ようこそ、ニューアンゼルスへ

ドーン長官はシートを捲り上げ、その下で冷たくなっている死体を一瞥すると顔をしかめた。現場の刑事の言ったとおりだわ。この後に待つのは、大量の書類仕事と捜査官の残業ってわけね……。

それは未来世界の物語。人類は太陽系全域にわたって手を広げ、様々な成功を収めてきた。月と火星には人類が移住している。火星の環境改造(テラフォーミング)も進行中だが、これはその惑星で勃発した内戦で中断されている。地球では、巨大な宇宙エレベーターが建設され、空に向かって伸びている。それは太陽系における交易の要となっていて、人々には“豆の木(ビーンストーク)”と呼ばれている。

コンピューターの進化はその後も続いたが、そこに神経生物学上の発見が加わり、人間の思考を電気的に格納する手順、通称“脳回路図(ブレインマッピング)”が生み出されることとなった。近年になって、二つの敵対関係にある会社が独自の手段の研究の結果、異なる人工知能を生み出すことに成功した。ジンテキ社は、通常よりも遥かに短い時間で成長と教育が可能な人間クローンを開発した。一方、ハース＝バイオロイド社は、脳回路図(ブレイン・マッピング)による人工知能を搭載したロボット“バイオロイド”の製作を行っている。これらの結果として、様々な問題が耐えることはなかった。

両社が人造人間、あるいはアンドロイドを安価な労働力として販売したことで、すでに生活が困窮していた何千人もの人間が職を失った。そこへ、神の御業に対する科学への不信が重なり、下層から中流階級の多くがアンドロイドを嫌悪し、恐れることとなった。そんな中、自身を「人類第一主義者(ヒューマン・ファースト)」と呼ぶ組織が出現し、アンドロイドを“ゴーレム” ― 伝説の魂なき粘土の巨像 ― と呼び始めた。人類第一主義者(ヒューマン・ファースト)達は様々な場所でアンドロイドを襲撃したが、彼らが好んで用いた武器は大型ハンマーだった。アンドロイドはえてして物理的な傷には回復が早い所以である。

この憎悪と恐怖と偏見が渦巻く中で、ニューアンゼルス警察の職員は治安の維持に追われている。彼らの職務は簡単ではない。と言うのも、彼らの管轄は単にニューアンゼルス全域にとどまらず、豆の木(ビーンストーク)の向こう側にあるハインライン月面コロニーにまで及んでいるからだ。それでもなお、彼らは文明と混沌の間のわずかな境界線を守り続けているのだ。

ゲームの目的

未来都市ニューアンゼルスでは、5人の捜査官が凶悪な殺人事件を追っている。

- カプリース・ニセイ(Caprice Nisei)：サイキックのクローン
- フロイト 2X3A7C(Floyd 2X3A7C)：悩み多きバイオロイド
- ルイス・ブレーン(Louis Blaine)：落ちぶれた警官
- レイチェル・ベックマン(Rachel Beckmann)：個人主義の賞金屋
- レイモンド・フリント(Raymond Flint)：苦悩を抱えた私立探偵

Android では、3～5人のプレイヤーが各自これらの捜査官のいずれかの役割となり、2週間でこの事件を解決することを求められる。彼らは自分が怪しいとにらんだ人物を有罪とするために、マップ上を移動し、手がかりを追い、証拠を見つけていく。さらに、彼らはこの殺人事件の陰に潜む陰謀を暴き、その上で個人的な厄介ごととも対応していかなければいけない。これらの事項をすべてこなし、もっとも多くの勝利ポイント(VP)を集めたプレイヤーがゲームに勝利する。

ゲーム用具

- このルールブック
- 1x ゲームマップ(パズルピース1個つき)
- 1x 第1プレイヤーマーカー
- 1x 犯行現場マーカー
- 1x 日付マーカー
- 24x パズルピース(＋マップ上に1個)
- 6x 紙製ビークルメジャー
- 5x 紙製捜査官フィギュア
- 5x プラスチック製スタンド
- 5x 捜査官シート
- 5x トワイライトマーカー(各捜査官につき1個)
- 5x ヒントシート(各捜査官につき1個)
- 25x ヒーローマーカー(各捜査官につき5個)
- 6x 殺人事件シート
- 6x 容疑者シート
- 1x タイムシート
- 1x タイムマーカー
- 6x 手がかりマーカー「証言」
- 5x 手がかりマーカー「痕跡」
- 5x 手がかりマーカー「記録」
- 60x 証拠トークン(+5 トークン x1、+4 トークン x4、+3 トークン x6、+2 トークン x11、+1 トークン x11、−1 トークン x7、−2 トークン x7、−3 トークン x4、−4 トークン x1、予期せぬ目撃者トーク

ン x4、偽証トークン x4）

- 12x アリバイトークン
- 13x ヒットトークン
- 48x 通常”コネ”トークン（企業 x12、政府 x12、上流 x12、下層 x12）
- 45x 心理トークン
- 18x トラウマカウンター（－3VP トークン x5、－1VP トークン ×13）
- 6x ハース社トークン
- 6x ジンテキ社トークン
- 12x 陰謀トークン
- 10x 許可マーカー（各捜査官につき2個）
- 5x ドロップシップパストークン
- 15x NPC ステータストークン（各捜査官につき3個）
- 24x NPC”コネ”トークン（ベックマン警部（Captain Beckmann）トークン x3、ハース取締役（Direcotor Haas）トークン x3、ダニエル（Daniel）トークン x3、ヒロ会長（Chairman Hiro）トークン x3、ケイト（Kate）トークン x3、レナ（Lena）トークン x3、ミスター・リー（Mr. Li）トークン x3、サラ（Sara）トークン x3）
- 1x リリー・ロックウェル（Lily Lockwell）マーカー
- 1x タレこみ屋ジミー（Jimmy the Snitch）マーカー
- 210x トワイライトカード（キャプライス用カード x44、フロイト用カード x42、ルイス用カード x42、レイチェル用カード x42、レイモンド用カード x40）
- 56x プロットカード（キャプライス用カード x12、フロイト用カード x12、ルイス用カード x12、レイチェル用カード x12、レイモンド用カード x8）
- 41x イベントカード（一般イベント x23、事件専用カード x18）
- 12x 目星カード（犯人 x6、無実 x6）
- 11x スペシャルカード（キャプライス用カード x1、フロイト用カード x2、ルイス用カード x1、レイチェル用カード x1、レイモンド用カード x5）

ゲーム用具概要

以下は Android で用いられる用具それぞれの解説である。

ゲームマップ

ゲームマップには、ニューアンゼルスとハインラインの二つの都市、及びそれをつなぐ宇宙エレベーター（通称“豆の木（ビーンストーク）”）が描かれている。この領域は「大ニューアンゼルス地域」として知られていて、捜査官はゲーム中でここを移動していく。またゲームマップには、各自が殺人の背後に潜む陰謀を暴露するために使うチャートも描かれている。詳しい内容は、P44 の「ゲームマップの詳細」を参照。なお、ゲームマップにはパズルピースが 1 個糊付けされている点に注意。これはマップ上からはがさないこと。

第1プレイヤーマーカー

このマーカーは、各ゲームラウンドでどのプレイヤーが最初に行動を行うのかを示すのに用いる。他のゲームとは異なり、第1プレイヤーマーカーは各ラウンドの終了時に**他のプレイヤーに移されるとは限らない**（第1プレイヤーマーカーの移動は、P15「第1プレイヤーの変更」を参照）。

犯行現場マーカー

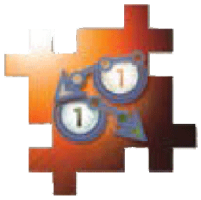
このマーカーは、ゲームマップ上のどこで殺人事件が発生したかを示す。

日付マーカー

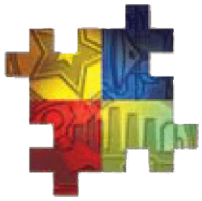
このマーカーはゲームマップ上のカレンダーの上に置かれ、ゲーム上の時間進行を記録するのに用いる。2週間が経過したら、ゲームは終了し、事件は終結する。

パズルピース

パズルピースは3つの山に分けられ、殺人事件の背後に潜む陰謀を暴露するのに用いられる。パズルは「シフトピース」「コネピース」「心理ピース」の3種類がある。最も価値が高いのは心理ピースで、最も価値が低いのはシフトピースである。詳細については、P21「陰謀の暴露」を参照。



シフトピース



コネピース

心理ピース

ビークルメジャー

Android では、捜査官は各自が自由に使える飛行能力を持つビークルを所有しているため、道路とは無関係に移動できる。このメジャーは、各捜査官が1回の移動で移動できる最大距離を決定するのに用いられる。

捜査官シート、フィギュア、トワイライトマーカー

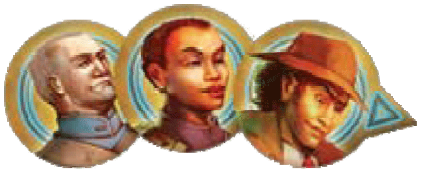
各プレイヤーは、捜査官シート1枚と、自分のキャラクターを示すフィギュアを受け取る。捜査官シートとトワイライトマーカーは、捜査官のトワイライト状態を示すのに用い（P25「トワイライトカードのプレイ」を参照）、フィギュアはその捜査官がゲームマップ上のどこにいるのかを示すのに用いる。

ヒントシート

このシートには、各捜査官の役に立つヒントや戦略が、書かれている。各シートの裏には、他の捜査官に対してどのように対抗すればいいかが書かれている。初心者は、各探偵の特徴になれるまでは、このシートを利用するのをお勧めする。

ヒーローマーカー

このマーカーは、ゲーム中の様々なことをメモするのに用いられる。捜査官のうち1人にのみ関連するイベントをゲーム上に示す場合、その捜査官のヒーローマーカーを用いる。



殺人事件シート

各殺人事件シートは、それぞれ捜査官が操作を行う別々の殺人事件を表している。詳しくは、P45「殺人事件シートの詳細」を参照。

容疑者シート

各容疑者シートは、今回の殺人事件の容疑者として取り上げられた人物一人を意味している。プレイヤーはこのシート上に証拠やアリバイを置いて、どの容疑者が殺人犯かを決定する。

タイムシートとタイムマーカー

このシートは、現在の手番プレイヤーに ― マーカーと共に ― 手渡され、捜査官のこの日の残り時間を示すのに用いられる。

手がかりマーカー

以下のマーカーはゲームマップ上に置かれ、今回の事件や陰謀に関係する決定的な証拠の存在を示すのに用いられる。手がかりは3種類ある。

手がかり「証人」には、6人の容疑者のうちのいずれかの人物が描かれていて、鍵となる証人から得られる証拠の存在を示している。

手がかり「痕跡」には指紋が描かれていて、法医学上や遺伝学上の証拠、あるいは弾痕などを示す。

手がかり「記録」には防犯カメラの絵が描かれていて、画像や電子記録、紙の書類などから得られる証拠を示す。

証拠トークン

このトークンはゲームマップ上で手がかりを追うことで手に入れるもので、容疑者シート上に置いて殺人犯を決定するのに用いる。詳細は P19「証拠の配置」を参照。

通常の証拠

予期せぬ目撃者

偽証

アリバイトークン

このトークンは、容疑者の一人の無実を証明するために承認として名乗り出た目撃者の存在を意味する。

ヒットトークン

容疑者は複数存在するが、実際の殺人犯はそのうちの一人だけである。他はこの犯罪における重要な目撃者だ。このトークンは、特定の容疑者が実際の殺人犯に殺害される危機を意味している。ヒットトークンが3つ置かれた容疑者はただちに殺害される。詳細は P33「ヒット」を参照。

“コネ”トークン

捜査官にとって、コネは現金と同じぐらいに重要なものだ。コネは様々な場所で手に入れ、様々な方法で消費したりゲームマップ上に配置したりする。通常のコネは以下の4種類ある。

- **企業とのコネ**は、ビジネスの世界との関連を意味する。
- **政府とのコネ**は、政界との関連を意味する。
- **上流とのコネ**は、社会における上流階級との関連を意味する。
- **下層とのコネ**は、中流階級や地価犯罪組織との関連を意味する。

企業

政府

上流

下層

心理トークン

捜査官が自身の個人的な問題を解決しようとする場合、その結果を記録するために心理トークンが用いられる。詳細は P29「プロット」を参照。

トラウマカウンター

時に、善き人々にも悪いことは起こる。このカウンターはこれらの悪い出来事を示すのに用いる。捜査官は打ちのめされ、貶められ、過酷な運命とまみえることもある。ゲーム終了時に捜査官に置かれているトラウマカウンター1個につき、勝利ポイントに－1される。必要に応じて、－1VP カウンター3つを－3VP カウンター1個と両替してかまわない。

許可カウンター

ゲームマップ上のロケーションの中には、他よりも入るのが難しい場所がある。そのようなロケーションに許可を置いてある捜査官は、そのペナルティを受けずに済む。

ドロップシップパストークン

ドロップシップとは、警察が所有する小型の機動型搬送宇宙船のことだ。このトークンは、捜査官がこのドロップシップを利用し、ゲームマップ上の任意の地点へ移動するために用いる。

NPC ステータストークンと“コネ”トークン

各捜査官の人生上には、その捜査官にとって重要な様々な人物が存在する。これらの人物は NPC（ノン・プレイヤー・キャラクター）と呼ばれる。各 NPC には、その NPC が生きているか死んでいるかを示す NPC ステータストークンがある。さらに、特定の NPC が自身の影響力を捜査官に分け与えてくれることがある。そのような NPC は、その事を示す NPC“コネ”トークンが存在する。

NPC“コネ”トークン

NPC ステータストークン

ジンテキ社トークン、ハース社トークン、陰謀トークン

これらのトークンは、プレイヤーが特定のロケーションの能力や陰謀を暴露する（詳細は P21「陰謀の暴露」を参照）ことで手に入れたりするもので、追加の VP を記録するために用いる。

ジンテキ社トークン

ハース社トークン

陰謀トークン

リリー・ロックウェルとタレこみ屋ジミーマーカー

これらのマーカーは、大ニューアンゼルス地域における重要人物二人を示している。彼らはマップ上を動き回り、捜査官を助けてくれる（あるいは妨害する）。

リリー・ロックウェル

タレこみ屋ジミー

トワイライトカード

各捜査官は、各自に専用の2種類のトワイライトカード ― ダークカードとライトカード ― を持つ。捜査官のダークカードにはその捜査官を妨害するイベントが、ライトカードにはその捜査官を助けるイベントがそれぞれ書かれている。これらのカードをひとまとめにして、その捜査官のトワイライトカードと呼ぶ。

ライトカード

ダークカード

プロットカード

各捜査官には、操作中に持ち上がるその人物の個人的な問題を表したプロットカードがある。各捜査官のプロットは、異なる色で示された3種類（例外：レイモンドは2種類）のプロットに分けられる。詳細は P29 の「プロット」を参照。

イベントカード

イベントカードは、操作の最中に大ニューアンゼルス地域に起こる出来事を表している。「一般イベント」として分類されているイベントは、どの殺人事件においても使用される。それ以外の事件特定イベントは、特定の事件（「Evil at the Estates（邸宅に潜む悪意）」等）においてのみ使用される。

一般イベント

事件特定イベント

目星カード

容疑者カードは、各捜査官がどの容疑者を犯人と考え、どの容疑者を無実と考えているかを表している。

犯人

無実

スペシャルカード

以下のカードは、各捜査官の特別な能力やルールを示している。詳細は、各捜査官の捜査官シートやヒントシートを参照。

ルイスの気分カード

レイモンドの記憶カード

フロイトの指令カード

レイチェルの所持金カード

カプリースの正気カード

ゲームの準備

昨日はハインライン条約の調印から十五周年の記念日だった。その日は、歴史上初めて地球の大気圏の外で争われた最も悲惨な戦争を終結させた日でもある。条約の文書は、現在はカグヤ宇宙港のメインドックにあるハインライン博物館に展示されている。

ゲームの準備

Android の準備は、以下の手順に従って行う。

1. **ゲームマップと殺人事件の選択**：ゲームマップを開き、テーブルの中央に置く。その後、殺人事件シートをシャッフルする等して無作為に1枚選ぶか、（プレイヤーの同意の上で）全員で1枚の殺人事件を選ぶ。このゲームが初めての場合は「Evil at the Estates（邸宅に潜む悪意）」を選ぶことをお勧めする。それをテーブルの端の、図に示された場所に置く。犯行現場マーカーを、殺人事件シートに示された犯行現場のロケーション（「Evil at the Estates（邸宅に潜む悪意）」の場合、“Rockvil Estates（ロックヴィル住宅地）”）に置き、日付マーカーをカレンダーの第1週第1日（シンボルの描かれていない場所）に置く。その後、リリー・ロックウェルとタレこみ屋ジミーを、殺人事件シートの第1週に書かれているロケーション（「Evil at the Estates（邸宅に潜む悪意）」の場合、リリーをRockvil Estates（ロックヴィル住宅地）（G2）、ジミーをThe Old War Memorial（旧戦争記念館）（B1））に置く。

