



JUGAME
STUDIO

2
Player

15
min

14+
age

Design & Artwork
Yu Maruno



UNSOLVED
CASES

7つの 未解決事件

ストーリー

7つの事件。

その全ての事件に関わる真犯人の存在が...

7つの未解決事件をめぐる名探偵と真犯人の対決が始まります！

探偵が事件を1つ解決すれば、新たな事実が手に入り、犯人が事件を隠し通すことができれば事件は迷宮入りに...

捜査はまさに大詰め。相手を読み切り対決を制するのはどちらの陣営でしょうか？

ゲームの概要

「7つの未解決事件」は探偵と犯人となって対決する2人用カードゲームです。

1～24の数字が書かれた24枚のカードを奇数カードは探偵用、偶数カードは犯人用のカードとして各プレイヤーが使用します。



両プレイヤー同時に、手札から2枚ずつカードを選び、小さい数字のカードから、中央に置かれた任意の事件カードへ配置していきます。

両プレイヤーあわせて4枚目のカードがある事件に置かれた時、出されたカードの数値の合計を比較します。より大きな数値を出していたプレイヤーがその事件を制し、事件カードと相手のカードを勝利点として獲得します。



獲得した事件カードは、犯人側であれば、**裏向きのまま**「迷宮入り」となり、探偵側であれば、獲得時に**表向き**にして「新たな事実」として獲得します。

1枚だけ紛れている「有力な証拠」は、直接真犯人が関わっていたとされる事件で、探偵が獲得できれば高得点。勝敗の行方を決める鍵となるでしょう。



全ての手札が配置され、全ての事件が処理された時、より多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝利します。

