



説明書：Ver.1. 40
 プレイ人数：2～5人
 プレイ時間：45～60分

【プロローグ】

昭和初期、あなたたちは、瀬戸内海のT島に浮かぶ館に招待されていた。ある日の夜、パーティーが催され、あなたは楽しい時を過ごし、美味しい料理を食べ、酒をしこたま飲んだ。気付くとあなたはベッドで目覚めていた。いつ寝たのかも思い出せないが、なんとかベッドまではたどり着いたらしい。朝食時間が迫っていたため、慌てて食堂に向かうと他の招待者たちも集まってきていた。そんななか、何時まで経っても館の主人が起きてこない。

あなたたちが、部屋の様子を見に行くと、主人は死んでいた。あなたたちは街へ連絡しようとするが、備え付けの無線機は何故かつながらなかった。船の運転ができたのは主人だけであり、また、エンジンキーを見つけることもできなかったため、船で街へ向かうこともできない。

館には定期的に食料が届けられるよう業者と契約しているため、数日後にはその業者が島にはやってくるはずである。外部との連絡手段と移動手段がないこと、そして、主人が死んでしまっていることを除けば、食料は冷蔵庫や倉庫に十分蓄えられているため、今まで通り生活することはできるはずだった。

「少し長い休暇にはなるが、仕方ない」 あなたがそう思ったところに、他の客がこう言った。

「主人の死体なんだが、私には殺されているように見えた」と。

プレイヤーたちは、犯人の証拠を探すために館を探索します。館には使用人もいますが、ヴァン・ダインの二十則に則り彼らは犯人ではありません。プレイヤーたちの中に犯人はいます。昨夜は酩酊状態だったため、自分自身がなにかの拍子に殺してしまったことすらありえるのです。

館には様々な事柄を表す証拠があり、使用人からの証言も得られます。ただ1つ注意すべきなのは、それらの証拠、証言から導かれる推理が正しい犯人を指し示すとは限らないということです！

あなたも含め、プレイヤーたちは散々勝手な推理をします。その結果、外部と連絡が取れた時に最も怪しいと推理されていたひとり（時には複数人）は、犯人として警察に突き出されてしまうでしょう。そして、推理で犯人追及に貢献した人物は名探偵として褒め称えられるでしょう。

あなたは鋭い観察力で真実を見抜き、そして、素晴らしい推理力を他プレイヤーに見せつけるのです。ただし、自分が犯人として警察に突き出されないように気をつけながら…。

【コンポーネント】

・説明書 ・ボード：1枚 ・プレイヤーコマ：5つ ・キューブ（青黄緑赤白：1つ、黒：7つ）



・手掛かりカード：81枚 ・人物カード：5枚（※） ・特徴カード：6枚 ・移動カード：36枚
 ※人物カードの内訳は、男性2枚（青黄）、女性2枚（緑赤）、性別不詳1枚（白）です。

