

参考人

第二版

presented by Round Table Communications

プレイ時間：30分

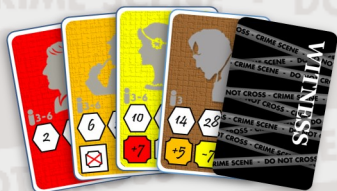
プレイ人数：3～6人

対象年齢：13歳以上

問合せ先：sankounin@youngrat.jp



コンテンツ



参考人カード 7色 合計10枚

裏が黒、WITNESSと記載
表の色は状況カードの色と対応しています



状況カード 7色 合計32枚

表も裏も同色、裏にはSITUATIONと記載



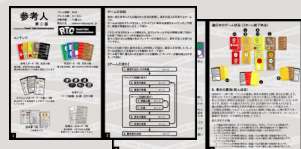
リファレンスカード マーク違い 6枚

右上のマークは告発チップのマークと対応しています



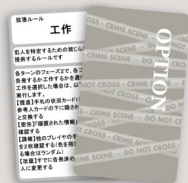
告発チップ

マーク6種類 各3個 合計18個



説明書 2枚 8ページ

この冊子です



拡張ルールカード 2枚

裏が灰色、OPTIONと記載
任意でゲームに取り入れて下さい

ゲームの目的

事件に絡む参考人たちの隠された状況を推理し、事件の犯人を告発するゲームです。

ゲームは3回のラウンドを行い、ラウンドごとに事件の実態をセットアップし(下図2)、捜査の準備を行います。(下図3)

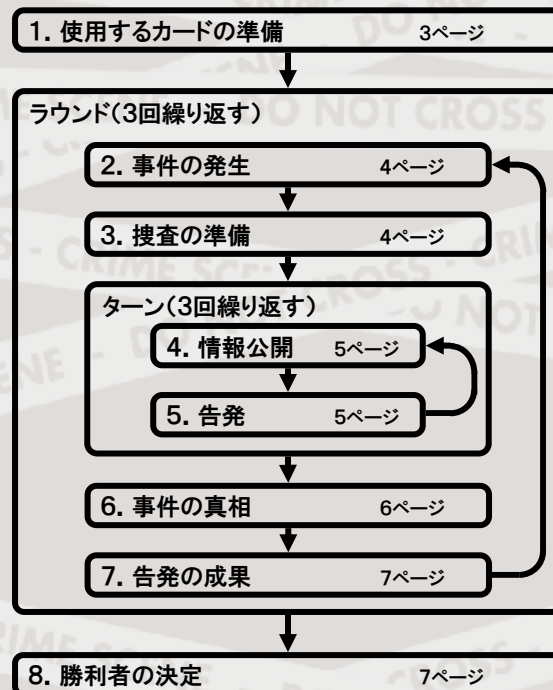
1ラウンドは3回のターンで構成され、各プレイヤーは手札の情報公開(下図4)と告発(下図5)の二つの行動を行います。

徐々に明かされる情報と他のプレイヤーの行動をもとに、事件の犯人を探り当てて下さい。

ラウンドの終了時に事件の犯人が判明し(下図6)、真犯人を告発したプレイヤーは成果として告発ポイントを獲得します。(下図7)

ゲーム終了時に最も多くの告発ポイントを獲得したプレイヤーが勝利者となります。(下図8)

【ゲームの流れ】



1. 使用するカードの準備

ゲームの開始時に必要な準備です。

プレイヤーの人数によって使用するカードが変わりますので、各カードの使用人数アイコン(カード中央左)と下記の「使用カード一覧」を参考に準備して下さい。

1-1 参考人カードはプレイ人数に応じて使用するカードを選び、表向きにテーブルへ並べます。使用しない参考人カードは箱に戻して下さい。

1-2 状況カードはテーブルに並べた参考人カードに対する同じ色ごとにまとめておきます。使用しない状況カードは箱に戻して下さい。

青と紫と茶の状況カードにはプレイヤーの人数によって使わないカードがあるので注意して下さい(このカードには使用人数アイコンがついています)。

1-3 各プレイヤーはリファレンスカードを1枚ずつ受け取ります。使用しないリファレンスカードは箱に戻してください。

【使用カード一覧】(プレイヤー人数によって✓点のカードを使用する)

参考人カード カードの色(使用人数アイコン)	状況カード 枚数	プレイヤー人数			
		3人	4人	5人	6人
赤 (3-6)	3	✓	✓	✓	✓
緑 (6)	4				✓
橙 (3-6)	4	✓	✓	✓	✓
青 (4)	4		✓		
青 (5-6)	5			✓	✓
黄 (3-6)	5	✓	✓	✓	✓
紫 (5)	4			✓	
紫 (6)	5				✓
茶 (3)	5	✓			
茶 (4-6)	6		✓	✓	✓
使用する参考人カードの枚数		4	5	6	7
使用する状況カードの合計枚数		17	22	27	32

