



1-5



8+



60min

P.I.




大都会の息詰まるような一日。孤独な私立探偵 (P.I.) が、警察やライバル探偵たちの一步先を行こうと、荒んだ街並みを徘徊しています。最初は単純に思えた事件でしたが、回収された書類や足跡、そして残された一本の鍵を考えると.....これが複雑な迷宮への入り口に過ぎないことは明らかです。あなたにできるのは、問い続けることだけ。港、チャイナタウン、メインストリート を探索しましょう。中央駅、シビックセンター、カフェ を監視しましょう。断片をつなぎ合わせ、問い続けてください.....

Game Design **Martin Wallace**
Artwork **COSMOS**

Graphic Design **Yukyung Kim, Yeon Kim**
Production **Jade Yoo, Gary Kim**

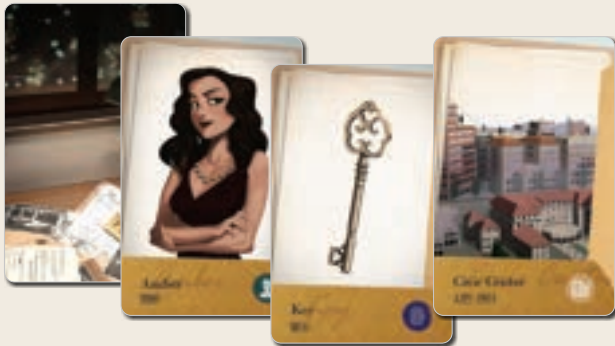
Production Management **Tim Park** Publisher **Jade Yoo**
APP Development **48GUYS**
(Park MinJe, Yeo JunHyuk, LeeJeYoun)

© 2026 BoardM Co.,LTD. All rights reserved

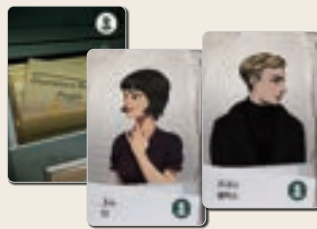
コンポーネント



1枚 ゲームボード



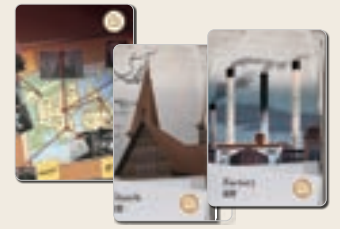
36枚 手がかりカード



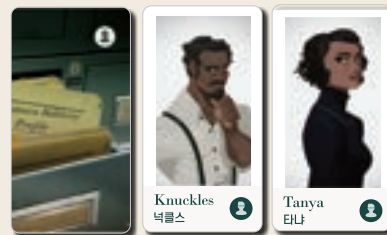
12枚 容疑者カード



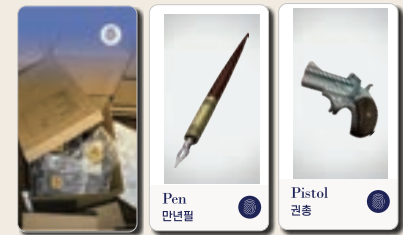
10枚 証拠カード



14枚 場所カード



14枚 容疑者タイル



14枚 証拠タイル

プレイヤーコンポーネント

(各色5セット)



1個 スタートプレイヤーマーカー



5枚 調査官タイル



1個 スコアマーカー



1個 ラウンドマーカー



3個 スポットマーカー



10個 追跡マーカー

ゲームモード

このゲームには、2~5人用のスタンダードモードと、2人専用のデュアルモードの2つのモードがあります。ゲームプレイはどちらのモードも同じで、スコアリングと勝利条件のみが異なります。以下のページでは、まずスタンダードモードについて説明します。デュアルモードの詳細については、8ページを参照してください。

