

推理カードゲーム「鬼探し」説明書

このたび、ひぐらしのなく頃に推理カードゲーム「鬼探し」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。

この「鬼探し」は「ひぐらしのなく頃に・鬼隠し編」の部活で行われていた推理カードゲームを再現したものです。しかし内容物には作中のものと違うものが含まれ、またタイトルやルールも公式のものではないことに注意してください。

ルールは5人でプレイすることを想定しております。
また付属のマトリクス表（使い方は後記）を使うことを推奨しております。

内容物：

- ・推理用カード
 - 犯人カード 6種類
(前原圭一、竜宮レナ、園崎魅音、北条沙都子、古出梨花、園崎詩音)
 - 凶器カード 6種類
(金属バット、鉈(なた)、五寸釘、罌、鍬(くわ)、豆腐の角)
 - 犯行現場カード 6種類
(森の中、沼、ダム跡地、電話ボックス、道端、河原)
- ・説明書

1、初級ルール

基本的には最初に隠された3種3枚のカード（犯人カード、凶器カード、犯行現場カード）を当てたプレイヤーの勝ち、というゲームです。

まず最初に犯人カード、凶器カード、犯行現場カードの3種のカードに分け、これらのカードから1枚ずつランダムにカードを抜き、全員の見えないところに置いておきます。これらが正解カードです。

次に残ったカードはそれぞれの種類別にシャッフルし、全員に等分に配ります。そしてじゃんけんやダイスで順番を決めます。順番の回ってきたプレイヤーは犯人、凶器、犯行現場カードから好きなカードを1つずつ選び、全員に宣言します（このとき、自分の手札にあるカードについては宣言することができません）。そして宣言されたカードの内、誰かが1枚でも持っていたら、その持っているプレイヤーは「持っている」と答えなければなりません（何を持っているのか言わなくていいところがポイントです）。こうして正解のカードが何であるかを探ります。誰も「持っている」と宣言しない組み合わせのカードがすなわち正解です。

最後にプレイヤーは答えがわかった時点で挙手します。挙手したプレイヤーが複数人いた場合は、そのターン中にカードの宣言を行ったプレイヤーから時計回りの順番に解答する優先権があり、解答できるプレイヤーは一人とします。そしてゲームを終了して正解のカードを取り出し、答えが正しいかを確認します。ここで正解ならば1ポイント、不正解ならばマイナス1ポイントを割り振ります。正解してもしくなくてもゲームは終了ですので、また仕切り直しとなります。

2、上級ルール

初級と違い、ランダム性が増し、プレイ時間が長くなると思われれます。まず最初に犯人カード、凶器カード、犯行現場カードの3種のカードに分け、これらのカードから1枚ずつランダムにカードを抜き、全員の見えないところに置いておきます。これらが正解カードです。

次に残ったカードはすべてシャッフルし、全員に等分に配ります。そしてじゃんけんやダイスで順番を決め、決まったらその順番に犯人、凶器、犯行現場から1つずつ選び、全員に宣言していきます。このとき、自分の手札にあるカードについて宣言することができます。そして宣言されたカードの内、誰かが1枚でも持っていたら、その持っているプレイヤーは「持っている」と答えなければなりません（宣言したプレイヤー自身が持っているカードは「持っている」と言わなくても構いません、また何を持っているのか言わなくていいところがポイントです）。こうして抜かれた正解のカードが何かを探ります。誰も「持っている」と宣言しない組み合わせのカードがすなわち正解とは限りません（自分のカードをすべて宣言した場合、または自分のカード+正解カードを宣言した場合、「持っている」と誰も言いません）。

最後にプレイヤーは答えがわかった時点で挙手します。挙手したプレイヤーが複数人いた場合は、そのターン中にカードの宣言を行ったプレイヤーから時計回りの順番に解答する優先権があり、解答できるプレイヤーは一人とします。そしてゲームを終了して正解のカードを取り出し、答えが正しいかを確認します。ここで正解ならば1ポイント、不正解ならばマイナス1ポイントを割り振ります。正解してもしくなくてもゲームは終了ですので、また仕切り直しとなります。

3、マトリクス表の使い方

このゲームは二つのアルゴリズムが必要になります。一つは、手札や宣言と申告によって得られた情報から、カードの所在を確定するアルゴリズム。もう一つは、現在のカードの所在から最も効果的な宣言を計算するアルゴリズムです。下記は手札を配られた直後のカード所在可能性マトリクス表の一例です。

- ・1 = 持っているもしくは、持っている可能性がある。
- ・0 = 持っていない。

またこのマトリクス表の使用例は初級ルールに基づいて作られています。

	本人	P1	P2	P3	P4	正解	確定
圭一	0	1	1	1	1	1	
レナ	0	1	1	1	1	1	
魅音	1	0	0	0	0	0	本人
沙都子	0	1	1	1	1	1	
梨花	0	1	1	1	1	1	
詩音	0	1	1	1	1	1	
確定	魅音					1	

	本人	P1	P2	P3	P4	正解	確定
金属バット	0	1	1	1	1	1	
鉈	0	1	1	1	1	1	
五寸釘	0	1	1	1	1	1	
罌	0	1	1	1	1	1	
鍬	0	1	1	1	1	1	
豆腐の角	1	0	0	0	0	0	本人
確定	豆腐の角						

	本人	P1	P2	P3	P4	正解	確定
森の中	0	1	1	1	1	1	
沼	1	0	0	0	0	0	本人
ダム跡地	0	1	1	1	1	1	
電話ボックス	0	1	1	1	1	1	
道端	0	1	1	1	1	1	
河原	0	1	1	1	1	1	
確定	沼						

まず、手札を配られることで、本人の手札が確定します。この場合本人は、魅音、豆腐の角、沼を配られたという想定です。本人の手札が確定したことで、まず、魅音の欄、本人以外（正解を含む）全員がこのカードを持っていることとなります。本人以外の全員を0にして、右端に本人の名を刻みます。また、縦に見た場合、本人は当然他のカードを持っていないので、魅音以外は0になります。これを三つのカテゴリーそれぞれに繰り返した結果が上記のマトリクス表です。

ここで最初の順番のプレイヤーである本人が宣言をします。例えば、圭一、金属バット、森の中と宣言したとします。それに対し、プレイヤー2（P2）とプレイヤー4（P4）が「持っている」と申告したとします。すると、申告しなかったキャラクター（正解は除く）は今宣言されたカードを持っていないことが確定します。マトリクスにすると下記のようになります。

	本人	P1	P2	P3	P4	正解	確定
圭一	0	0	1	0	1	1	
レナ	0	1	1	1	1	1	
魅音	1	0	0	0	0	0	本人
沙都子	0	1	1	1	1	1	
梨花	0	1	1	1	1	1	
詩音	0	1	1	1	1	1	
確定	魅音					1	

	本人	P1	P2	P3	P4	正解	確定
金属バット	0	0	1	0	1	1	
鉈	0	1	1	1	1	1	
五寸釘	0	1	1	1	1	1	
罌	0	1	1	1	1	1	
鍬	0	1	1	1	1	1	
豆腐の角	1	0	0	0	0	0	本人
確定	豆腐の角						

	本人	P1	P2	P3	P4	正解	確定
森の中	0	0	1	0	1	1	
沼	1	0	0	0	0	0	本人
ダム跡地	0	1	1	1	1	1	
電話ボックス	0	1	1	1	1	1	
道端	0	1	1	1	1	1	
河原	0	1	1	1	1	1	
確定	沼						