

# ゲームの遊び方

1. 全てのプレイヤーは手札からカードを1枚選び、裏向きで場に出します。勢力マーカーが無効を示しているカードを出さないよう注意しましょう。
2. 全員がカードを出したら、全員のカードを表向きにします。
3. 「偽情報」または「狙撃」を出したプレイヤーは無効になる勢力を他のプレイヤーに伝えます。カードが無効化されたプレイヤーは、そのカードを自分の場に裏向きにして並べます。
4. 有効なカードは表向きのまま自分の場に並べます。
5. スペシャル行動カード（「脱出」「追加指令」）なら、その効果を発動します。
6. 「機密奪取」または「盗聴」なら、カードが指示する情報点分のチップを得ます。  
※ チップはカードの上の誰でも見れる位置に置くようにします。  
チップが足りなくなった場合は適宜、交換などをおこなってください。
7. 勢力マーカーの有効 / 無効を現在の状況に合わせたものにします。

全員が場に裏向きでセットし終わったら合図で一斉に表向きに



※自分の場 ⇒ 自分の手元に左から右にカードを並べていきます。出した順番が変わらないように注意してください。

効果(自分の場の対象から情報点を得る)が邪魔されることなく発動したため、同じ勢力の「偽情報」と合わせ6点分チップが入ります

# 最終得点計算～勝利者決定

1. 行動カードで得られた情報点の合計を求めます。
2. 選択した指令カード1枚(\*)を公開し、条件を達成できていた場合は情報点を獲得します。  
※ 行動カードの効果で選択できる指令カードの数が増える場合があります。  
無効化されていないカードのみが条件の対象となります。  
あるカードを「使わないこと」が条件の時、そのカードが無効化されていなければ「使っていないこと」になります。
3. 最終的な情報点がもっとも高いプレイヤーの勝利となります。

**S級指令**  
**鷹狩りの時間だ**

指令の難易度の目安です (B→A→Sの順に難しくなります)

指令の名称です

達成すべき条件です  
A～S級指令は1だけ、B級指令は条件を達成した回数分、情報点を得られます

指令の条件を達成した際に得られる情報点です

場全体に「中央政府」の勢力が8枚以上

**+15**



この場合、B級指令の条件(自分の場の「盗聴」1枚につき1点)を達成できているので2点が手にはいりません。



緊張状態の続くヨーロッパの某国。

ここでは世界各国のスパイにより、機密情報の争奪戦が日夜繰り広げられている。あなたもまた、この国へ派遣されてきたスパイとして他国のスパイ(他プレイヤー)の邪魔をし、出し抜き、どの国よりも多くの機密情報を手に入れなければならない。

# SPY ROYALE

## スパイロワイヤル

◇プレイ人数:2~5人 ◇プレイ時間:20分 ◇対象年齢:10才~大人

# セット内容

行動カード55枚  
ノーマル行動カード50枚(4種類×5勢力)

スペシャル行動カード5枚(1種類×5勢力)

任務期間カード4枚

情報点チップ 80枚

指令カード 20枚

勢力マーカー 5枚

ルールブック



# ゲーム概要と勝利条件

## ◇ 概要

このゲームは互いの行動を読みながら、手札から同時にカードを出し、指定されたターン数で、最も多くの得点をとったプレイヤーが勝利するゲームです。

## ◇ 大まかな流れ

1. 全てのプレイヤーは手札からカードを1枚裏向きで場に出します。
2. 全員がカードを出したら、全員のカードを表向きにします。

ここで得点を獲得したり、他のプレイヤーのカードを無効化するなど、カードの効果が発動します。出したカードは各自の手元に左から右に並べていきます。これを1ターンとし、指定ターン数、繰り返します。

## ◇ 勝利条件

指定されたターン数を終えたら、指令カードの得点を加えて、最終的な得点とします。最も多くの情報点を獲得したプレイヤーの勝利となります。

# ゲームの準備 1

## ◇ 「任務期間」の決定

今回のゲームのターン数となる「任務期間」を決めます。

1. 全ての任務期間カードをよくシャッフルして山札にします。
2. 山札から1枚、カードを公開します。
3. 公開されたカードが今回のゲームの「任務期間」となります。

カードで指定されたターン数を終わると任務終了となり、最終得点計算に入ります。

## ◇ 「勢力マーカー」の配置

勢力マーカー5枚を有効の面(×印が書かれていない面)を表にして、全員が見やすい場所に並べます。勢力マーカーは、各勢力の行動カードが有効か無効か、カードを出す際に分かりやすくするためのものです。



