

ミスターX ルール 2-6人、10歳以上

ゲームの目的

ミスターXには秘密の任務があります。5人の探偵はヨーロッパ中を飛び回ってミスターXを捕まえることを目指します。ミスターXは探偵から逃げ切って任務を遂行したら勝利、探偵側はミスターXを捕まえたら勝利です。

内容物

- ゲームボード：1枚
- チケットボード：1枚
- チケット袋：1枚
- コマ：6個
- ラック（チケット立て）：6個
- チケット：120枚
- スタートカード：15枚
- 色つきマーカー：5個
- 位置表示リング：10個
- 捜査チップ：22枚
- チェックリスト：1冊
- バイザー：1個
- トラッカー：1個

ゲームの準備

ゲームボードには199のヨーロッパの都市が書かれています。都市同士は線で結ばれており、線の色は都市間の移動手段を示しています。

白：車

赤：電車/フェリー

青：飛行機

コマを都市から都市に動かすためにチケットを使用します。各都市にはそこに行くことが出来る移動手段が示されています。白だけで示された都市には車しか停まりません。白と赤で示された都市には車と電車/フェリーが停まります。数字のところが青く塗られている都市には、全ての交通機関が停まります。

各チケットには2つの情報が書かれています。移

動手段（上）と特殊アクション（下）です。各チケットは、移動手段として使用することも出来ますし、特殊アクションとして使用することも出来ます。チケットを移動手段として使用する場合、ミスターX側も探偵側も自由に使用することが出来ます。チケットを特殊アクションとして使用する場合、ミスターX側は青い背景のもののみ、探偵側はオレンジ色の背景のもののみ使えます。

チケットボード、10個の位置表示リング、ミスターXのコマ（透明）、22個の捜査チップはゲームボードの横に置き、スタートカード15枚を良く混ぜて伏せておきます。全てのチケットをチケット袋に入れてよく混ぜ、各プレイヤーはチケット立てを受け取ります。

プレイヤー1人がミスターX役となります。もっとも慣れているプレイヤーがミスターX役をやるのが良いでしょう。残りの全員は探偵側となり、5個の探偵コマを動かします。プレイ人数に関わらず探偵コマは5個使います。誰がどの探偵コマを担当するかは、担当するコマ数になるべく均等になるようにします。

ミスターXは袋から8枚のチケットを引き、自分のラックに置きます。

探偵側プレイヤーは、自分が担当する色の探偵コマを受け取ります。

探偵側プレイヤーはチケットを、「4枚+自分が担当する探偵コマ」の枚数だけ引いて自分のラックに置きます。

例：プレイヤーAは2個の探偵コマを担当しますので、6枚のチケットを引きます。プレイヤーBは3個の探偵コマを担当しますので、7枚のチケットを引きます。

探偵側プレイヤーは探偵コマ1つにつき1枚のスタートカードを引き、探偵コマをそれぞれボード上の対応する数字の都市に置きます。

ミスターXはバイザーをかぶります。

ミスターXはペンを受け取ります（内容物に含ま

れていないため、別に用意してください。)

ミスターX はトラックを受け取り、チェックリストを挟んで準備します。トラックはドイツ語ルールの図のように準備してください。

ミスターX は 3 つの任務の中から 1 つを選びます。任務には 3 つの難易度があり、緑（初心者用）、黄色（中級者用）、オレンジ（上級者用）があります。スタート地点となる都市は、その色の円で示されており、目的地はその色の八角形で示されています。

ゲームの開始時、ミスターX は 5 つの都市の中から好きな都市を選んでスタート地点とします。スタート地点の都市の番号を、見られないようにチェックリストの「0」のところに書きます。

ミスターX は、任務の色を宣言する必要がありますが、どの都市からスタートしたか宣言する必要はありません。

ゲームの手順

各ラウンドでは、まずミスターX が行動し、そのあとで探偵側が好きな順番で行動します。探偵側の行動が完了した後で位置の確認を行って 1 ラウンド終了となります。

ミスターX のターンは以下の順番で行います。

1. 移動する、または特殊アクション（ダブルムーブまたは秘密移動）を行う
2. チケットボードにチケットを置く
3. 位置をチェックリストに記録する
4. チケットを捨てる（やらなくても良い）
5. チケットを補充する（8 枚まで）

