

探偵稼業

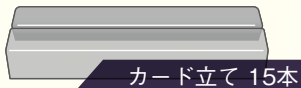
DETECTIVE LIFE

作 麻生 忠嗣
画 ママデュースケ

対象年齢：10歳～
プレイ人数：3～5人
プレイ時間：30分

しがいない探偵のもとに、にわかにも、立て続けに舞い込んだ、6件の探しの依頼。男に女、子供、犬に猫に、貴重品が入ったカバン。あわただしいばかりだが、月末の支払いを考えると仕事を選んでももらえない。速やかに探し当て、報酬を頂戴しなければならない。あいにく、腐れ縁の同業者たちも同じ依頼に食いついてきている。蛇の道は蛇、奴らと情報を交換しながらも、手柄は自分のものにしてやろう。スピードとクオリティ、これを併せ持った者こそが、この街の名探偵というわけだ――。

Q 内容物



説明書 1部

Q 概要

参加者は探偵となり、6件の探しものの依頼を受けます。手番のたびにカードを1枚引いて手札とし、またこれを他のプレイヤーと交換しながら、目当ての搜索対象のありかを突き止めていきます。

ある種の搜索対象について十分な数のありかを突き止めたと感じたタイミングで依頼者への報告を行います。これは、自分や他のプレイヤーの手札から1種類の搜索対象を連続して公開していくチャレンジです。より多くのカードの公開に成功できるほど高得点となります。

全員が3回ずつ報告を終えたらゲーム終了です。最も多く得点したプレイヤーが勝者です。

Q 準備

各自カード立て3本を受け取って手元に置きます。全ての情報カードを背面を上にしてよく混ぜ、ここから参加者に手札として3枚ずつ配ります。情報カードは搜索対象6種と8つの場所の組み合わせで構成されており、背面には場所だけが描かれています。手札の情報面は持ち主だけが見えるようにし、背面を他のプレイヤーに向ける形でカード立てに立てます。一度立てた情報カードの位置は、他のプレイヤーが憶えて推理に用いる手がかりですので、ゲームを通じて無闇に動かしてはいけません。

残りの情報カードは大まかに二分し、それぞれ背面を上にしたまま2つの山札として、全員の手が届く一角に置きます。依頼カード6枚は「調査中」の面を上にして中央に並べます。



情報面



背面



調査中



調査済

終了カードは「1、2、…参加者人数」のもののみをゲームに使用します（使用しないものは箱に戻します）。これらは「1」が最も下になるよう数字順に重ね、情報カードの山札の傍に置きます。



報酬マーカーは額面ごとにひとまとめにし、ストックとして一角に置きます。適当な方法で最初の手番を行うプレイヤーを決め、ゲームを開始します。



Q ゲームの流れ

このゲームは時計回りの順番で手番を行っていきます。手番のプレイヤーはまず「聞き込み」を行い、次に「情報交換」か「依頼者への報告」のいずれかを選んで行います。

Q 聞き込み 山札から情報カードを1枚引き、手札とする

手番の始めにいずれかの山札の一番上から1枚引いて情報面を確認し、自分の手札としてカード立てに立てます。いずれの山札も尽きた後は、この手順は飛ばします。

Q 情報交換 他のプレイヤーの手札を1枚指定して譲り受け、代わりに自分の手札を1枚渡す

手番プレイヤーは、まず他のプレイヤーのうち1人のカード立てに立っている情報カード1枚を指定して、これを受け取り、自分だけ内容を見て、自分のカード立てに立てます。

次に手番プレイヤーは、自分の手札のうち今受け取ったもの以外の1枚を選んで、カードをもらった相手にこれを伏せて渡します。

受け取ったプレイヤーも情報面を自分だけ確認し、自分のカード立てに立てます。ここで手番を終了します。

手番プレイヤーは、背面の数字（場所）を頼りに目当ての検索対象を狙って1枚もらいます。情報カードを渡した側のプレイヤーも、それが相手のカード立てのどこに立てられたかがわかりますから、（憶えておける限りは）この情報を共有していることになります。手番プレイヤーが見返りに渡す1枚も、さしあたりは両者が共有する情報です。この情報交換にかかわらなかったプレイヤー達にとっても、この交換が推理の材料になるでしょう。

🔍 依頼者への報告 1種類の検索対象のカードを連続して指定・公開する

いずれかの検索対象の情報について、依頼者にできるだけ多く報告します。

依頼者への報告では、1種類の検索対象のカードを連続で公開していくチャレンジを行います。ここで公開できるのは、以前の手番で自分がまだ手元に公開していない種類の情報カードのみです。

報告は以下の手順で行います。

① 誰かの手札のうち1枚を指差して指定する

自分のカードを指定する場合、自分が公開可能な（今回狙う種類の）カードを選びます。

他のプレイヤーのカードを指定する場合、そのカードの持ち主はストックから報酬マーカーを1枚（1点）獲得します。

② 報告の成否判定

他のプレイヤーのカードを指定した場合、これを受け

取って自分だけ見ます。これが、以前の手番で自分が公開していた検索対象のカードであった場合、報告は失敗となり、これを公開せずにカード立ての元の場所に立て直し、この手番は終了となります。この場合、今回支払われた報酬マーカーは返却しません。

①で選んだのが公開可能なカードであれば報告は成功し、これを自分のカード立ての前に公開します。

③さらなる報告

カードを公開できたら、望むのであれば、同様の手順でさらにカードを指定し公開するチャレンジを再び行えます。

同じ検索対象のカードを指定できている限り、何枚でも連続で公開できます。公開できたカードは自分の前に整理し、自分が各種何枚公開できたかを明示しておきます。

公開できないカードを選択してしまうか、もしくは（当てられる見込みが薄いと見て）報告を切り上げることにしたら、手番終了となります。

④仕事終了チェック

各プレイヤーが依頼者に報告できる検索対象は、ゲームを通じ3種類までです。この手番に公開した情報カードが自分にとって3種類目であれば、このプレイヤーの仕事は終了となります。その場合、積まれている終了カードの一番上にあるカードを取り、手元に置きます。