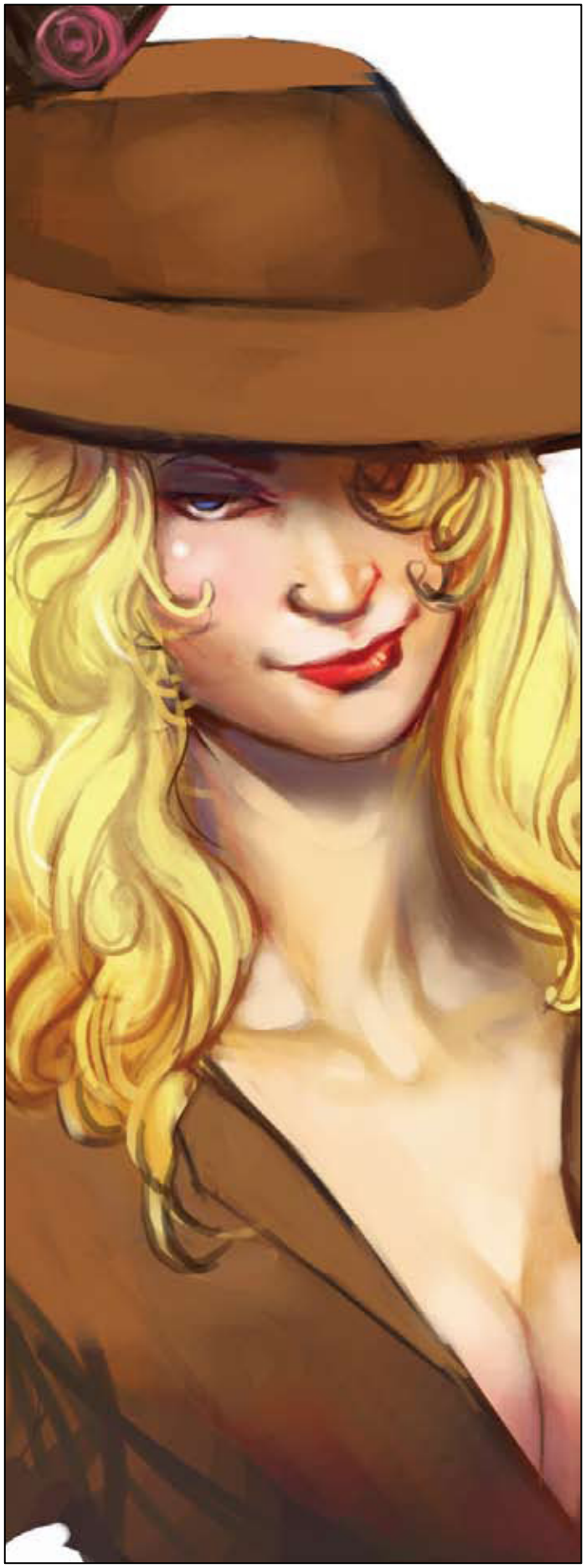
2. **容疑者の選択**：殺人事件シートに示された上から順に、プレイヤーの人数プラス1人の容疑者を確認し、その容疑者の容疑者シートを殺人事件シートの横に並べる。これがこのゲームにおける容疑者となる。例えばプレイヤーが3人で殺人事件が「邸宅に潜む悪意」の場合、使用される容疑者はEve 5VA3TC（イヴ）、Noise（ノイズ）、Thomas Haas（トーマス・ハース）、Vinnie the Strangler（首絞めヴィニー）の4人になる。

3. **捜査官の選択**：次に、各プレイヤーは自分が演じる捜査官を、無作為に選ぶか合意の上で選択する。各プレイヤーに該当する捜査官シート、ヒントシート、フィギュア、トワイライトカード（ライトとダークで分ける）、プロットカード、スペシャルカード、ヒーローマーカー、ビークルメジャー、許可マーカー、トワイライトマーカー1個を受け取る。さらに、各プレイヤーは捜査官シートの裏にある NPC に該当する NPC ステータスマーカーと“コネ”マーカーを受け取る。NPC マーカーは、捜査官シートの裏に描かれている面を表にしておく。各プレイヤーは自分の捜査官フィギュアを、捜査官シートに示された初期ロケーションに置く。最後に、各プレイヤーは自分のトワイライトマーカーを、捜査官シートのトワイライトトラックの中央のマスに置く。

4. **ゲームマップと殺人事件の選択**：このゲームの容疑者に該当する「証人」の手がかりマーカーを、殺人シートに示されたロケーションに置く。その後、各プレイヤーは「痕跡」と「記録」の各手がかりマーカーを捜査官シートに示されたロケーションに置く。「痕跡」と「記録」の各マーカーは、置くロケーションと同じ色の物を用いること。例えばレイモンドのプレイヤーは、青の「痕跡」マーカーをA+

Athletic Clubへ、緑の「記録」マーカーをthe Rootに置く。

5. **証拠プールの準備**：証拠マーカーを裏向きに混ぜ、図に示された場所にまとめておく。



6. **トークン置き場の準備**：以下のトークンを、ゲームマップの該当するロケーションの近くに置く。

トークンの種類	ロケーション
企業のコネ	Melange Mining（G7）
政府のコネ	City Hall（A2）
上流のコネ	Levy University（E1）
下層のコネ	Eastside Tenements（L3）
アリバイ	Order of Sol（F8）
ヒット	Humanity Labor（H1）
トラウマ	Starlight Crusade（D1）
ドロップシップパス	NAPD（I3）
心理	Castle Club（F4）

注：通常、ロケーション名の後にはカッコ入りの記号がつけられている。これはゲームマップの端の記号を参照して、ロケーションを素早く見つけるためのものである。

7. **パズルピースの準備**：パズルピースを裏向きにして、種類別に分け、それぞれ混ぜて別々の山にする。3つの山を裏向きのままゲームマップの陰謀の部分の脇に、左からシフト、コネ、心理の順番に置く。各捜査官のヒーローマーカーを1個ずつ、シフトピースの近くに置く。

8. **目星の決定**：目星カードを無実（青）と犯人（赤）に分ける。このゲームで使わない容疑者のカードをすべて取り除き、残りの犯人カードをシャッフルして各プレイヤーに1枚ずつ配る。無実カードも同様にする。プレイヤーは、自分に配られた犯人カードがどれであるか、他のプレイヤーに見られないように十分気をつけること。注：この時点で、誰かの犯人カードと無実カードが同一であっても問題はない。その捜査官はその容疑者に対して“疑心暗鬼”状態であるとみなされる。詳細は、P39「疑心暗鬼」を参照。

9. **初期プロットの決定**：各プレイヤーは、3枚あるプロットの初期カードをシャッフルし、そのうち1枚を無作為に選ぶ（例外：レイモンドの初期カードは2枚しかない。カプリースは初期カードのうち「Descent into Madness」は、最初に無作為に選ぶ中には含めない）。選ばれたプロットは、ゲームの第1週におけるそのプレイヤーのプロットである。

10. **トワイライトカードの準備**：各プレイヤーは自分のトワイライトカードを、ライトカードとダークカードを分けてシャッフルし、それぞれの山札とする。その後、ダークカードの山札はゲームマップの地球と月の間の指定場所に置き、ラ

イトカードの山札は自分の捜査官カードの脇に置く。各プレイヤーは自分のライトカードを2枚引き、左隣のプレイヤーのダークカードを1枚引く。

11. **イベントカードの準備**：一般イベントカードをすべてシャッフルし、地球と月の間の指定された場所において山札とする。その後、このゲームの殺人事件に該当する事件特定イベントカード3枚をシャッフルし、無作為に1枚選び、それを裏向きのまま表を見ずにマップ上の指定場所に置く。残った2枚のカードは、表を見ずに他の事件の事件特定イベントカードと一緒に箱に戻す。

12. **第1プレイヤーの決定**：最も多くSFを読んでいるプレイヤーを最初の第1プレイヤーとする。あるいは、プレイヤーのうちの1人を無作為に選んでもよい。選ばれた第1プレイヤーは、自身のヒーローマーカーを犯行現場マーカーの上に置き、第1プレイヤートークンとタイムシートとタイムマーカーを手元に置く。

13. **捜査官別の準備**：各プレイヤーは、自分が選んだ捜査官ごとに、以下の手順に従う。
   - **カプリース・ニセイ**：Jinteki Headquarters（ジンテキ本社）に許可マーカーを置く。カプリースの正気カードを前に置き、ヒーローマーカーを“＋0”の場所に置く。
   - **フロイト 2X3A7C**：Haas Bioroid（ハース・バイオロイド社）に許可マーカーを置く。Director Haas（ハース取締役）のコネを1個受け取る。フロイトの指令カード3枚を前に置く。
   - **ルイス・ブレーン**：Mr. Li（ミスター・リー）のコネを2個と、Sara（サラ）のコネを1個受け取る。ルイスの気分カードを“Louis is in a Bad Mood（ルイスは落ち込んでいる）”の面を表にして前に置く。
   - **レイチェル・ベックマン**：トワイライトカードを追加で2枚引く。自分のライトカードでもいいし、他のプレイヤーのダークカードでもいいし、組み合わせも自由。レイチェルの所持金カードを前に置き、レイチェルのヒーローマーカーを$2,000 の場所に置く。
   - **レイモンド・フリント**：ドロップシップパストークンを1個受け取る。レイモンドの“Wrapped Up in Himself（自分との決着）”カードを前に置く。4枚の記憶カードをシャッフルし、自分以外の各プレイヤーに1枚ずつ配る。残りは表を見ずに箱に戻す。

以上で準備は終了である。

ゲームラウンド

Android は、一連のゲームラウンド、あるいは単純に“ラウンド”と呼ばれるものに従ってプレイされる。各ラウンドは1日を表している。各ラウンドにおいて、各プレイヤーは自分がアクションを行う**ターン**を実行する。第1プレイヤーが最初にターンを行う。各プレイヤーが自分のターンを実行した後、一日の終わりのイベントが実行される。つまり、ゲームラウンドは大きく2つのフェイズに分かれていることになる。

1. **日中**
2. **一日の終わり**

日中フェイズでは、各プレイヤーは一定量の**タイム**を受け取り、それを消費して手がかりを追い、ゲームマップを移動し、自分の目的に向けて様々な行動を行う。ターンプレイヤーが自分のタイムをすべて使い切ったら、ターンは直ちに終了する。すべてのプレイヤーがターンを実行したら、このフェイズは終了する。

重要な用語

以下は、ルールブック中に出てくる用語の定義集である。

(A1)-(L8)：ロケーションのゲームマップ上での座標。マップの端のグリッドを利用することで、より容易に特定のロケーションを見つけることができる。

豆の木（ビーンストーク）：ニューアンゼルスにある宇宙エレベーター。ゲームマップ上では、これは5つのつながったロケーションであり、ドロップシップパス以外で地球と月を行き来する唯一の経路。

キャンセル：行動が**キャンセル**された場合、その行動は実行されず、そのために支払ったすべてのコストは失われる。

クライマックス：事件の最後の2日。この間、追われた手がかりは移動されずに捨てられる。

ダークシフト：捜査官のトワイライトマーカーを右に1マス動かすこと。通常はライトカードのコストの支払いのために行う。“完全なダークシフト”の場合、トワイライトマーカーを一番右に動かす。

区域（ディストリクト）：マップ上で、端の枠線に沿って色分けされた各大規模エリア。

ファイル：容疑者シートの証拠を置く空間。各シートには、証拠の種類別（記録、痕跡、証人）に3つのファイルがある。

ゲームラウンド：ゲームラウンドでは、各プレイヤーがターンを実行し（日中フェイズと呼ばれる）、その後、1日の終わりフェイズが実行される。

ハッピーエンド：VP が1点以上のエンディングのプロット。

ライトシフト：捜査官のトワイライトマーカーを左に1マス動かすこと。通常はダークカードのコストの支払いのために行う。“完全なライトシフト”の場合、トワイライトマーカーを一番左に動かす。

ロケーションの特性：ロケーションのシンボルの形で示される。豪勢（◆）、通常（●）、貧相（▼）のいずれかである。

ロケーションのタイプ：ロケーションのシンボルの色で示される。企業（青）、都市部（緑）、盛り場（紫）、宗教（黄）、居住区（赤）のいずれかである。

メジャーロケーション：ゲームマップ上で、名前とイラストが描かれているロケーション（NAPD（NA警察）（I3）等）。捜査官が利用できる特殊能力を有する。

マイナーロケーション：ゲームマップ上で名前のみが書かれているロケーション（Tony's Flophouse（トニー簡易宿泊所）（J3）等）。

NPC：ノンプレイヤー・キャラクター。ゲームにおける脇役で、通常は特定の捜査官と結びついている。

消却：何かを**消却する**場合、それは通常の効果を発揮せずに捨てられる。1つのアイテムは、1つの効果にのみ消却できる。

バッドエンド：VP が-1 点以下のエンディングのプロット。

タイム：捜査官がアクションを行う最小単位の時間。通常、捜査官は1ターンに6タイムを得る。

特徴：太字斜体で書かれた、ゲームに直接影響しないが、他のカードによって参照される単語。

ターン：各プレイヤーがゲームラウンドごとに受け取る自分の行動期間。

トワイライトコスト：トワイライトカードをプレイするために、捜査官が行わなければいけないライトシフト/ダークシフトの数。

一日の終わりフェイズには、プレイヤーは日付マーカーを1つ進め、カレンダーを見てその日の終わりに起こるイベントを実行する。そして、必要なら第1プレイヤーマーカーを移動する。その後、新たなラウンドを開始する。

全プレイヤーが第2週の最終日を終えたら、ゲームは終了し、殺人犯が確定し、最終得点が集計される。詳しくは P36「事件の終結」を参照。

以下のセクションでは、各フェイズの詳細の解説、ゲームの流れの概要、ゲームの様々な要素の実行方法などを解説していく。その後、移動や手がかりの追跡などの特定メカニズムのルールの詳細を示す。

日中フェイズ

日中フェイズでは、各プレイヤーは指定された値（通常は6）のタイムを受け、それを消費して自身の目的を追っていく。

第1プレイヤーは、タイムマーカーをタイムシート上の“6”の場所に置く。これはそのラウンドに支払うことのできるタイムの値を示す（例外：フロイトは「Third Directive（第三指令）」のカードを出している間は追加1タイムを得る。他の捜査官も、出しているカードに応じて受けるタイムの値が増減する）。第1プレイヤーはタイムを消費して、アクションを1つずつ実行していく。これはタイムが無くなるか、これ以上消費しないことにするまで続く。その後、そのプレイヤーはタイムシートとマーカーを時計回りに左隣のプレイヤーに渡し、そのプレイヤーが自分のターンを実行する。

プレイヤーが実行できるアクションを以下に示す。特に示されないかぎり、プレイヤーは特定のアクションを何回でも望むだけ実行できる。

新しいロケーションへの移動

（1タイム）

1タイム消費することで、プレイヤーは捜査官をゲームマップ上の別なロケーションに移動することができる。捜査官の最大移動距離は、自身のビークルメジャーにより決まる。P15「移動」を参照。豪勢や貧相なロケーションに移動した場合、プレイヤーは無料でトワイライトカードを1枚入手する。P17「貧相/豪勢ロケーションへの移動」を参照。

手がかりを追う

（1タイム）

プレイヤーの捜査官が「証人」「痕跡」「記録」のいずれかの手がかりのあるロケーションに居る場合、1タイム消費してその手がかりを追うことができる。詳細は P18「手がかりを追う」を参照。手がかりを追うことで、プレイヤーは容疑者の証拠を得たり、陰謀のピースを暴いたりすることができる。

トワイライトカードを引く/捨てる

（1タイム）

プレイヤーの手札のトワイライトカードが6枚未満（レイモンドの場合7枚未満）である場合、1タイム消費して、自分のライトカードの山札から1枚引くか、他のプレイヤーのダークカードの山札から1枚引くことができる（現在使われていない捜査官のダークカードは引けない）。ライトカードやダークカードは豪勢や貧相のロケーションに入ることでタダで手に入るが、時にはそれが不便だったり賢くなかったりすることもある。

同様に、プレイヤーは1タイム消費して、手札のライトカードやダークカードを1枚使わずに捨てることができる。捨てられたカードはそのカードが元々あった山札の一番下に**表向き**に置かれる。これは望まざることではあるが、手札がいっぱいの場合は新たなカードが引けないので、時として必要になることがある。

プレイヤーが山札の最後の1枚を引いた場合（一番下に表向きのいたカードが一番上になった場合）、直ちに捨てカードを裏向きにしてシャッフルし、新たな山札とする。

重要：レイモンドの**記憶**カードはプレイヤーの手札に入ることは無く、手札枚数の上限に数えることも無いし、プレイヤーの手札を見たり捨てたりする効果により見られたり捨てられたりすることもない。

ライトカードを使う

（1タイム）

プレイヤーは1タイム消費して、手札のライトカードを1枚使うことができる。ただし、そのためには通常のトワイライトコストを支払わなければいけない。P25「トワイライトカードの使用」を参照。

ダークカードの使用にはタイムを消費しない点に注意。これらのカードは、他のプレイヤーのターンに使用されるためである。

事件担当を交代する

（1タイム）

プレイヤーの捜査官が犯行現場マーカーのあるロケーションにいる場合、1タイム消費して、その事件の担当を他の捜査官から自分に移すことができる。そうした場合、現在犯行現場に置かれているヒーローマーカーを取り除き、そこに自分のマーカーを置く。このヒーローマーカーがこのフェイズの最後までそこにあった場合、そのプレイヤーが新しい第1プレイヤーとなる。詳細は P15「第1プレイヤーの変更」を参照。

