

いりかにエの館

集められた5人の能力者—
交差する^{おもい}憎しみは何をみる。

ルールブック

マードーミステリー
6人用、GM不要



- ルール -

■ マーダーミステリーについて

- マーダーミステリーは一度きりしかプレイできない推理ゲーム
- 登場するキャラクター全員が事件の容疑者であり、事件解決に向けて議論を交わしていく
- 情報が交錯する場面も出てくるため、各々でメモを残すことがとても重要
- 犯人のキャラクターになったプレイヤーは嘘をつくことで疑いの眼から逃れることがカギとなる

待ち受けるエンディングは1つではない……

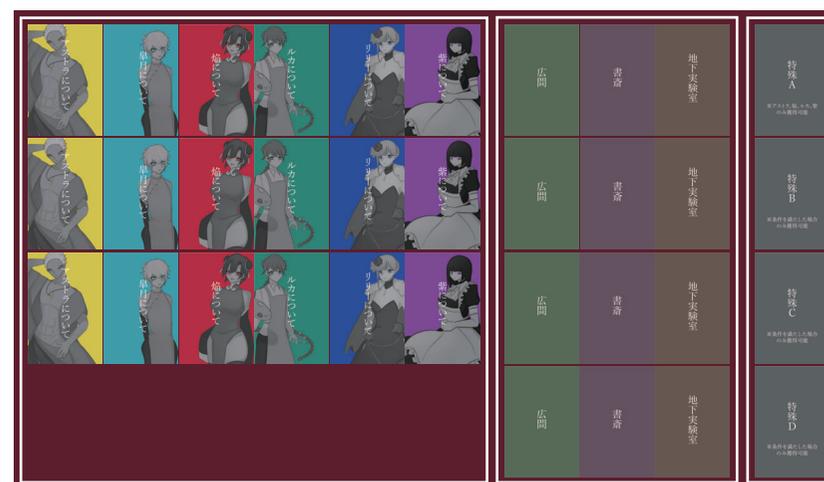
■ ゲームの流れ

1. 場の準備：カードを卓上に並べる
2. キャラクター選択（10分）
3. プロローグ（目安5分）
4. 自己紹介（6分 - 一人あたり1分）
5. 行動パート1（20分）
6. 中間推理パート（12分 - 一人あたり2分）
7. 行動パート2（20分）
8. 最終推理パート（20分 - 一人あたり2分 + 話し合い8分）
9. 能力パート（目安5分）
10. 投票
11. 結果発表
12. 事件の全貌の開示

キャラクターの6人は全員 **容疑者** でありこの中に犯人が必ずいる
6人の中から犯人だと思うキャラクター1名に必ず投票すること
投票の結果、選ばれたキャラクターが**真犯人**として捧げられる

1. 場の準備

- カードシート（合計9枚）からはさみ等を使用し、カードとトークンを切り離す ※見てはいけない面を見ないように注意すること！
- カードを以下の配置図のように卓上に並べること



キャラクター

場所

特殊

※キャラクター・場所ごとに縦にまとめて並べていく

2. キャラクター選択／設定書読み込み (10分)

- プレイヤー各位、好きなキャラクターを選ぶ
- キャラクターシートを読み込んでロールプレイできるように理解する
- キャラクターシートの項目についての説明
 - **名前・性別・職業・一人称・出身・紹介文**
…キャラクターの概要について
自己紹介の時にロールプレイするのに役立つ！
 - **秘匿情報**
…キャラクターの過去から現在まで、さまざまなことについてキャラクターのことを深く知ることができ、ロールプレイがしやすくなる！
 - **夜の行動**
…能力者達が館に訪れた日の夜の行動について
キャラクターがどう過ごしていたのか確認する！
 - **勝利条件・勝利点**
…勝利するためのポイントについて
ポイントを獲得するための条件が記載されているので、どうしたら条件を満たすことができるのか把握する！
※結果発表時に獲得ポイントを計算し、合計点で勝者が決まる
 - **能力**
…キャラクターの能力について
キャラクターの持つ能力がどんなものなのか記載されているので、どんな能力なのかと**能力パート**での行動について確認する！
※詳しくは**9. 能力パート**を参照
 - **所持品**
…キャラクターがもともと持っていた物について
何故持っているのか、どういったものなのか把握する！

3. プロローグ

- このルールブックを読んでいるプレイヤーが別紙の「プロローグシート」を読み上げる
※キャラクターセリフを担当プレイヤーが読みあげるとより雰囲気が出る

4. 自己紹介 (一人1分)

- 選んだキャラクターをロールプレイするように自己紹介をする

5. 行動パート1 (20分)

