

『犯人は踊る』 役割まとめ (ゲームの流れはルールブック参照)

プレイヤーの役割は大きく5つ 該当するカードを持っている人がその役割を果たす。(複数手札にあったら好きな方を演じて良い)
自分が勝ち組になるようにプレイすればOK、でもアクションカードでカードが移動することもあるから役割はゲーム中コロコロ変わります。

- ・ 犯人 :他のプレイヤーに見つかることなく最後に「犯人」カードをだせたら**勝利**
- ・ 探偵 :プレイヤー内に隠れた「犯人」を見つけ、見事指名できたら**勝利**
- ・ 協力者 :「たくらみ」カードを場に出した(持ってるだけでは×)プレイヤー、犯人と勝敗を共有。でも犯人ではない
- ・ いぬ :プレイヤーに「犯人」カードを捨てさせられたら**勝利** (ただし、捨てるカードは指名された人が選ぶので注意！)
- ・ その他 :探偵、いぬが犯人を見つけられるようにサポートしよう。「探偵」、「いぬ」が犯人を見つけたら、ポイント獲得(ポイント制の場合)

<h3>犯人</h3> <p>勝利条件 「犯人」カードを最後に場に出すこと</p> <ul style="list-style-type: none">・ 探偵に指名されたら負け・ いぬに指名されて「犯人」カードを捨てさせられても負け・ 「アリバイ」カードを持っていたら犯人とは扱われない <p><i>Tips?</i> 犯人とばれないように周囲を欺き、最後にカミングアウトしよう 怪しまれたら「情報交換」や「取引」で誰かに押し付けるのもあり?</p>	<h3>探偵</h3> <p>勝利条件 「探偵」カードを出して犯人がだれか見破ること</p> <ul style="list-style-type: none">・ 犯人を推理して指名 <p><i>Tips?</i> プレイヤーの振る舞いを観察して犯人を見破ろう 「目撃者」カードで怪しい人間の手札を見ちゃおう 「アリバイ」カードをもつ犯人がいることに注意 怪しい振る舞いはどんなこと? 「探偵」、「いぬ」カードを早々に使う人は怪しい?</p>
<h3>協力者(たくらみ、少人数の場合いるとは限らない)</h3> <p>勝利条件 「たくらみ」カードを出した状態で犯人が勝利</p> <ul style="list-style-type: none">・ 犯人と運命共同体、犯人が負けると負け・ 犯人ではないので指名されても問題なし・ 「たくらみ」カードを場に出さなければ協力者とならない <p><i>Tips?</i> 自分に疑いが向くような行動で犯人をサポートしよう カミングアウトするのは序盤?終盤?どう立ち回る? 「犯人」カードが出る前に場に出さないと意味が無い</p>	<h3>いぬ(常にいるわけではない)</h3> <p>勝利条件 「いぬ」カードを出して「犯人」カードを捨てさせること</p> <ul style="list-style-type: none">・ 犯人を推理して指名し、「犯人」カードを捨てさせる 捨てるカードは指名された人が選ぶので注意・ 失敗した場合は指名された人の手札に入る <p><i>Tips?</i> プレイヤーの振る舞いを観察して犯人を見破ろう 「目撃者」カードで怪しい人間の手札を見ちゃおう プレイヤーの手札が1枚の時は選択できないから...</p>

役割カードが複数枚が手札となる場合があります。その人は場をうまくコントロールできるはず。特に「犯人」+「探偵orいぬ」が手札にだったら……?
注意: 目的は手札をなくすことではありません。手札がなくなっても手札のないプレイヤーとしてゲームに参加し続けます。
慣れてきたら独自ルールを入れるのもあり(例:「いぬ」カードはランダムで捨てさせる等)