# ゲームの準備 2

## ◇ 「指令カード」の決定 (各プレイヤー3枚)

各プレイヤーがゲームで達成すべき「指令」を決めます。

1. 全ての「指令カード」をよくシャッフルして山札にします。
2. 各プレイヤーに3枚ずつ、裏向きでカードを配ります。指令カードはゲーム中、自分だけが見ることができます。
3. 配られたカードが、それぞれへの「指令」となります。



最終得点計算時、各プレイヤーは達成した指令に応じた情報点を獲得します。複数の指令カードの条件を満たしていても、最終得点時に加算できるのは1枚の指令カードからだけです。  
※後述する「行動カード」の「追加指令」が有効のプレイヤーのみ、2枚の指令カードから加算できます。

## ◇ 「手札」の決定 (10枚)

ゲーム開始時、全プレイヤーは10枚ずつの行動カードを手札とします。このうち5枚が初期手札、5枚は追加手札となります。

### ▼ 初期手札の配布 (5枚)

1. 全ての「行動カード」をよくシャッフルして山札にします。
2. 各プレイヤーに5枚ずつ、裏向きでカードを配ります。

初期手札の行動カードは、自分だけが見ることができます。指令カードとあわせ、“追加手札を何にするか?”の指針とします。



### ▼ 追加手札の配布 (5枚)

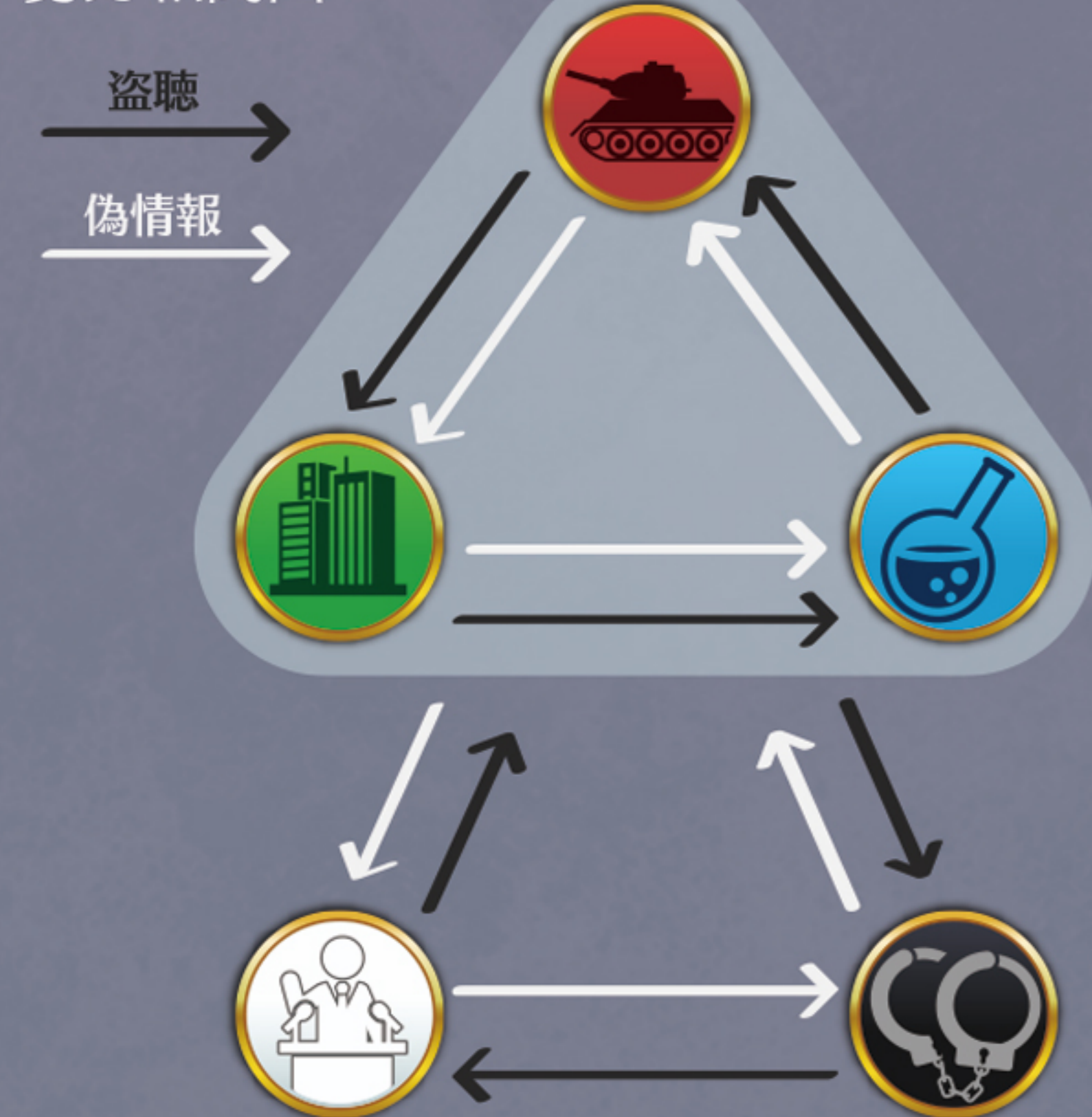
1. 初期手札を配り終わったら、プレイ人数に応じて各プレイヤーに下記の枚数(※)のカードを配ります。  
※5人プレイ:5枚 4人プレイ:6枚 3人プレイ:7枚 2人プレイ:8枚  
残った山札は使用しません。(箱の中に戻します) 残った山札の中身を見ることはできません。
2. 各プレイヤーは、配られたカードの中から好きなカード1枚を選びます。選んだカードは自分の手元に置き、他のプレイヤーに見えたままにしておきます。選ばなかったカードは左隣の人に渡し、自分は右隣の人からカードを受け取ります。
3. 受け取ったカードの中から同様に好きなカード1枚を選びます。選ばなかったカードは左隣の人に渡し、自分は右隣の人からカードを受け取ります。計5枚のカードを選ぶまで、これを繰り返します。
4. 全員が5枚のカードを選んだら、何のカードを取ったかお互いに確認します。  
※選ばれなかったカードは使用しません。(箱の中に戻します)
5. 選んだ5枚のカードを手札に加えます。以降は追加手札も非公開となります。





