

2nd
Edition

ネスシーの正体

Nessie's True Identity



プレイ時間 20分~



対象年齢 7歳~



プレイ人数 2~5人 and more!



ittent

永遠の謎をつくれ。あばけ。

ネッシーの正体は、誰もが知っている“あれ”だった…。あなたは、たった一人の目撃者。スクープを狙う記者たちの気を引きながら、その正体を謎に導くことをもくろみます。その作戦とは、巧妙な目撃証言を記者たちに提供し続け、「ネッシースクープ会議」で間違った正体を信じこませること…。

ゲームの目的

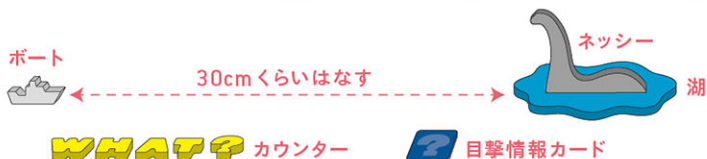
プレイヤーは目撃者と記者に分かれます。目撃者はネッシーを永遠の謎に導くことを目指します。記者たちはネッシーの正体をあばくことを目指します。

内容物とゲームの準備

内容物

ネッシー 1 / 湖 1 / ボート 1 / カウンター〈WHAT?〉 / 正体ボード 1
目撃情報カード 12 / 取材ボード 5 / ペン 5

図のようにコマをセットします。目撃情報カードは伏せて山にしておきます。「WHAT?」のカウンターはたおしておきます。取材ボードとペンは各自1セットずつ持ちます。



ネッシーの“目撃者”が“正体”を決める

- ▶ プレイヤー中で1人だけ、ネッシーの「目撃者」になります。他のプレイヤーは記者です。
- ▶ 目撃者は、誰にも言わず“ネッシーの正体”を決めます。誰もが知っているもの(名詞)であれば何でも構いません。
※ 固有名詞は避けましょう。
- ▶ 決めたら「正体ボード」に書いて湖コマの下に隠します。
- ▶ 目撃者は進行役となり、以下の流れでゲームを進めてください。



ゲームの流れ

1 ヒントを出す

目撃者は、「目撃情報カード」を1枚表にして、記者たちに見えるように場におきます。出たマークに応じて、正体に関するヒントを1つ記者たちに提供します。

※各マークの説明はP6を確認してください。



2 記者たちに答えてもらう

記者たちに、正体だと思っものを1人1つ^注答えてもらいます。思いついた人から挙手して答えてもらい、全員の答えが出そろうまで待ちます。前の人と同じ答えは言えません。

※記者は、目撃者へ質問はできませんが、記者同士の意見交換はOKです。ヒントなどは取材ボードに書きましょう。(P7参照)

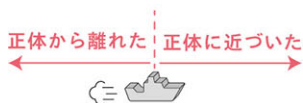
^注記者の人数が1人のときは1人で3つ、2人のときはどちらかが2つ答えて、最低3つの答えを出してもらいます。



3 ポートを移動させる

出そろった答の中に正体がなかったときは、答の中から一番正体に近いと思えるものを1つ選び、全員に知らせたうえでポートをネッシーに近づけます。

正体に近いと思えるものがなかったときは、一番ましなものを選び、全員に知らせたうえでポートをネッシーから離します。どのくらい正体に近づいたか、または離れたかをポートの距離で表現します。動かす距離はフィーリングで決めてください。



ボートが前進したら取材ボードに記録します。ボートが前に進んだ回数は「基礎点」となり、ゲーム終了時に、目撃者が記者のどちらかが獲得します。(P5 参照)

正解が出るまで最大5回、1~3を繰り返します。

4 ズバリ正体が出た

誰かがズバリ正体と言ってもポーカフェイスを保ってください。全員の答えが出そろったのを待ってから、ボートを湖の上に移動させ、正体が出たことを伝えます。

そして「ネッシースクープ会議」の開催を宣言します。

「ネッシースクープ会議」を開催!

記者たちは、まだ誰の答が正体なのかかわかっていません。正体だと思う答えを言った記者を、「せーの」で指して注もら

います。記者が自分を指すのもOKです。

※ 目撃者は会議に参加しません。

注) 記者の人数が1人または2人のときは、出そろった3つの答えの中から「せーの」で言います。



4

半数より多い人数が正解者を指した

記者の半数より多い人数が正解者を指していれば、正体は突き止められたとして記者が勝利します。目撃者はスクープ(負け)を認め正体ボードを公開します。

※ 記者が2~3人のときは2人、4~5人のときは3人が正解者を指す(または正解を言う)ことが記者側の勝利条件です。

正解者を指したのが半数以下

正解者を指したのが半数以下の人数であれば、正体は謎となり、目撃者が勝利します。正解を記者たちに明かす必要はありません。ネッシーの正体は永遠の謎になるのです!