以降、このプレイヤーの手番では「聞き込み」のみ行います。

⑤依頼完了チェック

今回の報告により、この検索対象のカードの公開数が全体で5枚に達したら、その種類の依頼カードを裏返し、調査済の面を上にしします。調査済になった検索対象についても、引き続き「依頼者への報告」は可能です。

⑥ゲーム終了チェック

依頼カードが4種類調査済となった場合、次の手番プレイヤー以降全員があと1回ずつ手番を行った後、ゲームを終了します。また、全てのプレイヤーが3種の報告を終えていた場合は即座にゲーム終了となります。

Q 得点計算

最終得点を計算し、勝者を決定します。各種類の情報カードにつき、以下の通り得点します。

- ・その種類の情報カードを一番多く公開しているプレイヤー（同数の場合該当者全員）は、自分が公開したその種類の情報カードの枚数の2倍の得点。
- ・二番目に多く公開したプレイヤー（同数の場合該当者全員）は、自分が公開したその種類のカードの枚数+2点得る（一番が複数いた場合該当者無しとなる）。
- ・その他のプレイヤーは、自分が公開したその種類の情報カードの枚数に等しい得点。

また、手元にある報酬マーカーは値の合計分の点となります。加えて、終了カードは記された値に等しい得点となります。

情報カード公開による点、報酬マーカーの点、終了カードの点を合計し、一番点数の高いプレイヤーがゲームの勝者です。

最多得点者が複数いる場合、その中で情報カードの一番を取っている種類数が最多のプレイヤーが勝者となります。

これも並んでいる場合は二番目を取った種類数を比べ、これも等しい場合勝利を分け合います。

Q 依頼者への報告の例

Aさんの手番です。2つの山札の一方から、背面に3と記されたカードを引いたところ、首尾よくAさんのお目当ての犬のカードでした。既に手元に4と7の犬のカードを持っており、これで手札の犬が3枚となったのです。

Aさんはここで、依頼者への報告をすることを宣言します。犬のありがたが突き止められてきたこともあるのですが、前の手番に左隣のBさんが情報交換によりAさんの手札から8の犬を取っていったことが気がかりだったのです。その時の素振りからすると、Bさんも犬を狙っているような気がしたのです。次はBさんの手番ですから、ここで犬の報告をやられてしまい、先を越されてはまずいのです。

Aさんはまず、Bさんのカード立てにある背面が8のカードを指差し、最初に公開したいカードとして指定します。これが、先ほど持っていかれた犬のカードのはずです。指差したカードのすぐ隣にも8のカードがあったので少しだけ不安でしたが、しっかりと憶えておいたのです。Bさんにストックから報酬マーカーを1枚渡し、指差したカードを受け取ります。自分だけで確認したところ、予定通り犬のカードでした。「もちろんそうだろうとも」と思いはしましたが、少し安心したことも事実です。Aさんはこれを自分のカード立ての前に公開します。

続けてAさんは、手札にある3、4、7の犬を立て続けに公開します。今回犬を公開していけばよいことが確定したためです。これで、合計4枚の報告ができました。

Aさんはさらに報告を続けようとします。確信が持てている犬のありがたはもう無いので、ここからが本番です。Aさんは悩んだ末、右隣のDさんのカード立てにある1のカードを指差します。既に3、4、7、8の犬を公開しましたから、残りは1、2、5、6。1のカードについては、他のプレイヤーが男、猫、靴を報告済みで、全員のカード立てにあるカードのうち、1はDさんの持つ1枚だけだった

のです。当て推量ではあるのですが、確率的に一番マシなのがDさんの1だったのです。Dさんは少々驚きながら報酬マーカーを受け取り、カードをAさんに手渡します。確認してみると、これは犬でした！Aさんは満面の笑みとともにこれを公開し、全員から感嘆の声が上がります。

Aさんは5枚で報告を切り上げるか、それとも当てずっぽうでもう1回チャレンジするかを考えます。指定したカードの持ち主に報酬マーカーが支払われますから、根拠が無ければここでやめておくべきだ、とも思いましたが、結局もう1枚だけチャレンジしてみることにしました。指定したのは、Bさんの6です。Bさんも犬を狙っていたのだとすれば、先程指定した8の犬の逆どりのカードが、怪しいのではないかとらんだのです。……しかしBさんは報酬マーカーをニコニコ受け取り、6を渡してきます。確認すると、それは犬では無く女でした。AさんはがっかりしながらこのカードをBさんに返します。Bさんはカード立ての元の位置にこれを立てます。

これで報告が失敗となり終了です。それでも5枚の犬の報告に成功しましたから、中央にある依頼カードを裏返し、調査済の面を上に出します。これにより、調査済となった依頼カードは2枚目ですので、まだゲームは続きます。

Aさんは終わり際、Bさんに「犬、狙ってたんでしょ？」と聞きます。するとBさんは「いや、別に？2点もらえてラッキーだったなあ」と答えます。Aさんは早合点していたのです。結果5枚報告でき、これは犬の過半数ですから成功とは言えますが、もうしばらく後まで報告を待てばさらに多くの犬を報告できたかもしれないと、Aさんは少しだけ後悔します。ここで、Bさんの手番が始まります。



製造販売元

合同会社ニューゲームズオーダー

東京都立川市柴崎町3-10-6 イチカワビル2F

www.newgamesorder.jp