※ それぞれの参考人カードに表記されているアイコンは、使用する状況カードのすべてになりますので、アイコンが同じであることを確認すると良いでしょう。

2. 事件の発生

各ラウンドの開始時に必要な準備です。(1ラウンドがひとつの事件となります)

2-1 使用する状況カードを色ごとにシャッフルし、裏向きに1枚選び対応する色の参考人カードの下に隠します(下図参照)。

※ この隠された状況カードがそれぞれ参考人の正体となり、この時の組み合わせによって、いずれかの参考人が犯人となります。

※ 状況カードの人物シルエットの上にあるアイコンにはさまざまな効果や特殊能力がありますが、これらが有効になるのは参考人カードの下に隠されたカードのみです。(情報公開(手札からプレイ)した状況カードのアイコンは有効にはなりません)

3. 捜査の準備

3-1 残りの状況カードを1つにまとめ、裏向きにシャッフルし各プレイヤーに手札として4枚ずつ配ります。

※ 手札となったカードは参考人カードの下には隠されていないことがわかっているため、重要な情報となります。

3-2 状況カードをプレイヤーに4枚ずつ配り終わると、最後に1枚残ります。このカードはラウンドが終わるまで誰にも内容を知られることはない「隠匿された情報」として、参考人カードの一番右側に裏向きに置きます。(下図参照)

注意: ここまでの準備でもし状況カードが足りなかったり余ったりした場合は、カードの準備が間違っています。「1. 使用するカードの準備」をやり直してください。

3-3 最後に各プレイヤーはリファレンスカードの右上に書かれたマークと同じ告発チップを3個ずつ受け取ります。

【3人プレイ時の準備例】



4. 情報公開

各ターンで行う一つめの行動です。

- 各プレイヤーは手札の状況カードから公開する1枚のカードを決定し、全員同時に決定した状況カードを自分の前へ表向きに置きます。

ヒント：状況カードを公開するときの決定ポイント

- 参考人カードの下に隠されていないことが全プレイヤーに明かされるので、どのカードを公開するか重要な選択となります。
- 状況カードのカードNo.(左上の数値)により告発の順番が決定されるので、これも公開するときの重要な選択の要素です。

注意：

- 公開された状況カードにあるアイコンの効果や特殊能力はすべて無効です。
- 1ラウンドでターンは3回行われるので、4枚の手札のうち3枚が公開され1枚は手に残り自分だけが知りうる情報となります。

カードNo. (告発順)



5. 告発

各ターンで行う二つめの行動です。

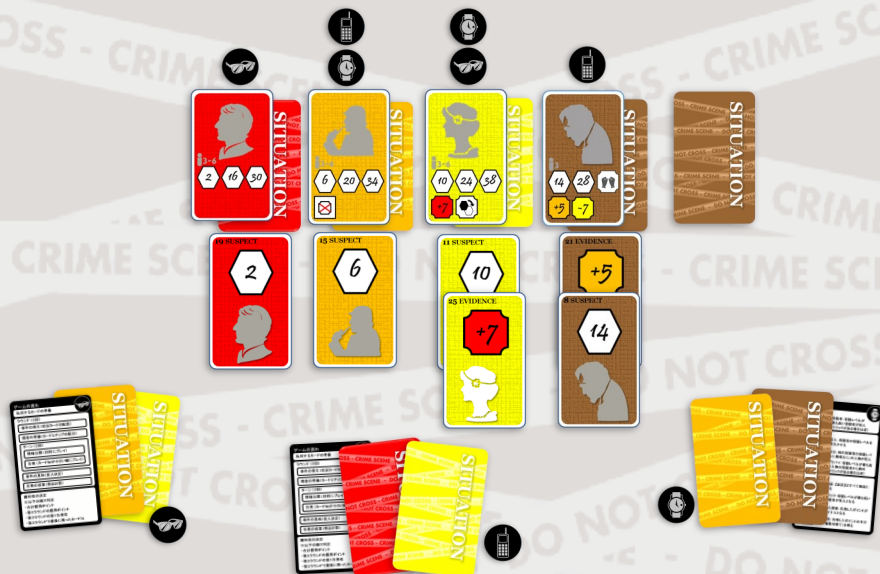
- 公開された状況カードのカードNo.(左上の数値)が小さいプレイヤーから順番に犯人と思われる参考人を告発します。
- いずれかの参考人カードの後方に自分の告発チップを一つ裏向きに(数字を隠して)置きます。
- 告発チップには1ポイントから3ポイントまでの3種類ありますが、どのチップから置いてもかまいません。告発した参考人カードが犯人であれば、ラウンドの最後にこのポイントを獲得します。また、犯人を最初に告発したプレイヤーは第1告発者ボーナスとして1ポイントを追加で獲得します。

