

GM用 ゲームの進行例

①カードを配る

説明書の表を参考にゲーム参加人数を確認し、ゲームに使用するカードの種類と枚数を発表します。(例/市民3枚、犯人1枚、など) カードをプレイヤーに1枚ずつ配り、カードを確認してもらいます。

②最初の夜(役職の確認)

「夜になりました。皆さんは目を閉じ、顔を伏せてください。」

※今回使用するカードの役職を確認します。必ず黙って行ってください。

「犯人は目を開けてください」「目を閉じてください」



(名前:) (名前:)

夜に誰か1名をさらうことができる
2人いる場合は互いに仲間とわかる
市民チームが犯人と同数になれば勝利



探偵(工藤新一/江戸川コナン)



(名前:)

夜に1人指名し
「犯人」か「犯人でないか」
知ることができる

探偵(服部平次)



(名前:)

夜に1人指名し
「犯人」か「犯人でないか」
知ることができる

探偵(毛利小五郎)



(名前:)

夜に直前の朝に
追放された人が
「犯人」か「犯人でないか」
知ることができる

警察



(名前:)

夜に1人指名し
「犯人の襲撃から守る」
ことができる
自分自身は守れない

FBI/公安警察 ※同時に確認し互いに仲間とわかるようにします。



(名前:) (名前:)

互いに「市民チーム」とわかる
探偵に調べられると「犯人」と出る

怪盗



(名前:)

探偵に調べられると
「犯人」と出る
夜に1人指名し役職を
知ることができる

※特殊な役割がない市民の
確認は行いません。



市民チームは犯人を全員追放すれば勝ち

黒ずくめの組織



(名前:)

探偵に調べられると追放される。
「犯人」「市民」でもなく
ゲーム終了時に生き残れば勝利



③最初の朝

「朝になりました。皆さんは目を開けてください。」

犯人推理

「犯人推理を行います。制限時間は○分です。犯人推理スタート！」
制限時間になったら
「制限時間になりました。これより話し合いは禁止します。」

投票/追放

「これから投票を行います。犯人だと推理した人を指差してください。」
最も多く票を集めた人が追放されます。
「○日目、追放されるのは○○さんに決定しました。
○○さんは追放となり、これ以降、話すことは禁じます。」

※票が同数の場合

さらに○分間の犯人推理を行い、再度投票を行います。
さらに票が同数の場合は追放者なしとなります。

④夜

「夜になりました。これより犯人の襲撃がはじまります。
皆さんは目を閉じ、顔を伏せてください。」

GMの指示に従って各役職のプレイヤーは能力を使用します。
必ず黙って行き、各役職の能力を確認した後は必ず目を閉じてください。

「探偵(工藤新一/江戸川コナン)は目を開け、
今夜誰を調べるか決定してください。」

GMは指定されたプレイヤーが「犯人か」「犯人でないか」を教えます。

「探偵(服部平次)は目を開け、今夜誰を調べるか決定してください。」
GMは指定されたプレイヤーが「犯人か」「犯人でないか」を教えます。

「探偵(毛利小五郎)は目を開けてください。
今朝追放されたのは…」
GMは朝に追放されたプレイヤーが「犯人か」「犯人でないか」を教えます。

「怪盗(怪盗キッド)は目を開け、今夜誰を調べるか決定してください。」
GMは指定されたプレイヤーの役職を教えます。

「警察は目を開け、今夜誰を守るか決定してください。」

「犯人は目を開け、今夜誰をさらうか決定してください。」

※GMはたとえその役職のプレイヤーが脱落していたとしても、
進行は参加者全員分行ってください。

⑤朝

「朝になりました。皆さんは目を開けてください。」

犠牲者がいた場合

「昨晚の犠牲者は○○さん(参加者名)です」

犠牲者がいない場合

「昨晚の犠牲者は………いませんでした」

「犯人推理を行います。制限時間は○分です。犯人推理スタート！」

※以降、勝負がつくまで繰り返します。

進行記録メモ

©青山剛昌/小学館・読売テレビ・TMS 1996

追放者、犠牲者など、メモをとると進行がスムーズになります。

	1日目	2日目	3日目	4日目	5日目	6日目
追放された人						
探偵に調査された人						
怪盗に調査された人						
警察に守られた人						
犯人に襲撃された人						

⑥勝敗

犯人を全員追放した

「おめでとうございます！
市民チームの勝利です！」

犯人と市民が同数になる

「おめでとうございます！
犯人チームの勝利です！」

上記の条件で勝負がついた時に「黒ずくめの組織」が残っている
「おめでとうございます！○○チームの勝利………ではなく、
黒ずくめの組織の勝利です！」