 行動回数消費あり



### 行動回数消費なし



## ゲームをはじめる前に配るカード

ゲームをはじめる前に各プレイヤーの初期手札を配ります。

①まず【LIFE】を裏向きに1人1枚配ります。



このカードはプレイヤー自身の命となり心となります。このカードが手札から失われ場落ちると、他の全ての手札も場に落ち、以降、自分のターン終了時には手札を全て捨てなければいけなくなります。つまり【LIFE】を失うと勝利条件をみとることができなくなりますので、大切にしてください。（【LIFE】を失った状態でも上記制限がありますがゲームには参加できます。また殺した人は殺された人の手札を選択して一枚奪えます）

また、ハートの色はチームカラーになります。このゲームでは同じチームの人間が勝利した時、同じチームの人間にも勝利点が加算される仕組みになっています。ですので、同じチームメイトとは協力して下さい。なお、唯一黒色のハートの持ち主は、仲間がいまいませんが特殊な効果と勝利条件を得ます。（詳しくは黒の【LIFE】を見て下さい）

**重要な点**なのですが、ルール上、赤と青のハートの人は決して【LIFE】を公開しないで下さい。黒の人のみ、公開が可能です。そのかわり、ハートの色を発言することはOKですので、上手く利用してみてください。

なお、人数が4人の場合は、余ったカードを裏向きのまま隠して下さい。

②【GANGSTER】と【MONEY】を1人1枚ずつ配ります。



【GANGSTER】は身代わりとして【LIFE】の代わりに捨てたり、捨てることで場にある【MONEY】を拾ったりするカードです。

【MONEY】は場にあるカード左上の\$マークの数だけ捨てれば、そのカードを手札に加えることができるカードです。ボスの座は\$マークがないので買えません。

③【GUN】4枚と【MACHINEGUN】1枚を混ぜて1人1枚ずつ配る。



これらの銃のカードは見せるだけで使用できます。その代わりに効果を使うには【BULLET】が必要になります。詳しくは銃の使い方で。4人の場合は【GUN】を減らして下さい。

④【BULLET】4枚と【BOSS】1枚を混ぜて1人1枚ずつ配る。



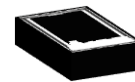
勝利条件に最も近いボスの座を持っている人は弾がない状態でスタートします。

4人の場合は【BULLET】を減らして下さい。

④最後に山札から1枚ずつ全員に配ったら手札の準備完了！

## フィールドの説明

ゲームを行うフィールドを説明します。



### 山札

カードはここから引きます。カードが引けなくなったときは、場と山札をあわせてシャッフルし、そこから引いたあと、残った山札から5枚まで出せるだけ場に出します。（場も山もないと引けなくなります。）

### 場

ゲームをはじめる時、ここに山札から5枚引いて最初の場を作ります。（最初の5枚の内、1枚を【SPY】にすると、ゲームが素早くなるのでおすすめです。）以降は使われたカードなどがここに落ちます。なお、場におけるカードの枚数に上限はありません。



## 勝利条件と勝利点

下記カードを手札に揃えれば勝利です。



ボスと仲間て人徳勝利！



お金を稼いで金銭勝利！



最強の奴らで偉人勝利！



（3コストスペシャリスト3枚）

勝利条件達成者：2点

達成者の仲間：1点

裏切り者の場合：3点

（勝利点は交渉時に取引しても良い）

## 特殊行動

ゲームを円滑にするための特殊行動です。これらは自分ターンに行動消費して行えます。

### 武器を売る（1行動消費）

赤枠の【WEAPON】カードは場の【MONEY】と交換できます。【MONEY】は売った【WEAPON】のコストと同数拾えます。手札で【WEAPON】が余った際に活用し、武器商人となって金銭勝利を目指すこともできます。

### カードを1枚引く（2行動消費）

このターンの行動回数を2回消費することで山札から1枚引きます。場に【MONEY】しかない時、何も行動ができない状況を打破できます。または、黒LIFEのプレイヤーは3回行動可能になった場合、内2回行動を消費し、1ターン中2枚ドロー+1行動できます。

### 場を流す（1行動消費）

場のカードを全てデッキに戻してシャッフルした後、再度デッキからカードを5枚並べて、場をリセットする。場の硬直を打破したり、次のプレイヤーに牽制や嫌がらせが可能です。