



Rulebook

# ダイイング メッセージ

Dying message

ゲーム人数：4～15人

プレイ時間：約15分

真夜中を過ぎても、ホテル最上階にある特別客室の照明は明るく灯っています。活気に満ちたプライベートパーティは、恐怖の音と共に一変してしまいました……廊下の端の部屋で、死体が1体見つかったのです。恐怖がゲストたちを包み、いまや誰もが警戒心を抱いています。今晚、殺人鬼は彼らと一緒に食事をとったのですから。

警察が到着し、調査と取り調べを終えたところで、この事件の難解さが明らかになってきました。複数の証拠が残されており、それぞれを辿っていくと複数人の容疑者が浮かび上がってしまうのです。死体の代弁者たるのは一体どの証拠なのでしょうか。

真の証拠を見抜き、殺人鬼に投票しましょう。判断を誤れば、罪なき人の命が危険に晒されてしまうかもしれません。

# 内容物

- 人物カード 36枚
- 証拠カード 104枚
- サマリー 3枚
- ルールブック 3冊（日本語／英語／中国語）

## 人物カード



- ①陣営
- ②殺害フェイズ中に目を開けるか否か
- ③人物名

## 人物一覧

無罪陣営	有罪陣営
市民 10枚	殺人鬼 3枚
私立探偵 1枚	プロの殺人鬼 2枚
ムエタイ 2枚	大量殺人鬼 2枚
有名人 2枚	首謀者 1枚
貴族 2枚	共犯者 2枚
ごみ収集作業員 2枚	
法科学者 2枚	
人質 2枚	
名犬 2枚	
ソウルメイト 1枚	

# ゲームの目標

プレイヤー達は、**有罪陣営**と**無罪陣営**の2陣営に分かれて争います。陣営の勝利条件が満たされると、その陣営に所属する全員がゲームに勝利します。

## 陣営の勝利条件

### 有罪陣営

生存している**殺人鬼たち**（殺人鬼、プロの殺人鬼、大量殺人鬼）の人数が、生存している**無罪陣営**の人数と同じもしくはそれ以上になれば、有罪陣営の勝利です。

### 無罪陣営

すべての**殺人鬼たち**（殺人鬼、プロの殺人鬼、大量殺人鬼）が死亡すれば、無罪陣営の勝利です。

# ゲームの準備

- 証拠カードをよく混ぜ、裏向きの山にして置きます。ランダムに9枚を選び、全員の手が届く位置に表向きで並べて「証拠プール」とします。
- サマリーを参照して、プレイ人数に応じた内訳の人物カードを用意し、裏向きでよく混ぜます。それらを各プレイヤーに1枚ずつ、裏向きのまま配ります。各プレイヤーは、配られたカードの表側（これにより所属陣営や能力が決まります）を秘密裏に確認します。他プレイヤーから見えないよう気を付けてください。

※ゲームに慣れてきたら、人物カードの種類や枚数を自由に変更して、自分たちに適したゲームスタイルを探してみてください。

- これでゲームを始める準備が整いました！

# ゲームの流れ

ゲームはラウンド単位で進行し、各ラウンドは**殺害フェイズ**と、それに続く**取り調べフェイズ**から成ります。

殺害フェイズでは、全員が**目を閉じている**中で、特定の人物のみが目を開けてアクションを行います。

取り調べフェイズでは、全員が**目を開けて**話し合い、誰をゲームから脱落させるかを投票で決めます。

## 殺害フェイズ

殺害フェイズでは、いずれか1人がステップ

**1.~3.**を読み上げ、読み上げている本人を含む全員が指示に従います。

1. 「全員目を閉じてください。テーブル中央の全員から手が届く位置に、片手を出してください。」

1.1 これが1ラウンド目で、かつ**ソウルメイト**がゲーム内にいる場合

「**ソウルメイト**、目を開けてください。任意の1人の手を掴んでください。その人はあなたの**運命の人**になります。あなた達のうち片方が死亡すれば、もう片方も死亡します。手を放して目を閉じてください。」

1.2 **名犬**が生存している場合

「**名犬**、目を開けてください。今回防衛したい1人を選び、その人の手の上に自分の手を置きます。そのまま目を閉じてください。」

2. 「**殺人鬼たち**（殺人鬼、プロの殺人鬼、大量殺人鬼）、目を開けてください。殺害したい人物を**全員で1人だけ**（+生存している**大量殺人鬼**1人ごとに追加で1人）を選び、その人の手を優しくトントン叩いてください。叩かれた人は、殺人鬼に殺害されたものとします。」

