



#### <内容物>

カード104枚

- 悪者カード 32枚
- ターゲットカード 8枚 (2~9)
- 強盗団のボスカード 8枚
- アジトカード 9枚 (A~I)
- 紙幣カード 47枚 (1\$~3\$)

説明書

#### <ゲームの目的>

悪賢い強盗団のボスとして、あなたは街のアジトにたむろする悪者達を探し出し、強盗計画に送り込みます。各ターゲットに、最も手練の悪者を送り込んだプレイヤーが、ターゲットから報酬を手に入れます。街には、3つのギャング団が居ます：ノースサイド、ウエストサイド、そして例の組織の連中です。それぞれのギャング団の一員を、最も多く送り込んだプレイヤーは、更なる得点を得ます。

#### <ゲームの準備>

ターゲットカードを2~9の順に横1列に並べます。

各プレイヤーは自分の色を選択し、対応する色の強盗団のボスカードを1枚自分の前に置きます。

各プレイヤーは、もう1枚の対応する色の強盗団のボスカードを、ターゲットカード左側の一段下に、縦1列となるように置きます。

アジトカードをアルファベット順横1列に並べます。悪者カードを良くきり、裏向きのまま各アジトに配ります。

- 2人プレイ：アジトA~Eを使用。Aから順に、2、2、3、4、5枚ずつ配る。
- 3人プレイ：アジトA~Gを使用。Aから順に、2、2、3、3、4、4、5、枚ずつ配る。
- 4人プレイ：アジトA~Iを使用。Aから順に、2、2、3、3、3、4、4、5、5枚ずつ配る。

各プレイヤーは、18\$ずつを受け取り、余ったお金は銀行とします。

スタートプレイヤーをランダムに決定します。

3人プレイでの準備例：



#### <ゲームの進行>

全てのプレイヤーがパスを行うまで、時計回りの順に手番を実行します。全員がパスを行った時点で、ゲームは終了し、最終得点計算が行われます。

各手番では、「雇用」と「強盗」の2アクションを行います。アクションの代わりにパスをしてもかまいません。一度パスをすると、ゲーム終了まで手番を行う事はできません。

#### 雇用：

街のアジトを探索し、自分の計画に相応しい悪者を探し出す。

手番のプレイヤーはアジトを1つ選択し、その下にあるカード1枚ごとに1\$を銀行に支払います。手番のプレイヤーは、そのアジトのカード全てを他のプレイヤーに内容を明かさないように確認し、1枚を選択して手札とします。残りのカードは裏向きのままアジトの下に置きます。

例：アジトDの下には3枚のカードがあります。手番のプレイヤーは、銀行に3\$を支払い、その3枚のカードを確認します。彼はそのうち1枚を手札とし、残りの2枚をアジトDに戻します。

メモ：雇用するお金が手元に無い場合、パスを選択しなければなりません。

### 強盗：

真夜中にターゲットに悪者を送り込み、盗みを働く。

「雇用」で獲得した悪者カードを、任意のターゲットに対して表向きにプレイします。悪者カードは、自分の強盗団のボスカードの列に置きます。各ターゲットにつき、1人のプレイヤーが置ける悪者カードは1枚のみです（Accomplice（共犯者）の例外を除く）。

カードをプレイする際に1\$を銀行に支払えば、カードを裏向きに配置することができます。裏向きに置いたカードは、自分だけが好きなときに確認できます。

### <特殊カード>

いくつかの悪者カードは、特殊能力を持っています。これらは、カードの上部両端にアイコンで示されています。特殊能力は、これらの悪者カードが表向きでプレイされた時に発動します。

カードを裏向きに配置した場合には、特殊能力は発動しません。特殊能力が発動するのは、自分の手札からカードをターゲットに対してプレイした時のみです。特殊能力をとっておき、後で発動させることはできません。カードを表向きにプレイしても、アクションを発動させないことは可能です（Kingpin（親分）の例外を除く）。