同梱物

事件カード / 7枚



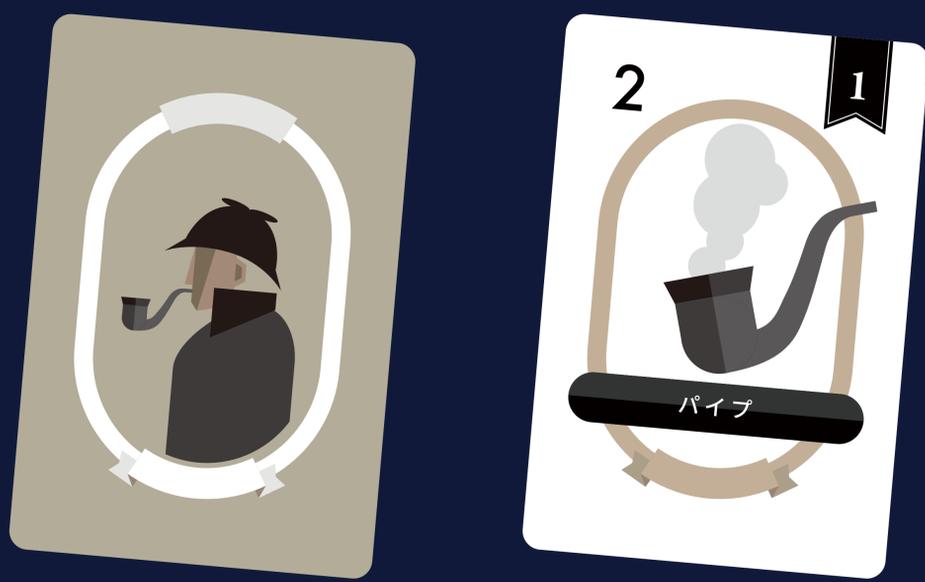
裏

表

「有力な証拠」 / 1枚

「新たな事実」 / 6枚

探偵カード / 12枚



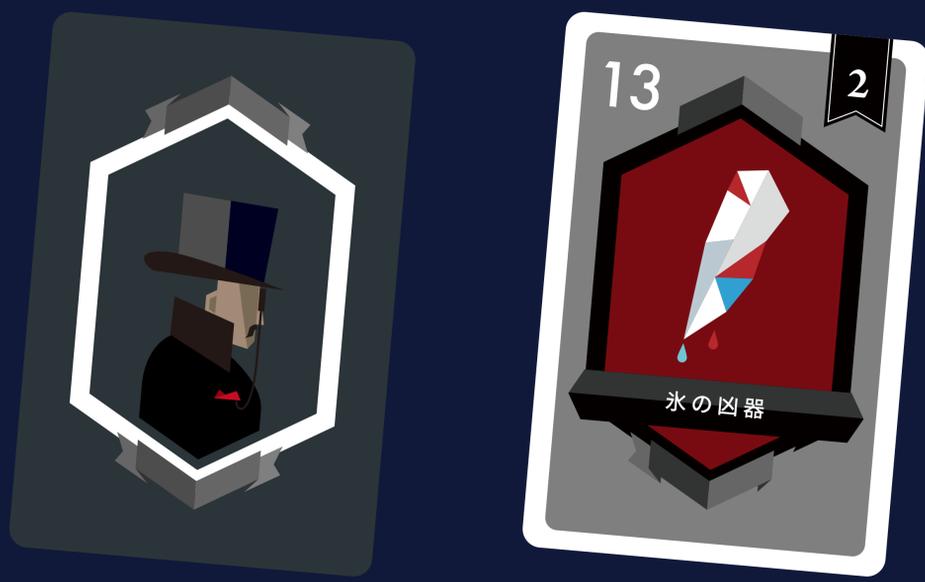
裏

表

探偵が手札として使用するカード。

2~24の偶数12枚で構成。

犯人カード / 12枚



裏

表

犯人が手札として使用するカード。

1~23の奇数12枚で構成。

探偵プレイヤーカード / 1枚



裏

表

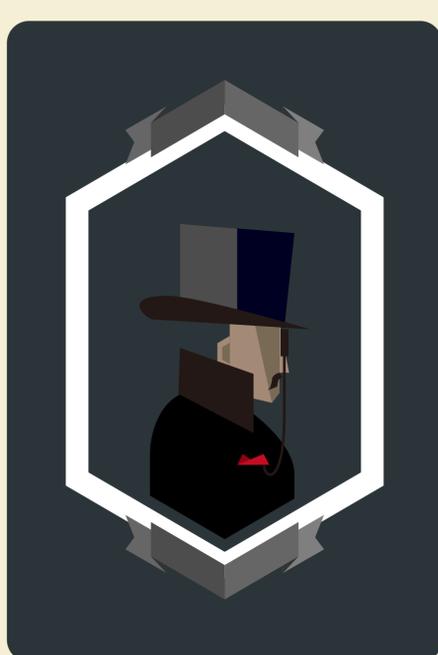
役割を交代して2回遊ぶ場合に使用します。

探偵を担当するプレイヤーが持ちます。

ゲームの準備



探偵カード



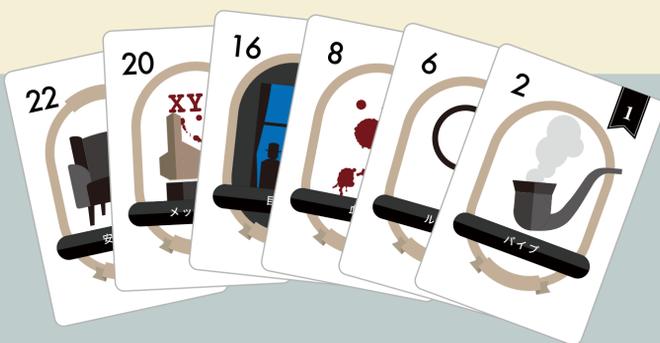
犯人カード

- どちらのプレイヤーが、探偵または犯人を担当するか任意の方法で決めます。
- 自分が担当する役割（探偵もしくは犯人）のカード12枚を受け取ります。

探偵



山札



手札 × 6



事件カード

山札

手札 × 6

犯人



- カードは裏向きでよく混ぜ、6枚を手札とし、残りは裏向きに山札として自分の前に置いておきます。
- **犯人**を担当するプレイヤーは、事件カード7枚を中央に横一列に裏向きで並べます。
- その時、**犯人**は事件カード**表面を確認**して、**位置を自由に入れ替**えることができます。

ゲームの遊び方

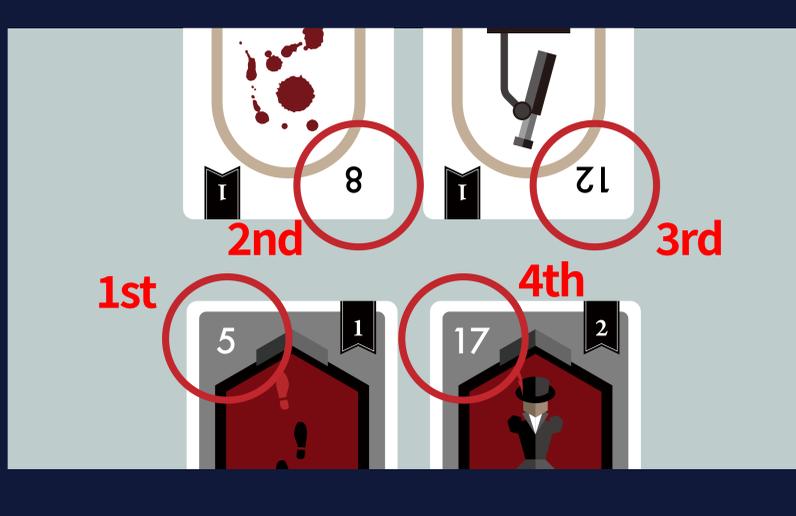
- 毎ラウンド2枚ずつカードを配置し、全6ラウンドで12枚のカードを配置します。
- このゲームでは手番などではなく、毎ラウンドの初めに選んだカードの数字によって、行動する順番が決まります。