ロケーション能力を使う

（ロケーションにより様々）

プレイヤーの捜査官が**メジャーロケーション**にいる場合、そのロケーションの能力を使うことができる。ただし、時にはタイムの他に何らかを行う必要のある場合もある。ロケーションの能力を使うには、そのロケーションに書かれている**すべてのコスト**を支払わなければいけない。

重要：1人のプレイヤーは、1つのロケーションの能力を、**1ラウンドに1回しか使用できない**。

例1：フロイトはCity Hall（市役所）にいる。彼は2タイムを消費し、政界のコネを1つ手に入れた。彼はCity Hall（市役所）の能力を1ラウンドに1回しか使用できないので、ここからさらに政界のコネを手に入れたい場合、次のラウンドまで待たなければいけない。

例2：フロイトはWyldside（ワイルドサイド）にいる。彼は上流のコネ1つと1タイムを消費し、良い心理を1つ購入し、自身のプロットに置いた。

各ロケーションの能力はゲームマップ上にアイコンで示されているが、メジャーロケーションの各能力はルールブックの巻末にも詳細が示されている。

イベントによるアクション

（イベントにより様々）

上記に示した以外に、イベントカードの中にはマップの特定の場所で一時的に実行できる能力を与えるものがある。その多くは、これらの能力を最初に使ったプレイヤーにのみ有効で、その後は使えなくなる。詳細は P32「イベント」を参照。

例:「Kate says she wants to testify.」の一般イベントは、The Old War Memorialに「最初に3タイムを消費したプレイヤーは、容疑者1人にアリバイを1個置ける」能力を与える。

一日の終わりフェイズ

一日の終わりフェイズでは、まず日付マーカーを1つ進める。これが終わったら、前日の日付の場所に示されたイベントが発生する。一日の終わりイベントが解決されたら、新たな第1プレイヤーを決定する。その後、新たなラウンドを開始する。

注:ゲームの最後の2日はクライマックスと呼ばれ、特別な処理を行う（後述「クライマックス」を参照）。

一日の終わりイベント

一日の終わりに発生する様々なイベントは、カレンダーの以下のアイコンで示される。

一般イベント

一般イベントの山札の一番上のカードを引き、P32「イベント」に示されたとおりに解決を行う。

事件特定イベント

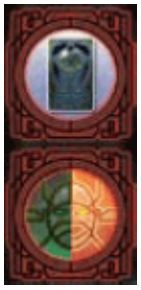
選ばれた事件特定イベントカードを表にして、P32「イベント」に示されたとおりに解決を行う。

プロット解決

P30「プロットの解決」に示されたとおりにプロットの解決を行う。

第1プレイヤーの変更

一日の終わりのイベントが解決された後、犯行現場を確認する。そこに最後にヒーローマーカーを置いたプレイヤーが、新たな第1プレイヤーとなる。第1プレイヤーマーカーをそのプレイヤーに直ちに移動する。犯行現場にヒーローマーカーを置くには、犯行現場に移動した上で事件担当を交代するアクションを行う。詳細は P14「事件担当を交代する」を参照。



クライマックス

ゲームの最後の2日間は**クライマックス**である。この2日間、手がかりが追われた場合（P18参照）、それは新たなロケーションに置かれない。代わりに、それはゲームマップから取り除かれ、箱に戻される。これは、捜査において新たな証拠が出にくくなっていくことを表している。

新たなラウンドの開始

一日の終わりフェイズがすべて終わったら、第2週がまだ終わっていない場合、タイムシートとタイムマーカーを第1プレイヤーに渡し、新たなラウンドの日中フェイズを開始する。

第2週が終わった場合、ゲームは終了する。P36「事件の終結」に、勝者を決定するための詳細な内容が示されている。

移動

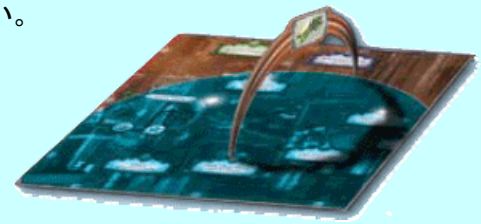
プレイヤーは1タイム消費することで、あるロケーションから別なロケーションへ、ビークルの届く範囲で捜査官を移動させることができる。ロケーションが捜査官のビークルの届く範囲にあるかどうかはその捜査官のビークルメジャーの一方を現在捜査官がいるロケーションの色つき記号（●◆▼）に置く。メジャーのもう一方が目的地のロケーションの色つき記号に届く、あるいはそこより遠くに行ける場合、その移動は実行が可能である。例の図は P16 を参照。

目的地がビークルメジャーのもう一方でぴったり指せないといけないわけではない点に注意 — 捜査官はメジャーの長さ以下の場所には移動できる。しかし、メジャーが目的地のロケーションに届かない場合、捜査官はそこには移動できない。いったん途中のどこかのロケーションに止まった上で、最終目的地に向けて再び移動する必要がある。

移動の例

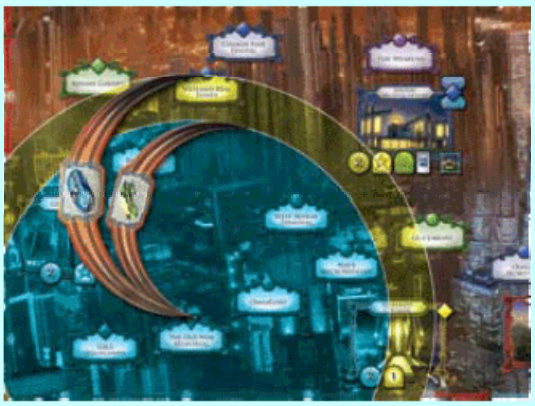
ここでは、フロイトとカプリースがThe Old War Memorial（旧戦争記念館）（B1）にいて、Weyland Real Estate（ウェイランド不動産）（B3）に移動しようとしている。

実際に測ってみると、フロイトのビークルメジャーではWeyland Real Estate（ウェイランド不動産）には届かず、1タイムでは移動できない。彼はどこか別なところ（City Hall（市役所）等）を経由しなければいけない。



一方カプリースのビークルはフロイトよりも若干速く、Weyland Real Estate（ウェイランド不動産）まで届いている。したがって、彼女はThe Old War Memorial（旧戦争記念館）からWeyland Real Estate（ウェイランド不動産）まで1タイムで移動できる。

フロイトとカプリースのビークルメジャーをボード上で比べてみると、届く範囲の差はこのようになる。



“豆の木（ビーンストーク）”は十年に渡る困難を経て、2035 年に建設された。それはある意味、フーバーダムを建設した技術と同じほどの偉業と言える。公式名は「ニューアンゼルス宇宙エレベーター」だが、青写真が乾く前からそのニックネームは決まっていた。理由の大部分は設計者であるジャック・ウェイランドにあると言えよう。“ジャックの豆の木”は、現在ではニューアンゼルス経済の 30％ほどを担っている。

捜査官はロケーションからロケーションにのみ移動できる。ロケーション間の空間に“浮かんで”とどまる事はできない。

捜査官が地球と月の間を移動する場合、“豆の木(ビーンストーク)”を使うか(P17 参照)、ドロップシップパスを使わなければいけない(P18 参照)。

重要:移動の際、プレイヤーはロケーション間を移動するごとに間をおいて、他のプレイヤーが対応してカードやその他の効果を使用する機会を与えること。

“豆の木(ビーンストーク)”と地球と月

捜査官が持つビークルは空を飛べるが、宇宙空間を移動する機能は持っていない。捜査官は地球と月の間を直接ビークルでは移動できない。マップ上のその間をビークルメジャーが届くかどうかは無関係である。地球と月の間の距離は他の地図上とは異なっていて、実際には遥か離れているのだ。

捜査官が地球から月へ(あるいはその逆を)移動するには、地球と太陽系の他の空間をつなぐ宇宙エレベーター、通称“豆の木(ビーンストーク)”を使う必要がある。

“豆の木(ビーンストーク)”は、地球と月の間の5つのロケーション(the Root(“根っこ”)、the Midway(“踊り場”)、Castle Club(キャッスルクラブ)、the Challenger Memorial Ferry(チャレンジャー記念停泊所)、Starport Kaguya(カグヤ宇宙港))で構成されている。“豆の木(ビーンストーク)”の両端はthe Root(“根っこ”)(地球側)とStarport Kaguya(カグヤ宇宙港)(月側)になる。

“豆の木(ビーンストーク)”を移動するには、捜査官はまず一方の端に移動しなければいけない。捜査官が地球にいるならthe Root(“根っこ”)、月にいるならStarport Kaguya(カグヤ宇宙港)に移動する。“豆の木(ビーンストーク)”に着いたら、捜査官は1タイム消費して、ゲームマップ上の線に沿って移動を行う。例えば、現在Starport Kaguya(カグヤ宇宙港)にいる場合、1タイム使ってthe Challenger Memorial Ferry(チャレンジャー記念停泊所)に移動できる。逆向き移動することは自由だが、“豆の木(ビーンストーク)”を離れるためにはどちらかの端に行かなければいけない。例えば、Castle Club(キャッスルクラブ)にいる捜査官は、その前にどちらから来たかにかかわらず、the Midway(“踊り場”)かthe Challenger Memorial Ferry(チャレンジャー記念停泊所)の好きなほうに移動できるが、他のロケーションには移動できない。“豆の木(ビーンストーク)”を離れるには端にいなければいけないからである。

豪勢/貧相なロケーションへの移動

捜査官の精神的な状態は、周囲の状況に影響される。ロケーションの特性は上に書かれたシンボルの形で示される。特性は、豪勢(◆)、通常(●)、貧相(▼)のいずれかである。捜査官が**豪勢なロケーション**に入った場合、その捜査官は手札が上限になっていないかぎり、自分のライトカードをコスト無しで1枚引くことができる。同様に、捜査官が**貧相なロケーション**に入った場合、その捜査官は手札が上限になっていないかぎり、他のプレイヤーのダークカードをコスト無しで1枚引くことができる。これによるカードは、捜査官が豪勢か貧相のロケーションに入るたびに実行できる。このラウンドの前の段階で一度そこを通過していてもかまわない。

豪勢なロケーション

ここに入った捜査官は、
ライトカードを1枚引ける。

貧相なロケーション

ここに入った捜査官は、
ダークカードを1枚引ける。

プレイヤーがある山札の最後の1枚を引いた(それ以前に山札の一番下に表向きに捨てたカードが一番上になった)場合、ただちに捨て札をすべて裏向きにしてシャッフルし、新たな山札を作る。

ロケーションのタイプ

ゲームマップ上では、ロケーションのタイプは異なる色で示されている。ロケーションのタイプは、宗教(黄)、都市部(緑)、居住区(赤)、企業(青)、盛り場(紫)の5種類である。手がかりを動かすとき、それは同じタイプのロケーションに動かさなければいけない。また、特定のロケーションのタイプを山椒ウルするトワイライトカードもある。ただし、ロケーションのタイプは捜査官の移動には影響しない。ロケーションの特性とタイプは関係がない。

制限ロケーション

ロケーションの中には、面倒を起こさずにはいるためには許可がいるものがある。捜査官が、自分の許可を置いていない制限ロケーションに入る場合、通常の1タイムではなく3タイムを支払わなければいけない。

ドロップシップパスの使用

ドロップシップパスを持っているプレイヤーは、自分の捜査官を新しいロケーションに移動する際にそれを支払って、自分のビークルの通常の移動制限を無視することができる。捜査官がドロップシップにシグナルを送ると、ドロップシップは彼とビークルを拾い上げ、"豆の木(ビーンストーク)"を含むマップ上のあらゆる場所に運んでくれるのである。これによる移動も1タイムを必要とし、他の点においては通常の移動とみなす。支払われたドロップシップパスはNAPD(ＮＡ警察)(I3)に戻す。

例:フロイトはAdams Garden(アダムズ庭園)にいる。しかし、彼は至急Haas Bioroid(ハース・バイオロイド社)に戻る必要があった。そこで、彼は自分のドロップシップパスを1つ支払い(NAPD(ＮＡ警察)近くの置場に戻す)、1タイムを使った。これにより、彼はボード上のあらゆる場所に、距離を無視して移動できるようになる。そこで、彼はHaas Bioroid(ハース・バイオロイド社)に直接移動した。

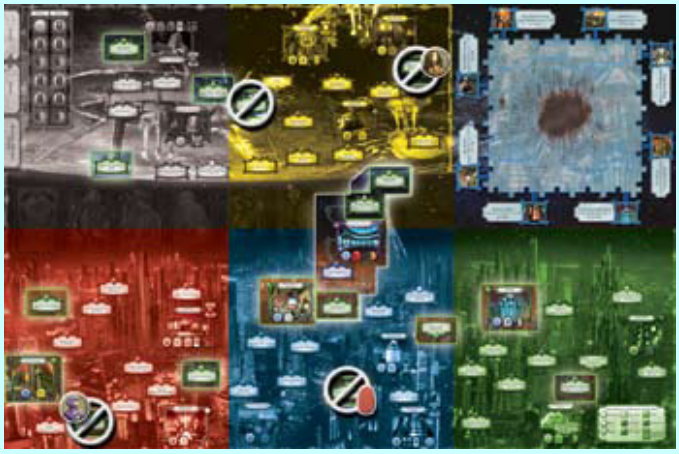
手がかりを追う

捜査官は、証人か痕跡か記録の手がかりのあるロケーションにいる場合、1タイム消費してその手がかりを追い、そのロケーションを調査したり新しいヒントを探したりすることができる。この手順は、証人、痕跡、記録のそれぞれの手がかりについて同一である。

手がかりの移動の例

この例では、フロイトはThe Old War Memorial(旧戦争記念館)(B1)の手がかり「記録」を追ったばかりである。彼の右隣のカプリースは、その手がかりを同じタイプの(他の緑の)ロケーションに移動しなければいけない。

カプリースは、自分のいる区域のロケーションに手がかりを移動できないので、黄色の区域の2箇所の都市部(緑)は不可。すでに手がかりのある場所にも移動できないので、Thurgun's Free Clinic(サーガン無料診療所)(F2)も不可である。



マップを見ると、カプリースにはいくつか選択肢があるが、結局ドロップシップパスを取りに行くつもりのNAPD(ＮＡ警察)(I3)に移動することにした。

プレイヤーが手がかりを追う場合、そのプレイヤーはその手がかりトークンをロケーションから取り上げて右隣のプレイヤーに渡し、新しいロケーションに置いてもらう（後述「手がかりの移動」参照）。その後、手がかりを追っているプレイヤーは、その手がかりをいずれかの容疑者に証拠を置くのに使うか、陰謀ピースを暴露するのに使うかを決める（P19「証拠の配置」、P21「陰謀の暴露」を参照）。

注：通常は、手がかりを移動するのと同時に証拠を置いたり陰謀を暴露したりしてかまわないが、時にはその順番が重要になることがある。この場合、他よりも先に手がかりを移動すること。

手がかりの移動

手がかりが追われた場合、それは新たなロケーションへの道筋を示し、そこに手がかりマーカーが移動することになる。新しいロケーションは、手がかりを追った捜査官の右隣 — 反時計回り側 — のプレイヤーが決める。手がかりを移動するプレイヤーは新しいロケーションを選ぶことができるが、以下の制限がある。

1. 手がかりマーカーは新しいロケーションに移動しなければいけない。その場に残すことはできない。
2. 手がかりマーカーは、現在のロケーションと**同じタイプのロケーション**に移動しなければいけない。ロケーションのタイプはマップ上では色で示されているので、黄（宗教）のロケーションにあった手がかりは、新たな黄（宗教）のロケーションに移動しなければいけない。元のロケーションと特性（豪勢、貧相、通常）が異なっていてもかまわない。
3. 手がかりマーカーは、すでに他の手がかりマーカーのあるロケーションには移動できない。
4. 手がかりマーカーは、それを移動するプレイヤーの捜査官がいる**区域**内のロケーションに移動できない。ただし、**他に適正に移動できるロケーションが無い場合は除く**。これは、手がかりを置くプレイヤーの捜査官が近くにいすぎないようにするためである。

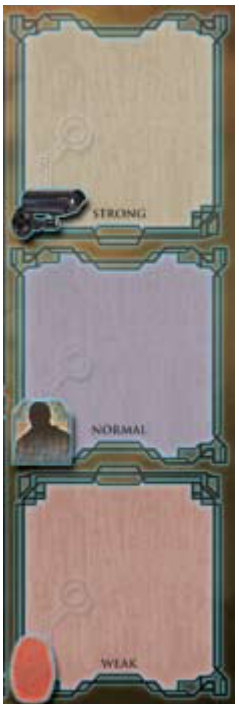
注："豆の木（ビーンストーク）"は独自の区域である点に注意。

クライマックス中に手がかりを追う

ゲームの最後の2日は**クライマックス**と呼ばれ、事件が大詰めに向かっている時期を示している。クライマックス中に手がかりが追われた場合、それは移動しない。変わりに、それは箱に戻され、ゲームから取り除かれる。これは、事件が大詰めになると、手がかりが出つくししまうことを意味している。めったに無いことであるが、クライマックス中にすべての手がかりを追

ってしまって、ボード上に何も残らない可能性もある。この場合でも、ゲームは続行される。プレイヤーはゲームの残りの間、捜査官に他の行動を取らせることになる。

証拠の配置



証拠を置くことは、手がかりを追うことで実行できる2種類の行動のうちの1つである。証拠の配置では、プレイヤーはいずれかの容疑者の上に証拠トークンを1個置き、その容疑者が有罪か無罪かを決める手助けにする。ほとんど証拠トークンには、単に5（非常に有罪に近い証拠）から－4（非常に無罪に近い証拠）までの数字が書かれているだけである。ゲームの終了時に、最も証拠の合計値の高い容疑者が殺人犯となる（P36「殺人犯の確定」参照）。