- 開始時にトークンを3つずつ各プレイヤーに配布すること
- トークンを使用して、場のカード（特殊カードを除く）を獲得すること（3つのトークンで3枚のカードを獲得可能）
- カードを3枚獲得すること（特殊カードはその3枚の内に含めない）
- 3枚は同時に選ぶ必要はないので、情報交換をしてから選ぶことも可能
- カードの獲得は早いもの勝ち（複数のプレイヤーが同じカードを選択した場合はじゃんけんや話し合い等で解決する）
- カードの種類について
 - **キャラクター・場所カード**：各キャラクターが宿泊した部屋や館のさまざまな場所についての情報が記載されている
 - **場に戻すカード**：※**推理パート終了時に場に戻す**という記載があるカードは中間推理パートが終了時に元あった場所に戻す（誰かが見たカードだとわかるように横向きに配置してもよい）
 - **特殊カード**：条件を満たしている場合のみ獲得可能
 - ※トークンは必要ない
 - 特殊Aは特定のキャラクターのみ獲得可能
 - 特殊B・C・Dは他のカードやキャラクターシートに条件が記載されているので、プレイヤー同士で密談して協力し獲得すること
 - ※一回の行動パート中に獲得できる3枚に含めない
- 獲得したカードは**中間推理パート**が終わるまで各自で所持しておく
※表面に※**推理パート終了時に場に戻す**と記載があるカードは、推理パート終了時に場に戻す
- 他のプレイヤーと情報交換をする
 - 公に皆と話すことはできるが、**カードを全員に対して表にして公開することはできない**
 - 自身が所持するカードの**開示、交換や譲渡は密談相手にのみ行うことができる**

- 密談は2名のみで行うこと
- 嘘をついても、本当のことを述べても良い
- カードやキャラクターシート上に記載されている情報を聞かれた際には、自分で内容を解釈して伝える（嘘をついても良い）
※カードやキャラクターシートに記載されている情報をそのまま読み上げたり、他のプレイヤーに見せたりするのはNG

6. 中間 推理パート (12分)

- 行動パート1の間で得た情報で**推理等を述べる** (一人2分)
※順番：じゃんけん等で決めること
- 集めた情報や自身の推理を述べ、**疑わしい人物やその他を明らかにしていく**
- 皆が推理等を述べたら、**場に戻すカードを戻し、トークンを一人3つずつ回収すること**

7. 行動パート2 (20分)

- 行動パート1と同様に、3枚カードを獲得すること
- 行動パート1と同じカードを獲得しても、**獲得枚数にカウントされる**
※ただし、**カード枚数が足りなくなる場合がある** (その場合には早い者勝ち)

8. 最終 推理パート (20分)

- 中間 推理パートと同様に、今までに得た情報で**推理等を述べる** (一人2分)
- 皆の推理を聞いて、**話し合いをする (8分)**
 - 推理を聞いて**疑問に思ったこと**
 - **矛盾を感じた発言**を問い詰める
…など投票に向けて**犯人を選ぶための話し合い**を行う
- 話し合いが終わり犯人について整理できたら、**場に戻すカードを戻す**

9. 能力パート

- キャラクターシートの能力の項目で **能力パートの行動：【】** に**行動名の記載があるキャラクター**はこのパート中に行動できる
(**能力パートの行動：なし**と記載されたキャラクターは行動できない)

- 進行役は「能力パートで行動する人は宣言してください」と全員に伝えること
- 能力パートで行動をする場合、**宣言をしてからキャラクターシートの指示に従い行動すること**
- **行動はしても良いし、しなくても良い** (行動しない場合は宣言しない)
- **他のプレイヤーとは相談しないで行動すること**
- 宣言をする人がいなくなったら、次の**投票に移ること**

10. 投票

- 進行役の合図で、**全員が同時に犯人だと思うプレイヤーを選択する**
- 最も多く選択されたプレイヤーが同数で複数居た場合、**決選投票**を行う
- 決選投票の結果同数で決まらない場合は、**選択された全てのプレイヤーを真犯人として捧げる**ことになる

11. 結果発表

- 真犯人を捧げたら、**全員でエンディングシートを読む**
- その後、**勝利点を計算する**
※詳細は **エンディングシート** に記載されている

12. 事件の全貌の開示

- **他のプレイヤーのキャラクターシート、カード、エンディングなど、すべての内容物を自由に閲覧可能**

マードーミステリーは一度きりしかプレイできないという性質上、プレイ動画などでのネタバレで内容を知ることでもプレイができなくなってしまいます。プレイ動画の配信等に関しましては歓迎ですが、ネタバレ注意等の注意喚起に関してはご配慮願います。

※本シナリオを使用した有償公演についてはいけにえの館ホームページのお問い合わせフォームから個別にお問い合わせください。

<http://media.shohoku.ac.jp/takagi/yakata/index.html>

湘北短期大学 総合ビジネス・情報学科 高木ゼミ
<http://media.shohoku.ac.jp/takagi/yakata/>

