

● 目的

ウォルトン氏の邸宅でウォルトン氏が殺害された。容疑者は怪しげな六人の客。殺人事件の犯行をいち早く暴け。

● 準備

1. ルールブックや別冊の冊子から事件を1つ選ぶ。難易度は易しい方からI-ABCDE-Sの順。あるいは専用アプリをダウンロードし、「LOAD RANDOM CASE」から難易度を選んで「Continue」をタップする。
2. 70個の番号が指示されるので、その番号のカードを表を見ずに箱から抜き出してデッキとする。残りのカードは使わない。
3. 各プレイヤーに捜査シート1枚、スクリーン1枚、事件解決トークン(円盤)1個を配る。開始プレイヤーを決め、そのプレイヤーに開始プレイヤーマーカー(ウォルトン氏フィギュア)を渡す。
4. テーブル中央にルールブックを裏向きに置き、その脇に残りのトークン類をまとめる。
5. デッキをシャッフルし、各プレイヤーにカードを6枚ずつ配る。残りのデッキはテーブルに置く。
6. 廃棄引き出し(紙製トレイ)をデッキの脇に置き、その上に「Classified Information(極秘情報)」のタイルを置く。捨て札は常にこのタイルの下に捨てること。

● ゲーム進行

ゲームはラウンド単位で進行する。ラウンド前半では開始プレイヤーから時計回りに各プレイヤーのターンを1回ずつ実行し、ラウンド後半では全員で行うフェイズを実行する。

○ ラウンド前半

開始プレイヤーから順に、各プレイヤーは以下のフェイズを1回ずつ実行する。

1. 捜査フェイズ

ターンプレイヤーは以下の捜査対象から合計で2つ(容疑者名2つ/容疑者名1つと部屋名1つ/部屋名2つ)を指定し、捜査対象トークン(矢印)を置く。

容疑者名	屋敷の部屋名
アンジェリカ・アルビンソン (Angelica Albinson)	ビリヤード室 (Billiard Room)
クローデット・ケイズラー (Claudette Cazelar)	書庫 (Library)
バーウィック姉妹 (Berwick Sisters)	玄関 (Vestibule)
スタンリー・スミス (Stanley Smithe)	居間 (Living Room)
グレッグ・ギャフニー (Greg Gaffney)	トロフィー室 (Trophy Room)
モーティマー・W・モロウ (Mortimer W. Mollow)	ガレージ (Garage)
	寝室 (Bedroom)
	キッチン (Kitchen)
	物置 (Shed)
	書斎/犯行現場 (Study/Crime Scene)

2. 提供フェイズ

ターンプレイヤーの右隣から反時計回り順に、他の各プレイヤーは手札のカードの中から、指定された捜査対象を含む(カード右上)カードを任意の枚数をセットとして自分の前に伏せ、それらのカードの合計情報値(左上)を宣言して該当する値の提供トークン(現場番号札トークン)を上置く。指定の捜査対象の情報を含まないカードは提供できない。

(訳注:ルールには特に明記は無いが、カード番号は隠してよい。他のカード等を乗せるとよい。)

3. 交換フェイズ

ターンプレイヤーは提示された提供カードの中から任意の数のセットを選び、それぞれの前に自分の手札から、合計情報値がそのセットの合計情報値以上になるようにカードを伏せて置く。これらのカードには捜査対象の情報が含まれていなくてもよい。誰とも交換しなくてもよい。

選んだ全員の前にカードを置いたら、相手の提供カードのセットと自分が置いたカードをそれぞれ交換して各自の手札に加える。

他のプレイヤーが全員カードを提供しなかった場合、手番プレイヤーはデッキからカードを3枚引いて手札に加える。

○ ラウンド後半

各自のターンを1回ずつ終えたら、全員が同時にフェイズを実行するラウンド後半に進む。

1. 解決フェイズ

各プレイヤーは自分の事件解決トークンを取り、捜査続行(???)か事件解決(!!!)のどちらかの面を表にしてテーブルに置き、手で隠す。

全員がトークンを出したら同時に公開する。事件解決を出したプレイヤーは、以下の項目を自分の捜査シートの右枠に記入する。

- ◆ 犯人は誰か？(Who?)
- ◆ 犯行動機は？(Why?)
- ◆ 殺害凶器は？(How?)
- ◆ 共犯者はいるか？(注:難易度IやAやBでは共犯者はいない)
 - いない(No)
 - いる(Yes)
 - それは誰？(Who?)
 - 共犯動機は？(Why?)