ゲームの準備



- ① ゲームボードを、スタンダードモードの面（昼の背景）を上にしてテーブルに置きます。
- ② 各プレイヤーは色を選び、その色の調査官タイル 5枚、スポットマーカー 3個、追跡マーカー 10個、スコアマーカー 1個を受け取ります。
- ③ 各プレイヤーのスコアマーカーを、スコアトラックの「0」のスペースに置きます。
- ④ すべての容疑者、証拠、場所カードを取り、種類ごとにシャッフルします。次に、各デッキからカードを1枚ずつ各プレイヤーに配ります。つまり、各プレイヤーは容疑者、証拠、場所カードを各1枚、計3枚受け取ります。自分のカードは秘密にしてください。これらのカードは、あなたの左隣のプレイヤーが見つけないといけないターゲットを表します。残りは見ずに脇に置いておきます。
- ⑤ すべての容疑者タイルをシャッフルし、ボード上の各地区に1枚ずつ表向きに置きます。証拠タイルも同様に行います。タイルを置くときは、印刷された場所を覆わないように並べてください。（一部のタイルには画像の代わりに「X」が印されています。）
- ⑥ すべての手がかりカード（大きなカード）をシャッフルして裏向きの山札にし、9枚引いてボードの横に表向きに並べます。
- ⑦ ラウンドマーカーを、第1ラウンドの最初の場所に置きます。
- ⑧ 最近何かの容疑をかけられたプレイヤーに、スタートプレイヤーマーカーを渡します。

ゲームの進行

ゲームは3ラウンドで構成されます。

スタートプレイヤーから時計回りに手番を進めます。

プレイヤーが事件解決を選択した場合、その結果に基づいてポイントを獲得または失い、次のラウンドまで手番を行いません。全員が手番を終え、事件解決をしていないプレイヤーが1人以下になった時点でラウンドが終了します。

あなたの目的は、右隣のプレイヤー（「相手」と呼びます）が持っている3枚のカードを特定することです！ただし、他のプレイヤーの推論もあなたの助けになるかもしれません。



自分の手番では、3つのアクションのうち1つを実行します。アクションの後、手番は終了します。
可能な3つのアクションは以下の通りです。

手がかりカードの選択 | 調査官の配置 | 事件解決

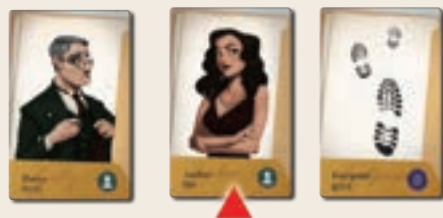


手がかりカードの選択

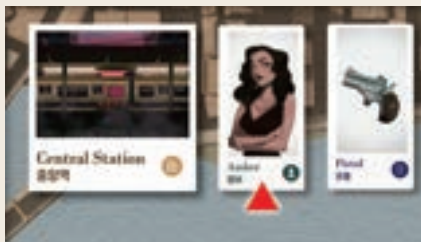
展示されている中から手がかりカードを1枚選択します（選択した手がかりカードがボード上のどこにあるかを示すのも役立ちます）。相手は、その手がかりカードがどの程度正確かを示さなければなりません。

- 手がかりカードが相手のカード（容疑者、証拠、または場所）のいずれかと一致する場合、ボード上の対応するタイルの上にスポットマーカーを置きます。
- 手がかりカードと相手のカードが隣接する地区にある場合、ボード上の対応するタイルの上に追跡マーカーを置きます。

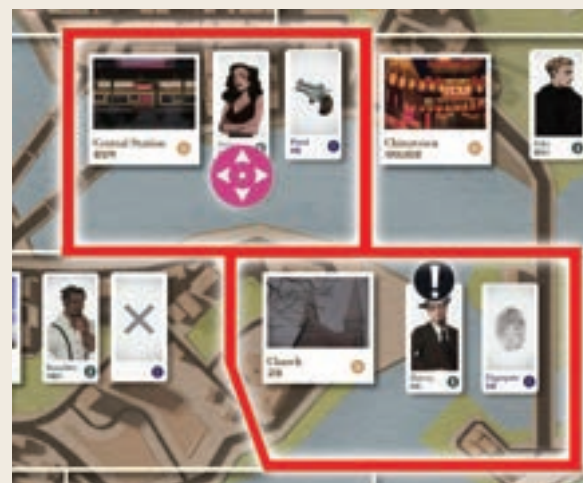
すでにスポット/追跡マーカーを置くべき地区に自分の調査官タイルがあった場合は、新しく追加するのではなく、調査官タイルから対応するタイルの上へとマーカーを移動させます。