## カードの勢力(色)

勢力相関図



カードの色には以下の5種類があり、  
潜入先の勢力を示しています。

### 基本勢力

●：軍司令部 ●：科学研究所 ●：巨大企業

●●●は3すくみの関係にあります。

●：中央政府

「偽情報」では●しか無効化の対象としません。  
逆に基本勢力の「偽情報」すべてで無効化の対象となります。  
「盗聴」では基本勢力すべてから情報点を得られます。

●：秘密警察

「偽情報」で基本勢力すべてを無効化の対象とします。  
逆に無効化の対象となるものがほとんどありません。  
「盗聴」では●からしか情報点を得られません。

※各カードの効果の対象は、カードの左上のアイコンで確認できます。

## 遊び方のコツ

### ◇ 情報点獲得のコツ

- このゲームでは各勢力のカードを無効化されずに場に出していくことが重要です。なぜなら、場の有効なカードの数に応じて「機密奪取」や「盗聴」で得られる情報点が増えるためです。(ただし、得点の効果の対象となる勢力のカードである必要があります)
- 例えば「看破」は単体では情報点を得られませんが、無効化の対象にならないため、安全に場のカードを増やすことができ、機密奪取、盗聴の行動カードを出した際の得点を増やすことに繋がります。

### ◇ 無効化のコツ

- 他プレイヤーが特定の勢力のカードばかりを出している場合、「機密奪取」で大量の得点を狙っている可能性があります。そんなときは「偽情報」や「狙撃」を使ってその勢力を無効化してみましょう。無効化の効果は2ターン続くため、敵の作戦を狂わせることができます。

### ◇ 手札を出す時のコツ

- 最初に手札が配られた際に各プレイヤーの手札を覚えておくことで、他プレイヤーがどんな邪魔をしてくるか、どの勢力で得点を狙ってくるか、ある程度予想がつかます。無効化されそうなターンには「看破」や別の勢力のカードを出し、相手が得点を狙ってきそうなターンには無効化のカードを使ってみましょう。

イラスト：Vol. 箱  
デザイン：岸井 令奈  
ゲームデザイン：近森 達也

世界観協力：栗原 滋  
印刷：株式会社 萬印堂

グランディング株式会社  
<https://www.g-rounding.com/>  
©グランディング株式会社

## 「無効化」の説明

- 無効化されたカードは裏返しにします。  
裏返しにされたカードは「機密奪取」や「盗聴」、指令カードの対象になりません。  
※裏返しにされたカードは無効化カードの効果ターン終了後も裏返しのままです。
- 自分の出す行動カードも、無効化の対象となります。