証拠を置くには、手がかりを追ったプレイヤーはそれを宣言し、ボード近くの証拠トークン置き場から証拠トークンを1個引く。

そのプレイヤーはそのトークンを秘密裏に見て、それを置く容疑者を決める。証拠を容疑者に置くことで、自分の目星カードに示された容疑者の有罪や無罪を証明するのである。

証拠トークンは、現在出ているどの容疑者に置いてもよい（**例外：殺された容疑者には証拠は置けない**）。各容疑者シートには、**ファイル**と呼ばれる3つのエリアがあり、それぞれが手がかりの種類に対応している。、各証拠トークンは、それを得た手がかりに対応するファイルに置かなければいけない。つまり、手がかり「痕跡」（指紋）を追ったプレイヤーは、証拠をいずれかの容疑者の「痕跡」証拠ファイル（同じ指紋が描かれているエリア）に置かなければいけない。プレイヤーは、例えば手がかり「証人」を追って、証拠を容疑者の「記録」ファイルに置くようなことはできない。

証拠トークンは、通常は裏向きに置かれる。ただし、望むのであれば、プレイヤーは証拠を公開して表向きに置いてもかまわない。一度公開されたら、カードやゲームの効果により特に指定されないかぎり、その証拠は表向きのままである。証拠を公開するのは普通は良い手とは言えないが、ブラフや取り引き、あるいは他の戦略として使えることもある。

ヒント：プレイヤーが証拠を配置する場合には、自分の目星カードがどれであるかを他人に悟られないよう注意深く行うべ

きである。他のプレイヤーに自分が有罪にしようとしている容疑者が知られたら、その容疑者がヒットを集められて殺されたり(P33「ヒット」参照)、単純に他の容疑者が有罪になるように証拠をかき集められたりするだけである。

重要な証拠と軽微な証拠

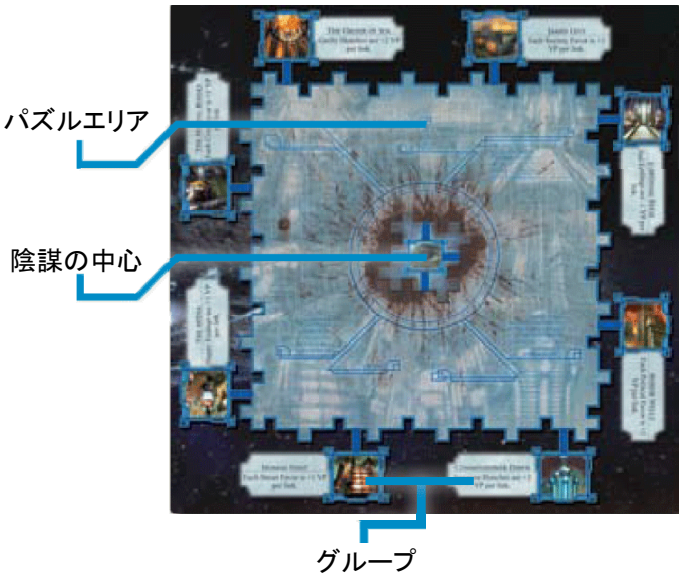
容疑者に応じて、異なる種類の証拠がより意味を持ったり持たなかったりすることがある。例えば、Vinnie the Strangler(首絞めヴィニー)に対して不利な証言をしたがる人は少ないことから、彼に関する「証人」の証拠ファイルは容疑者シートの一番下に置かれ、"WEAK(軽微)"のラベルが貼られている。その一方で、Vinnie the Strangler(首絞めヴィニー)は複雑な法律用語や書類が理解できないので、「記録」の証拠ファイルは容疑者シートの一番下に置かれ、"STRONG(重要)"のラベルが貼られている。当然、容疑者に対しては重要な証拠の方がゲームの終了時に大きな影響を与え。軽微な証拠はゲーム終了時に小さい影響しか与えない。事件の終結時に、軽微な証拠ファイルに置かれている最も高い値の証拠は捨てられる。同様に、事件の終結時に、重要な証拠ファイルに置かれている最も低い値の証拠は捨てられる。この手順の詳細は、P36「事件の終結」を参照。

特殊な証拠

捜査官が明かす証拠には、通常の証拠に加え、2種類の特殊な証拠がある ― 「予期せぬ目撃者」と「偽称」である。どちらも通常の証拠と同様に容疑者シートに裏向きに置かれ、置いたプレイヤーが望むなら公開してもよい。

予期せぬ目撃者は、－5の証拠(極めて無実)として扱う。

偽証トークンは非常に特殊な扱いをする。容疑者に置かれている偽称トークン1個につき、その容疑者のアリバイ1つか予期せぬ目撃者1つは、それが不利益な嘘であることが発覚して、値が－5(極めて無実)から＋5(極めて怪しい)に変わる。アリバイ、予期せぬ目撃者、偽証に関する詳細は、P34 を参照。



陰謀の暴露

どのグループがこの殺人の陰謀に関わっているかを調査することは、手がかりを追うことで実行できる2種類の行動のうちの1つである。これはパズルピース(あるいは単純に"ピース")をボード上に置き、大ニューアンゼルス地域の著名なグループと、この殺人事件自身を指す陰謀の中心とを結ぶリンクを作ることで行う。

ゲームボード上に置くパズルピースは3種類あり、最も価値の低いものから高いものの順に、シフトピース、コネピース、心理ピースとなっている。パズルピースは表を向けてボード上のパズルエリアに置かれ、真ん中にある陰謀の中心から外側のグループまで連続した線を描いていく。グループから陰謀の中心まで途切れない線が1本引けるごとに、そのグループはより深く殺人事件に関わっていることになる。

陰謀を調査するには、プレイヤーはまずその実行を宣言し、その後に以下の2つの選択肢から1つを選ぶ。

情報の公開:プレイヤーはパズルピースを1つ引いて、グループと陰謀の中心との間のリンクを作ろうとする。

情報の掘り下げ:プレイヤーは後にさらに価値のあるピース ― 及びリンク ― を暴露するために、聞き込みを行う(P25「情報の掘り下げ」を参照)。

情報の公開の例

この例では、レイモンドは手がかりを追って情報を公開することにした。彼のヒーローマーカーはコネピースの隣にあるので、その山の一番上を引き、その後に一番価値の低いパズルピースの山の隣（この場合、シフトピース）にヒーローマーカーを移動する。

ヒーローマーカーを調整した後、パズルピースを引いたことによる恩恵を受ける。この場合、通常のコネを1つ選んで手に入れる。彼は政治のコネを選んだ。

次に、彼はパズルピースの裏を見て、何かボーナスが得られないかをチェックする。残念ながら、今回は通常のタイルで、ボーナスは無かった。

レイモンドは、このパズルピースをパズル上に置くことにした。その場合、すでに置かれているピースから線が伸びるように置かなければいけない。

パズルを確認すると、このピースをパズル上に置くことのできる場所は4箇所あり、そのうち1箇所は置き方が2通りある。しかし、彼の手元には政治のコネが多くあることから、彼はこのピースを右下の場所に置くことに下。これにより、後に陰謀の中心とMayor Wells（ウェルズ市長）の間でリンクがつながり、それによりゲーム終了時に彼の政治のコネが VP になることを狙っているのである。

火星に対するテラフォーミングが進むにつれ、住民は派閥ごとに分裂していき、それぞれが惑星上の大型居住ドームを本拠として宣言していった。派閥はそれぞれのメンバーを、目のそばに入れる小さなタトゥーで識別し、現在は惑星の支配をおのれの物にしようと互いに内戦状態になっている。

情報の公開

プレイヤーが情報を公開したとき、そのプレイヤーは、自分のヒーローマーカーが脇に置かれているパズルピースの山の一番上からパズルピースを1個引く。

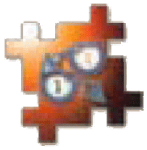
パズルピースを引いた後、彼は自分のヒーローマーカー — および、状況によっては他のヒーローマーカー — を、以下のルールに従って移動する。

そのプレイヤーは、自分のヒーローマーカーを、現状残っている一番価値の低いパズルピースの脇に移動する。一番価値の低いのがシフトピースで、コネピースはそれよりも価値が高く、心理ピースが最も価値が高い点に注意。

プレイヤーがピースを引いたことでその山がなくなったとき、その脇に置かれているヒーローマーカー（引いたプレイヤー自身の者は除く）は、次に価値の高い山の脇へ移動する（それ以上価値の高い山が無い場合、次に価値が低い山へ移動する）。

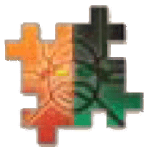
すべての山が無くなったら、すべてのヒーローマーカーをもとのプレイヤーに戻す。プレイヤーは今後は陰謀に関する情報を暴露することはできない。

ヒーローマーカーの調整後、そのプレイヤーはただちに自分が引いたパズルに応じた下記の恩恵を手に入れる。



シフトピース：そのプレイヤーはただちにプレイヤー1人（自分も可）をダークシフとかライトシフトする。

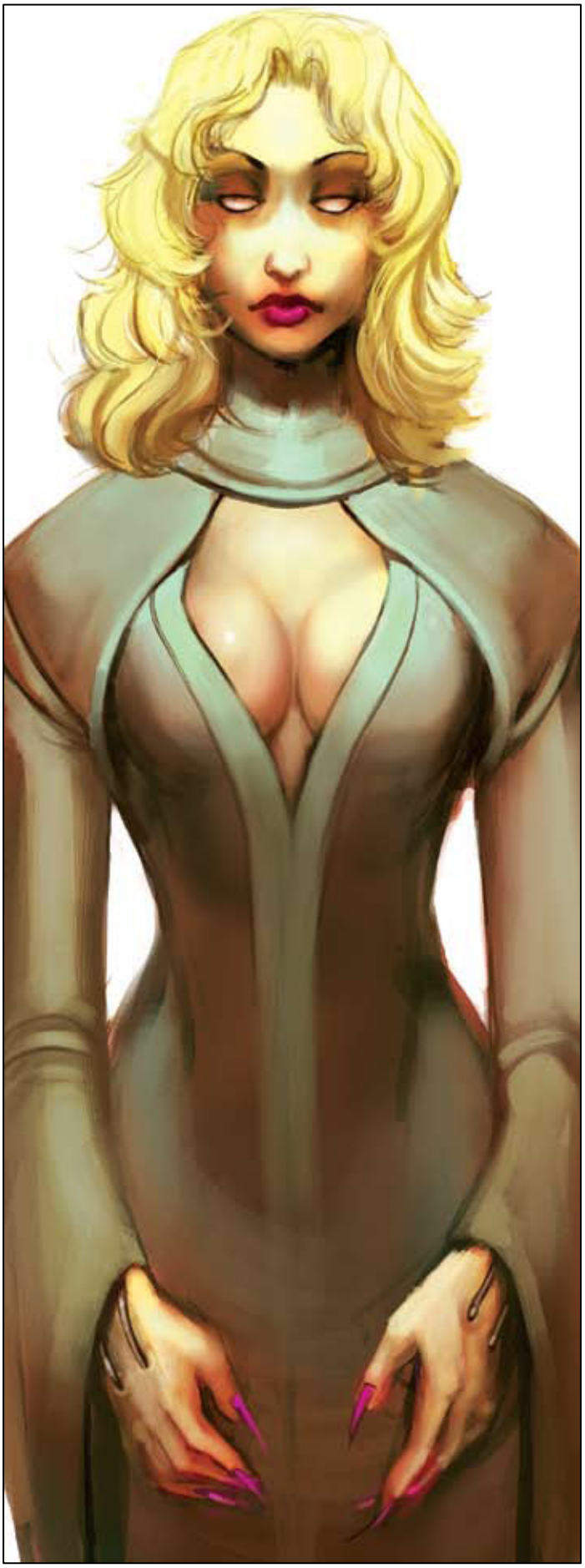
コネピース：そのプレイヤーは、ただちに好きな通常のコネ1つを得る。



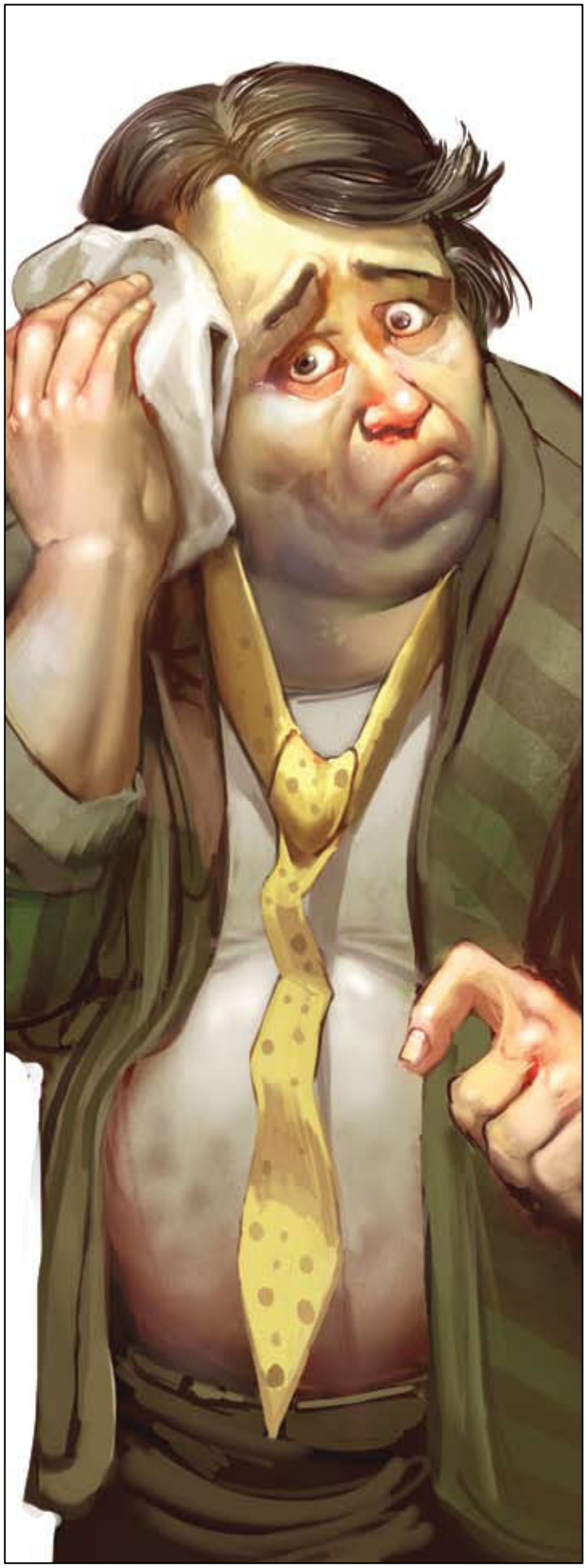
心理ピース：そのプレイヤーは、ただちに良い心理か悪い心理1個を、プレイヤー1人（自分も可）のプロットに置く。

恩恵を得た後、そのプレイヤーは引いたパズルピースを陰謀のパズルに、以下のルールに従って置く。あるいは、単にそのピースを捨ててもよい。

1. 新しいパズルピースは、これまでに置かれているピースとつながらなければいけない。中央のピースはボード上に糊付けされていて、ゲーム開始時に“置かれている”ものとみなす。これにより、パズルは陰謀の中心から外側のグループに向かって伸びルことになる。
2. 新たなパズルピースは、すでに置かれているパズルピー



スと最低1つの線がつながっていなければいけない。最低1つの線を伸ばすことができれば、新しいピースを置くことで、すでに置かれているピースの線が行き止まりになることは認められる。



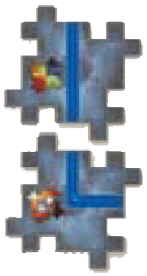
3. 新しいパズルピースは、ゲームマップ上のパズルエリアの外に置くことはできない。

パズルピースを適正に置くことができない場合、それは捨てられる。

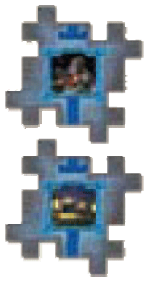
パズルピースの中には、そこにボーナスが描かれているものがある。

手がかりの移動：プレイヤーはただちに、表示された種類の手がかりを、自分の左隣のプレイヤーがその手がかりを追ったときに用に移動してよい（しなくてもよい）。詳細は P19「手がかりを追う」を参照。

ヒットを置く：プレイヤーはただちに、容疑者を1人選び、そこにヒットを1つ置いてよい（置かなくてもよい）。詳細は P33「ヒット」を参照。



追加パズルピースを置く：プレイヤーはただちに、表示された種類のパズルピースを1枚引き、それを通常のルールに従ってパズルに追加してよい（しなくてもよい）。そのピースに伴う通常の恩恵とボーナスも受け取る。



ジンテキ社リンクとハース社リンク：これら2つのピースは、陰謀の中心とハース・バイオロイド社やジンテキ社とのつながりの存在（あるいはそれが無いこと）を示す（どちらになるかは配置された向きで決まる）。捜査が終結したとき、ハース・バイオロイド社と陰謀の中心との間に存在するリンク1本につき、ハース社トークンは＋1VP になる。同様に、ジンテキ社と陰謀の中心との間に存在するリンク1本につき、ジンテキ社トークンは＋1VP になる。リンクに関する詳細は後述。

