前夜：ゲーム開始準備

① カード配布など開始準備を行うプレイヤー、「代表者」を一人選びます。

② 各プレイヤーは、「キャラクターカード」と対応する3枚の「証拠カード」を受け取ります。

③ さらに「切り札カード」「偽証カード(拡張ルールのみ)」を合わせた中からランダムに2枚カードを受け取ります。
※ 4人プレイ/偽証ルール有りで遊ぶ場合、使用する「偽証カード」6枚がオススメ
※ 残りの「切り札カード」「偽証カード」はまとめて伏せておきます

④ ランダムに1枚ずつ「配役カード」を受け取ります。

⑤ 各プレイヤーは「配役カード」に指示された「証拠カード」枚数を確認し、
※ 犯人:3枚全て、主人公/共犯者:2枚、群衆:1枚のみ
その枚数の「証拠カード」と、「切り札カード」「偽証カード(拡張ルールのみ)」を合わせて3枚になるようにして代表者に返します。
※ 手元に残った2枚は今回のゲームでは使用しません(密かに箱に戻します)

【シンボル証拠】 各キャラクターカードには1つだけ赤い輪が付いた証拠があります。
不慣れなうちはこの証拠を必ず3枚に含め、山札に入れるようにすると推理しやすくなります(全員)。

⑥ 代表者は以下3種を混ぜてシャッフルします。これが今回使用する「山札」となります。
[A] 3枚ずつ受け取ったカード
[B] 伏せておいた「切り札」「偽証」カード
[C] 「赤レア切り札」カード ※4人プレイなら3枚

⑦ 山札から3枚ずつ配り、「手札」とします。

ターン(繰り返す)

朝：投票による捜査権の獲得(ループの開始)

【初回～手軽に】 時計回りに捜査権を獲得します(ターンに1人)。
【トークが苦手なメンバー向け、時間短縮】
手持ちアクションカードから3枚1枚を選んで実行します。
【慣れたいつものメンバーで】
トークンによる投票で最多得票者が捜査権を獲得します(同点可)。

昼：捜査を行う(山札1枚ドロー、手札の証拠1枚セット)

捜査権を獲得したプレイヤーは捜査(以下2ステップ)を行います。
・山札から1枚ドローし、手札に加えます。
・手札の証拠を1枚セットするか、「証拠は無かった」宣言を行います。

【山札が切れたら?】 このターンの<夜>フェイズでゲーム終了となります。
偽証を除き、1つでも証拠セットされているキャラクター全員が脱落となります。

夜：村人の逆襲(キャラクター脱落とゲーム終了判定)

証拠が3枚セット済みのキャラクターは脱落、残った手札は手元に伏せます。
さらに「配役カード」を公開し、「主人公」「犯人」であればこの推理戦は終了です。
※「主人公」脱落で犯人/共犯者の勝利、「犯人」脱落で「主人公/群衆の勝利
※ 勝利陣営のプレイヤーは(脱落に関係なく)「配役カード」に書かれた勝利点を獲得

伝奇推理カードゲーム
温羅之末

ver.1.10 ©Aquaria,cobin 2008-2012 http://cobin.peewee.jp/aquaria/