

[インコグニト]セッティングガイド

《 目的 》

お祭りに沸くベネツィアの街。そこに4人のキャラクターが登場します。
彼らはそれぞれ与えられた指令のもとに、仲間を見つけ出し指令を達成するために暗躍します。

《 各プレイヤーに配られるもの 》

- ・パスポート … ついたて兼指令早見表
- ・駒 … 4つ(ノッポ、チビ、デブ、ヤセ)
- ・カード … 8枚
- ・秘密カード(色無し) … 真実の正体2枚(名前と体型各1)と指令1枚
※ 秘密カードは他人に見せないようパスポートに隠しておきます。
- ・メモと筆記用具 … メモには自分以外のプレイヤーの名前と色を記入しておく

《 ボード上 》

- ・大使駒 … 大使館(帽子のマス)に置く
- ・各プレイヤーの駒 … 色のついたマスに配置
- ・黒衣の男 … ボード脇に置く

登場人物

『フィルボトム卿』

威厳のある人物で、ある秘密組織に属していますが、最近正体が明らかになりつつあります。彼は右目でウインクするのが癖です。

『バブル大佐』

フィルボトム卿の右腕を務める彼は、常に冷静で物事に動じないと言われていました。

彼は左耳を引っ張るとい癖があります。

『X』

彼は陰険で悪意に満ちた危険な人物です。まだ誰にも正体を知られていませんが、額にしわを寄せる癖があるとされています。

『マダム ザザ』

有能なスパイである彼女は今現在、悪名高いXと一緒に行動していることが判明しています。鼻にしわを寄せる癖を持っています。

ゲームの流れ

(1)自分の駒を動かして他人の駒と接触

* 質問をして相手の情報を集める

↓

(2)味方を判別し、指令の内容を理解する

* 味方と指令を確認しよう

↓

(3)指令の内容を達成したら、勝利宣言

* 指令どおりならそのチームの勝利

check! 口からデマカセを言うのはルール上全く

問題無い

口頭の情報を無闇と信じるのは禁物

フィルボトム卿 & バブル大佐

対

X & マダム・ザザ

…の戦いになります。

不幸な大使殿は、彼らの情報をどこからか聞き集めたり、彼らの取引相手だったり、彼らの標的だったりします。

[インコグニト]プレイエイド

《 手番 》

- ・スタートプレイヤーを決め、時計回りに手番を行う

《 手番でのアクション 》

- ↓・移動 > [黒衣の男]を振り、現れた3つの色により移動

赤) 陸路を1マス

青) 水路を1マス

黄) 陸路か水路1マス

黒) 大使駒を陸路か水路で1マス

白) 移動不可

- ↓・遭遇 > 遭遇した駒の持主に質問ができる (3択)

a) 名前を質問→名前2枚・体型1枚で答える

b) 体型を質問→名前1枚・体型2枚で答える

c) 質問せずに、その自分の駒を1マス進める

> 大使と遭遇した場合、任意のプレイヤーに質問できる
質問された側は正体2枚か体型2枚で答える

> 1手番では、移動可能な限り何度でも遭遇可能だが、
同プレイヤーの駒には1回しか遭遇できない

- ↓・追放 > 遭遇した相手駒を移動 (質問した時のみ)

→ **他P駒** 数字無し・他駒無しの任意のマスへ

→ **大使駒** 駒無しの、色付きマスか大使館へ

※ 自駒は自駒の居るマスで移動終了不可
(通過は可能)

※ 大使駒は他プレイヤー駒の居るマスで移動終了不可

※ 赤/青/黄の3色による移動は自駒に好きなように割り振ってよい

※ 「白白白」となったらこの手番は行動不可

check! 移動力は使い切る必要はない

※ 質問された方は、最低1枚は真実を含めること

※ 既にそのプレイヤーに対し答えた組合せを再提出した場合は-1枚で答え直し

(大使遭遇時の質問に対する答えも同様)

この時、3枚時の組合せとかぶる組合せの2枚で答えてしまった場合も更に-1枚で答え直し

check! 「その組合せは既に答えた」と証明できない場合は答え直しを要求できない

check! 答えの中に秘密カードを入れることも可能
ただし指令カードは「真実」の答えとはみなされない

《 ゲームの終了条件 》

- ・指令を達成したと思ったら、「指令を達成した」と宣言してパートナーと握手をする

※ 指令達成が間違っていたり、握手を拒否された場合は相手チームの勝利

※ 各プレイヤーの4つの駒のうち、体型が合致する駒が登場人物そのもの

※ 指令はパートナーとの組み合わせではじめて内容が明らかになる

指令の確認

- ・相手がパートナーであると確信を持った段階で、相手と遭遇し指令カードを見せてもらうことで、指令の確認が可能

ただし質問は「名前」「体型」だけなので、指令カードを見せるよう要求はできない

(相手があなたをパートナーだと確信できなければ指令カードを見せてはくれない)

- ・逆に、わざとパートナーのフリをして敵に指令カードを見せ、相手の自爆を誘うことも可能

メモをとる

- ・質問の後メモをとって得た情報を記録しておく
- ・上から「順に得た情報」を○印で記録し、下から順に「与えた情報」を×印で記録
- ・記録は推理に役立つだけでなく「既に答えてもらっている」ことを証明する為に必要

かしこい考え方の例

- ・A君はフィルボトム卿です
- ・A君は自分の駒をB君の駒と遭遇させ体型を質問したところ、B君から返ってきた回答は『チビ』『ノッポ』『バブル大佐』でした
- ・A君の次の手番で、A君は大使と遭遇しB君に名前を質問、B君の回答は『フィルボトム』『X』でした
- ・フィルボトムはA君自身なので、B君はXであることが判明します。同時に、Xはチビかノッポのどちらかであることも判明します