最後に、プレイヤーがパズルピースを置いたことで、縦か横か中心を通る斜めにパズルの列が出来上がった場合（図参照）、そのプレイヤーは列1つにつき陰謀トークンを1つ得る。陰謀トークンは、ゲーム終了時に1個4VP になる。ピースの置き方によっては列が絶対に完成しない可能性もあるが、ルール的に問題はない。ただし、その後のピースに捨てられる可能性が高まることで、相対的にパズルの価値は下がる。

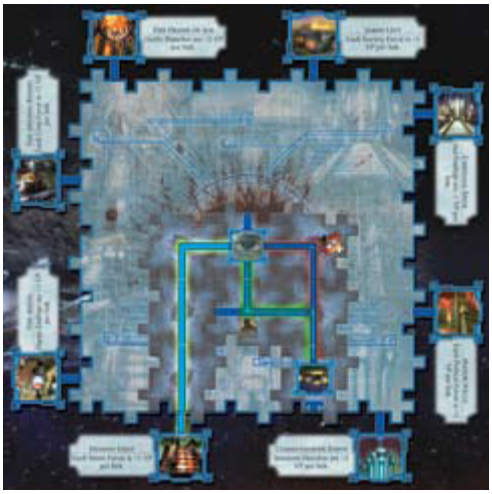
縦か横か斜めに5つのパズルピースを並べたプレイヤーは、陰謀トークンを得る。

陰謀の中心とのリンク

リンクとは、パズルエリアの陰謀の中心から外周のグループ（あるいは、特殊パズルピースが出たときのハース社やジンテキ社）との間の連続する線のことである。

陰謀の中心から出る4本の線は、それぞれ異なるリンクとみなす。したがって、陰謀の中心と特定のグループとの間には、最高で4つのリンクがあることになる。陰謀の中心の同じ側からグループへの線が複数存在しても、それは別なリンクとは**みなさない**。あくまで、異なる側からの線を別々のリンクとして数える。

以下の例では、Human First（人類第一主義者）へのリンクは1つ（黄色の線）、ジンテキ社へのリンクは2つ（緑と赤の線）存在する。



様々なトークンやカードの VP は、ゲームの終了時にパズル上に存在するリンクに応じて上下する。詳細は P36「事件の終結」を参照。

情報の掘り下げ

情報を公開する場合、プレイヤーは自分のヒーローマーカーが脇にあるパズルピースの山から引くことになる。しかし、そのプレイヤーがもっと価値の高いパズルピース（すなわち、より大きな恩恵を捜査官に与えてくれるであろうピース）を公開することを望む場合、より低いピースの山が無くなるまで待つか（この場合、そこの全ヒーローマーカーを次に価値の高い山に移す）か、情報を掘り下げなければいけない。

情報のほりさげを行った場合、そのプレイヤーは自分のヒーローマーカーを次に価値の高いパズルピースの山の脇に移動する。例えば、あるプレイヤーが自分のヒーローマーカーをシフトピースの脇にいている場合、情報を掘り下げることでヒーローマーカーをコネピースの脇に移動する。当然、最も価値の高い心理ピースの脇にヒーローマーカーを置いているプレイヤーにとっては、情報を掘り下げることは効果は無い。

ヒント：情報を掘り下げることは、ゲームの序盤から強力なパズルピースと恩恵を受けるには重要だが、その分対価もかかる。プレイヤーのヒーローマーカーは、情報を公開するたびに一番価値の低いパズルピースの山の脇に戻るので、ゲームの序盤でコネピースを1つ手に入れることはシフトピースを2つ手に入れることに等しいし、心理ピース1つはシフトピース3つ分になる。強力なピースを手に入れるために、シフトピースが無くなるのを待つのも時にはいい戦略となるだろう。

以下の図では、ルイスは1タイムを支払って情報の掘り下げを行い、ヒーローマーカーをシフトピースからコネピースに移動している。この時点でコネピースが残っていなかった場合、ヒーローマーカーは直接心理ピースの脇に移動する。

トワイライトカードの使用

各プレイヤーには、自分専用に作られたライトカードとダークカードがある。通常、特定の捜査官のトワイライトカードは、そのプレイヤーのターンにしか使用できない。ごく少数の例外はあるが、それはカード上に書かれている。

プレイヤーは、1タイム消費して自分の手札のライトカードを使ってよい。そうする場合、プレイヤーはそのカードのトワイライトコスト（後述）を支払い、そのカードに書かれている条件を満たしている必要がある。その後、そのプレイヤーはそのカードに書かれている行動を実行し、そのカードを表向きに自分のライトカードの山札の一番下に置く。そのカードを使用するための追加コスト（コネの支払い等）が書かれている場合、カードの効果を実行するにはそれを支払わなければいけない。

例：レイモンドのプレイヤーは、彼の「I owe you one, Ray（ーつ借りね、レイ）」のライトカードを使おうとしている。そのプレイヤーは1タイムと、そのカードのトワイライトコストであるダークシフト2つを支払う。このカードには他に満たす条件が無いので、彼はKate（ケイト）のコネを1つ得て、このカードを彼のライトカードの山札の一番下に表向きで置く。

他のプレイヤーは、特定の捜査官のダークカードを、その捜査官のプレイヤーのターンに使用できる。ダークカードの使用は0タイムで行えるが、カードのトワイライトコストは支払わなければならず、さらにそのカードに書かれている条件を満たしている必要がある。その後、そのプレイヤーはそのカードに指定された行動を行い、その後にこのカードをそのプレイヤーのダークカードの山札の一番下に表向きで捨てる。

ダークカードはタイムをコストとしない。このカードは他のプレイヤーのターンに使用され、そのプレイヤーの何らかの行動（ターンの開始時、捜査官をメジャーロケーションに移動する等）に対応して使われる。

例：カプリースのターンに、彼女はあるロケーションに入った。レイモンドはそれに対して彼女の「Report, Caprice（報告を入れろ、カプリース）」のダークカードを使おうとしている。現在は彼女ターンなので、彼は0タイムを支払い、そのカードのトワイライトコストであるライトシフト3つを支払う。カプリースはJintekiに許可があるので、カードは効果を発揮し、彼女は2タイムを失う。レイモンドはそのカードをカプリースのダークカードの一番下に表向きで置く。

重要なメモ：カードとルールが矛盾する（0タイムでプレイすることを認めるライトカード等の）場合、カードを優先する。

注意

ライトカードを使う場合、ダークシフトを行う。

ダークカードを使う場合、ライトシフトを行う。

トワイライトコストの支払い

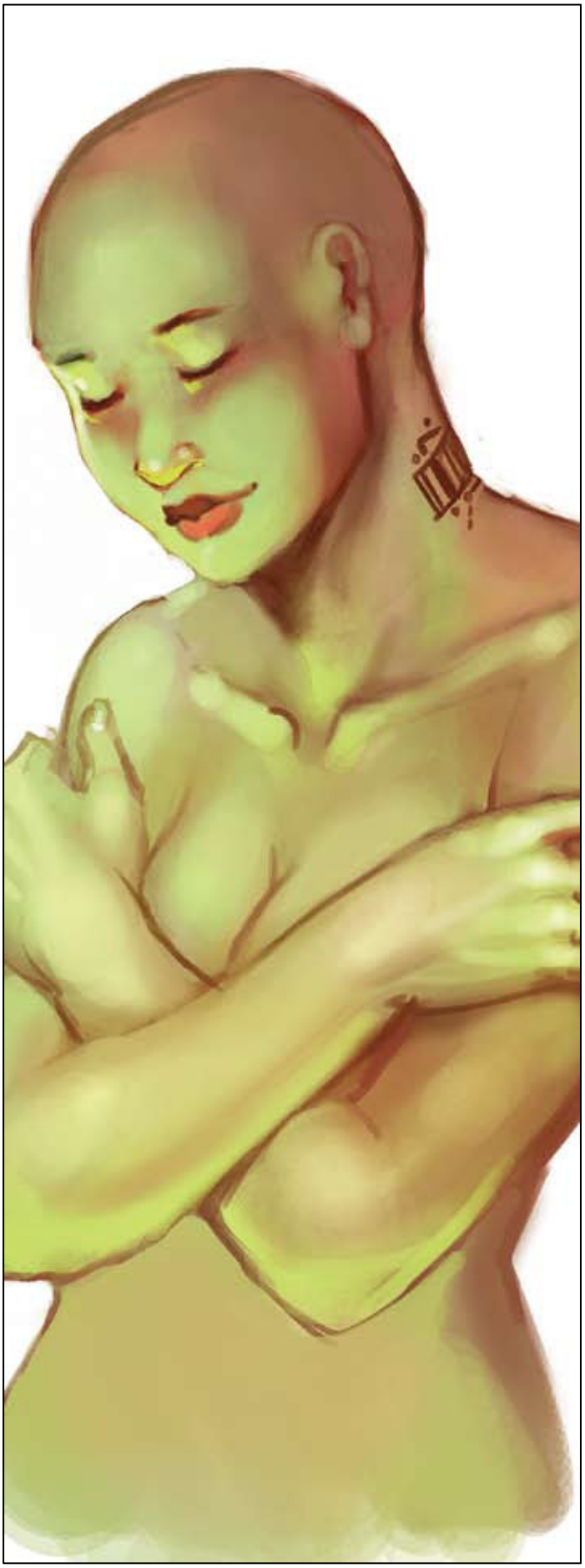
ライトカードとダークカードは、それぞれ捜査官に起こる良いことや悪いことを現している。Android の世界では、良い出来事と悪い出来事がバランスをとって起こっている。このバランスは、トワイライトコストで現されている。

捜査官のトワイライトレベルは、その捜査官シートの上に置かれたトワイライトマーカーで記録される。マーカーがシート上で一番左（最も明るいマス）にあるとき、その捜査官は**完全にライトシフト**していると言う。マーカーがシート上で一番右（最も暗いマス）にあるとき、その捜査官は**完全にダークシフト**していると言う。同様の理屈で、トワイライトトラック上でマーカーを左向き（明るい側）に移動することを**ライトシフト**と呼び、右向き（暗い側）に移動することを**ダークシフト**と呼ぶ。捜査官がライトシフトやダークシフトすることを求められた場合、特に指定が無いかぎり、1マス分だけトワイライトマーカーを移動すること。

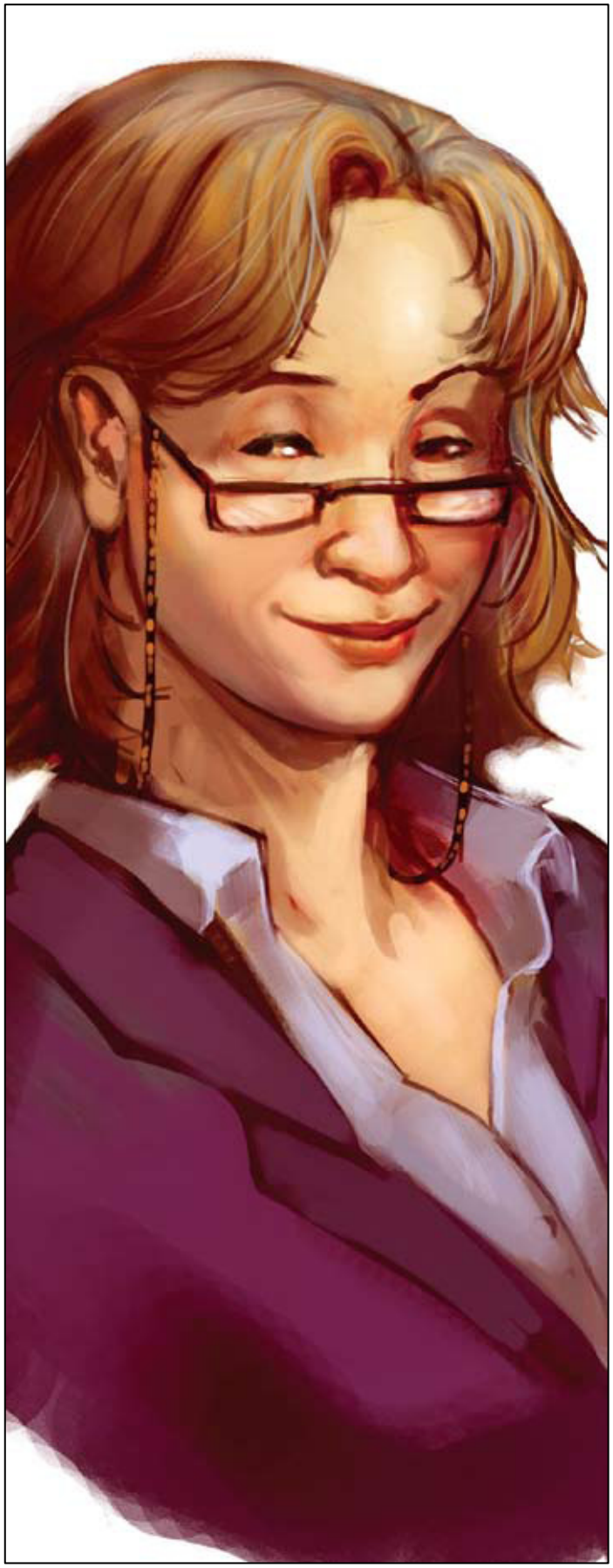
プレイヤーが捜査官のライトカードを手札から使おうとした場合、そのカードの左上に示された数字の分だけ、自分をダークシフトしなければいけない。同様に、あるプレイヤーが他の捜査官のダークカードを使おうとした場合、そのカードの左上に示された数字の分だけ、自分の捜査官をライトシフトしなければいけない。

注：ライトカードを使う場合は右へダークシフトする。ダークカードを使う場合は左へライトシフトする。

ライトカードでダークシフトし、ダークカードでライトシフトするというのはプレイヤーにとって混乱することかもしれないが、分りやすく憶えるためには、ダークカードを使う場合は、捜査官は完全にダークシフトしていることが望ましく、ライトカードを使う場合は、捜査官は完全にライトシフトしているほうが望ましいと考えるとよい。



ヒント：効果的にカードを使うためには、プレイヤーはライトカードとダークカードの両方を使う必要がある。ダークカードを他のプレイヤーに使って“充電”することで、自分のターンにさらにライトカードが使えるようになるのである。理想的には、プレイヤーは各ラウンドに少なくとも1枚のライトカードと1枚のダークカードを使うべきである。



コスト軽減のための捨て札

時には、トワイライトコストを支払いきれないカードを手札から使いたくなるときもあるだろう。あるいは、単に手札の余分なカードを捨てたい場合もあるかもしれない。いずれの理由であっても、プレイヤーがトワイライトカードを使う場合に、プレイヤーは他のトワイライトカードを手札から捨てることで、使うカードのトワイライトコストを減らすことができる。これにより捨てるカード1枚につき、使うカードのコストが1減る。カードのコストが0まで下がったら、そのプレイヤーはコストを下げる目的でそれ以上カードを捨てることはできない。これにより捨てるカードは、使うカードと同じ種類である必要はない。ライトカードを捨ててダークカードのコストを下げたり、その逆を行ったりすることは認められる。ただし、他のプレイヤーが使うカードのコストを下げるために自分のカードを捨てることは認められない。

現在のプロットとの一致

使おうとするライトカードやダークカードが、そのカードの目標となるプレイヤーの現在のプロットと同じ色である場合、そのカードを使うプレイヤーは、そのカードのトワイライトコストを1増減してよい（P29「プロット」参照）。カードのコストを下げれば、そのカードを使うのが容易になるし、カードのコストを上げれば、より多くシフトすることによって、今後に別なカードを使うための準備となる。

例：ルイスは「Krausey Case（クラウゼイ事件）」のプロットを前に出している。「Krausey Case（クラウゼイ事件）」のプロットは青枠である。他のプレイヤーは、ルイスのダークカードである「I want you in my office now, Blain!（すぐ所長室に来なさい！）」を使おうとしている。このカードも青枠であり、ルイスの現在のプロットと一致する。それを使うプレイヤーは、、トワイライトコストを増やして4にしてもいいし、減らして2にしてもいいし、そのままの3にすることもできる。

カード使用の優先順位

しばしば、ある出来事に対して複数のプレイヤーがトワイライトカードを使おうとする場合がある。しかし、1つの出来事に対しては、ライトカードとダークカードはそれぞれ1枚しか使えない。この場合、まず、誰がダークカードを使うかを決定する。同意が得られない場合、第1プレイヤーにカードを使う権利が発生する。そのプレイヤーがカードを使わないことを選んだ場合、権利は時計回りに移動する。ダークカードが使われて解決された後、現在のターンプレイヤーは、条件を満たしているのであれば、自分のライトカードを使うことができる。

重要:豪勢なロケーションや貧相なロケーションに入ることで引くことのできるライトカードやダークカードは、その捜査官がそのロケーションに入ることに対応してカードを使うよりも前に引くこと。

カードの属性

多くのカードには、太字斜体の単語が書かれている。これらの単語は**属性**と呼ばれる。通常、属性はそれ自身では何も行わない。代わりに、それらはカードを分類し、他のカードに影響を与える。例えば、カプリース・ニセイの「The Liberty Society has filed a suit.」のプロットカードは、彼女の *Human First*のカードを使う際のコストを0にする。