1 カード2枚を選ぶ



- 両プレイヤー同時に手札からカードを2枚選び、自分の前に裏向きで伏せておきます。
- 両プレイヤーともカードを選び終わったら、同時に表向きにします。

2 カードを事件へ配置する

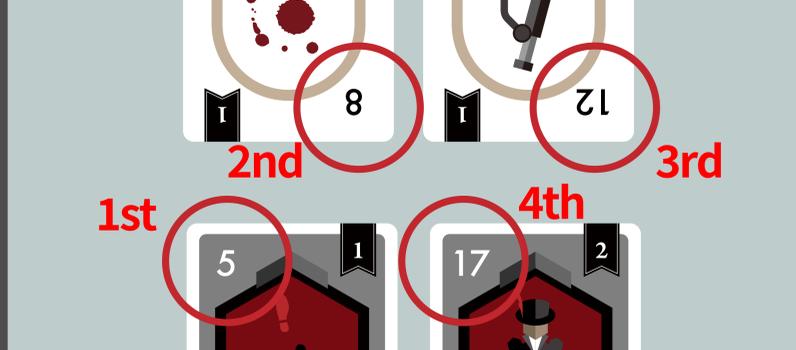


- 両プレイヤーによって選ばれたカードのうち、数字（カード左上）の小さなカードから事件へ配置していきます。



- 該当カードを出したプレイヤーは、任意の事件カードへそのカードを配置します。
- 複数枚カードを並べる時は、数字が見えるように重ねておくとい良いでしょう。

例



- 探偵は「8,12」、犯人は「5,17」のカードを選びました。
- 数字の小さなカードから処理を行うため、「1番目:5. 犯人」「2番目:8. 探偵」「3番目:12. 探偵」「4番目:17. 犯人」の順番でカードを配置していきます。



1. 犯人は一番数値の低かった「5」のカードを中央の事件へ配置しました。
2. 次に小さな数字の「8」を出した探偵は、中央を避け、左から2番目へ配置。
3. 次の小さな数字「12」を出した探偵は、優位に立てそうなため、このカードを中央へ配置することにしました。
4. 最後に最も大きい数字である「17」は逆転になると判断し、犯人は中央の事件へ追加することにしました。

3

4枚のカードが置かれたら「対決」



- 1つの事件に対して、両プレイヤー合計で4枚のカードが出された時、即座に「対決」となり、勝敗判定を行います。
- 各プレイヤーごとに、配置済みのカードの数字（カード左上）を合計し、合計した値の大きなプレイヤーがその事件で勝利！
- 「事件カード」とその事件へ配置していた「相手のカード」を勝利点として得ます。

• 同点の場合は、事件は解決されず、犯人が勝利したものとみなします。

• 対決が行われた事件カードへは、それ以降カードを配置することは出来ません。

4

事件カードの獲得



• 事件カードは、獲得したプレイヤーが探偵か犯人かにより使用する面が異なります。

• **犯人プレイヤー**が事件を獲得した場合、事件は「迷宮入り」となり、事件カードは裏向きのまま、カード裏面に記載された勝利点2を獲得します。

• **探偵プレイヤー**が事件を獲得した場合、即座に事件カードを表向きにします。カードは「新たな事実」(6枚)か「有力な証拠」(1枚)となり、カードに記載された勝利点を獲得します。

対決の例：犯人の勝利



• 事件へ4枚目のカードが出され（探偵1枚、犯人3枚）対決となりました。

• それぞれの配置されたカードの数字を合計して比較したところ、犯人側の勝利。

• 犯人は、事件カードを裏向きのまま「迷宮入り（2VP）」として獲得し、探偵の出していたカード（2VP）も獲得し、この事件で小計4VPを得ました。

対決の例：探偵の勝利



• 事件へ4枚目のカードが出され（探偵2枚、犯人2枚）対決となりました。

• それぞれの配置されたカードの数字を合計して比較したところ、探偵側の勝利。

• 探偵は事件カードを受け取り、即座に表面を確認したところ、今回は「新たな事実」カードであったため1VPを獲得しました。

• 加えて、犯人が配置していた2枚のカードを勝利点として獲得（2VPと1VPの小計3VP）。

• 事件カードと犯人カード合わせて4VPをこの事件で獲得しました。

5

次のラウンドへ



- ラウンドの初めに選ばれた4枚のカードの配置が終わり、対決の処理を終えたら次のラウンドへ進みます。
- 自分の山札からカード2枚を補充し、手順「1. カード2枚選ぶ」へと戻りゲームを続けます。
- **山札がなくなった場合は、手札は補充せずにゲームを続け、全ての手札を配置し終わるまでゲームを行います。**

6

全てのカードの配置を終えたら？



- このゲームでは、全ての事件にカード4枚が置かれるわけではありません。
- 全ての手札が配置された時、まだ対決が行われていない（カードが4枚配置されていない）事件も対決と同様に処理します。
- 各事件に配置されたカードの数字の合計を比較し、より合計値の大きなプレイヤーが勝利します。
- 「事件カード」と配置されていた「相手カード」を勝利点として受け取ります。
- 同点の場合は、事件は解決されず、犯人が勝利したものとみなします。

7

ゲームの終了



- 全ての事件が処理されたらゲーム終了。
- 獲得した「事件カード」と「相手のカード」の勝利点を合計し、よりの大きな勝利点を獲得したプレイヤーの勝利となります！
- 同点の場合は、勝利を分かち合いましょう。

より公平な勝負を行う場合には、プレイヤーの担当を交代し、2回戦での合計点で競うと良いでしょう。