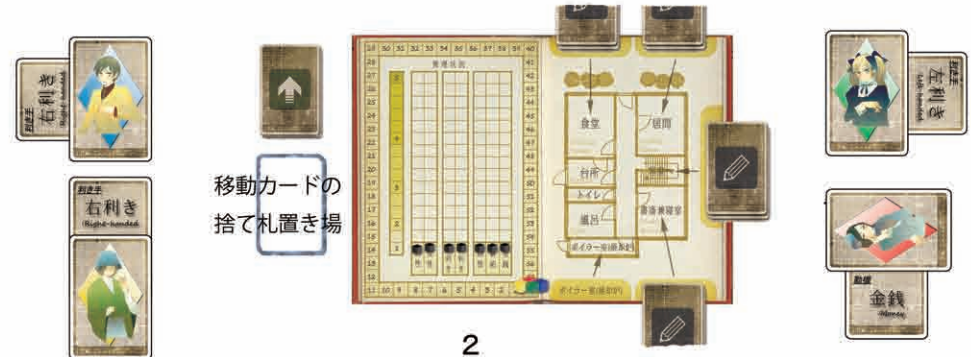
【セットアップ】

1. ボードを卓の真ん中におきます。
2. 人物カード、特徴カード、移動カード、手掛かりカードを種類ごとにシャッフルします。
3. 人物カードを各プレイヤーに1枚ずつ配り、プレイヤーは人物カードの色に応じたプレイヤーコマとキューブを受け取ります。（※1）
4. 特徴カードを各プレイヤーに1枚ずつ配り、残ったカードは箱に戻します。
5. 移動カードを各プレイヤーに2枚ずつ配り、残ったカードをボード脇に山札としておきます。また移動カードを捨てる場所もボード脇に確保します。
6. 手掛かりカードを任意の枚数の4つの山にわけきり、ボード上の各部屋に山札としておきます。（焼却炉以外の食堂、居間、客室、書斎兼寝室の4箇所です）（※2）
7. ボード上の推理状況の各特徴欄の一番下の部分に黒いキューブを置きます。
8. ボード上の推理点の0のマスに各プレイヤーのキューブを置きます。
9. 最初のリーダー（スタートプレイヤー）を決めます。最も最近推理ものの2時間ドラマを見たプレイヤーがリーダーになります。
10. リーダーから順に特徴カードの半分を人物カードで隠しながら表向きに自分の前に出します。（特徴カードに書かれた2つの特徴のうちひとつだけと、人物カードの表が見えるようにします）（※3）

（※1）2人プレイ時および4人プレイ時は、白プレイヤーは使用しないでください。3人プレイ時は、人物カードは青黄白、または緑赤白のどちらかを使ってください。白プレイヤーは、青黄白の場合は男性、緑赤白の場合は女性として扱います。5人プレイ時は白プレイヤーはプレイヤー自身の性別として扱ってください。

（※2）2人プレイ時は手掛かりカードを20枚、ゲームからあらかじめ除外してください。

（※3）2人プレイ時は2つの特徴の両方を隠すよう、人物カードと特徴カードを重ねます。



【ゲームの流れ】

ゲームは、調査フェイズと推理フェイズ、事件終局フェイズにわかれます。

調査フェイズは全プレイヤーがリーダーを1回ずつ行くと、推理フェイズに移ります。推理フェイズ終了後は、調査フェイズに戻ります。3回目の調査フェイズ終了後は、推理フェイズに移らずに、事件終局フェイズに移ります。事件終局フェイズが終わるとゲーム終了です。

調査フェイズの進め方

1. リーダーは、館のなかでどこを調査するか方針を他プレイヤーに伝えます。
2. 全プレイヤーはリーダーの方針を参考にしつつ1枚以上の移動カードを伏せて場に出します。その後、移動カードを1枚山札の上から引きます。（複数枚のカードを場に出したプレイヤーも補充は1枚です）
3. リーダーは各プレイヤーが出した移動カードを伏せたまま集め、シャッフルした後、表向きに場に並べます。
4. リーダーから時計回りに移動カードを1枚ずつ選びます。選んだ移動カードは表向きに自分の前に置き、移動カードに書かれた部屋に自分のプレイヤーコマを置きます。選ばれなかった移動カードは捨て札の山に移します。
5. 行動はリーダーから時計回り順に行います。
6. 手番プレイヤーは以下の行動から1つを選んで実行します。各行動については、後述します。
 - A. 調査：移動先で調査して手掛かりカードを入手
 - B. 情報交換：他プレイヤーと手札にある手掛かりカードを交換
 - C. 今後の調査について考える：移動カードを2枚山札から引く
 - D. ごみ漁り：焼却炉に捨てられた手掛かりカードの入手※各行動共に実行にはプレイヤーコマの位置等条件があります。各行動の詳細と共に以降に示します。

行動を行うと、手番は左隣のプレイヤーに移ります。全プレイヤーが行動を行った後、リーダーは左隣のプレイヤーに移ります。全プレイヤーがリーダーを行うまで、1～6を繰り返します。全プレイヤーがリーダーを行ったならば（全プレイヤーがプレイヤー数分行動を行ったならば）調査フェイズは終了です。