佐藤さんは、展示されている9枚の中から「アンバー (Amber)」のカードを選択します。



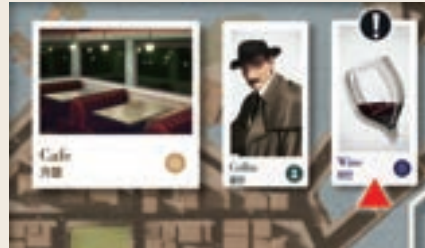
「アンバー (Amber)」は「中央駅 (Central Station)」地区にあります



佐藤さんの相手である田中さんが手がかりを提供します。田中さんのカードの容疑者は「ハーヴェイ」で、彼は「教会」地区にいます。「教会」は「中央駅」に隣接しています。したがって、佐藤さんの追跡マーカーを「アンバー (Amber)」タイルの上に置きます。



鈴木さんは、展示されている9枚の中から「ワイン (Wine)」のカードを選択します。



「ワイン (Wine)」は「カフェ (Cafe)」地区にあります。

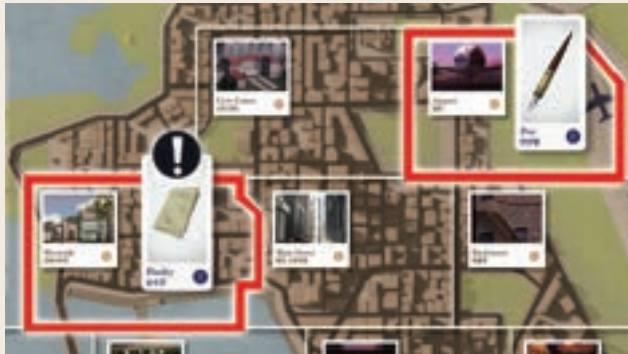


「ワイン (Wine)」は、鈴木さんの相手である佐藤さんが持っている証拠カードです。そのため、鈴木さんの黄色いスポットマーカを「ワイン (Wine)」タイルの上に置きます。

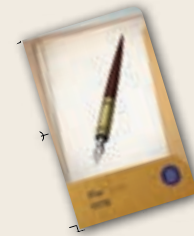
タイルにマーカを置かなければなりません。その後、選択したカードを捨て札にします。

相手がマーカを置けない場合、つまり一致も隣接もしていない場合は、カードを捨てません。代わりに、そのカードを受け取って自分の前に置きます。これは、そのカードから情報が得られなかったことを示します。

アクション終了後、山札から新しい手がかりカードを引いて空いたスペースを埋め、常に9枚が展示されるようにします。山札が切れた場合は、捨て札をシャッフルして新しい山札を作ります。



鈴木さんは、高橋さんの選択した「ペン (Pen)」カードに対して手がかりを提供できません。これは、高橋さんの証拠である「ハンカチ (Hanky)」が、隣接していない遠く地区「リバーサイド (Riverside)」にあるためです。結果として、高橋さんは「ペン (Pen)」カードを受け取り、自分の前に置きます。これにより、彼は自分の証拠が「空港 (Airport)」にも、その隣接地区である「シビックセンター (Civic Center)」、「メインストリート (Main Street)」、「裏通り (Backstreet)」にもないことを確信します。



調査官の配置

調査官タイルを任意の地区に置きます。ボード上にすでにある他のタイルを覆わないようにしてください。

タイルを置いた地区について、相手はその地区の手がかりが自分のカードとどの程度一致するかを示さなければなりません

- その地区の手がかり (容疑者/証拠/場所) と一致するカード1枚につき、スポットマーカ1個を調査官タイルの上に置きます。
- その地区の手がかりと隣接するカード1枚につき、追跡マーカ1個を調査官タイルの上に置きます

注意! 1枚の調査官タイルに複数のスポット/追跡マーカを置くことができます

すでにその地区の特定のタイルにマーカが置かれている場合、相手はその手がかりに対してマーカを置けません (新しく特定された手がかりに対してのみマーカが追加されます)。また、ボードにすでに置かれているマーカを新しく配置した調査官タイルの上に移動させないでください。ゲーム中に特定の手がかりを確信した場合は、調査官タイルから対応する特定のタイルの上へとマーカを移動させることができます。

