

# ルールブック

## ◎プロローグ

持ち主を死に誘<sup>いざな</sup>う呪われたブルーダイヤモンド、嘆<sup>なげ</sup>きのダイヤ。その新たな持ち主が、呪い<sup>きかい</sup>としか思えない奇怪な状況で亡くなった。

彼の死の直前、あたりは暗闇に包まれ、そして嘆<sup>なげ</sup>きのダイヤが紅<sup>あか</sup>く輝き始めた。

——やめろ、やめてくれ。

何かに取り憑<sup>つ</sup>かれたように叫んだ男は、ふらふらと嘆<sup>なげ</sup>きのダイヤに吸い寄せられ、落下してきたシャンデリアの下敷きになって絶命した。

現場を検証した刑事は言う。シャンデリアの落下は作<sup>さく</sup>為<sup>い</sup>的なものではなく、あくまで事故に違いないと。

誰かが眩<sup>つぶや</sup>く。嘆<sup>なげ</sup>きのダイヤは触れたものの魂を吸い殺す——やはり呪いはあったのだ、と。

しかし、遅れて現れた探偵は、現場を調査して静かに告げた。

これは殺人事件です。そして、彼を死に誘<sup>いざな</sup>ったのはこの私です——と。

## ◎ゲームの目的

本作は協力型のマードーミステリーです。

このゲームでは、あなた達は殺人事件に巻き込まれたキャラクターとなり、互いに議論を交わして事件の真相を探っていきます。

プレイヤーが演じるキャラクターは全員が探偵役であり、あなた達の中に事件の真相を隠そうとする人物はいません。

たとえ自分が犯人であったとしても、プレイヤーの目的は事件の真相を明らかにすることです。情報を隠し続けたり、嘘をついたりする必要はありません。

プレイヤー全員で協力して事件の真相を解き明かすことが、このゲームの目的となります。

## ◎ゲームの流れ

1	ルール説明
2	キャラクター資料読込
3	オープニング
4	捜査&議論
5	エンディング
6	シナリオ解説

## ◎キャラクターの選択

次の4人のプレイアブル・キャラクター（P C）の中から、なりたいキャラクターを被らないように一人選んでください（N P Cと書かれているキャラクターは選択できません）。

P C 番号が若いほど、読み合わせでの台詞が多めになっています。

- P C 1：阿望<sup>あもう きんせい</sup>堇青

阿望家の長女。職業は弁護士。

しっかり者で兄弟姉妹のまとめ役。

- P C 2：阿望<sup>あもう にっちょう</sup>日長

阿望家の長男。元探偵の何でも屋。

ひょうきんな性格だが、人情深い一面も。

- P C 3：阿望<sup>あもう ひすい</sup>翡翠

阿望家の次女。職業は税理士。

普段は温和な性格だが、無駄遣いだけは絶対に許さない。

- P C 4：阿望<sup>あもう げっちょう</sup>月長

阿望家の次男。父の会社を継ぐ予定で今は会社員。

経営の才はあるが、繊細過ぎるのが玉に瑕<sup>きず</sup>。

- N P C：阿望<sup>あもう つよし</sup>剛

事件の被害者。阿望工業の社長。

- N P C：黒岩<sup>くろいわこう</sup>鋼

神奈川県警の刑事。

- N P C：犬吠<sup>いぬぼうざき</sup>埼瑠璃<sup>るり</sup>

盗難事件専門の探偵。

- N P C：白石<sup>しらいしほたる</sup>蛍

堇青と仲の良い刑事。

担当するキャラクターが決まったら、ゲームマスター（GM）がキャラクターの情報が書かれた資料を配布します。

各プレイヤーは自分が担当するキャラクターの資料を10分ほどで読み込んでください。この資料はゲーム中いつでも確認して構いません。

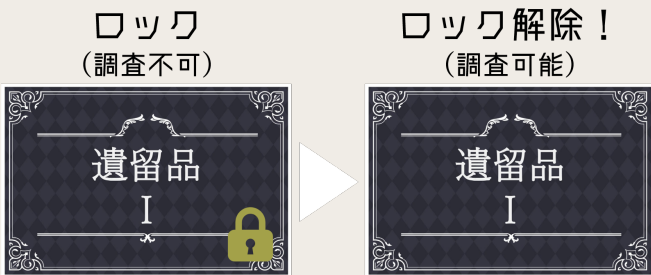
◎ココフォリアの使い方

捜査ボード (抜粋)



ボード上には青と黒の2種類のカードがありますが、黒が証拠カードになります。このカードには事件を解き明かすための手掛かり、証拠についての説明が書かれています。証拠を集めることで、事件の真相が見えてくるはずです。

まだ証拠カードにはロックが掛かっており調査することができませんが、捜査が進んでいくとだんだんとロックが解除されていきます。



ロックが解除されたカードは自由に調査を行うことができます。どのプレイヤーも調査可能なので、手分けして調査してください。

調査したカードは、いつでも全体に公開し、他のプレイヤーと内容を共有することができます。

カードの操作は、以下の手順で行うことができます。

- 調査 (自分だけ見る) : カードをクリックした後に「T」キーを押す。
- 全体に公開する : カードをクリックした後に「O」キーを押す。
- 拡大表示 : カードをクリックした後に「E」キーを押す。
- 詳細情報の確認 : カードにカーソルを合わせる。

## ◎捜査 & 議論の進め方

捜査 & 議論の制限時間は60分です。

捜査は5つのフェイズに区切られ、各フェイズで解くべき謎が提示されます。

プレイヤー同士で議論し、この謎に答えることで、フェイズが進行し捜査が進んでいきます。

謎に答えるときは、GM（が担当する刑事・白石）に推理を伝えてください。推理が間違っている場合でもペナルティはありません。思い付いた推理はどんどん白石に伝えてみましょう。

各フェイズの間には、幕間<sup>まくあい</sup>という読み合わせが挟まります。幕間のストーリーは、フェイズが進行すると（ルールと同じように）右上の進行表から読むことができるようになります。

### ■制限時間について

提示された謎に回答できるのは制限時間60分の間だけです。一般的なマードーミステリーとは異なり、議論の後に推理を発表する（謎に回答する）時間は存在しません。

## ◎推理のポイント

1. この事件は殺人事件です。明確な犯人が存在します。
2. 犯人は単独犯です。準備・犯行・事後処理のすべてを一人で実行しています。
3. 証拠カードの情報はすべて事実です。それが誰かの証言であっても、必ず真実を話しています。
4. 隠し扉や抜け道はありません。もちろん、超常現象も存在しません。

## ◎真相解明率について

本作では、捜査 & 議論フェイズ中にどれだけの謎を解いたかによって、真相解明率が決まります。ただ犯人を当てただけでは真相解明率100%にはなりません。真相解明率100%を達成するためには、犯人以外の全員の容疑を晴らしたうえで、犯行の手口を解明する必要があります。

ぜひ、すべての謎を解き明かし、真相解明率100%を目指してください。