探偵のターンは以下の順番で行います。

1. 移動する（全ての探偵コマを好きな順序で）
2. 特殊アクションを行う（捜査または特殊移動）
3. チケットを捨てる（やらなくても良い）
4. チケットを補充する（4+自分が担当している探偵コマの枚数まで）

探偵側のターンが終了した後、位置の確認を行います。位置の確認は以降で説明します。

行動の詳細

ミスターX の行動

移動

ミスターX が移動することを選んだ場合、自分が今いる都市で利用可能な移動手段のチケットを、自分のタイルラックから 1 枚選んで出します。選んだ移動手段の線で直接繋がった都市まで移動します。ミスターX の移動先は秘密なので、実際にコマは動かしません。使用したチケットを公開し、チケットボードの空きスペースのうち一番数字が小さい所に置きます。移動先の都市番号を、誰からも見られないようにチェックリストの右隣のスペースに記録します（記録するマスの番号はチケットボードのスペースの番号と同じになります）。

注：透明のコマは 25 回目の移動後に使用します。ゲーム終了後、プレイヤーはミスターX がルール上正しく移動していたかを確認することが出来ます。

注意：ミスターX は最初のラウンドから特殊アクションを行うことが出来ます。

重要：ミスターX は、ゲームの序盤から特殊アクションを積極的に使用するべきです。特殊アクションを温存したために捕まってしまうことはありません。

特殊アクション

ミスターX は移動する代わりに特殊アクションを行えます。特殊アクションにはダブルムーブと秘密移動とがあります。

ダブルムーブ

ダブルムーブを行うには、足跡が書かれたチケット 3 枚をラックから選んで出し、ゲームから取り除きます。

そうしたとき、ミスターX は通常の移動ルールに従って2回移動します。

移動に使用した2枚のチケットはどちらもチケットボードに置きます。ミスターX はこのラウンド移動した都市を2つ、チェックリストに記録します。

探偵がいるマスを経由する移動はできません。

秘密移動

秘密移動をするには、人影が書かれたチケット3枚をラックから選んで出し、ゲームから取り除きます。その後、ラックからチケットを1枚選び、裏向きにチケットボードに置きます。探偵プレイヤーは、ミスターX がどの移動手段を使ったのかわることができません。裏返すチケットは、このターン使用する移動手段と異なっていて構いません。移動後、移動先の都市番号をチェックリストに記録します。

チケットを捨てる

ターンの終了時、ラックから好きな枚数のチケットを選び、チケット袋に戻して構いません。その後、枚数が8枚になるまでラックのチケットを補充します。

探偵の行動

ミスターX の行動の後に探偵側が行動を行います。探偵側はミスターX を捕まえるために協力しなければなりません。とりわけ特殊アクションを行うときには良い連携が必要となります。

移動

各探偵は毎ラウンド、可能な限り移動しなければなりません。その探偵を担当しているプレイヤーは、利用する移動手段に対応するチケットをラックから出さなければなりません。このターン移動済みの探偵を見分けるため、使用したチケットを探偵コマの近くに置くと良いでしょう。探偵コマは、使用したチケットに対応するルートを使って隣接する都市へ移動します。担当する探偵を移動

するためのチケットを持っていない場合、このラウンドその探偵は移動できません。1つの都市に複数の探偵がいることはできません。探偵が他の探偵に囲まれた場合、その探偵を動かすことはできません。探偵コマを動かす順番は自由に決められます。

特殊アクション

全ての探偵を動かした後、探偵側は捜査か追加移動の特殊アクションを追加で行えます。特殊アクションを行うためには、探偵側は同じアイコンのチケットを複数枚出さなければならず、この時点でラックに残っているチケットだけが使えます。1人のプレイヤーが1回に出せるチケット枚数の上限は、受け持っている探偵コマの数です。

