



Ver.1.10

プレイ人数：3～6人

プレイ時間：15～60分

【プロローグ】

「キャップ！ 殺人事件です！」
 デカ部屋に新米刑事の声が響き渡る。
 管轄内でバラバラ死体の一部が見つかったとのことで、あなたたちは犯人を逮捕するための証拠として、被害者の身許、犯行に使われた凶器、犯行現場を特定するための捜査を開始した。
 キャップの長年の勘で、捜査対象はある程度絞り込まれており、あなたたちで分担してどれが真相なのかの裏取りを行うことになった。あなたたちの捜査の腕は折り紙つきで、このまま捜査を行えば確実に証拠は集まり、それをもとに犯人を逮捕、起訴できるだろう。
 しかし、あなた達はキャップに示された道をただ歩くだけの、出された餌をただ食べるような飼い犬ではなく、どの餌が真のごちそうにつながっているのか——、犯人逮捕につながる証拠なのかを自らの勘で選び取り、仲間、いや、他の刑事たちを隙あらば出し抜こうとしている狼であった。
 そんななか、あるひとは、こう考えていた。
 「俺はなんとしてでも他のやつらを出し抜かなければならない。証拠をもみ消すために。例えもみ消せなくても、捜査をかく乱して俺が犯人であることに気付かれてはならない……！」

プレイヤーたちは、刑事になってある事件の捜査を行います。しかし、刑事たちの中に裏切り者、事件の犯人がいます。他の刑事たちは犯人に妨害されないように、または、その妨害から犯人が誰なのかを察しながら捜査を行い、真相をつきとめてください。犯人は捜査をかく乱・妨害し、自分が犯人であると気づかれないことによる、または気づかれたとしても証拠不十分による無罪を勝ち取ってください。

そうして何度かゲームを行い、最もうまく自分の役割として立ち回っていたプレイヤーが勝利します。

【コンポーネント】

- ・役割カード 刑事 5枚 犯人 1枚
- ・ニックネームカード 1枚
- ・裏取りカード 1枚
- ・犯罪カード (被害者、凶器、犯行現場 各6枚)
- ・捜査カード (被害者、凶器、犯行現場 各6枚)



【セットアップ】

- 役割カード：犯人を1枚、刑事を（参加人数-1）枚用意します。
- 犯罪カード：被害者、凶器、犯行現場をそれぞれ、3、4、5人プレイ時には（参加人数+1）枚、6人プレイ時には（参加人数）枚用意します。
- 捜査カード：犯罪カードと同じ枚数、同じ種類のものを用意します。
- 余ったカードは、箱に戻します。

例：4人プレイ時、犯罪カードの被害者を赤井、井上、宇田、榎木、大石をゲームに使用する場合、捜査カードの被害者も赤井、井上、宇田、榎木、大石のように同じものをゲームに使用します。凶器、犯行現場も同様です。

【ゲームの流れ】

A. 準備フェイズ

最も最近、警察のお世話になったプレイヤーか、または任意の方法でキャップ（親）を決めます。その後、キャップ以外のプレイヤーのニックネームを決めます。**ゲーム中は必ず、昔の刑事ドラマ風にキャップやニックネームで呼び合って、ノリノリでプレイしてください！**（親は、「キャップ」以外の「ボス」「主任」等と呼ばれても構いません。ゲームごとに決めてください。）
 ニックネームカードを使う場合、サイコロを使う、任意の1～72までの数字を言うなどして決めてください。

キャップは、役割カード、犯罪カード（被害者、凶器、犯行現場）を自分を含むプレイヤーに配ります。
 ※役割カード、犯罪カードはゲーム中、自分以外に見せてはいけません。

B. 捜査会議フェイズ

プレイヤー達が「C. 捜査フェイズ」で捜査する対象の分担を決めます。
 捜査カードを1枚ずつキャップが提示します。キャップ自身も含め、提示されたカードの捜査を希望するプレイヤーは挙手や発言等で意思表示をします。
 捜査を希望するプレイヤーがひとりだけの場合、キャップはそのプレイヤーに捜査カードを渡します。希望するプレイヤーが複数いる場合には、キャップが誰に渡すかを決定します（キャップ自身の希望が、誰かと被った場合でも、キャップがカードを渡すプレイヤーを決めます）。
 カードを誰かに渡すか、誰も希望するプレイヤーがいなければ、次の捜査カードをキャップは提示します（希望していないプレイヤーにキャップが独断で渡してはいけません。そういう権限はキャップにはありません）。
 全プレイヤーに、被害者、凶器、犯行現場の捜査カードが各1枚ずつ行き渡ったらフェイズ終了です。