重要! 各調査官タイルは1回限りの使い切りです。3ラウンドを通じて最大5枚まで使用できます



田中さんは、「港 (Harbor)」を含む地区に調査官タイルを置きました。相手の渡辺さんは自分のカードを確認し、田中さんの容疑者「ドク (Doc)」が「リバーサイド (Riverside)」におり、証拠の「ロープ (Rope)」がそのすぐ下の地区 (「オーシャンドライブ (Ocean Drive)」のセクション) にあることを確認します。その結果、田中さんのスポットマーカーと追跡マーカーを、田中さんの調査官タイルの上に置きます。



調査官タイルのマーカーを見て、田中さんは自分の容疑者が「ドク (Doc)」であると確信します。そして、調査官タイルから「ドク (Doc)」タイルの上へとスポットマーカーを移動させます。

事件解決

正解だと思う容疑者、証拠、場所タイルの上に、自分のスポットマーカー3個を置きます。注意! チャンスは一度きりなので、確信が持てる時だけ試みてください。

相手は、3つの手がかりすべてを正しく特定したかどうかを伝えなければなりません。1つでも間違っていれば、2ポイントを失います (スコアトラック上のスコアマーカーを2スペース戻します。スコアは-5ポイントを下回りませ

3つの手がかりすべてを正しく特定した場合、調査は成功し、ポイントを獲得します。

- このラウンドで最初に成功 (2人以上の場合) : 7点 (1R)、8点 (2R)、9点 (3R)
- 2番目に成功 (3人以上の場合) : 5点 (1R)、6点 (2R)、7点 (3R)
- 3番目に成功 (4人以上の場合) : 3点 (1R)、4点 (2R)、5点 (3R)
- 4番目に成功 (5人の場合) : 1点 (1R)、2点 (2R)、3点 (3R)

全員が手番を終え、まだ事件を解決していないプレイヤーが1人以下になると、ラウンドが終了します。これらのプレイヤーはポイントを受け取れません。



高橋さんは、相手の佐藤さんが持っている3枚のカードを確認します。そのため、ボード上の「裏通り (Backstreet)」、「タニヤ (Tanya)」、「ハンカチ (Hanky)」タイルの上にスポットマーカーを置きます。



佐藤さんは高橋さんの推論が正しいことを確認します。高橋さんは第1ラウンドで2番目に成功したため、スコアマーカーを5スペース進めます。彼はボード上の調査官タイルを箱に戻し、追跡マーカーを自分の前に集めます。これ以降、高橋さんは手番をスキップします。

同じ手番の回転内 (スタートプレイヤーに手番が戻る前) に2人以上のプレイヤーが事件解決に成功した場合、それらのプレイヤーは同じポイントを受け取ります。その後の手番で成功したプレイヤーは、次に利用可能なスコアを受け取ります。手番中に誰かがポイントを獲得するたびに、スタートプレイヤーの次の手番の開始時にスコアチャートのラウンドマーカーを次のスペースに移動させます。これにより、調査に成功したときに受け取れるポイントを確認できます。スコアは21ポイントを越えません。



高橋さんが5ポイントを獲得した後、全プレイヤーが手番を終え、ラウンドマーカーが5ポイントのスペースから次のスコアスペースに移動しました。これで、残りの3人のうち最初に調査を成功させたプレイヤーは3ポイントを獲得することになります。

もし佐藤さんと渡辺さんが同じ手番中に事件解決に成功した場合、それぞれ3ポイントずつ獲得します。その手番終了までに事件解決を行わなかった残りのプレイヤーは、このラウンドのポイントを獲得できず、ラウンドが終了します。

事件解決を試みてポイントを獲得したプレイヤーは、スポットマーカー以外の使用済み調査官タイルをすべて箱に戻し、すべての追跡マーカーを手元に戻します。

事件解決に失敗してポイントを失ったプレイヤーも、すべての追跡マーカーとスポットマーカーを手元に戻します。

事件解決を試みたプレイヤーは、そのラウンドの残りの期間、それ以上手番を行いません。ただし、左隣のプレイヤーがまだ調査中の場合は、通常通りそのプレイヤーのアクションに応じて情報を提供し続けなければなりません。

重要! もし相手が誤って間違った情報を提供した場合、その相手の今ラウンドのスコアは0点になります。さらに、あなたは自動的にこのラウンドの最高スコア（7、8、または9）を受け取ります。両プレイヤーのスコアが確定したため、どちらのプレイヤーもこのラウンド中はそれ以上手番を行いません（ただし、左隣のプレイヤーが調査中の場合は情報を提供する必要があります）。