2.1 ステップ**1.2**で**名犬**が行動していた場合  
「**名犬**、目を閉じたまま手を引っ込めてください。」

3. 「**殺人鬼たちに殺害された人は**目を開けてください。あなたは死亡しました。まずは**殺人鬼たち**が誰なのかを確認してください。次に自分の人物カードを公開し、殺害された時や死亡した時用の能力があればだちに適用します。最後に、証紙プールから自分の**本物のダイイングメッセージ**として**カードを1枚**選び※、テーブル中央の**メッセージ置き場**に移します。」

※2人以上が同時に殺害された場合、それらのプレイヤーは本物のダイイングメッセージとして、全員でカード1枚だけを選びます。

以降、死亡したプレイヤーは**死者**となります。以下のステップ**3.1~5**は、このラウンドの死者が読み上げるといでしょう。ただし、自由に発言をしたり、何らかの手段でヒントを与えたりすることはできません。

### 3.1 私立探偵が生存している場合

「殺人鬼たち、目を閉じてください。私立探偵、目を開けて、本物のダイニングメッセージを5秒間で確認してください。5、4、3、2、1。私立探偵、目を閉じてください。」

### 3.2 首謀者が生存している場合

「殺人鬼たち、もし目を開けていれば目を閉じてください。首謀者、目を開けて、本物のダイニングメッセージを5秒間で確認してください。5、4、3、2、1。首謀者、目を閉じてください。」

4. 「殺人鬼たち、もし目を閉じていれば開けてください。証拠プールから偽物のメッセージとしてカードを全員で2枚だけ（+プロの殺人鬼1人につき追加で1枚）選んでください。それらを本物のダイニングメッセージとよく混ぜて、メッセージ置き場にならべてください。5秒数えます。5、4、3、2、1。殺人鬼たち、目を閉じてください。」

死者は、他のプレイヤーたちに殺人鬼たちの動きが分からないよう、殺人鬼たちの処理を手伝ってあげるとよいでしょう。

5. 「全員目を開けてください。取り調べフェイズへと進みます」

この時点で、メッセージ置き場には3枚（+生きているプロの殺人鬼1人につき1枚）の証拠カードがあるはずです。人物の能力の影響がない限り、それらのうち1枚は死者によって選ばれた本物のダイニングメッセージで、それ以外は殺人鬼たちによって選ばれた偽物のメッセージです。

## 取り調べフェイズ

取り調べフェイズが始まったら、全員で議論の制限時間を決めてください（例：5分間）。

この時間内に、すべての生存者は示されている証拠について議論を行い、最終的にゲームから脱落させたいプレイヤー1人に投票します。

**注意：**全員が同意した場合、投票自体を飛ばし（つまり誰も脱落せず）、次のラウンドの殺害フェイズへと直接進むこともできます。

## 投票

- いずれか1人が「投票を行います、3、2、1、投票！」と発声します。
- 「投票！」のタイミングで、各生存者は同時に、今回脱落させたい1人を指さします。過半数の票を集めたプレイヤーがいれば、そのプレイヤーには一度だけ弁明の機会が与えられます。その後、全員が再び投票します。同じプレイヤーが再度続けて過半数の票を集めた場合、そのプレイヤーは死亡し、ゲームから脱落します。
- 1回目の投票で過半数の票を集めたプレイヤーがいなければ、今回の取り調べフェイズでは誰も脱落しません。
- 同じプレイヤーが、1回目の投票で過半数の票を集めたものの2回目の投票では回避した場合、あるいは、2回目の投票で別のプレイヤーが過半数の票を集めた場合、今回の取り調べフェイズでは誰も脱落しません。言い換えれば、プレイヤーが脱落するのは、フェイズ中の2回の投票で連続して過半数の票を集めた場合のみです。

- 脱したプレイヤーは、自分の人物カードを公開します。その人物が死亡時に発動する能力を持っていれば、ただちに適用します。以降そのプレイヤーは死者となり、殺害フェイズ中、ゲームの進行の手助けを行います。