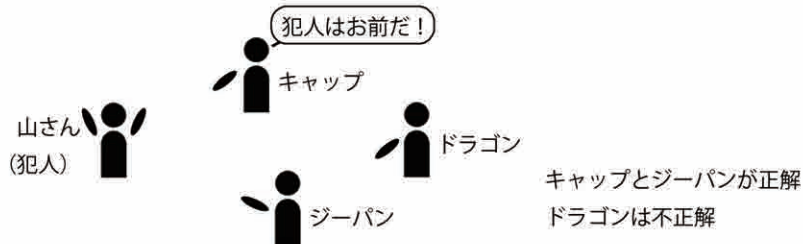
※余ったカードは表向きにテーブルの端に並べておきます。
 ※被害者、凶器、犯行現場は、各プレイヤー各種1枚です。1種2枚以上は取得できません。

C. 捜査フェイズ

プレイヤー達が、捜査カードを用いて捜査を行います。詳細は【捜査方法について】にて後述します。
 被害者、凶器、犯行現場の順で捜査を行います。キャップが被害者について捜査を行ったら、キャップの左隣のプレイヤーが被害者について捜査し…と、全プレイヤーが被害者の捜査を行います。その後、またキャップから時計回りに凶器の捜査を行い、全員が捜査を行ったら同様に犯行現場の捜査を時計回りに行います。

D. 告発フェイズ

「C. 捜査フェイズ」終了後、1分程度推理を行います。キャップは頃合いを見て、「犯人はお前だ!」と言い、その声にあわせて全プレイヤーは自分が犯人と推理したプレイヤーを指差します。この際、犯人は誰も指差さず両手を上にあげます。



E. 推理発表フェイズ

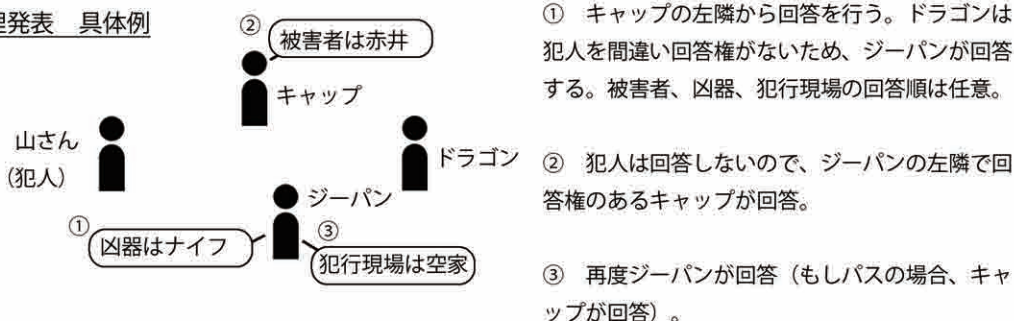
※「D. 告発フェイズ」で誰も犯人を当てることができなかった場合、本フェイズとはばしてください。

キャップの左隣のプレイヤーから、時計回りに事件の真相(犯人の持つ犯罪カード)をひとり1つずつ回答します。この際、犯人を当てることができなかったプレイヤーと犯人とはばします。犯人を当てたプレイヤーもパスをすることはできません。

犯人を当てたプレイヤー人数が2人以下の場合、ひとりで複数回、回答することになります。

犯人は、刑事が回答するたびに、該当する種類の犯罪カードを公開し、正解・不正解を発表します。

推理発表 具体例



※ 上記①、②、③で刑事が回答するたびに犯人は対応する犯罪カードを公開します。

(具体例では公開部分は省略しています)

F. 得点計算フェイズ

犯人や推理の当たり具合で以下の通り、各プレイヤーは点数を得ます。5点以上のプレイヤーができればゲーム終了です。その時点で最も点数の高いプレイヤーが勝利します(同点の場合もあり得ます)。いずれのプレイヤーも5点に達していない場合、準備フェイズから再度ゲームを行います。