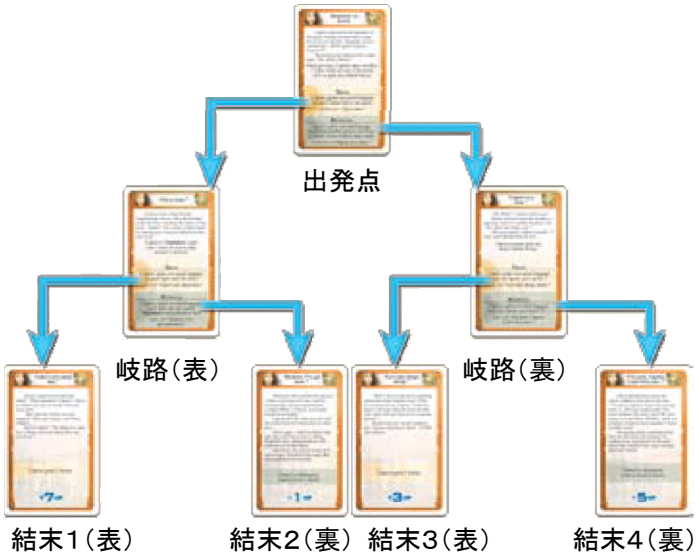
戦闘

ライトカードやダークカードの中には、*Fight*の属性を持つものがある。いずれかのプレイヤーに*Fight*のカードが(自身か他のプレイヤーによって)使われたら、そのプレイヤーはその戦闘に対してライト戦術とダーク戦術のどちらで対応するかを選ぶ。ライト戦術とは、捜査官は正義の味方として戦い、殺害ではなく怪我にとどめる発砲を行う等の行動をとることである。ダーク戦術とは、捜査官がその戦闘に勝つためなら、卑怯な手でも何でも使うことを意味する。プレイヤーがライト戦術を選んだら、そのプレイヤーは(可能なら)ライトシフトし、カードの“ライト”側に書かれている内容を実行する。プレイヤーがダーク戦術を選んだら、そのプレイヤーは(可能なら)ダークシフトし、カードの“ダーク”側に書かれている内容を実行する。完全にライトシフトしている捜査官でもライト戦術を選べるし、完全にダークシフトしている捜査官でもダーク戦術を選べる点に注意。

プロット

プロットは、捜査官が殺人事件を捜査している間に起こる個人的な問題ある。各捜査官は1週間に1つのプロット(例外:レイモンドのプロットは、解決に2週間かかる)を扱い、プロットから得られる(あるいは失う)VP はゲームを左右する。

各プロットは、出発点カード1枚(片面)、岐路カード1枚(両面)、結末カード2枚(両面、VP あり)から構成されている。各捜査官のすべての出発点カードは背面が同じで、シャッフルしてランダムに選ぶことができるようになっている。隔週の開始時、各捜査官はランダムに1つのプロットを選び、その出発点カードを前に出す。



ゲーム中、プロットには心理トークンが置かれていき、これにより解決の方向が決まる。出発点カードと岐路カードには、それぞれ「良い心理」と「悪い心理」の項目がある。よい心理の項目(オレンジ色)の部分には、そこに良い心理を置くための方法が解説されていて、悪い心理の項目(灰色)には、そこに悪い心理を置くための方法が解説されている。プロットに良い

長年、秘書エージェント等の装置には、“単純”な、あるいは適応型 AI が使われてきた。これらの装置には、バイオロイドの発明まで、真の意味での人間的知性、あるいは“高次”の AI に対する取り組みは行われなかった。“高次” AI の鍵は脳回路図にあったが、これは元々脳障害の診断と研究から生まれた物だ。

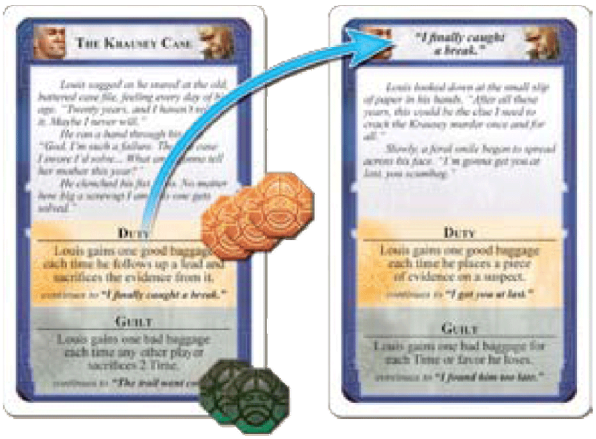
心理が1つ置かれる場合、そこに心理トークンを1つ、オレンジ色の面を表にして配置する。プロットに良い心理が1つ置かれる場合、そこに心理トークンを1つ、灰色の面を表にして配置する。一般的に、プレイヤーは自分のプロットに、悪い心理よりも良い心理を置くことを望むが、それは簡単なことではない。特に、他のプレイヤーが集中的にそのプレイヤーに対抗したときは困難になる。

例：ルイスの「Krausey Case（クラウゼイ事件）」のプロットは、彼が手がかりを追い、それによる証拠を1個消却するたびに良い心理を得る。一方、他のプレイヤーが2タイムを消却するたびに、そこには悪い心理が1個置かれる。

心理トークンは、良い心理であれ悪い心理であれ、週の3日目までは出発点カードの上に置かれ、出発点カードが解決されるとき（後述）、岐路カードが片方の面を表にして前に出される。出発点カードには、岐路カードのどちらの面が表にされるかが示されている。これはそこに置かれていた心理の数で決定され、良い心理の方が悪い心理よりも多い（プラスの結果）か、悪い心理の方が良い心理よりも多い（マイナスの結果）かでチェックされる。良い心理と悪い心理の数が同じであれば、マイナスの結果が発生する。

岐路カードが出されたら、出発点カードと、そこに置かれていた心理は捨てられる。その後、改めて岐路カードの上に心理が積み重ねられていき、週の6日目に岐路カード（およびプロット全体）が、そこまでに置かれていった心理に従って解決され、プロットが結末を迎える。その時点で、結末カードが指定された面を表にして前に出され、その後、まだゲームが終了していなければ、新たなプロットがランダムに選ばれ、次の週に採用される。

例：週の前半の3日間で、ルイスの「Krausey Case（クラウゼイ事件）」のプロットはうまく進み、出発点カードはプラスで解決された。ルイスのプレイヤーはそのカードとそこに置かれた心理カウンターをすべて捨て、ルイスの分岐点カードを「“I finally caught a break.（突破口が見つかった）”」の面を表にして置く。残念なことに、その週の後半の3日間では、このプロットはうまくいかず、分岐点はマイナスで解決された。ルイスのプレイヤーはそのカードとそこに置かれた心理カウンターをすべて捨て、ルイスの結末カードを「“I found him too late（見つけたときには遅すぎた）”」の面を表にして置く。ゲームの終了時には、この結末カードは-1VPで計算される。



プロットの解決

各週の3日目と6日目の終わりに、書くプレイヤーは自分のプロットを解決する。第1プレイヤーから時計回りに、書くプレイヤーは順番に自分のプロットを解決すること。

あるプレイヤーのプロットの上の良い心理の数が悪い心理の数よりも多い場合、それはプラスで解決される。そのプレイヤーは自分のプロットカードの中から、良い心理の項目（オレンジ）に書かれているカードを探し、前に出す。その後、それまでのカードと、そこに置かれているすべての心理を捨てる。

あるプレイヤーのプロットの上の悪い心理の数が良い心理の数以上である場合、それはマイナスで解決される。そのプレイヤーは自分のプロットカードの中から、悪い心理の項目（灰色）に書かれているカードを探し、前に出す。その後、それまでのカードと、そこに置かれているすべての心理を捨てる。

解決時にプロットの上に心理がまったく置かれていない場合、それは同点であり、同点の場合のプロットはマイナスで解決される。

例1：週の3日目が終わったところで、ルイスの「Krausey Case（クラウゼイ事件）」の出発点プロットには、良い心理が3個、悪い心理が2個置かれた。したがって、それはプラスで解決される。そのカードの良い心理の項目には、プロットが「"I finally caught a break.（突破口が見つかった）"」に続くと書かれているので、プレイヤーは「Krausey Case（クラウゼイ事件）」の岐路カードの中からそのカードを探し、その面を表にして前に出し、その後「Krausey Case（クラウゼイ事件）」の出発点カードとその上の心理トークンをすべて捨てる。

例2：週の6日目が終わったところで、ルイスの「"I finally caught a break.（突破口が見つかった）"」の岐路カードには、良い心理も悪い心理も置かれていなかった。同点の場合はマイナスで解決されるので、プレイヤーはカードの悪い心理の項目を見て、プロットが「"I found him too late（見つけたときには遅すぎた）"」の結末で終わることを確認する。その後、プレイヤーは2枚の結末カードの中からそのカードを探してその面を上にして前に出し、「"I finally caught a break.（突破口が見つかった）"」の岐路カードを捨てる。

特殊効果

プロットの中には、特別なルールが書かれているものがある。それが出発点カードや岐路カードに書かれている場合、それはそのカードが前に出されている間のみ効果を発生する。ただし、プロットが終わったら、その結末カードはゲームの最後まで出されたままになるので、結末カードに書かれている特別なルールもゲームの最後まで有効になる。

例：ルイスの「"The trail went cold.（手がかりが途切れた）"」の分岐カードには、彼がCity Hall（市役所）で政治のコネを得られないと書かれている。この効果は、いずれかの結末を迎えてこのカードが捨てられるまで有効である。一方、「"The two murders are linked（二つの殺人事件はつながっている）"」の結末カードには、ルイスの犯人の容疑者カードが正しかった場合、彼は追加で5VP得られると書かれている。結末カードはゲームの最後まで残るので、この効果もゲームの最後まで残る。

トワイライトカードによる心理条件

トワイライトカードの多くは、プレイヤーに心理トークンを与える。単純にプレイヤーに良い心理や悪い心理を与えると書かれているカードもあるが、一方で、「Louis gains one duty（ルイスは義務1つを得る）」のように書かれているものもある。Duty（義務）は心理条件の一例であ

る。心理条件は常に斜体で書かれ、通常はプラスやマイナスの個人的特性の単語（Greed（強欲）、Guilt（自責）、Love（愛情）、Courage（勇気）等）で示されている。プレイヤーが心理条件を得た場合、現在のプロットカード（現在の出発点カードか岐路カード。その前の結末カードではない）を見ること。その心理条件がカードの良い心理の項目に書かれている場合、心理条件の数と同じ数の良い心理を得る。その心理条件がカードの悪い心理の項目に書かれている場合、心理条件の数と同じ数の悪い心理を得る。その心理条件が良い心理にも悪い真理にもかかれていなければ、どちらの真理も得ない。

例：ルイスは「Krausey Case（クラウゼイ事件）」のプロットカードが出ている状態で、Duty（義務）1つとLoyalty（忠誠）1つを得た。カードを見ると、Duty（義務）は良い心理の項目に書かれているが、Loyalty（忠誠）はカードにまったく書かれていない。したがって、彼は良い心理を1つ得る。

イベント

各週の2日目、4日目、5日目の終わりに、一般イベントが一般イベントの山札から引かれ、解決される。第2週の1日目の終わりには、ゲームの開始時に選ばれた事件特定イベントが公開され、解決される。

一般イベントの解決

一般イベントが一般イベントの山札から引かれたら、それはボード上の1つ目の一般イベントスペースに置かれる。そこにすでにイベントが置かれている場合、それを2つ目の一般イベントスペースに移動する（2つ目の一般イベントスペースにカードがある場合は、それは追い出され、以降使わない）。

多くの場合、一般イベントによりNPCがマップ上の特定のロケーションに移動され、そのロケーションに一時的ロケーション能力が与えられる。その場合、そのNPCのステータストークンを示されたロケーションに置く。あるNPCに影響を与えるイベントが引かれたが、そのNPCがすでにゲームから除去されている場合、そのイベントはただちに終了する（後述）。

イベントの効果が終了するパターンは、そのイベントに関す

るNPCが除去されたり、新たなイベントへの影響が指示されたりした場合、イベントの効果がカードに示された状況で終了した場合、イベントがイベントスペースから落ちた場合の3種類ある。イベントの効果が終了したら、そのイベントを一般イベントスペースで裏向きに置き、解決は行わない。それはイベントスペースに置かれたままだが、それ以降はゲームに特に影響を与えなくなる。そのイベントの効果に関連したNPCは、マップから取り除かれ持ち主に戻される。

事件特定イベントの解決

事件特定イベントは一般イベントと似ているが、そのほとんどは容疑者に関連していること、常に手がかり「証人」が移動することが異なっている。

ゲームで事件特定イベントが公開されたら、まずボード上に置かれている各手がかり「証人」を、イベントに示されたロケーションに移動する。そのロケーションにすでに手がかりが置かれている場合、両方の手がかりのロケーションを交換する。

手がかり「証人」が移動された後、そのイベントの他の効果を、カードに書かれている通りに実行する。

イベントの文書（斜体部分は含まない）に指示された容疑者がすでに殺されている、あるいはそのイベントにおいて殺された場合、そのイベントはただちに終了する。それを箱に戻す。

一部の事件特定イベント（「Last Call at Roxie's（ロクシーズからの最後の電話）」事件の「Tomas Haas is holed up with Human First（トーマス・ハースは人類第一主義者と立てこもり中）」等）では、容疑者を特定のロケーションに移動した上で、プレイヤーがタイムを消費することで別なロケーションに移動するよう指示されている。この場合、そのイベントが終了するまで、該当する手がかり「証人」を追うことはできない。

コネ

コネは捜査官にとって、ニューアンゼルスにおける基本的な通貨となる。コネはマップ上のさまざまなロケーションで手に入れることはでき、各種の効果のために支払うことができる。コネ自身には能力はない。それは通常、ロケーション能力やカードを使うためのコストの一部または全部として支払うのに用いられる。プレイヤーが持つことのできるコネは、ゲーム中に存在する数が上限である。したがって、ある種類のコネが無くなった場合、それが消費されて戻ってくるまでは入手できないことになる。

パズル上のリンクにより、ゲーム終了時に、ある種類のコネにVPが与えられることがある（P36「事件の終結」参照）。

ハース社/ジンテキ社トークン

ハース社トークンは、Haas Bioroid（ハース・バイオロイド社）（D7）のロケーション能力を使うことで手に入れられる。ジンテキ社トークンは、Jinteki（ジンテキ社）（D3）のロケーション能力を使うことで手に入れられる。いずれも、トークンは該当する企業に対する影響力を意味し、欠くトークンは、ゲームの終了時に各トークンは1つにつき3VPになる。プレイヤーが持つことのできるトークンは、ゲーム中に存在する数が上限である。トークンが無くなった場合、それ以上入手することはできない。

許可

許可は、通常はMonroe and Associates（モンロー事務局）（H3）のロケーション能力により置くことができ、これにより、その捜査官は、制限ロケーションに追加の2タイムを消費することなく入ることができるようになる。ロケーションに許可が置かれたら、それは以降ずっとそこに残る。各プレイヤーは、マップ上に同時に2個までしか許可を置けないが、新たに許可を置く代わりに、すでに置かれている許可を移動することができる。

ヒット

殺人事件の容疑者は複数存在するが、実際に事件を起こしたのはそのうち1人である。そして、残りの容疑者は、重要な証人である ― 重要であるがゆえに、真犯人にとっては死んでもらった方がありがたい人物だ。その容疑者が死に至るまでの危険の度合いを示すものがヒットトークンである。数が増

ハインラインは、当初は宇宙港と鉱業施設として建設された。月の土壌には、現代の核融合リアクターの燃料として特に適しているヘリウム-3が含有されていることが証明されたのだ。この鉱物に対する競争が、戦争を引き起こす大きな要素となっていた。

えれば、それだけ彼が沈黙に近づくのだ。

ヒットトークンは通常、プレイヤーが情報を公開してパズルピースを置いたときのボーナスか、Humanity Labor（人類労働組合）（H1）のロケーション能力を使用することで置かれる。

プレイヤーが容疑者にヒットトークンを置く場合、現在使われている容疑者を1人選び、その容疑者シートの上にヒットトークンを1個置く。いずれかの容疑者のヒットトークンが3つになったら、その容疑者はただちに死亡する。容疑者が死亡したら、そのシート上のすべての証拠とヒットとアリバイをそれぞれの置き場に戻し、その容疑者シートを裏返す。

容疑者が殺された後では、ヒットトークンをその容疑者から取り除くことはできない（ただし、一部の効果により、容疑者が死亡する前にヒットが取り除かれることはありえる）。

ゲームの終了時には、死亡した容疑者が犯人か無実かであるかに関してポイントは与えられない。その容疑者は明らかに殺人犯ではなく、無実には違いないが、死んでしまった今、それにどんな意味があるのだろうか？

アリバイ、予期せぬ目撃者、偽証

アリバイ

アリバイトークンは、信頼置ける目撃者が、容疑者の無罪を証言する意思があることを意味する。通常、アリバイはOrder of Sol（太陽教団）（F8）のロケーション能力の結果として置かれるが、他の方法で置かれる事もある。

プレイヤーがアリバイを置く場合、現在使われている容疑者を1人選び、その容疑者シートの上にアリバイトークンを1個置く。各アリバイは、事件の終結時に、－5の証拠として扱う。ただし、アリバイを置くことで、そのプレイヤーの手の内がばれてしまう危険もあることに注意。

