

4つの事件を追う名探偵

4つの事件を追う名探偵

難事件をスピード解決!名探偵すごろく

遊び方説明書

© 青山剛昌・小学館・読売テレビ・TMS 1996

このたびは、株式会社ハナヤマの「名探偵コナンボードゲーム 4つの事件を追う名探偵」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。本商品は「名探偵コナン」の世界をモチーフにしたすごろくゲームです。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。

はいているもの

●ゲームボード:1枚

オモテ面:名探偵コナンボードゲーム 4つの事件を追う名探偵



ウラ面:難事件をスピード解決!名探偵すごろく



プレイヤーコマ・順位チップ・手がかりチップは遊ぶ前にシートから切り取ってください。

●プレイヤーコマ:計6個



※2つに折り曲げ、コマスタンドに差し込んで使用します。

●手がかりチップ:8個



●順位チップ:計6個



●コマスタンド:6個



●サイコロ:1個



●おたすけカード:計26枚



●事件解決カード:計24枚



殺人事件:6枚 窃盗事件:6枚 誘拐事件:6枚 黒ずくめの組織:6枚

●遊び方説明書(本紙):1枚



※写真と実際の商品とは、デザイン及び仕様が一部異なる場合がありますので、予めご了承ください。

4つの事件を追う名探偵の遊び方

- ゲームボード: 1枚
- サイコロ: 1個
- おたすけカード: 26枚
- 手がかりチップ: 8個
- 事件解決カード: 24枚
- プレイヤーコマ: 人数分
- 順位チップ: 人数分

4つのエリアを好きな順番でまわって、それぞれのエリアで事件解決カードをゲットしながらゴールを目指します。ゴール時点でポイントの合計が一番高いプレイヤーが勝利となります!

プレイ人数...2人~6人

じゅんび

- ①ゲームボードはオモテ面を上にして広げます。おたすけカードはよくきってひとつの山札に、事件解決カードは4つのエリアごとに分け、よくきって4つの山札をつくり、ウラ面を上にしてゲームボードの外に置きます。手がかりチップは手がかりチップマスの上へ、順位チップはゴールの上に置きます。
- ②各プレイヤーは自分のプレイヤーコマを決め、スタート位置に置きます。
- ③おたすけカードの山札の上から人数分のカードを引き、各プレイヤーに1枚ずつおたすけカードを配ります。

◆ゲームボード(オモテ面)



◆プレイヤーコマ



◆山札

カードをよくきり、ウラ面を上にしてゲームボードの外に置きます。

●おたすけカード

すべてのカードをよくきり、ウラ面を上にしてゲームボードの外に置きます。

●事件解決カード

各エリアごとに分けて4つつくり、よくきります。ウラ面を上にして各エリアの近くに置きます。

◆手がかりチップ

- 2通りの使い方があります。
- ①ショートカットマスを通る場合に1個使用することでルートをショートカットし、コマを速く進めることができます。
 - ②手がかりチップを持ったままゴールすると、1個につき10ポイントとして加算できます。
※一度使用した手がかりチップは使用できません。

◆順位チップ

ゴールの上に置きます。ゴールしたら自分の順位のチップをゲット!

カードの説明

◆おたすけカード



- ピンチのときにアイテムやキャラクターが助けてくれます。
- カードの効果は各カードを確認してください。
- 自分の番の好きなタイミングで1枚使用できます。
※カードをゲットしたターンでは使用できません。
- 使用したカードは山札とは別にして置いておきます。
- 山札がなくなった場合は使用したカードをよくきって山札にします。
- スタート位置での使用はできません。

アイコン カードの効果

<カードのアイコンについて>



アタック
他プレイヤーに対して使用します。カードの効果に応じて他プレイヤーを妨害できます。



ガード
自分に使用します。アクシデントマスに止まった時、一度だけマスの効果を無効にできます。



ドロウ
自分に使用します。カードの効果に応じておたすけカードをゲットできます。



チップ
自分に使用します。カードの効果に応じて手がかりチップをゲットできます。



サイコロ
カードの効果に応じて、自分または他プレイヤーに対して使用します。サイコロをふり、出た目の数によって効果が変わります。



ワープ
自分に使用します。他プレイヤーを1人指名し同じマスに移動します。※このターンではサイコロをふってコマを進めることができません。



チェンジ
自分と他プレイヤーに対して使用します。カードの効果に応じて他プレイヤーと状況を交換します。

◆事件解決カード

- 事件解決マスに止まった際に山札の上からカードを1枚引いてゲットできます。
- カード上部の数字はゴールした時のポイントとなります。
※6人以下で遊ぶ時も6枚のカードで山札をつくってください。