※ 前のターンに自分がすでに告発している参考人カードに追加して告発することもできます(その場合は自分のチップに重ねて下さい)。

※ 一度告発に使ったチップは、別の参考人カードに動かしたり、手元に戻したりすることはできません。

- 告発が終わったら自分の前の状況カードを同じ色の参考人カードの前方に置いて、次に状況カードのカードNo.(左上の数値)が小さいプレイヤーの告発に移ります。

【進行中のゲーム状況(2ターン終了時点)】



6. 事件の真相

3回のターン終了後(1ラウンドの最後)に事件の犯人を公開し得点を計算します。参考人カードの下に隠された状況カードをすべて表にして犯人を特定します。犯人の特定に使用するカードは参考人カードの下に隠されていた状況カードのみです。そのカードの組み合わせにより、必ずいずれかの参考人が犯人となります。

犯人となる要素は隠されていた状況カードのアイコンが容疑者(六角形のアイコン)の場合で、容疑レベル(六角形のアイコンに記された数値)が最も高い参考人が犯人となります。

容疑者以外の状況カードには特殊な効果を持つカードがあります。説明書の8ページにある「状況カードの説明」を参照して下さい。

【犯人特定の順番】

1. 「偽証」がある場合は、すべての証言(「証人」、「自白」、「アリバイ」)は無効です。
2. 「自白」が有効な場合は、この人物が犯人です。他の容疑者はすべて無実です。
3. 「証人」が有効な場合は、該当する容疑者の容疑レベルを変化させます。
4. 「トリック」がない場合
 - 4-1. 「アリバイ」が無効な場合は、容疑レベルが最も高い容疑者が犯人です。
 - 4-2. 「アリバイ」が有効な場合は、容疑レベルが2番目に高い容疑者が犯人です。
5. 「トリック」がある場合
 - 5-1. 「アリバイ」が無効な場合は、容疑レベルが最も低い容疑者が犯人です。
 - 5-2. 「アリバイ」が有効な場合は、容疑レベルが2番目に低い容疑者が犯人です。

また、犯人を最初に告発したプレイヤーは第1告発者ボーナスとして1ポイントを追加で獲得します。その他、特殊な状況カードによって追加のポイントを獲得したりペナルティとしてポイントがマイナスされることがあります。(「状況カードの説明」を参照)

 の容疑レベルは30
  の容疑レベルは34
 の容疑レベルは38だが
  の証言によりマイナス7され31
 したがって  が犯人。各プレイヤーは下記のポイントを獲得する

[illegible]

「安全」の注意

【危険】
 危険物：可燃性・引火性の液体が漏れ出ると火災の原因となる。
 (1) 可燃性・引火性の液体が漏れ出ると火災の原因となる。

【注意】
 注意：可燃性・引火性の液体が漏れ出ると火災の原因となる。
 (2) 可燃性・引火性の液体が漏れ出ると火災の原因となる。

【警告】
 警告：可燃性・引火性の液体が漏れ出ると火災の原因となる。
 (3) 可燃性・引火性の液体が漏れ出ると火災の原因となる。

告発ポイント1 を獲得

・第3ラウンドで手元に残った最後の状況カードのカードNo.が小さいプレイヤー

20 SUSPECT

40



犯行の「容疑者」です。数値は容疑レベルを表します。
すべての容疑者の中で容疑レベルがもっとも高い人物が犯人
です。ただし、他の状況カードによって別の人物が犯人になる
ことがあります。

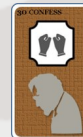


25 EVIDENCE

+7



事件の「証人」です。彼らは「容疑者」にとって有利あるいは不利な証言をしています。アイコンと同じ色の参考人が「容疑者」の場合、その容疑レベルにアイコンの数値を加減します。他に「偽証」がある場合、この「証人」の効果は無効です。



犯行を
他の「
他に「

犯行を「**自白**」しています。
他の「**容疑者**」の容疑レベルに関係なく、この人物が犯人です。
他に「**偽証**」がある場合、この「**自白**」の効果は無効です。



だれか
容疑し
ある場
他に「何

だれかの「アリバイ」を証言しています。
容疑レベルが最も高い人物は「容疑者」から除外されます。「トリック」がある場合は容疑レベルが最も低い人物が「容疑者」から除外されます。
他に「偽証」がある場合、この「アリバイ」の効果は無効です。



すべて
すべて

すべての証言が「偽証」であることを立証しました。
すべての証言(「証人」、「自白」、「アリバイ」)は無効です。



事件に
容疑し
ただし
者」が

事件に「トリック」を仕掛けています。
容疑レベルが最も低い「容疑者」が犯人です。
ただし「アリバイ」が有効な場合は、容疑レベルが2番目に低い「容疑者」が犯人です。このカードは4人以上のプレイで使用されます。



「潜入捜査
この人
ます。
このカ-

「潜入捜査」を遂行している捜査官です。
この人物への告発ポイントは、ペナルティとしてマイナスポイントになります。
このカードは5人以上のプレイで使用されます。



犯行の
この人
す。「共
この力

犯行の「共犯者」です。
この人物への告発は、告発ポイントの半分(端数切捨て)を獲得します。「共犯者」の告発には第1告発者ボーナスは適用されません。
このカードは6人プレイで使用されます。