予期せぬ目撃者

予期せぬ目撃者は、アリバイと同様の働きをするが、それが秘密裏に置かれることだけが異なっている。アリバイと同様に、それは事件の終結時に、－5の証拠として扱う。

偽証

偽証トークンは特殊な証拠トークンで、これによりアリバイや予期せぬ目撃者が優位な状況から一転して損失になる。事件の終結時、容疑者に置かれている偽証1つにつき、その容疑者のアリバイか予期せぬ目撃者1つが、－5の証拠の代わりに＋5の証拠として扱われる。

取材記者、リリー・ロックウェル

リリー・ロックウェルは、捜査官が現在調べている殺人事件に関する記事を書こうとあちこちに出没している取材記者で、捜査官にとって、助けにも邪魔にもなりえる。

捜査官がリリーのロケーションに入ったとき、タイムが残っているなら、リリーの質問に答えるためにそこで**1タイムを消費しなければならない**。タイムが消費された場合、彼女は今後も快く対応してもらうために、見返りに捜査官に情報を教えてくれる。そのプレイヤーは、容疑者シート上の好きな証拠1つを表向きに公開してもよい。リリーの取材後、そのプレイヤーは彼女を移動する。リリーは、手がかりの移動と同様に、異なる区域の

同じ種類（色）のロケーションに移動しなければならない。リリーをすでに手がかりのあるロケーションに移動してもかまわないが、タレこみ屋ジミーのいるロケーションには移動できない。

タレこみ屋ジミー

タレこみ屋ジミーは、ニューアンゼルスでもっとも悪名高き情報屋である。警官や犯罪者は、常に彼に最新情報を与えている。もちろん、彼の危険な生き方ゆえに、彼は常に移動し続けている。

ジミーと同じロケーションに捜査官がいるプレイヤーは、1タイムを消費して彼と話をすることができる。そのプレイヤーは、プレイヤー1人の手札のカードをすべて見るか、容疑者1人のシート上の裏向きの証拠をすべて覗き見るかのどちらかを実行してよい。どちらの場合であっても、この情報を他のプレイヤーに教えてはいけない。そのプレイヤーは、覗き見を終えた後にジミーを異なる区域の同じ種類（色）のロケーションに移動する。リリーと同様に、ジミーをすでに手がかりのあるロケーションに移動してもかまわないが、リリー・ロックウェルのいるロケーションには移動できない。

NPC と除去

NPC は捜査官の人生に関わる重要な人物である。NPC の心労や幸福は、その人物に関わる捜査官に（通常）大きく関わってくる。ゲーム中、NPC は除去される可能性がある。除去は、その NPC が死亡したり、あるいは単にその捜査官との関わりを永遠に失ったりすることを意味する。

NPC が除去された場合、その NPC のステータストークンを裏向きにし、髑髏の面を表にする。その NPC に関連する捜査官は、自分がその NPC から受け取ったその NPC のコネをすべて捨てる。それは以降このゲーム中に受け取れない。

レイモンドの NPC のうち2人は、除去の面が描かれていない。各面の意味は以下の通りである。

キーン
Keene
苦悶
（開始時）

キーン
Keene
穏やか

パーソンズ
Parsons
不明
（開始時）

パーソンズ
Parsons
発見

NPC のコネ

NPC の中には、自分と関係のある捜査官にコネを与えてくれる者がいる。このコネは、他のコネと同様に消費することができるが、1つだけ異なる点がある。NPC のコネは、そこに描かれている複数の通常のコネのうちの1つとして消費することができる。ただし、NPC のコネ1つは、あくまでそれらのコネのうちの1つとしてしか消費できない。あくまで異なる種類のコネとして消費できるだけである。

例:Mr. Li(ミスター・リー)のコネは、企業のコネか、政府のコネか、上流のコネか、下層のコネとして消費できる。ただし、あくまでも1つのコネとして数える。

事件の終結

第2週の6日目が終了した後に、事件は終結する。この段階で、プレイヤーはどの容疑者が殺人犯であるかを決定し、VPを合計し、勝者を決定する。

殺人犯の決定

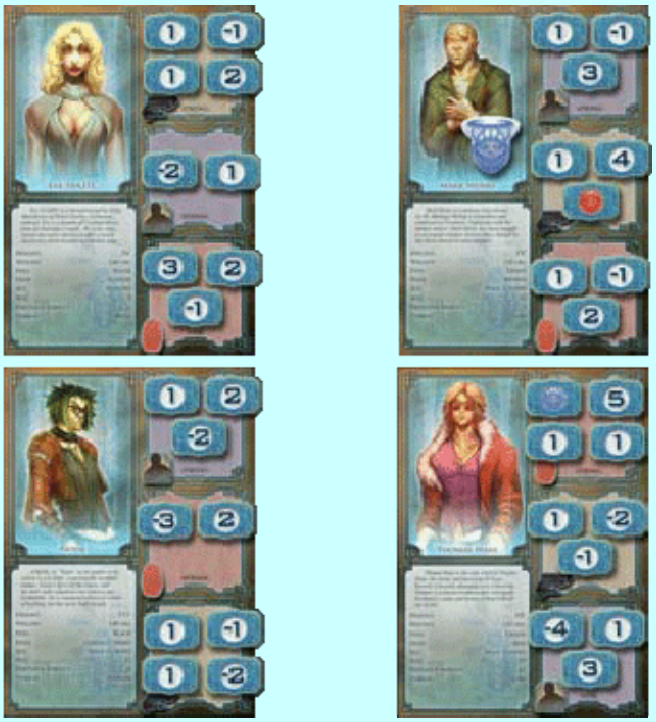
それぞれの容疑者について、以下を行う。

1. 容疑者シート上の裏向きの証拠トークンをすべて表向きにする。
2. その容疑者の**重要な証拠**ファイルにある、最も値の低い証拠(プラスの証拠である可能性もある)を確認し、そのファイルにあるその数値の証拠をすべて捨てる。例えば、Vinnie the Strangler(首絞めヴィニー)の「記録」の証拠ファイルに証拠が5つあり、その数値が－1、－1、2、3、5であった場合、このファイルの一番低い証拠は－1であるため、－1のトークンを2個とも取り除く。
3. その容疑者の**軽微な証拠**ファイルにある、最も値の高い証拠(マイナスの証拠である可能性もある)を確認し、そのファイルにあるその数値の証拠をすべて捨てる。例えば、Vinnie the Strangler(首絞めヴィニー)の「証人」の証拠ファイルに証拠が4つあり、その数値が－1、2、4、4であった場合、このファイルの一番高い証拠は4であるため、4のトークンを2個とも取り除く。

4.

殺人犯の決定の例

右図は、3人ゲームにおける4人の容疑者のゲーム終了時の状態である。



まず、各容疑者の**重要な証拠**ファイルの最も低い値の証拠を取り除き、その後に各容疑者の**軽微な証拠**ファイルの最も高い値の証拠を取り除く。

次に、Thomas Haas（トーマス・ハース）の合計から予期せぬ目撃者の分を－5する。Mark Henry（マーク・ヘンリー）のアリバイは、置かれている偽証トークンのために、合計に＋5される。以上を踏まえて、各容疑者の合計値は以下のようになる（カッコ内は容疑者の各ファイルの合計値）。

Eve（イヴ） 5VA3TC：容疑4点（4－1＋1）

Noise（ノイズ）：容疑－1点（3－1－3）

Mark Henry（マーク・ヘンリー）：容疑14点（4＋5＋0、偽証のアリバイにより＋5）

Thomas Haas（トーマス・ハース）：容疑－5点（5－2－3、予期せぬ目撃者により－5）

これにより、犯人は**Mark Henry（マーク・ヘンリー）**になり、他の3人の容疑者は無実になる。

点数計算の例

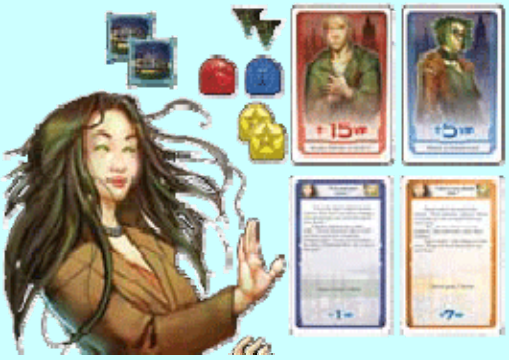
下図は、ゲーム終了時のパズルの状況である。この殺人事件の犯人はMark Henry（マーク・ヘンリー）で決定している。

リンクを確認すると、JintekiとCardinal Reese（ジンテキ社　リース枢機卿）にリンクが各2本、Human First（人類第一主義者）とHaas Bioroid（ハース・バイオロイド社）にリンクが各１本ある。この結果、下層のコネとハース社トークンはそれぞれ１個につき＋1VP、ジンテキ社トークンは1個＋2VP、「バッドエンド」（－1VP 以下の結末）は追加で－2VP になる。

レイモンドのスコア計算は以下の通り。まず、ハース社トークンが2個で各4VP（通常は3VP だが、パズルにより加点されている）。陰謀トークンが4VP で、下層のコネが2個（パズルにより各1VP）。さらに、トラウマが4個ある（－4VP）。レイモンドのトークンの合計は 10VP である。

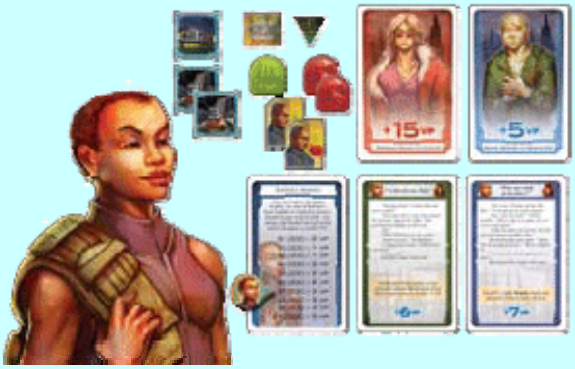
次に、プロットが 14VP で、ここまでの合計が 24VP。彼が犯人の目星カードは外れで、無実の目星による5VP のみを得る。最終結果は 29VP になる。もしEve（イヴ） 5VA3TC が犯人だったら、さらに 18VP を得られた可能性がある（15VP プラス疑心暗鬼ボーナスで＋3VP）。

カプリースのトークンが、ジンテキ社トークン2個（各5VP、パズルによりさらに各＋2）、下層のコネ1個（1VP）、トラウマ2個（－2VP）で、ここまでの合計が9VP



カプリースの目星は両方とも正解なので、これにより 20VP を得る（合計 29VP）。

最後に、カプリースはハッピーエンドが1つ（7VP）とバッドエンドが1つ（－1VP、パズルにより－3VP になる）ある。最終合計は 33VP である。



レイチェルのトークンは、ジンテキ社トークン1個（5VP）、ハース社トークンが2個（各4VP）、陰謀トークン1個（4VP）、下層のコネ2個（2VP）、トラウマ1個（1VP）である。さらにベックマン警部のコネが2つあり、これは下層のコネに数えるので、さらに＋2VP。合計は 20VP になる。

目星はどちらも間違っているのでこの VP はない。しかし残った所持金により3VP 得るので、合計は 23VP になる。

そして彼女のプロットを見ると、ハッピーエンドが2つで＋13VP で、さらに残っているベックマン警部のコネにより 2VP が追加されるので、最終合計は 38VP となる。レイチェルは殺人事件を解決してはいないが、彼女が勝者だ！

4. 容疑者の上に残った証拠の値を、全3ファイル合計する。
5. 偽証トークンがある場合、それぞれを同じ容疑者のアリバイか予期せぬ目撃者1個と組み合わせる。組み合わせるアリバイや予期せぬ目撃者のない偽証トークンは効果がなく、そのまま捨てられる。偽証トークンと組み合わせられていないアリバイや予期せぬ目撃者1個につき、証拠の合計から5を引く。偽証トークンと**組み合わせられている**アリバイや予期せぬ目撃者1個につき、証拠の合計に**5を加える**。

注意：偽証トークンをアリバイか予期せぬ目撃者を組み合わせる場合、それらがどのファイルに置かれているかは考慮しなくてよい。

合計値が最も大きい容疑者が（たとえマイナスであったとしても）殺人犯である。その容疑者が犯人である目星は正解となり、同様にそれ以外の容疑者が無実である目星も正解となる（**例外**：死亡した容疑者の目星は正解にはならない）。

疑心暗鬼

あるプレイヤーが持っている目星カードが、犯人と無実の両方が同一の容疑者である場合、その容疑者に疑心暗鬼であるとみなされる。彼はその容疑者を、疑念の影を抱えながら犯人であることを証明しようとすることになる。

疑心暗鬼の捜査官の目星は通常通りの点数計算をする。容疑者が無実なら無実で計算するし、容疑者が犯人なら犯人で計算する。ただし、その容疑者の容疑の合計が他のそれぞれの容疑者よりも5点以上高い場合、疑心暗鬼の捜査官の目星は**両方とも正解**として扱い、さらに追加ボーナスとして3VPを得る。

パズル

ゲーム終了時に点数を合計する際に、点数の一部がパズル上に発生しているリンクにより修正される可能性がある点に注意。

陰謀の中心とグループの間の各リンク（P24「陰謀の中心とリンク」参照）は、ゲーム終了時の何らかの VP の値を修整する。

ポイントの合計

殺人版画決定した後で、各プレイヤーは以下に従って自分の VP を合計する。最も合計点数が高いプレイヤーが勝利である。合計点の最高が同点の場合、そのうちの誰かが正解の犯人の目星を持っているなら、そのプレイヤーが勝利する。そうでない場合、同点のプレイヤーが全員勝利である。

犯人の目星が正解	＋15VP
無実の目星が正解	＋5VP
各プロットの結末	結末に表記*
陰謀トークン1個	＋4VP
ハース社トークン1個	＋3VP
ジンテキ社トークン1個	＋2VP
トラウマカウンター1個	－1VP
コネ1個	＋0VP**

*VP が1以上の結末は「ハッピーエンド」、VP が－1以下の結末は「バッドエンド」である。

**コネは通常はVPにならないが、陰謀パズルにより価値が出ることがある。NPCのコネは、そこに描かれているすべてのVPボーナスを得られる点に注意（例：Mr. Li（ミスター・リー）のコネは、通常のコネ4種類すべてのVPボーナスを得る）。

デザイナーズノート

通常、私はデザイナーズノートを書かないが、Androidは私の心の奥深くにかかわる物なので、今回は例外的に書くことにする。

最初に、長年にわたって支えてくれた家族に感謝を述べたい。時に私が苦しんでいるのを見るのは辛いことだと思うが、それにも関わらずいつもそばにいてくれたことに感謝したいと思う。

また、このゲームに精力的に取り組んでくれたダン・クラークとアンドリュー・ナヴァーロにも感謝を述べたい。ダンは、デザインがまだ漠然としている最初の段階から私を助けてくれた。キャラクターや物語をデザインにおいては、オリジンのゲーム大会への往復中に何時間も費やし、数多くの素晴らしい物語の断片やフレイバーテキストを書き、現実感を生み出してくれた。アンドリューはグラフィックのデザインを遥かに質の高いものとしてくれ、おかげでゲームは必要とされるよりもずっと豪華なものになった。

我らがアートディレクター、ゼー・ロビンソンへの感謝も忘れてはいない。彼は私が自分の求めるものを説明するのに苦労しているときですら骨身を削って仕事をし、真に目を見張るレベルのアーティストを探してくれた。また、ジェフ、マーク。ゲイブ他、このゲームに何らかの形で関わってくれたFFGの面々にも感謝したい。みんな多くの労力を割いてくれて、おかげでこの結果が生まれた。

そして、Androidを作るきっかけとなったクリスティアンにも感謝を。彼は私に仕事をし、学ぶ場所を与えてくれた。それはこのゲームにも多くの影響を与えている。これが彼のおめがねにかなうことを願っている。

Android は、(少なくとも私の中では)様々な物事から影響を受けている。成長期に、私は読書にかなりの時間を費やした。本気で**かなりの**時間だ。学校では成績は良過ぎる一方で、ご想像通り、他の子供の人気の的となるスポーツはダメ過ぎた。しかし、どんな問題も、素晴らしい本がかき消してくれた。デイヴィッド・エディングス、ロバートが二人(ハインラインとハワード)、ピーター・S・ビーグル、その他才能ある作家を一通りやっつけた。今にして思えば、私が子供のときに読んだ本は、ゲームデザインを生業とする私の行動の基礎となっている(ハッピーエンドだね)。この素晴らしい精神と想像力に触れることが無ければ、私は今日のようにはなっていなかったろう。

しかし、Android の発想の大本となっている物で、どうしても外せないものが一つある — NASA だ。私はフロリダ州ココアに住んでいたが、それはアメリカの宇宙開発プログラムの主要地であるケープ・カナベラルから10マイルほど離れた場所だった。私の父はケープで働いていて、その結果、私は一般には認められていない様々なものを見たり触れたりした。

私の記憶に最も印象深く残っていることの一つが、古い水色のバンに家族全員が乗ってケープに向かい、ローンチェアから最初のシャトルの発射を見たことだ。コロンビア号がまぶしい炎に乗って空に向かって射ち出されたとき、それはまるでサイエンス・フィクションの本から抜け出たような光景だった。私は全身全霊で喜んでいたことを覚えている。その瞬間、子供だった私には、星への移住に後一歩まで来ているように思えたものだ。もちろん、今でもそこまでは長い道のりだが、その時は、後に私の心にとって生々しい傷跡となる、狭い校庭から見たチャレンジャー号の爆発事故など、思いもしなかった。

