

◇場所による特殊効果

※ルールに慣れるまでは省略してもOK

スリの現場は4区間、スラれる側がいた場所によって状況が変わります。

[路地裏]

優れた情報屋が相手の持っている金額を教えてくれます。

スリを行う前にダイスを振り、その時に出た目が、

スリに成功した際に相手が失う金額になります。



[繁華街]

買い物をするため相手は多めにお金を持ってきています。



スル成功時、ダイスを1個ではなく2個振り、

その出目を足した数だけ相手はお金を失います。

[大通り]

人目のある大通りです。スリがバいたら大事です。



見破る成功時、相手が失うお金が+2されます。

[裏参道]

スリの神様の悪戯により、お互いの体が入れ替わりました。



行動選択時、チップを交換して相手の行動を選択します。

(相手が不利になるような行動を選択すればOK)

例：赤がスられる側、青がスる側の場合

青側の選択



赤側の選択



行動としては青がスリ、それを赤が見破る
⇒青側が、見破るによりお金を失う

◇注意

スリや見破りで手に入れたお金は、

その場で買い食いしたり物乞いに恵んだり寄付したりしています。

そのため、スリに成功しても自分の手持ちには追加されません。

スリラレ!

日暮



スリラレ!

説明書



◆ストーリー

スリを極めた男と女。

もはやただのスリでは飽き足らぬ。狙うは同業。狙うは手練れ。

互いに示し合せるわけでもなく、すれ違いの瞬間に勝負をかける。

スルかスられるか。スリとしての誘いをかけた戦いが、今、始まる。

◆ゲームの準備

※使う道具については別紙「ゲーム紹介」を参照

赤と青、どちらの色の人型コマを使うか決めてください。

どちらが有利というのには特にありません。色を決めたら自分の色に対応したキューブと3種類(お金・スリ・スラレ)のチップをとります。

好きな方法で先攻・後攻を決め、

人型コマをボード上に配置します。

(先攻が先に配置)

場所は道の上(外側のマス)

であればどこでもかまいません。



◆勝利条件

スリを行い、以下のどちらかを満たせば勝利です。

①相手のお金チップの数を0にする

②相手のキューブを0にする

*キューブはスリとしての説明を表しています。

説明を失った者に戦いの資格はありません。



◆ゲームルール

◇スリをするには

スリをするためには、まず相手とすれ違う必要があります。

移動をして、相手の人型コマをすれ違った時のみスリができます。

◇人型コマの移動

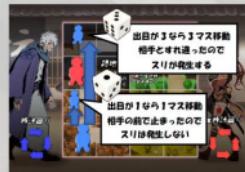
ダイスを1個振り、その出目の分だけ

マス目を移動します。移動の方向は自分の色と対応した矢印の方向です。

(青：時計回り、赤：反時計回り)

文字の書いてあるマスには移動せず、道の上（外側のマス）を移動します。

例：青の手番の移動



【スリの発生判定】

移動した際に、相手とすれ違った場合は「スリ」を行います。

相手とすれ違わなかったら相手のターンに移ります。

相手と同じマスに止まった場合もスリを行いますが、

次の相手のターンで相手が移動した際もスリが発生します。

(自分のターンの時はスリ側⇒相手のターンの時はスラレ側)

◇スリ

コマの移動を行った側がスリを行い、

スラレ側は相手がスリを行ったかどうかを見破ります。



スリ側はスリチップから「スリ」「スラズ」、

スラレ側はスラレチップから「見破る」「見逃す」のどちらかを選択して、裏向きにして出します。

お互いがチップを出したら、

チップを表にして結果を判定します。



◇スリの結果判定

【スリ VS 見逃す】

⇒スリに成功しました。スリ側ダイスを

1個振り、出目の分だけ相手はお金を失います。



【スル VS 見破る】

⇒スリを見破られました。見破った側がダイスを

1個振り、出目の分だけ相手はお金を失います。



【スラズ VS 見逃す】

⇒スラズに成功されました。見逃されました。

スラズはもはやスリではありません。

スリの説明を表す、キューブを1つ失います。



【スラズ VS 見破る】

⇒スラズに見破られました。見破られたことになります。

スリの説明を表す、キューブを1つ失います。

