

名探偵ゲーム 遊び方説明書



このたびは、株式会社ハナヤマの「名探偵ゲーム」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用前に必ず注意事項や遊び方をよく読んでください。なお、この説明書は遊んだ後も大切に保管してください。

ゲームの概要

容疑者プロフィールシートの24名の中から犯人を見つけ出す推理ゲームです。
1人が犯人役となり容疑者24名の中から犯人を1名選び、その他のプレイヤーは探偵となり全員で協力して、犯人を絞り込んでいきます。(アドバンスルールで探偵同士の対戦ゲームとしても遊べます。)
探偵が入手できる手がかりは、証言カードの情報のみ。どの証言が合っているかは、犯人役から提示されるヒントチップの数で推理します。
4人プレイの場合は、3ターン以内に犯人を当てることができれば探偵チームの勝ち！逃げ切ることができれば犯人役
の勝ちとなります。(3人プレイの場合は、4ターン以内になります。)

セット内容

■カード…計56枚



■虫めがね…計3個
(3色/各1個)



■ヒントチップ…計9個
(3色/各3個)



■ゲームボード(容疑者プロフィールシート)…1枚



■一番手マーカー…1個



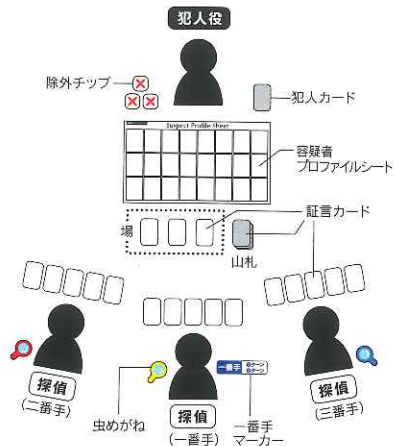
■除外チップ…12個



■遊び方説明書(本紙)…1部

ゲームの準備

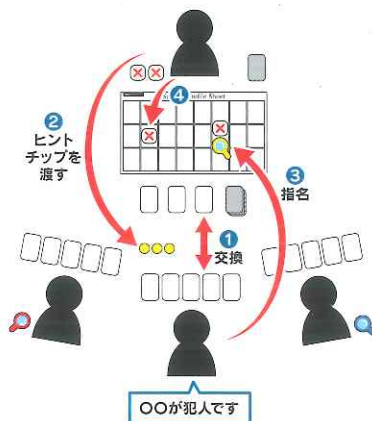
- 1 犯人役のプレイヤーを1人決めます。その他のプレイヤーは探偵となります。
- 2 犯人役は犯人カードの中から1枚選び、伏せて持っておきます。これが犯人となります。残りの犯人カードは使わないので避けておきます。容疑者プロフィールシートには、犯人カードと同じ24名の情報が書かれているので、探偵はこの中から犯人役が選んだカードと同じ人物を当てていきます。
- 3 犯人役は証言カードをよくきり、場に3枚オモテにして並べ、探偵には5枚ずつ配ります。残りのカードは山札として置いておきます。
- 4 探偵は配られたカードをオモテにして、自分の前に並べて置きます。
- 5 探偵は自分の色を決め、その色の虫めがねを持っておきます。ヒントチップと除外チップは、犯人役が持ちます。
- 6 探偵はじゃんけんをして推理する順番を決めます。一番手のプレイヤーの元に一番手マーカーを置きます。一番手から時計回りに二番手、三番手と推理をしていきましょう。



ゲームの流れ

このゲームは、犯人役が勝つか、探偵チームが勝つかの勝負です。
ゲーム中は探偵同士は自由に話し合ってもかまいません。

- 1 一番手のプレイヤーは、自分の証言カードの中から1枚だけ交換することができます。(交換しなくてもかまいません。) 交換する場合は、手札からいらぬカードを1枚捨て、場に出ている3枚から好きなカード、または山札の一番上から1枚引いてオモテにして置き、5枚の証言カードを犯人役に「推理」として提示します。捨てたカードは捨て札として避けておき、このゲームでは使用しません。
- 2 犯人役は、その証言カードの内容が犯人の特長と一致するかを見比べ、一致した枚数分のヒントチップを探偵に渡します。推理した探偵と同じ色のヒントチップを渡しましょう。ただし、ヒントチップは1色につき3個までしかありませんので、4枚以上一致している場合は3個だけ渡します。その際はどのヒントが一致しているか探偵にわからないように渡してください。
一致するカードがない場合は、「ありません。」と伝えます。



Point

黙秘権…犯人役は、提示された推理に対してチップを全く置かない「黙秘権」を使うことができます。その場合、「黙秘します。」と言ってください。ゲーム中に最大3回使うことができますが、連続して使うことはできません。

- 3 「推理」を提示した探偵は、この時犯人を指名する権利があります。
指名する場合…容疑者プロフィールシートの中から犯人だと思う人物の上に自分の虫めがねを置き、その人物の名前を言います。犯人役は犯人カードと照らし合わせ、当たっていれば探偵チームの勝ちです。外れていたら、ペナルティとして虫めがねを没収され、次の手番が休みとなり、「推理」することができなくなります。犯人役は探偵が指名した人物の上に除外チップを置いてください。
指名しない場合…「指名しません。」と宣言します。
- 4 犯人役は、容疑者プロフィールシートの中から犯人以外の容疑者1名を選び、その上に除外チップを置きます。これで1人目の探偵の手番は終了です。続けて左隣の探偵の手番となりますので、①～④を行ってください。
- 5 探偵全員の手番が終わったら1ターン終了です。犯人役は場に出ている3枚の証言カードを回収し、山札と合わせてよく混ぜます。探偵が持っている証言カードはそのままだし、ヒントチップのみ回収します。
- 6 一番手マーカーを持っている探偵は、左隣の探偵に渡します。マーカーを裏返し、「2ターン目」をオモテにします。2ターン目はその探偵が一番手となり、推理を始めます。ただし、前の手番の時に犯人を指名し、外れてしまった場合は、一回休みとなるので、その隣の探偵から推理します。同じように3ターン目はさらにその左隣の探偵が一番手となり、推理していきます。(3人プレイの場合は4ターンまで続けます。)
- 7 前のターンで虫めがねを没収された探偵は自分の番に犯人役から虫めがねを返してもらえますが、証言カードの交換と「推理」はできません。

ゲームの終了と勝敗

3ターンが終わったらゲーム終了となります。(3人プレイの場合は4ターン。) 最後に探偵チームで犯人を1名だけ指名します。最終的に犯人を当てることができなければ、犯人役の勝ちとなります。ゲーム終了までに犯人を当てることができれば探偵チームの勝ちです。

アドバンスルール

どの探偵が一番最初に犯人を当てるとかの勝負! 探偵同士の話し合いはせず、自分の推理のみで犯人を当てると競争ゲームです。3ターン終了までに犯人を当てた探偵の勝ちとなります。誰も当てることができなかった場合は、犯人役の勝ちです。ライバル探偵の推理もヒントにして誰よりも早く犯人を突き止めましょう。

ハナヤマ お客様相談センター

〒272-0803

千葉県市川市奉免町68

フリーダイヤル: 0120-910-922 (通話料無料)

携帯・PHS・一部のIP電話からは: 047-337-2215

〈受付時間〉月～金(祝・祭日を除く) 10～12時 / 13～17時

<https://www.hanayamatoy.co.jp>