**注意**：「過半数の票」とは、**生存者の半数よりも多い票数**を意味します。

例えば、生存者が5人いる場合には3票以上、生存者が6人いる場合には4票以上が必要です。

### 投票後…

- 殺人鬼たち（殺人鬼、大量殺人鬼、プロの殺人鬼）の最後の1人が死亡した場合、**無罪陣営**はゲームに勝利します。
- 殺人鬼たち（殺人鬼、大量殺人鬼、プロの殺人鬼も含む）の生存者数が**無罪陣営**の生存者数と同じもしくはそれ以上になった場合、**有罪陣営**はゲームに勝利します。
- いずれの条件も満たされていない場合（勝利した陣営がない場合）、次のラウンドの準備を行います。

### 次のラウンドの準備

次のラウンドに進む前に、メッセージ置き場のダイニングメッセージ（本物と偽物）を**今回の殺害フェイズで殺害された死者の手元**に置きます。証拠プールに残った証拠カードは捨て札置き場へと移します。その後、山から新たな証拠カードを9枚引き、次のラウンド用に証拠プールへと並べます。

**注意**：証拠カードの山が尽きたら、捨て札置き場をよく混ぜて新たな山を作ってください。

## 人物カード 無罪陣営

**目標**：投票等を通してすべての**殺人鬼たち**を死亡させること。



### 市民

特別な能力はありません。すべての**殺人鬼たち**を特定することが目標です。



### 私立探偵

私立探偵は自身が生存しているあいだ、殺害フェイズで**殺人鬼たち**が偽物のメッセージを置く前に、本物のダイニングメッセージを見ることが出来ます。



### ムエタイ

ムエタイが**殺人鬼たち**に殺害された場合、次のラウンドの殺害フェイズは飛ばされます。



## 有名人物

有名人物が殺人鬼たちに殺害された場合、このラウンドで殺人鬼たちが選ぶ偽物のメッセージが1枚少なくなります。



## 貴族

貴族が殺人鬼たちに殺害された場合、貴族はこのラウンド用の本物のダイニングメッセージを1枚多く選びます。



## ごみ収集作業員

ごみ収集作業員が殺人鬼たちに殺害されたとき、ごみ収集作業員はダイニングメッセージを（証拠プールではなく）捨て札置き場から選ぶこともできます。



## 法科学者

法科学者は自身が死亡したとき、1つ前のラウンドで殺人鬼たちに殺害された死者の手元から、ダイニングメッセージを1枚選びます。その死者は、それが本物か偽物かを全員に伝えます。

注意：法科学者が殺害フェイズで殺害された場合、この能力はその直後の取り調べフェイズの開始時に発動します。



## ソウルメイト

第1ラウンドの殺害フェイズで、他のプレイヤー1人を「運命の人」として選び、手を掴みます（「運命の人」は自分が選ばれたことは分かりませんが、ソウルメイトが誰なのかはわかりません）。

ソウルメイトは「運命の人」が何の人物を担当しているかはわかりません。

2人のうちどちらかが死亡すると、もう片方も即座に死亡します。

注意：ソウルメイトが死亡したら、即座に「運命の人」に対して、「運命の人」も死亡することを告げます。同様に、ソウルメイトは「運命の人」が死亡したことを視認したら、即座に自分も死亡することを告げます。



## 人質

人質が死亡したとき、人質の右側の最も近い生存者1人と左側の最も近い生存者1人も同時に死亡します。

注意：これにより生存者が1人もいなくなる場合、有罪陣営が勝利します。

注意：殺害フェイズで人質が死亡した場合、この能力は即座に解決されます。この能力により死亡した人物の能力も発動しますが、殺人鬼たちに直接殺害されなければ発動しない能力もある点に注意してください。今回死亡したプレイヤーたちは、本物のダイニングメッセージを全員で1枚選びます。



## 名犬

名犬は自身が生存しているあいだ、殺害フェイズで他のプレイヤー1人の手の上に自分の手を置くことで、そのプレイヤーを**殺人鬼たち**による殺害から防衛できます。このラウンド、**殺人鬼たち**は防衛されているプレイヤーを殺害できません。

注意：名犬は、他の**名犬**や自分自身を防衛できません。**殺人鬼たち**は名犬を殺害可能です。

## 有罪陣営

目標：生存している**殺人鬼たち**（**殺人鬼**、**プロの殺人鬼**、**大量殺人鬼**）の人数が、生存している**無罪陣営**の人数と同じもしくはそれ以上になること。



