

映像と音でコミュニケーションが可能なオンラインで、プレイヤー同士をつないで遊ぶ方法も考えました！ぜひ遠くに住む友達や家族と遊んでみてくださいね。

キzza探偵ゲーム 3 (プレイヤー人数 4~8人、プレイ時間 約20分)

探偵率いる市民チームは宝物を見つけたら勝ち！JOKERチームは空っぽになった宝箱を見つけたら勝ち！エンタメチームは、宝物も空っぽの宝箱も見つからなかったら勝ち！仲間が誰かを推理して勝利しよう！！

[準備]

1. 小型のノートくらいの大きさの紙とペンを一人につき1つ手元に用意してください。紙の代わりに、小型のホワイトボードがあると、繰り返し使えて便利です。
2. オンライン(映像・音声をオンにしてください)でプレイヤー同士をつなぎます。
3. ゲームマスターは、「宝物カード」1枚(◆5~◆Kの中からどれでも可)、「宝物が消えた!カード」1枚(♠K)、プレイヤー人数に応じて必要な「役割カード」「番号カード」(※下記の表を参照してください)を手元に用意します。ゲームマスターは人数に応じて進行役になってもいいし、目をつぶってカードを扱うことができれば、自分も参加することができます。使うカードが決まったら、プレイヤー全員でどんな「役割カード」が使われるか確かめます。

役割カード										
プレイヤー人数	ジョーカーチーム	エンタメチーム			市民(しゅじん)チーム					
	ジョーカー	マジシャン	エンターティナー	探偵	しんぶんきしや	はなや	だいく	しょうぼうし	パイロット	いし
	JOKER	♠Q	♠J	♠10	♠8	♠A	♠2	♠3	♠4	♠5
4人	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0
5人	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1
6人	2	1	0	1	1	1	1	1	1	0
7人	2	1	1	1	1	1	1	1	1	0
8人	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1

番号カード										
プレイヤー人数	♠A	♠2	♠3	♠4	♠5	♠6	♠7	♠8		
	ピアノ	サラダ	マンガ	タイヤ	サッカーボール	ソーセージ	にもつ	パン		
4人	1	1	1	1	0	0	0	0		
5人	1	1	1	1	1	0	0	0		
6人	1	1	1	1	1	1	0	0		
7人	1	1	1	1	1	1	1	0		
8人	1	1	1	1	1	1	1	1		

4. 「役割カード」のうち、「花屋」「大工」「消防士」「パイロット」「医師」(※「医師」カードは、5人と8人で遊ぶ時にのみ使います)カードをよくシャッフルして、誰も見ないようにして上から3枚をとりだし、「宝物カード」「宝物が消えた!カード」と合わせてよく混ぜ、ゲームマスターの前にその5枚を裏向きにして並べます。この5枚を「宝物エリアのカード」と呼びます。
5. 4で並べなかった全ての「役割カード」(「JOKER」「探偵」などを含む、プレイヤー人数分のカード)をよくシャッフルし、山にします。これが、各プレイヤーに割り当てられる「役割カード」になります。
6. ゲームマスターは、プレイヤーの番号を決めます。(オンラインの画面で上から、左から右へなどゲームマスターがわかりやすい順番でいいでしょう。)
7. ゲームマスターは、「役割カード」の割り当てを下記の手順で行います。(自分が参加する場合は自分も目を閉じて行います。カードの裏面のマークで、カードの上下を確かめてカードをもつとよいです。)

ゲームマスター「すべてのプレイヤーは目を閉じてください。呼ばれたプレイヤーだけが目を開けてカードを見てください。カードを見たら『はい、見えました』と返事をして、再び目を閉じてください」

ゲームマスターは、「役割カード」の山の1番上のカードをめくり、カメラに向かって見せます：「1番、〇〇さんの役割はこちらです」

1番のプレイヤーは、目を開けて自分のカードを確かめます。：「はい、見えました」

ゲームマスターは、そのカードを裏向きのまま、「役割カード」の山の隣に置きます。続けて、「役割カード」の山の1番上のカードをめくり、カメラに向かって見せます。：「2番、〇〇さんの役割はこちらです」