5 5つのヒントを終えても正体が出ない

5つのヒントを終えても「ネッシースクープ会議」が開かれなかったときは、「目撃に疑念」が生じたとして、そのままゲームは終了します。正体ボードは記者たちに公開します。



WHAT?のコマを、ヒントの数をかぞえるカウンターとして使います。ヒントを1つ出すごとに1文字ずつ立てていきます。(最大5ヒント)

1 2 3 4 5
W H A T ?
W H A T ?

得点の計算

ゲームが終了するたびに、以下の通り得点を確認し、取材ボードに記録します(P7参照)。全員が交代で「目撃者」をプレイして、最後に合計得点が多最も多いプレイヤーが「ベストネッシー」して勝利します。

基礎点

ゲーム中、ボートが前進した回数が「基礎点」となります。

※正体が出た時を含め、最大5点になる可能性があります。

※ボートが離れた回数は基礎点には関係しません。

「ネッシースコープ会議」の結果

◎正体を突き止めた!▶記者全員が基礎点を獲得

◎正体を永遠の謎に導いた▶目撃者だけが基礎点を獲得

目撃者が、
うまいヒントを出して、
記者から良い答えを引き出し、
ボートを前進させるほど
基礎点がアップするのです!

ボーナス点

「ネッシースコープ会議」の結果、正体が突き止められたとき

◎ネッシーの正体を答えた記者 +1点

※正体を答えた記者が、別のプレイヤーを指したとしても、ボーナス点をもらえます。

注)記者の人数が1~2人のときは、ボーナス点はありません。

基礎点が3点で、
Bさんが正体を言ったとき

AさんとCさんは3点
Bさんは4点となります。



ネッシー会議が開かれなかったとき

5つのヒントを終えても「ネッシースコープ会議」が開かれずにゲームが終了したとき

◎目撃者も記者も得点できない 0点

目撃情報カードのマークの説明

マークに関するヒントであれば、ヒントの出し方は自由です。もちろん数字など具体的な表現でも構いません。青字はヒントの例です。



色

「中がイエロー」
「最初はブルー」など



長さ

「小学1年生の身長くらい」
「時間がたつと縮む」など



時

「夏によく見る」
「江戸時代にあった」など



かたち

「下から見ると丸い」
「決まった形はない」など



音

「音は出ない」
「叩くと大きい音がする」など



におい

「使った後はくさい」
「おいしそう」など



重量

「リンゴ一個分くらい」
「水に浮かぶ」など



広さ・大きさ

「この部屋に入るくらい」
「手のひらにのるくらい」など



味・食

「知らないけど、たぶん苦い」
「危険」など



手ざわり

「痛い!」
「ゴツゴツ」など



かたさ

「強くてたくと壊れる」
「ぶよぶよ」など



価値

「高級な車が買えるくらい」
「わからない人にはゴミ」など

取材ボードの説明

ゲーム中のヒントや答え、ボードの進行具合などを自由に書き込んでください。工夫して情報を整理し、いち早く正体を突き止めましょう。得点も書きこめます。

【記入例】
目撃者のヒントや記者の答えをメモします

	W	H	A	T	?
	片手で 持てる	イエロー	ホザホザ	夏	
イケ	スマホ	<u>バナナ</u>	<u>ひまわり</u>	パイナップル	
ラマ	<u>ジュース</u>	ひよこ	タンポポ	とも3こし	
オビー	スプーン	テニス ボール	ハチ	かき氷	

ボートが前進した回数や距離を記録します

合計得点

獲得した得点をマークします

5人以上でも遊ぶことができます

プレイヤーは1人が目撃者となり、そのほかは記者になります。目撃者のヒント1つに対して、記者は1人1つ答えますが、最大5つまで(早い者勝ち)です。取材ボードやペンが足りない分、紙やエンピツなどを用意してください。

Game Design: Naotaka Shimamoto / Graphic Design: Yoshiaki Tomioka
Project Coordination: Nozomi Obinata / Game Development: Naotaka Shimamoto, Yoshiaki Tomioka, Nozomi Obinata, Masayuki Ikegami

www.itten-games.com

©2020 itten, LLC. 2020.11


itten