**Pickpocket（スリ）**：銀行から2\$を取る。



**Accomplice（共犯者）**：この悪者カードは、自分が既に悪者カードを1枚置いているターゲットに対してもプレイできます。このカードを既に置かれているカードの上に配置します。最終得点計算時、これらのカードのランクを合計して得点計算を行います。



**Switch（交代）**：この悪者カードは、自分が既に悪者カードを1枚置いているターゲットにもプレイできます。そうする場合、先に置かれていたカードを、ルールに従って置ける他のターゲットに移動します。先に置かれていたカードが裏向きであった場合には、移動先でも裏向きのままです。カードが表向きで移動させられたとしても、特殊能力が再び発動することはありません。もし「交代」のカードを既に1枚より多いカードがプレイされているターゲットに対してプレイした場合（共犯者のお陰で）、先に置かれていたカードは全てセットにして移動します。



**Killer（殺し屋）**：他のプレイヤー1人がこのターゲットに置いている悪者カード全てをゲームから除外して箱にしまいます。自分のカードを対象にしてもかまいません。そうした場合、殺し屋のカードが先に置かれていたカードに代わってターゲットに配置される形となります。



**親分（親分）**：このカードは、ターゲットに対して表向きにプレイしなければなりません。  
**重要**：このカードの雇用は、そのアジトでこのカードが最後の一枚である時のみ行えます。



**Spy（スパイ）**：任意の1つのターゲットに対して裏向きにプレイされている全てのカードの内容を確認できます。もしくは、任意の1つのアジトの悪者カードの内容を全て確認できます（カードは雇用しません）。

### <得点>

全員がパスをしたら、最終得点計算を行います。プレイされた全ての悪者カードを表向けます。

### ターゲット：

各ターゲットを1つずつ得点計算していきます。低い値のターゲットから始めます。最も高いランクの悪者カードを配置しているプレイヤーが、そのターゲットの得点を獲得します。同点の場合は、同点の人数で割った得点（切り捨て）を獲得します。

ターゲットの得点は、ターゲットカード下部の数字と同じです。これに悪者カードによる増減が加わります。

幾つかの悪者カードには、ランクの脇に修正値が書かれています。修正値はターゲットの得点を修整します。そのターゲットに置かれた全ての悪者カードの修正値が適用されます。ターゲットの得点を獲得するプレイヤーのカードかどうか、裏表どちらの向きで置かれていたか、は関係ありません。

メモ：得点が0以下になることはありません。



例：Tomはランク7（修整+2）の悪者を6点のターゲットに対してプレイしました。Pimはランク8（修整-1）で続きます。ゲーム終了時、このターゲットではPimが勝利し（8は7よりもランクが高いので）、7点（6+2-1）を獲得します。

### ギャング団：

幾つかの悪者カードの上部には、ギャング団のメンバーであることを示す、3色いずれかの円が書かれています。ノースサイド（赤）、ウエストサイド（青）、例の組織（黄）です。

各ギャング団を1つずつ得点計算していきます。各ギャング団を最も多く置いているプレイヤーが、そのギャング団を支配し、得点を獲得します。同点の場合は、得点を獲得することができません。

2人プレイでは、各ギャングの支配につき5点。3人プレイでは、各ギャングの支配につき4点。4人プレイでは、各ギャングの支配につき3点です。

メモ：複数のギャング団に属しているカードは、どちらにもカウントします。

例：3人プレイで、Tomはノースサイドを3枚、Pimは2枚、Suzanneは0枚です。トムがノースサイドの4点を獲得します。

Tomは、ウエストサイドも2枚持っています。Pimは1枚、Suzanneは2枚です。単独最多のプレイヤーが居ないので、ウエストサイドの得点を獲得できるプレイヤーは居ません。

ターゲットとギャング団の得点を合計し、最も得点を獲得したプレイヤーが勝利します。同点の場合は、最もお金を持っているプレイヤーが勝利します。

訳者：COQ

The Board Game Laboratory  
(<http://tbgl.p1.bindsite.jp/>)