推理フェイズへの移行前に、移動カード、手掛かりカードの合計が7枚以下になるように手掛かりカードを焼却炉に捨てます。（推理フェイズへの移行時には移動カードは捨てることができません）

事件終局フェイズへの移行前には、推理フェイズへの移行時と同様に手札を7枚以下にするためにカードを捨てますが、手掛かりカードだけでなく、移動カードも捨てることができます。

調査フェイズにおける行動について

A. 調査

※自分のプレイヤーコマが部屋に置かれているときに行うことができます。

A-1. 調査を行うプレイヤー（手番プレイヤー）は各部屋の手掛かりカードの山札から規定枚数分カードをとります。規定枚数は以下の通りです。

同じ部屋に置かれているプレイヤーコマ数	1	2	3	4	5
山札からとれる手掛かりカード枚数	1枚	3枚	5枚	7枚	9枚

A-2. 手番プレイヤーは、とったカードに「世間話」が含まれていた場合、焼却炉に捨てます。また、他にも何らかの理由で自分にとって不要な手掛かりカードがあれば任意の枚数を同様に焼却炉に捨てます。※「世間話」はどのような形でも推理に使用することのできないカードです。

A-3. 同じ部屋に置かれたプレイヤーコマが2つ以上の場合、手番プレイヤーは山札からとった手掛かりカードを、自分を含めた同じ部屋を調査するプレイヤー間で分配します。焼却炉に捨てなかった手掛かりカードが分配対象のプレイヤー数以上の場合、最低1枚は他プレイヤーに渡す必要があります。分配に必要な枚数（2人なら2枚）がない場合、または分配後に残った場合、手番プレイヤーが自分を含め手掛かりカードを誰に渡すかを自由に決めて構いません。

例：アレックス、ベン、クラリスの3人がキッチンへの移動を選択した。アレックスが最初に手番がきたプレイヤーであったため、食堂の調査を行い、5枚のカードを引いた。焼却炉に捨てるカードはなかったため、アレックスは全員で1枚ずつ分配した後、残りの2枚を自分の手札に入れた。

A-4. 手掛かりカードを各自の手札に入れた後、調査が行われた部屋に置かれていた全てのプレイヤーコマを各プレイヤーの手元に戻します（自分は調査しておらずカードを分配されただけのプレイヤーのコマも手元に戻します。）。

B. 情報交換

※プレイヤーコマがどこに置かれていても（いずれかの部屋、もしくは自分の手元）実行できます。

B-1. 手掛かりカードを任意の枚数、交換相手に決めた他のプレイヤーひとりに渡します。

B-2. 手掛かりカードを渡したプレイヤーは、渡した枚数と同じ枚数を交換相手の手札から内容を見ずに抜き取ります。交換相手は、渡されたカードおよび抜き取られたカードに異を唱えることはできません。

C. 今後の調査のことを考える

※プレイヤーコマがどこに置かれていても（いずれかの部屋、もしくは自分の手元）実行できます。

C-1. 手番プレイヤーは移動カードの山札の上から移動カードを2枚引きます。移動カードの山札が1枚以下の場合、1枚または0枚しか引くことはできず、捨て札で足りない分を補うことはできません。

D. ゴミ漁り

※自分のプレイヤーコマが部屋に置かれており、かつ、その部屋の手掛かりカードの山札が既になくなっていない場合のみ実行可能です。

D-1. 手番プレイヤーは焼却炉に捨てられている手掛かりカードを上から3枚（3枚ない場合はあるだけ）とり、自分だけが内容を確認した後、任意の2枚以下の手掛かりカードを手札に入れます。手札にいれなかった手掛かりカードは焼却炉に捨てられたカードの一番下に戻します。