事件解決のプレイヤー全員が記入を終えたら、1人ずつ該当事件番号の回答(Solution)をチェックする。アプリなら該当項目を入力する。すべて正解ならそのプレイヤーの勝利。不正解の項目があった場合、以下に従う。

- ◆ アプリを使っていない:そのプレイヤーは退場。そのプレイヤーの手札は、これ以降すべてテーブル上で公開状態になる。不正解の全員のカードを公開したら、新たに解決フェイズを最初から実行する。

- ◆ アプリを使っている: そのプレイヤーは退場しない。そのプレイヤーは次のラウンドの解決フェイズに参加できない。

○ 廃棄フェイズ

手札が3枚を超える各プレイヤーは3枚残してすべて裏向きに(廃棄引き出しに)捨てる。捨て札の上にタイルを置いて捨て札を隠すこと。

その後、各プレイヤーにカードを配り、各プレイヤーの手札が6枚になるようにする。

開始プレイヤーマーカーを右隣に渡し、次のラウンドを開始する。

○ デッキが切れた場合

ゲーム中にデッキのカードが切れた場合、廃棄引き出しのすべてのカードをシャッフルし、上から3枚のカードを公開してテーブルに並べる。その後、ゲームを(不足分のカードを配ることから)続行する。

● カードの種別

情報に関して、警察、使用人、家政婦、犯人でも共犯者でもない人物は嘘をつかない。

○ 動機カード

事件の動機に関する情報を提供する。

- ◆ 警察が特定の動機を排除した場合でも、その動機を指摘した人物が嘘をついたわけではない。その動機は存在したが、殺人に至るものではなかった。
- ◆ 人物1人につき動機は3つある。そのすべてが排除された場合、その人物は無実になる。
- ◆ ある動機が犯行動機である場合、シナリオ中にはその犯行動機の2つの証言(吹き出しに証言者のイニシャル)と1つの状況証拠(虫眼鏡)が常に存在する。ただし、逆は常に正しいとは限らない。2つの証言と1つの状況証拠が揃ったとしても、それが犯行動機であるとは限らない。

○ アリバイカード

容疑者のアリバイに関する情報を提供する。

- ◆ 犯人は犯行時刻に自分がいたと証言する部屋に「当初は」いた(この点に関しては嘘をつかない)。犯人はそこから出て(最初にいた部屋を含む)どこかで武器を入手し、書斎に入ってウォルトン氏を殺害した(したがって犯行時刻には当初いた部屋にいない)。
- ◆ 容疑者が犯行時刻にいた(または当初いた)のは「ビリヤード室(Billiard Room)」「書庫(Library)」「玄関(Vestibule)」「居間(Living Room)」のいずれかに限られる。
- ◆ 容疑者Aが犯行時刻に容疑者Bと一緒にいたと主張し、BもAと一緒にだったと主張する場合、両方が無実か、一方が犯人でもう一方が共犯者かのいずれかである。
- ◆ バーウィック姉妹は人物2人として数えるが、行動は常に一緒に行く。
- ◆ 移動は矢印に沿ってのみ行う。書庫(Library)から物置(Shed)を経由せずに直接キッチン(Kitchen)に行くことはできない。お手洗い(Bathroom)には入れない。

○ 手段カード

殺害の凶器に関する情報を提供する。

- ◆ 凶器は常に痕跡を 2 つ残す。検死官がある痕跡を見つけられないと主張する場合、その痕跡を残す武器は凶器ではない。
- ◆ 武器に関する情報が最も多く手に入るのは、「書斎/犯行現場(Study/Crime Scene)」である。

○ 策略カード

共犯者となりえる容疑者に関する情報を提供する。

- ◆ シナリオに共犯者がいる場合、その人物が共謀していると主張する使用人が常に存在する。ただし、逆は常に正しいとは限らない。ある人物が共謀していると使用人が主張していても、その人物が共犯者であるとは限らない。
- ◆ 共犯者が手助けするのは、犯人のアリバイを主張することだけである。両者は犯行時刻に互いに同じ部屋にいたと主張する。共犯者が犯行時刻に自分がいた部屋に関して嘘をつくことはない。共犯者は犯人の動機を明かすことはしないし、犯人は共犯者の動機を明かすことはしない。
- ◆ 「入門(I)」「非常に簡単(A)」「簡単(B)」の難易度では共犯者は存在しない。それ以外の難易度では、共犯者はいるかもしれないいないかもしれない。

○ 機会カード

容疑者が犯行を為し得たかどうかの情報を提供する。

- ◆ ある容疑者が、犯行時刻にいた部屋から書斎/犯行現場に行くことのできるルートが存在しない場合、その容疑者は犯人ではない。
- ◆ 犯人は凶器のあった部屋に必ず入っている。
- ◆ 犯人は他の誰かがいた部屋を通過して犯行現場に行くこともありえるし、他の誰かがいた部屋の凶器を入手することもありえる。
- ◆ 「(特定の人物 A か B)が(特定の部屋)を通った可能性がある」という情報がある場合、そのどちらかが犯人なら、犯人は書斎に向かう途中にその部屋を通過している。その部屋に凶器があるなら、このどちらかが犯人である。それ以外はこの情報に意味は無い。

● 2人ゲーム変更点

- ◆ 捜査対象は合計 4 つ指定する。
- ◆ 交換したカードは、両プレイヤーとも情報を記録した後、ただちに引き出しに捨てる。
- ◆ 相手がカードを提供しなかった場合、山札から引くカードは 2 枚。その情報を記録した後、ただちに引き出しに捨てる。