2番のプレイヤーは、目を開けて自分のカードを確かめます。：「はい、見えました」

・・・3番、4番と続け、ゲームマスターは自分もプレイに加わる場合は、最後に自分の手元で自分のカードを見て、自分の役割を確かめます。

8. ゲームマスターは、役割の行動を説明します。

チーム名	役割名	記号	勝利条件	行動
JOKERチーム	ジョーカー	JOKER	たからもの宝物エリアのカードのうち、たからもの宝物が消えた！カードをおもて表にすることができたら勝ち。	夜のターンで呼ばれたら目を開け、1日目の夜は、宝物エリアの1番左（ゲームマスターの左手）のカード、2日目の夜は、まだ表になっていないカードで、左から2番目のカードを見ることができる。JOKERが2人いる場合は、1日目の夜に仲間を確認ことができ、声を出さなければ打ち合わせ可能。
エンタメチーム	マジシャン	♠Q	2日目の朝までに宝物カードも宝物が消えた！カードもおもて表にならなかつたら勝ち。	自分の役割を明かすことはできない。
	エンターテイナー	♠J		自分の役割を明かすことができる。
市民チーム	探偵	♠10		夜のターンで呼ばれたら目を開け、1日目の夜は、宝物エリアの1番右（ゲームマスター右手）のカード、2日目の夜は、まだ表になっていないカードで、右から2番目のカードを見ることができる。
	新聞記者	♠8	たからもの宝物エリアのカードのうち、たからもの宝物カードを表にすることができたら勝ち。	2日目の夜に呼ばれたら目を開け、1日目に逮捕された人の役割を知ることができる。
	花屋	♠A		
	大工	♠2		
	消防士	♠3		
	パイロット	♠4		
	医師	♠5		情報を集め、チームメイトを見極めて、協力して勝利を目指します。

【遊び方】

1日目の夜

ゲームマスター「夜になりました。全員目をとじてください。探偵さんだけ目を開けてください。声は出さないでください。宝物エリアの5枚のカードのうち、1番右手のカードを1枚見ることができます。」

ゲームマスターは（自分も参加する場合は目をつぶったまま）、自分の目の前に並んだ5枚の宝物エリアのカードのうち、1番右手のカードを1枚めくり、カメラに向かってみせます。探偵は、声を出さずにそっとカードを確かめます。ゲームマスターは、適当な間をとって、そのカードを裏向きにして、元の場所に戻します。

ゲームマスター「探偵さんは目を閉じてください。次は、JOKERさんだけ目を開けてください。声は出さないでください。宝物エリアの5枚のカードのうち、1番左手のカードを1枚見ることができます」

ゲームマスターは（自分も参加する場合は目をつぶったまま）、自分の目の前に並んだ5枚のカードのうち、

1番左手のカードを1枚めくり、カメラに向かってみせます。JOKERは、声を出さずにそっとカードを確かめます。JOKERが2人いる場合は、この時、仲間がわかります。声を出さずに手をふるなどして確かめましょう。また、ゲームマスターから朝の号令がかかるまでは、声を出さずに、紙とペンを使って打ち合わせることもできます。ゲームマスターは、ゆっくり10数えて、再び裏向きのまま、カードを元の場所に戻します。

1日目の朝

ゲームマスター「朝になりました。全員目をあけてください。この中に、宝物を隠している犯人がいます！みんなで投票をして1番怪しい人を逮捕しましょう。そのあとで番号カードを引き、自分の番号に当たった人は、『宝物エリアのカード』を1枚表向きにすることができます。逮捕された人の番号は外されてしまいますので、自分のチームではない人を逮捕できれば、自分のチームが勝つチャンスが増えます」

ゲームマスター「それでは、自分の役割を紙に書いてください。本当でも、本当でなくてもかまいません。マジシャンは、自分の役割を秘密にしなければなりません。せーので、自分の役割を書いた紙をみんなに見せてください。せーの！」

すべてのプレイヤーは、自分の役割を書いた紙をカメラに向かって見せます。消防士が2人いたり、花屋が2人いたりするかもしれません。それぞれが自由に推理を話してください。

ゲームマスター「1日目に逮捕する人を1人、投票で決めます。逮捕したい人の名前を紙に書いてください。」

すべてのプレイヤーは、逮捕する人の名前を書いた紙をカメラに向かって見せます。同数の場合は、もう一度話し合いをして、誰か1人を逮捕します。(それでも決まらない場合は、ジャンケンで決めるとよいでしょう) 逮捕された人は、発言ができなくなりますが、夜の間に目を開けていることができるので、ゲームを見守り、楽しんでください！ゲームマスターは、番号カードの中から逮捕された人の番号をぬき、残りの番号カードをよくシャッフルしたあと、1枚を引いてカメラの前に見せます。