1ターン目 得点処理前

1ターン目 得点処理前

▼勢力マーカーを裏返す

「偽情報」なので、  
●●●が無効化の対象。  
●●の「機密奪取」は無効化され裏向きになる。

勢力の有効・無効の処理のあとに得点の処理が入るのでこの場合、●●の「盗聴」は得点を得られない。

2ターン目 得点処理前

2ターン目 得点処理後

▼勢力マーカーを裏返す

「偽情報」の無効化は2ターン続きます。なので、2ターン目の得点処理を終えるまで●●●は無効のままです。

2ターン目の得点処理を終えた後、勢力マーカーを裏返し有効に戻します。

- 同じターンに複数の無効化カードが出された場合、無効化のカード効果は同時に発生します。このため無効化カード自身が、無効化される場合があります。
  - 無効化されるカードであっても「そのターン」の効果は発動します。対象とするカードを無効化した後に、自身も無効化されます。
  - 無効化されたカードが持っていた「次のターン」の効果は発動しません。
- 前のターンの効果で無効化が発生している場合、無効化された勢力のカードを出すことはできますが効果は発動しません。  
※「看破」など、無効化されないカードはのぞきます。



# 行動カードの説明

# スペシャル行動カード(1種類×5勢力)

潜入させる勢力  
(このカード自体の色)

軍指令部 科学研究所 巨大企業



中央政府 秘密警察



行動カードの  
効果対象



- 行動カードの名称
- 行動カードの効果テキスト

行動カードのアイコン及び色は自分のスパイを潜入させる勢力を示しています。潜入先の勢力は5種類あり、アイコンとカード色が固定されています。

# ノーマル行動カード(4種類×5勢力)



機密奪取

各勢力3枚

自分の場の対象から情報点を得る。

このカードを出したとき、下記の条件をすべて満たす場の行動カード1枚につき情報点を得ます。

1. 無効化されていないこと
2. 自分が出したカードであること
3. このカードと同じ勢力(色)であること  
※このカード自身も対象に含まれます。

同じ勢力(色)であれば、自分が出した「偽情報」や「看破」で得点を増やすことができます。



盗聴

各勢力3枚

全員の場の対象から情報点を得る。

このカードを出したとき、下記の条件をすべて満たす場の行動カード1枚につき情報点を得ます。

1. 無効化されていないこと
2. このカードの対象となる勢力(色)であること  
全員のカードを対象にするため、プレイヤー数やターン数が多いほど、多くの得点が期待できます。



偽情報

各勢力2枚

このターンと次のターン、対象の行動は無効。

このカードを出したターンと次のターンに出された、対象の勢力(色)の行動カードを無効化します。無効の効果は他の「偽情報」カードにも適用されます。無効化されたカードは裏返しになります。他プレイヤーの得点を邪魔するカードです。



看破

各勢力2枚

この行動は無効化されない。

このカードは無効化されません。安全に場に出すことができるカードです。



狙撃

1枚

このターンと次のターン、対象の行動は無効。

このカードを出したターンと次のターン、との行動カードを無効にして、他プレイヤーの得点を邪魔するカードです。「偽情報」と同様の効果ですが、対象にする勢力(色)が異なります。



脱出

1枚

自分の場の無効な行動がすべて有効になる。

自分の場にある無効化されたカード(裏向きのカード)を全て表向きにします。  
※表向きしても、それらのカードの効果は発動しません。「機密奪取」や、自分の「指令」に応じて、必要となるカードです。



追加指令

1枚

選択できる指令カードを2枚にする。

任務終了時に選択できる指令カードを2枚にします。2枚の指令カードから情報点を獲得できるようになるため、一発逆転を狙えるカードです。



陽動

1枚

次の行動は無効化されない。

自分が次のターンに出す行動カードは無効化されません。  
※このカードは無効化でき、無効化された場合は効果は発動しません。



変装

1枚

ひとつ前の行動と同じ行動をする。前の行動が無効か有効かは問わない。

自分が直前のターンに出した行動カードの効果を再度発動します。

※直前のカードが無効化されていた場合でも、このカードが無効化されていない限り発動します。