<ウラ面>

あそびかた

★ゲームの流れ

各プレイヤーは自分のコマを進めていき、4つのエリアの事件解決カードをゲットしていきます。
途中でおたすけカードや手がかりチップを手に入れて、コマを速く進めましょう。
全てのエリアの事件解決カードを1枚ずつゲットしたらゴールを目指します。

★ゲーム開始

- ①じゃんけんをして勝ったプレイヤーから時計回りの順番でスタートします。
サイコロをふり、出た目の数だけ好きなエリアにコマを進めます。
 - ②自分のコマが止まったマスの指示に従ってください。(詳しくは、下記の「マスの説明」をご確認ください)
 - ③コマを進めて各エリアの事件解決カードを1枚ずつゲットしたら、ゴールへコマを進めます。
- ※各エリアの事件解決カードは1枚しかゲットできません。

マスの説明



スタートマス

最初にコマを置くマスです。
事件解決後もこのマスに止まります。



ゴールマス

4枚の事件解決カードを手に入れたあと、後に目指すマスです。ゴールの順位によって順位チップがもらえます。



ノーマルマス



おたすけカードゲットマス

このマスに止まったら、おたすけカードの山札の一番上のカードを1枚引いてゲットできます。



アクシデントマス

このマスに止まったら、マスの指示に従います。各エリアにいくつかあり、様々なイベントが起こります。



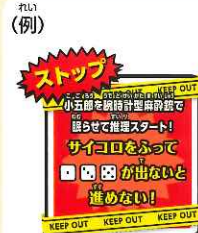
手がかりチップマス

ゲーム開始前に、各エリアにあるこのマスに手がかりチップを1個置きます。このマスに止まった時、手がかりチップがある場合はゲットできます。
※なくなった場合はノーマルマスとなります。



ショートカットマス

このマスを通過する時、手がかりチップを持っていれば、1個使用してルートをショートカットできます。
※止まらずにサイコロの出た目の数だけそのまま進めることができます。ルートをショートカットせずに手がかりチップを残してしておくこともできます。



ストップマス

必ずストップするマスです。次の自分の番でサイコロをふって指定の数が出ないと進めません。サイコロは自分の番の時1回しかふれません。



事件解決マス

各エリアの最後にあるマスで、必ずストップします。このマスに止まったら事件解決カードの山札の一番上からカードを1枚引きます。事件解決カードをゲットしたらスタートマスへ、もどります。

ゲームの勝敗

全員がゴールしたら順番に順位チップをゲットします。順位チップと事件解決カードのポイント、手がかりチップの合計が一番高いプレイヤーの勝ちです。

★得点の数え方

得点は、ゴールの順位チップ(1位100ポイント・2位75ポイント・3位50ポイント・4位25ポイント・5位10ポイント・6位5ポイント)+事件解決カードの合計得点+手がかりチップの合計(1個10ポイント)で決まります。

※おたすけカードの「工藤新一」と「眠りの小五郎」を持っているプレイヤーはサイコロをふって出た目の数でボーナスポイントが入ります。

★得点の例

順位チップ:1位

事件解決カード

手がかりチップ:1個



+



合計
= 148
ポイント

100ポイント

38ポイント

10ポイント

名探偵すごろくの遊び方

使用するもの

- ゲームボード:1枚
- プレイヤーコマ:人数分
- サイコロ:1個

プレイ人数...2人~6人

- ①スタート位置にプレイヤー人数分のコマを置きます。
- ②じゃんけんをして勝ったプレイヤーから時計回りの順番にスタートします。
- ③サイコロをふり、出た目の数だけコマを進めます。
- ④止まったマスの指示に従い、進んでいきます。
(詳しくは、下記の「マスの説明」をご確認ください。)
- ⑤一番早くゴールへたどり着いたプレイヤーの勝ちとなります。

ゲームボード(ウラ面)



マスの説明



ノーマルマス



ジンマス

1回休みです。



安室マス

サイコロをふって出た目の数の指示に従います。



コナンマス

サイコロをふって出た目の数だけ進めます。

※移動した先のマスの指示には従いません。



怪盗キッドマス

プレイヤーを1人指名して場所を交換します。

※移動した先のマスの指示には従いません。

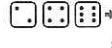


蘭マス

サイコロをふって出た目の数の指示に従います。



→出た目の数だけコマを進めます。



→そのまま移動せず、ターンを終了します。

※移動した先のマスの指示には従いません。



赤井マス

プレイヤーを1人指名して2マスもどします。

※移動した先のマスの指示には従いません。



→ コマを2マス進めます。



→ 一番後ろのプレイヤーを2マス進めます。

※自分とスタート地点にいるプレイヤーを除く。

※複数いる場合は全員。



→ 先頭のプレイヤーを2マスもどします。

※自分を除く。

※複数いる場合は全員。

※移動した先のマスの指示には従いません。