先生たちは普段から発射のシーンを見せるために私たちを外に連れ出してくれていたし、その時は教師が一人宇宙に旅立つということで、誰もが興奮していた。最初はすべてがうまくいっていたが、突然煙の中に隠された蝋燭のような炎が見えた。私にも何かまずいことが起きたことがわかったが、それでも私はそこに立ち尽くし、シャトルが姿を現してうまくいくことを願っていた。しかし、雲の中からブースターロケットがあらぬ方向へ飛ぶのが見え、私は泣き出した。シャトルの生存は絶望だった。その日はずっと涙ににじんだ目で、講堂でニュースを見ていた。そこに住んでいない人には分かりづらい話かもしれないが、私たちの両親の多くはケープで働いていて、我々はある意味宇宙開発プログラムの一端を担っているような気がしていたのだ — 実際には参加していなくても、少なくとも応援団として。

その日、地域の誰もがショックを受け、その後何日も、誰もの顔に悲哀がにじんでいた。あまりの落胆に、国がこれを受けて宇宙開発プログラムを後退させることとなったのを覚えている。我々はもうロシアとの開発競争をしているわけではないのだし、私はこれがほとんどの人々の命をかけるに値しないと感じていた。あるいは、単にその失敗が許せなかったのかもしれない。それは当時も、そして今でも、把握しかねることだった。

時に汚れた、残忍な光景を見せるAndroidは、それでも希望のある未来を描いたものだ。そこでは我々は太陽系の内惑星に移住を果たし、公害や人口爆発などによる人類の死を回避している。まだ戦争は存在しているし、貧富の格差も残っているし、アンドロイドの存在による生命倫理のジレンマもある。しかし、これここそが我々が目指すべき未来だと感じている。確かに完璧ではないかもしれないが、それを言えば、完璧なものなど何も無いのだ。それは NASA の人々が日々目指している未来だし、私はAndroid を、そんな彼らや、より明るい未来のために同様の仕事に就いている人々に捧げたいと思う。いつの日か、我々にも空飛ぶ自動車や流線型の宇宙船やロボットの執事が手に入る日々の来ることを願って。

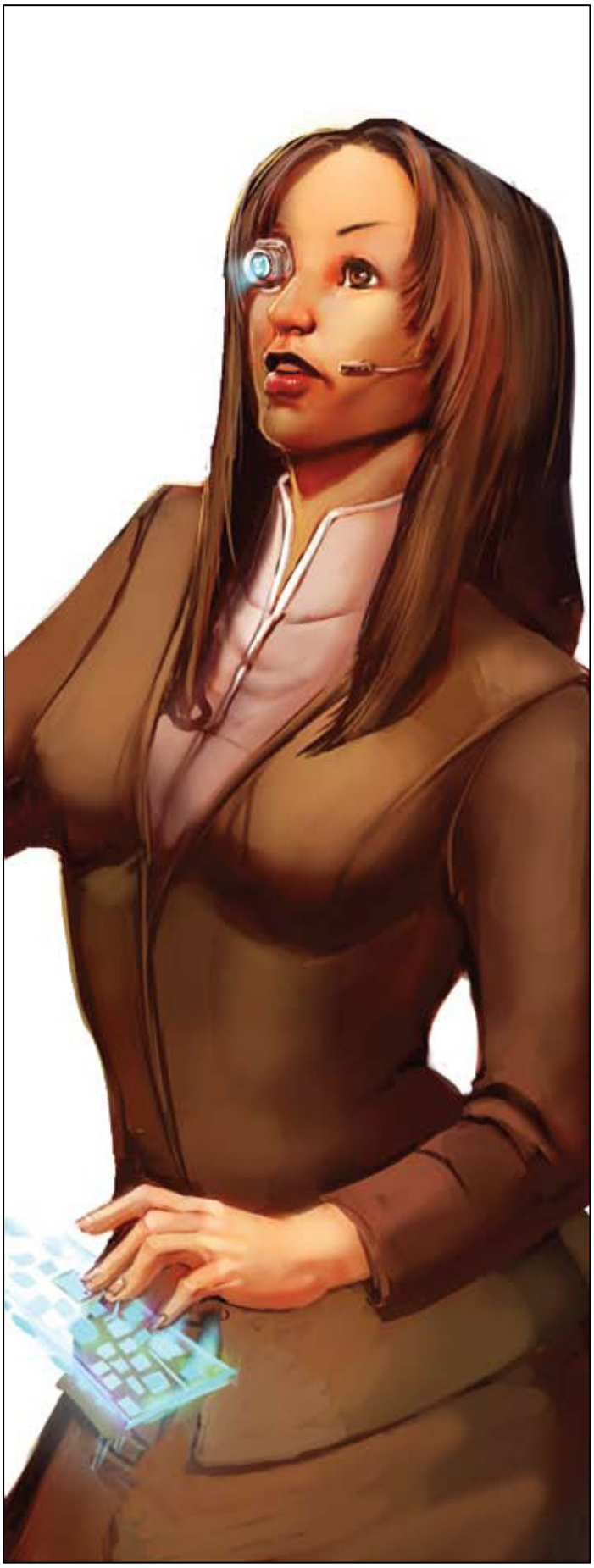
未来に乾杯！

ケヴィン・ウィルソン

CREDITS

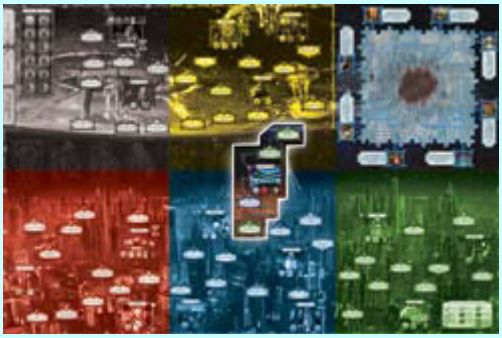
Game Design: Kevin Wilson
World Design: Kevin Wilson and Daniel Lovat Clark
Additional Game Design: Daniel Lovat Clark
Editing: Mark O'Connor and Jeff Tidball
Graphic Design: Andrew Navaro
Art Direction: Zoë Robinson
Cover Art: Didier Poli
Character Art: Julie Dillon
Map Art: Stefan Morrell
Vehicle Art: Aaron Panagos
Lead Playtester: Mike Zebrowski
Playtesters: William Baldwin, Jaffer Batica, Bob Bednar, Bryan Bornmueller, Lisa Bjornseth, Tony Doepner, Rob Fosnaugh, JR Godwin, John Goodenough, Michael Hurley, Rich Johnson, Matt Jones, Evan Kinne, Corey Konieczka, Rob Kouba, Gabriel Laulunen, Thyme Ludwig, Brian Modreski, Andrew Navaro, Eric Potter, Thaadd "the Destroyer" Powell, Casey Ryan, Morgan Stana, Jason Steinhurst, Jeremy Stomberg, Jeff Tidball, Pam VanMuijen, Tom Zebro, and Team XYZZY
Production Managers: Rich Spicer and Gabe Laulunen
Executive Developer: Jeff Tidball
Publisher: Christian T. Petersen
© 2008 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Android*, Fantasy Flight Games, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records.

翻訳：進藤・"みらこー"・欣也
この翻訳文書は、Fantasy Flight Games社のサイトに掲載されているPDF文書を元に、進藤が個人の責任下で翻訳を行ったものです。何らかの問題が発生した場合、その責は進藤が負うものであり、Fantasy Flight Games社および他の団体には一切の責任がありません。



ゲームマップ内訳

区域



ボード上の各区域は、上図で色別に分けられている通り。“豆の木”はそれ自身で一区域である点に注意。また、マップの縁にはプレイヤーが各ロケーションを探すための座標が示されている。

マイナーロケーション

通常のロケーション

このロケーションに入った捜査官には特典なし。

豪勢なロケーション

ここに入った捜査官は、ライトカードを1枚引いてよい。

貧相なロケーション

ここに入った捜査官は、ダークカードを1枚引いてよい。

メジャーロケーション

ここにいる捜査官はロケーション能力を使える。

制限ロケーション

許可を置いていない捜査官は、ここに入るのに3タイムかかる。

カレンダー

カレンダーは事件の進行を記録し、その日に何が実行されるかを決定する。最終日が終わったらゲームは終了し、事件は終結する。

パズルエリア

パズルエリアは、捜査官の陰謀の暴露の進展を記録する場所である。陰謀の中心から縁のグループまでリンクをつなぐことは、プレイヤーの最終得点に大きく影響する。

殺人事件シート内訳

事件名：この殺人事件の呼称。

殺人現場：この図は殺人が行われた場所を示している。ゲーム開始時に、殺人現場マーカーをそこにおく。

登場人物：ここには、この殺人事件の容疑者と、ゲーム開始時の彼らの場所が示されている。容疑者は上から順に、最も怪しい人物から最も怪しくない人物の順になっている。ゲームの終了時に複数の容疑者の容疑が同点だった場合、殺人事件シートでより上に来ている容疑者が殺人犯になる。

スケジュール：リリー・ロックウェルとタレこみ屋ジミーのゲーム開始時の場所が示されている。さらに、ここには彼らが第2週の開始時に移動する場所も示されている。

特別ルール：ここには、この事件に限定される、通常とは異なるルールが書かれている。このルールは、特に示されていないかぎり、ゲーム中ずっと適用され続ける。

メジャーロケーション

重要：それぞれのロケーションの能力は、各プレイヤー1ターンに1回ずつしか使えない点に注意。

放　送　局
Broadcast Square（E3）：1タイムと通常のコネ1個を消費して、好きなパズルピースを1個得る（P23「情報の公開」参照）。このパズルピースはどのパズルピースの山から手に入れてもよく、そのプレイヤーのヒーローマーカーは、この能力を使用しても移動しない。

キャッスルクラブ
Castle Club（F4）：1タイムと下層のコネ1個を消費して、望むプレイヤーの現在のプロットの上に、良い心理か悪い真理を1個置く。自分のプロットでもよい。

市　役　所
City Hall（A2）：2タイム消費して、政治のコネを1個得る。

イ　ー　ス　ト　サ　イ　ド　住　宅　地
Eastside Tenements（L3）：2タイム消費して、下層のコネを1個得る。

エリザのおもちゃ箱
Eliza's Toybox（D7）：1体無消費して、自分のコネ1つを、プールの別な通常のコネ1個と交換する。

ハース・バイオロイド社
Haas Bioroid（D7）（制限）：2タイムと下層のコネ1個と上流のコネ1個を消費し、さらに手札のトワイライトカードを2枚捨てて、ハーストークンを1個得る。

人　類　労　働　組　合
Humanity Labor（H1）：2タイムと通常のコネ各タイプ1個ずつを消費し、さらに手札のトワイライトカードを2枚捨てて、望む容疑者1人の上にヒットを1個置く。

ジ　ン　テ　キ　本　社
Jinteki Headquarters（D3）（制限）：2タイムと政府のコネ1個と企業のコネ1個を消費し、さらに手札のトワイライトカードを2枚捨てて、ジンテキトークンを1個得る。

レヴィ大学
Levy University（E1）：2タイム消費して、上流のコネを1個得る。

メランジュ鉱業
Melange Mining（G7）：2タイム消費して、企業のコネを1個得る。

緑地記念館
Memories of Green（K1）：1タイムと企業のコネ1個を消費して、望むプレイヤーの現在のプロットの上に、良い心理か悪い真理を1個置く。自分のプロットでもよい。

モンロー総合事務所
Monroe & Associates（H3）：1体無と政府のコネ1個を消費して、ボード上の、あなたの許可が置かれていない制限ロケーションの1つの上に、あなたの許可を置く。そのロケーションに入るには3タイムではなく1タイム消費すればよい。一度置かれたら、その許可はゲーム中そのまま残る。

NA警察
NAPD（I3）：1タイムと通常のコネ2個を消費して、プールからドロップシップパスを1個得る。

太陽教団
Order of Sol（F8）：2タイムと通常のコネ2個を消費して、望む容疑者1人の上にアリバイを1個置く。

スターライト十字軍
Starlight Crusade（D1）：2タイムと通常のコネ1個を消費して、自分のキャラクターが受けているトラウマを1個捨てる。

ワイルドサイド
Wyldside（G8）：1タイムと上流のコネ1個を消費して、望むプレイヤーの現在のプロットの上に、良い心理か悪い真理を1個置く。自分のプロットでもよい。

索引

アクション
　一覧, 12-15
アリバイ
　ゲーム用具概要, 5
　解説, 34
　参照：Order of Sol (F8), 47
一日の終わりイベント
　一般イベント, 32
　プロットの解決, 30
　事件特定イベント, 33
一日の終わりフェイズ, 15
移動
　一般, 15-17
　地球-月間, 17
　“豆の木”の使用, 17
　ドロップシップパスの使用, 18
イベント
　ゲーム用具概要, 7
　一般イベントの解決, 32
　事件特定イベントの解決, 33
陰謀
　リンク, 25
　情報の掘り下げ, 25
　各部解説, 21 （図）, 21
　情報の公開, 21-24
　暴露, 21
陰謀トークン
　ゲーム用具概要, 6
　獲得, 24
　得点, 39
NPC
　ゲーム用具概要, 6
　除去, 35
　関連イベント, 32
　コネ, 36
カレンダー
　日の進行, 15
　クライマックス, 「クライマックス」参照
　イベント, 「一日の終わりイベント」参照
偽証
　解説, 34
　「証拠、特殊」参照
疑心暗鬼, 39
許可
　ゲーム用具概要, 6
　解説, 33
　参照：Monroe & Associates (H3), 47
　「制限ロケーション」参照
クライマックス, 15, 19
クレジット, 41
ゲーム用具
　一覧, 2-3
　概要, 3-7
ゲームラウンド, 11
コネ
　ゲーム用具概要, 6
　解説, 33
　企業、参照：Melange Mining (G7), 47
　政治、参照：City Hall (A2), 46
　上流、参照：Levy University (E1), 47
　下層、参照：Eastside Tenements (L3), 46
殺人事件シート
　ゲーム用具概要, 4
　内訳, 45
事件現場
　効果, 「第1プレイヤー、変更」参照
事件の終結
　殺人犯の決定, 36
　疑心暗鬼, 39
　パズル, 39
　ポイントの集計, 39
重要な用語, 12
準備, 8-11
証拠
　ゲーム用具概要, 5
　配置, 20-21
　重要、軽微, 21
　特殊, 21
ジンテキ社トークン
　ゲーム用具概要, 6
　解説, 33
　参照：Jinteki (D3), 46
心理（良い、悪い）
　ゲーム用具概要, 6
　条件（Fear、Rage、Trust 等）, 31
　通常の獲得, 29
　参照：Castle Club (F4), 46
　参照：Memories of Green (K1), 47
　参照：Wyldside (G8), 47
心理条件（Fear、Rage、Trust 等）, 31
スペシャルカード, 7
制限ロケーション, 「ロケーション」「許可」参照
戦闘, 29
捜査官
　ゲーム用具概要, 4
第1プレイヤー
　変更, 15
　選択（ステップ 12）, 11
タイムシートとタイムマーカー, 5
タレこみ屋ジミー
　ゲーム用具概要, 7
　ゲームでの効果, 35
手がかり
　ゲーム用具概要, 5
　クライマックス中, 19
　追う, 18-19
　移動, 19
手がかりの移動, 19
手がかりを追う, 18
デザイナーズノート, 40
得点, 39
トラウマ
　ゲーム用具概要, 6
　参照：Starlight Crusade (D1), 47
ドロップシップパス
　ゲーム用具概要, 6
　参照：NAPD (I3), 47
　使用, 18
トワイライトカード
　ゲーム用具概要, 7
　戦闘, 29
　使用, 26
　優先順位, 29
　属性, 29
トワイライトコスト
　支払い, 27-28
　捨て札による軽減, 28
　プロットとの一致による軽減, 28
日中フェイズ, 12-15
ハース社トークン
　ゲーム用具概要, 6
　解説, 33
　参照：Haas-Bioroid (D7), 46
パズル
　ゲーム用具概要, 4
　特典とボーナス, 21-25
ビークル
　ゲーム用具概要, 4
　「移動」参照
ヒーローマーカー, 4
ヒット
　ゲーム用具概要, 5
　解説, 33-34
　容疑者の死亡, 33-34
　参照：Humanity Labor (H1), 46
ヒントシート, 4
プロット
　基本構造, 29
　ゲーム用具概要, 7
　解決, 30
　特殊効果, 31
マップ
　ゲーム用具概要, 3
　内訳, 44
“豆の木”
　移動, 17
　歴史, 16
メジャーロケーション, 「ロケーション」参照
目星
　ゲーム用具概要, 7
　疑心暗鬼, 39
　得点, 39
　「殺人犯の決定」参照
容疑者シート
　ゲーム用具概要, 5
　ファイル, 20
予期せぬ目撃者
　解説, 34
　「証拠、特殊」参照
リリー・ロックウェル
　ゲーム用具概要, 7
　ゲームでの効果, 34
リンク, 「陰謀」参照
ロケーション
　通常, 17
　メジャー, 46-47
　制限, 17
　豪勢, 17
　貧相, 17
　タイプ, 17

図表一覧

準備, 8
移動の例, 16
手がかりの移動の例, 18
情報の公開の例, 22
プロット構造, 29
殺人犯の決定の例, 37
点数計算の例, 38
ゲームマップ内訳, 44
殺人事件シート内訳, 45