## 殺人鬼

「殺人鬼たち」に含まれます。殺人鬼たちは、各殺害フェイズで1人を選び殺害します。



## 首謀者

「殺人鬼たち」には含まれません。首謀者は自身が生存しているあいだ、殺害フェイズで**殺人鬼たち**が偽物のメッセージを置く前に、本物のダイニングメッセージを見ることができません。



## プロの殺人鬼

「殺人鬼たち」に含まれます。殺人鬼たちは、各殺害フェイズで1人を選び殺害します。

**プロの殺人鬼**が生存しているあいだ、殺人鬼たちは各殺害フェイズで、偽物のメッセージを追加で1枚置けます。



## 共犯者

「殺人鬼たち」には含まれず、特別な能力もありません。**有罪陣営**の勝利に貢献しましょう。



## 大量殺人鬼

「殺人鬼たち」に含まれます。殺人鬼たちは、各殺害フェイズで1人を選び殺害します。

**大量殺人鬼**が生存しているあいだ、殺人鬼たちは各殺害フェイズで、プレイヤーを1人追加で殺害できます。

注意：1回の殺害フェイズ中に2人以上が殺害された場合でも、本物のダイニングメッセージとして選べる証拠カードは全員で1枚だけです（ただし、殺害された中に**貴族**が含まれる場合は、本物のダイニングメッセージを追加で選べます）。

# よくある質問

- Q: **殺人鬼たちが共犯者**を殺害した場合はどうなりますか？
- A: **共犯者**は死亡し、本物のダイニングメッセージとして証拠カードを1枚選びますが、**有罪陣営**に有利な証拠カードを選ぶこともできます！
- Q: **プロの殺人鬼1人と大量殺人鬼1人**の両方が生存している場合、どうなりますか？
- A: **殺人鬼たちは**殺害するプレイヤーを2人選びます（元のルール+**大量殺人鬼**の能力）。さらに、偽物のダイニングメッセージとして加える証拠カードが1枚増えます（**プロの殺人鬼**の能力）。
- Q: プレイ人数が多すぎて、**殺人鬼たちの手**が殺害したいプレイヤーの手に届かない場合はどうしますか？
- A: 死者が代わりとなって、**殺人鬼たちの**指示通りのプレイヤーをトントン叩きます。
- Q: 証拠カードの山が尽きた場合はどうなりますか？
- A: 捨て札置き場の証拠カードをよく混ぜ、新たな山を作ります。
- Q: 同じタイミングで複数の能力が発動する場合はどうなりますか？
- A: 能力は累積します。例えば、**貴族2人**が殺害フェイズ中に殺害された場合、死者たちは本物のダイニングメッセージを合計3枚選びます。
- Q: **ムエタイ2人**が同時に殺害された場合はどうなりますか？
- A: 能力は累積するため、殺害フェイズが2回ぶん飛ばされます。よって、次の殺害フェイズが行われるまでに、取り調べフェイズが連続して3回行われることとなります。

- Q: サマリリーの推奨人物カードに**ソウルメイト**、**名犬**、**人質**、**大量殺人鬼**が載っていないのはなぜですか？これらの人物はどのように活用すればよいですか？
- A: これらの4種の人物は、ゲームの体験と戦略を大きく変える上級者向け人物です。初めてこのゲームを遊ぶプレイヤーにはおすすめしません。以下は、これらの人物のおすすめの使用方法です。

**ソウルメイト・名犬**: 7人以上でプレイする場合、**無罪陣営**の人物と入れ替えてもよいでしょう。

**人質**: 9人以上でプレイする場合、**無罪陣営**の人物と入れ替えてもよいでしょう。

**大量殺人鬼**: 7人以上でプレイする場合、**殺人鬼たち**に含まれる人物（**殺人鬼**や**プロの殺人鬼**）と入れ替えてもよいでしょう。



## クレジット

発行	心火GAMES
ゲームデザイン	Songsit Phraephet
グラフィック、イラスト	TANSAN、宮越楓斗、成川くるみ、浦田晴斗
DTP	AFONG
説明書翻訳、校正	ぬん (Be Catchy Games)

[発売元]  
株式会社Distant Nova Japan  
〒101-0021  
東京都千代田区外神田6-16-5 202MHA内  
欠品・破損品はこちらからお問い合わせください。

info@synkagames.jp