- 刑事が誰も犯人を当てなかった場合：**完全犯罪** 犯人+4点
- 犯人を当てた刑事がひとり&真相(犯人の犯罪カード)を全て当てた場合：**警視総監賞** 該当刑事+10点
- 犯人を当てた刑事が複数&真相を全て当てた場合：**有罪確定** 刑事全員+2点、犯人を当てた刑事+1点、当てた真相の種類ごとに該当刑事+1点
- 犯人を当てた刑事がいたが真相を1つ以上外した場合：**疑わしきは罰せず** 犯人を当てた刑事+1点、当てた真相の種類ごとに該当刑事+1点、犯人+1点、刑事側が外した真相の種類ごとに犯人+1点

【捜査方法について】

捜査は「裏取りカード」を時計回りにプレイヤー内でまわすことで行います。詳細な手順は以下の通りです。

1. 捜査を行うプレイヤー(手番プレイヤー)は捜査対象(捜査カード)を他のプレイヤーに示し、間違いのないようカード内容を読み上げます。(「〇〇を捜査します!」等)

2. 手番プレイヤーは、「**裏取りカード**」の**「無関係」**の面を上に向け、**テーブルの下で**左隣のプレイヤーに渡します。

※この後、手番プレイヤーに「裏取りカード」が戻ってくるまで、誰もテーブルの下や、「裏取りカード」を見てはいけません。

3. 「裏取りカード」を受け取ったプレイヤーは、以下の行動をとります。

・当該プレイヤーが刑事

→常に、カードの向きを変えずに、左隣のプレイヤーに渡します。

・当該プレイヤーが犯人

→捜査対象が真相(犯人の持つ犯罪カード)と同じ場合：カードの向きを変えて左隣のプレイヤーに渡します。

※「裏取りカード」は**見ずに向きを変えてください**。

→捜査対象が真相でない場合：カードの向きを変えずに、左隣のプレイヤーに渡します。

4. 手番プレイヤーに「裏取りカード」が戻ってきたら、**自分だけカードの向きを確認**します。

5. 手番プレイヤーは「裏取りカード」の向きの公開/非公開を宣言した後、カードをテーブルの上に出します。公開であればカードの向きを変えずに、捜査対象の「裏取り成功!」したのか、事件に「無関係」なのかを示します。※公開の際、手番プレイヤーは**刑事・犯人に関係なく裏取りカードの向きを変えてはいけません**。ただし、手番プレイヤーは裏取りカードの向きを変える機会がないため、犯人自身が真相を捜査した場合は、「無関係」のまま戻ってきて、「無関係」のまま公開されます。

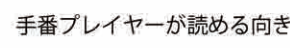
非公開であれば「無関係」の面を上にしてテーブルの上に出します。

捜査が終わった捜査カードは、表向きに手元に並べておきます。その際、カードの向きは以下のようにします。

公開&無関係：



公開&裏取り成功：



非公開：

逆向き



6. 「裏取りカード」を左隣のプレイヤーに渡します(手番が左隣のプレイヤーに移ります)。ただし、「裏取り成功!」が公開された場合、同種の捜査は終了し、次の対象の捜査をキャップから始めます。

被害者、凶器、犯行現場の順で全てのプレイヤーが1~6を行ったら捜査フェイズは終了です。

【プレイのヒント】

- 捜査中、意外と犯人がカードを裏返すのを忘れます。テーブルの下を見ないのと同じくらい注意してください。
- 点数は個人につくため、刑事はチームでもあり、ライバルでもあります。非公開をうまく使ってください。
- 犯人は真相を当てられないために、真相の捜査カードを取得する必要があります。刑事は誰がどの捜査カードを希望したのか、そして捜査結果はどうだったのかをよく覚えておくことと推理に役立ちます。
- 犯人は、そもそも告発フェイズで刑事達から当てられなければ、真相がばれていても完全犯罪勝ちとなります。真相を当てられることが問題になるのは、自身が犯人だとばれてからということをお忘れなくください。

製作:カジタブリッジ 2011. 11. 1
ゲーム&カードデザイン:大塚洋右&TNC
アドバイス&テストプレイ:ツマオ、T、Y、K、S、Mさん