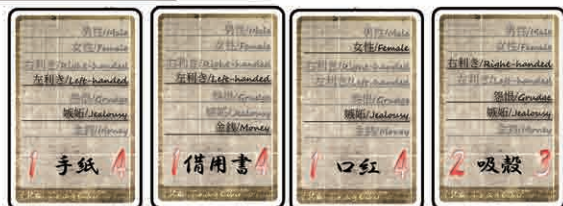
推理フェイズにおける行動について

- 直前の調査フェイズでスタートプレイヤーだったプレイヤーが、推理フェイズにおいてもスタートプレイヤーになります。
- 手番プレイヤーは、手札から手掛かりカードを1枚以上、後述の規則に従って場にプレイします。プレイの仕方には「正統推理」と「逆説」があります。推理フェイズに各プレイヤーはどちらか1つの方法で1回のみ推理できます。推理を行いたくない場合、推理の権利を放棄（パス）することも可能です。

〔正統推理〕

- 手掛かりカードを手番プレイヤーから見て、正しい上下方向にプレイする方法。手掛かりカードには、手掛かりが書かれており、その手掛かりが示す犯人の特徴もあわせて書かれています（手掛かりカードに黒字で書かれているのが手掛かりが示す特徴です）。その犯人の特徴が1つでも被っていれば手掛かりカードは向かって左半分を隠すように重ねてプレイできます。カード間で共通している特徴が1つでもあれば何枚でも重ねてプレイして構いません。
- プレイした手掛かりカードに共通する特徴のマーカを上方向に、重ねたカードの枚数分だけ動かします。特徴マーカが一番上に達した場合は除きます（一番上のマス以上には移動しません）。
- 手掛かりカードには右下と左下に数字が書かれています。プレイしたカードに書かれた、見えている数字だけを合計し、それを点数として得ます（重なって見えなくなった部分の数字はカウントしません）。

具体例（正統推理）：アレックスが持つ手掛かりカードは以下の通りです。



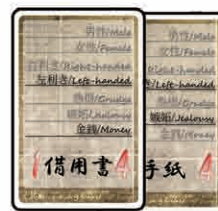
ケース1：手紙で正統推理した場合。



- 手紙は、特徴“左利き”と“嫉妬”を示しており、カードは1枚なので、“左利き”と“嫉妬”を1マス上に動かします。
- 得点は4 + 1 = 5点です。
- 必ずしも重ねられるカード全てを重ねる必要はありません。



ケース2：手紙と借書で正統推理した場合。



- 特徴“左利き”が2枚の手掛かりカードで被っているので、“左利き”を2マス上に動かします。
- 得点は4 + 4 + 1 = 9点です。
- 口紅、吸殻は“左利き”を示していないため重ねることはできません。



ケース3：手紙と吸殻、口紅で正統推理した場合。



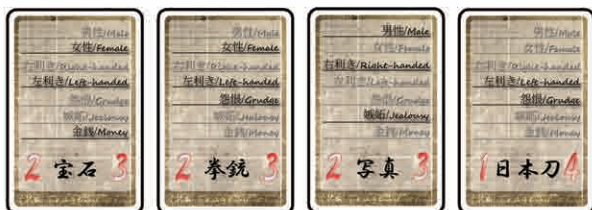
- 特徴“嫉妬”が3枚の手掛かりカードで被っているので、“嫉妬”を3マス上に動かします。
- 得点は4 + 3 + 4 + 1 = 12点です。
- 借書は“嫉妬”を示していないため重ねることはできません。
- 口紅と吸殻の重ねる順序を変えると、特徴の移動は変わりませんが、得点は4 + 4 + 3 + 2 = 13点になります。



〔逆説〕

- 手掛かりカードを手番プレイヤーから見て、反対方向（上下逆さま）にプレイする方法です。手掛かりカードが示さない犯人の特徴から、犯人でない人物の特徴を推理します。書かれていない特徴（手掛かりカードが示さない特徴）が1つでも被っていれば手掛かりカードは向かって左半分を隠すように重ねてプレイできます（正しい向きでは右半分になる側を隠します）。カード間で共通している特徴が1つでもあれば何枚でも重ねてプレイして構いません。
- プレイしたカードが示さない特徴のマーカを下方向に、重ねたカードの枚数分だけ動かすことができます。特徴マーカが一番下に達した場合は除きます（一番下のマス以上には移動しません）。
- 正統推理と同様に、プレイしたカードに書かれた、見えている数字を合計したものを点数として得ます。