ゲームマスター「この番号のプレイヤーは、『宝物エリアのカード』を1枚めくることができます！」

当たりの番号のプレイヤーが1枚引く前に、プレイヤーはそれぞれ、自分の推理や、引いてほしいカードを話すことができます。(逮捕されたプレイヤーは話すことはできません！) 当たりの番号のプレイヤーは、「1番左、左から2番目、真ん中、右から2番目、1番右」の中から、引くカードを決めることができます。ゲームマスターは、カメラの位置を調節して、5枚のカードをみんなに見えるようにしてカードを引くとよいでしょう。引いたカードが「宝物カード」だったら市民チームの勝ち、「宝物が消えた！カード」だったらJOKERチームの勝ちです。それ以外のカード(プレイヤーに割り当てられなかった「役割カード」)だった場合は、そのカードを表向きにして元の位置に置き、ゲームは2日目に進みます。

2日目の夜

ゲームマスター「夜になりました。全員目をつぶってください。探偵さんだけ目を開けてください。声を出さないでください。宝物エリアにある、右から2番目のカードを1枚見ることができます(右から2番目のカードが表になっている場合は、右から3番目のカード)」

ゲームマスターは(自分も参加する場合は目をつぶったまま)、自分の目の前に並べた5枚のカードのうち、右から2番目(もしくは右から3番目)のカードを1枚めくり、カメラに向かってみせます。探偵は、声を出さずにそっとカードを確かめます。ゲームマスターは、適当な間をとって、そのカードを裏向きにして、元の場所に戻します。

ゲームマスター「探偵さんは目を閉じてください。次は、JOKERさんだけ目を開けてください。声は出さな
いでください。宝物エリアにある、左から2番目のカードを1枚見ることができます（左から2番目のカード
がすでに表になっている場合は左から3番目のカード）」

ゲームマスターは（自分も参加する場合は目をつぶったまま）、自分の目の前に並べた5枚のカードのうち、
左から2番目（もしくは左から3番目）のカードを1枚めくり、カメラに向かってみせます。JOKERは、声
を出さずにそっとカードを確かめます。ゲームマスターは、適当な間をおいて、再び裏向きのまま、カード
を元の場所に戻します。

※新聞記者がいる場合（プレイヤー6人以上の場合）

ゲームマスター（自分も参加する場合は目をつぶったまま）「JOKERさんは目を閉じてください。次は、新聞記者
さんだけ目を開けてください。逮捕された人は、自分の本当の仕事を紙に書いて、新聞記者さんに見せてくだ
さい。新聞記者さんが確認したら、逮捕された人が『確認おわりました』と言って教えてください」

2日目の朝

ゲームマスター「朝になりました。全員目をあけてください。夜の間、誰か情報を得た人はいますか？」

プレイヤーはそれぞれ、自分の推理を話します。

ゲームマスター「2日目に逮捕する人を投票で決めます。逮捕する人の名前を1人書いてください。」

すべてのプレイヤーは、逮捕する人の名前を書いた紙をカメラに向かって見せます。同数の場合は、もう一度、
話し合いをして、誰か1人を逮捕します。（それでも決まらない場合は、ジャンケンで決めるとよいでしょう）
逮捕された人は、発言ができなくなります。ゲームマスターは、番号カードの中から逮捕された人の番号をぬ
き、残りの番号カードをよくシャッフルしたあと、1枚を引いてカメラの前に見せます。

ゲームマスター「この番号のプレイヤーは、『宝物エリアのカード』を1枚めくることができます！」

当たりの番号のプレイヤーが1枚引く前に、プレイヤーは自分の推理や、引いてほしいカードを話すことがで
きます。（逮捕されたプレイヤーは話すことはできません！）当たりの番号のプレイヤーは、「1番左、左か
ら2番目、真ん中、右から2番目、1番右」の中から、引くカードを決めることができます。ゲームマスター
は、カメラの位置を調節して、5枚のカードをみんなに見えるようにしてカードを引くとよいでしょう。引
いたカードが「宝物カード」だったら市民チームの勝ち、「宝物が消えた！カード」だったらJOKERチームの
勝ちです。それ以外のカード、プレイヤーに割り当てられなかった「役割カード」だった場合は、エンタメチ
ームの勝ちです。

[ゲームの勝ち負け]

宝物エリアカードを引いて、2日目の朝までに勝負が決まります。

「宝物カード」・・・市民チームの勝ち！

「宝物が消えた！カード」・・・JOKERチームの勝ち！

「役割カード」(※)・・・1日目で引いた場合は2日目にゲームは続き、2日目に引いた場合はエンタメチームの勝ち！

※プレイヤーに割り当てられなかった役割カード

勝負が決まったら、本当の役割を確かめましょう。

また、宝物エリアのカードを全部表にして、どこにどのカードがあったか確かめましょう。