注意：探偵側の特殊アクションは5ラウンド目以降使用できます。

捜査

捜査をすることで、探偵はミスターX がいた場所を知ることができます。虫眼鏡が書かれたチケットを使う枚数が多いほど、ミスターX が最近いた場所を知ることが出来ます。

使った枚数	効果
3枚	4回前の移動先を公開
4枚	3回前の移動先を公開
5枚	2回前の移動先を公開

ミスターX は指定されたターンに自分がいた場所を、位置リングで表示します。位置リングはチケットボードのラウンド数の欄と、ゲームボードの都市それぞれに置きます。位置リングは同じ模様の2個を使用することで、どのラウンドにどの都市にいたのかが分かるようにして下さい。

例：プレイヤーAは探偵コマを3個担当し、プレイヤーBは探偵コマを2個担当しています。プレイヤーAは虫眼鏡アイコンのチケットを1枚持っています。プレイヤーBは3枚持っています。

プレイヤーAは虫眼鏡アイコンのチケットを1枚出しました。プレイヤーBは3枚出したいのですが、担当している探偵が2個なので2枚しか出せません。合計で3枚出したため、ミスターXは4ターン前にいた都市にリングを置いてその場所を公開します。

特殊移動

回転灯のチケットを出すことで、探偵コマ1個を追加で移動できます。チケットを使う枚数が多いほど、よりよい移動手段を使用できます。特殊移動は、対応する移動手段が使用できる都市にいる探偵にのみ使えます。

使った枚数	効果
3枚	車で1都市移動する
4枚	電車/フェリーで1都市移動する
5枚	飛行機で1都市移動する

特殊アクションに使用したチケットはゲームから取り除きます。探偵の移動に使用したチケットは、袋の中に入れます。(ミスターXが移動に使用したチケットはチケットボードに置きます)

チケットを捨てる

探偵側のターンの終了時、探偵プレイヤーは好きな枚数のチケットをラックから選んで袋に戻して構いません。その後、袋から「4+担当する探偵コマ数」になるまでチケットを引いてラックに補充します。

位置の確認

各라운드의終了時、位置の確認を行います。ミスターXのチェックリストには、直近5ラウンドにいた都市の番号が書かれています。この時点でいずれかの探偵コマがこの5都市のいずれかにある場合、ミスターXは同じ模様の位置リング2個をゲームボードとチケットボードにそれぞれ置き、どのラウンドにどの位置にいたのかを示します。ミスターXが現在いる都市に探偵コマが移動した

場合、ミスターXは直ちにゲームに敗北します。

ゲームの終了

探偵コマとミスターXが同じ都市へ移動するか、ミスターXが任務の目的地に到達した場合、ゲーム終了となります。探偵コマとミスターXが同じ都市にいる場合、探偵側の勝利となります。ミスターXが任務の目的地(スタート地点と同じ色の、八角形で示された都市)のいずれかに到達した場合、ミスターXの勝利です。

ミスターXは24ラウンドの間は姿を隠して移動します。24ラウンドの間に目的地に到達できない場合、ミスターXの位置を公開した状態でゲームを続けます。これ以降、ミスターXが使用したチケットはチケットボードに置くかわりに袋に戻します。

特殊なケース、ヒント、テクニック

位置リングが足りなくなった場合、もっとも早いターンに使用されたリングをボードから取って再利用します。

稀なことですが、特殊アクションを何度も使用すると袋の中のチケットが足りなくなることがあります。その場合、使用済みのチケットを袋に戻してゲームを続けてください。

ミスターXのラックに使用できるチケットが1枚も無いとき、ミスターXは移動できません。移動するアクションはパスとなり、チケットを全て袋に戻したのち、8枚になるまで引きます。

22個の捜査チップは、探偵側がミスターXの居場所を協議するときを使用すると良いでしょう。位置の確認の時には捜査チップをゲームボードから取り除いてください。

探偵との距離が遠くても、ミスターXは早い段階から特殊アクションを種極的に使うと良いでしょう。