具体例（逆説）：アレックスが持つ手掛かりカードは以下の通りです。



ケース4：日本刀、写真、拳銃で逆説をした場合。



ケース5：日本刀、拳銃、宝石で逆説をした場合。

・日本刀は、特徴“左利き”と“怨恨”を示しており、“男性”、“女性”、“右利き”、“嫉妬”、“金銭”は示していません。写真、拳銃と示していない特徴として“金銭”が被っているので逆説で重ねることができます。カードは3枚なので、“金銭”を3マス下に動かします。

・得点は1 + 2 + 2 + 3 = 8点です。



・特徴“右利き”と“嫉妬”が3枚の手掛かりカードで示していない特徴として被っているため、逆説で重ねることができます。カードは3枚なので、“右利き”と“嫉妬”を3マス下に動かします。

・得点は1 + 2 + 2 + 3 = 8点です。



※他プレイヤーの手掛かりの流用について

・1回の推理につき、1枚だけ他プレイヤーが場にプレイした手掛かりカードの一番上に置かれているものを取って、自分の推理の下敷きにすることができます（自分の推理の一番下に置く）。取られる側のプレイヤーは拒否することができません。推理に使う手掛かりカードの一番下に置かなければならない以外、自分の手札と同様に扱い、特徴コマの移動、点数計算の対象に含めます。

また、手掛かりカードを流用されても、いったん得た点数は減ることはありません。

3. 左隣のプレイヤーがまだこのフェイズで推理を行っていない場合、手番を左隣のプレイヤーに移します。全プレイヤーが推理フェイズで手番を行ったならば、推理フェイズは終了となり、調査フェイズに移ります。移動カードを捨て場から回収しシャッフルした上で移動カードの山札とします。

※推理フェイズ終了時に最も点数の高いプレイヤーが、調査フェイズにおける最初のリーダー（スタートプレイヤー）になります。複数プレイヤーが該当する場合、以前の手番が早かったプレイヤーがリーダーになります。

事件終局フェイズの流れ

※流れ3, 4については具体例をあわせて参照ください。

1. 最も得点の高いプレイヤーから正統推理と逆説を1回ずつ行います。つまり、事件終局フェイズでは、2つの推理を行うことができます。
2. 手番のプレイヤーが正統推理および逆説を行ったら、左隣のプレイヤーに手番が移ります。こうして全プレイヤーが正統推理および逆説を行います。通常の推理と同様、推理の権利（正統推理、逆説の一方または両方）を放棄することも可能です。
3. 人物カードを特徴カードの上からどかし、特徴カードに書かれている内容を公開します。自分の特徴カードに書かれた特徴のマーカが置かれている場所の数字を合計し、該当する数字の得点マスにプレイヤーコマを置きます。
数字が最も高いプレイヤーは犯人として逮捕されます。最も高いプレイヤーが複数いる場合、その複数人が逮捕されます。
4. 逮捕されていないプレイヤーの中で最も点数が高いプレイヤーが名探偵として勝利します。全プレイヤーが逮捕されていた場合は、逮捕されたプレイヤーの中で最も点数の高いプレイヤーが勝利します。

事件終局フェイズ3, 4の具体例：

特徴の確度：

5点のエリア

4点のエリア

3点のエリア

2点のエリア

1点のエリア

緑プレイヤー

各プレイヤーの怪しさを特徴マーカの位置を元に計算すると、以下の通りです。
緑プレイヤー：2 + 3 + 3 = 8
赤プレイヤー：2 + 3 + 2 = 7
黄プレイヤー：4 + 3 + 2 = 9

赤プレイヤー

黄プレイヤー

よって黄プレイヤーは犯人として逮捕されて失格となり、黄プレイヤーを除いて得点の最も高い緑プレイヤーが勝利します。

製作：カジタブリッジ 2011.6.12

ゲームデザイン：大塚洋右&TNCの面々

イラスト&コンポーネントデザイン：K

アドバイス&テストプレイ：ツマオ、T、Y

最終修正：2011.6.21