ラウンドの終了

全プレイヤーのスコアが確定したら、ラウンド終了です。各プレイヤーのスコアマーカーとラウンドマーカー以外のすべてのコンポーネントをボードから取り除き、新しいゲームを始める時のように再びセットアップします。ただし、このラウンド中に使用されたすべての調査官タイルはゲームから除外されます。ラウンドマーカーを次のラウンドの最初のスペースに移動し、スタートプレイヤーマーカー（を左隣のプレイヤーに渡します。新しいスタートプレイヤーから次のラウンドが始まります。

ゲームの終了

3ラウンド終了後、最もスコアの高いプレイヤーが勝利します。

同点の場合は、未使用の調査官タイルが最も多いプレイヤーが勝利します。

それでも同点の場合は、勝利を分かち合います。

バリエーション

希望に応じて、以下のオプションルールを使用できます。

- **ファストゲーム:** 相互の合意により、3ラウンドではなく2ラウンドでゲームを行います。
- **ビギナーフレンドリールール:** 熟練プレイヤーは、初心者プレイヤーよりも1〜2枚少ない調査官タイルでゲームを開始します。
- **間一髪:** プレイヤーが最初に事件を解決した場合、他のプレイヤーが事件を解決したかどうかにかかわらず、手番が1回転するごと（スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーが手番を終えるとき）にラウンドマーカーを1スペース進めます。

ラウンドマーカーが「1」ポイントのスペースに達したら、スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーが手番を完了するまでプレイを続け、現在のラウンドを終了します。

ソロタイムアタック!



公式のPIアプリでソロタイムアタックモードに挑戦しましょう!

PIゲームのボード、タイル、マーカーだけを使用して、アプリが調査対象となる容疑者、場所、証拠を生成します。

最短時間、最小限の調査官タイルで事件を解決してハイスコアを獲得し、毎月更新されるワールドワイドランキングにあなたの名前を刻みましょう。



デュアルゲーム

このモードは、ボードの裏面（夜）を使用して2人でプレイします。以下に記載するルールを除き、すべてのルールは基本ゲームと同じです。

セットアップ：各プレイヤーは調査官タイルを2枚だけ受け取ります。ラウンドマーカーを第1ラウンド（1R）のスペースに置きます。

「ラストチャンス」：いずれかのプレイヤーが先に事件解決を試みた場合、相手には最後にもう一度だけ事件解決を試みるチャンスが与えられます。

ラウンド勝者：基本ゲームのようなスコアポイントを使用する代わりに、以下の方法でラウンドの勝者を決定します。

両プレイヤーが事件解決を試みた後、いくつの手がかり（容疑者、証拠、場所）を正しく特定できたか（0～3個）を数えます。スタートプレイヤーマーカー（を持っているプレイヤーが「ラストチャンス」を使用した場合、合計から1を引きます（0未満にはなりません））。その後、結果によってラウンドの勝者を決定します：

- 最初のプレイヤーが3つの手がかりを正解した場合：相手も3つ正解していれば、ラウンドは引き分け。そうでなければ、最初のプレイヤーがラウンドに勝利。
- 最初のプレイヤーが0～2つの手がかりを正解した場合：相手の数が最初のプレイヤーより多ければ、相手がラウンドに勝利。そうでなければ、ラウンドは引き分け。

注意！ 最初に試みたプレイヤーが3つの手がかりすべてを正しく特定できなかった場合、そのプレイヤーがラウンドで勝つことは決してありません。慎重に試みてください。



高橋さんが最初に事件解決を試みます。彼は「メインストリート (Main Street)」と「ピストル (Pistol)」の2つの手がかりを正しく特定しましたが、容疑者の特定には失敗しました。

その後、鈴木さんにラストチャンスが与えられます。鈴木さんも「ナックル (Knuckles)」と「鍵 (Key)」の2つの手がかりを正しく特定しました。しかし、鈴木さんはスタートプレイヤーマーカー（を持っていたため、正解した手がかりの合計数から1が引かれます（ $2-1=1$ ））。

その結果、高橋 (2) が鈴木 (1) を破り、ラウンドに勝利します。

次のラウンドの準備

ラウンドを解決した後、両プレイヤーは新しい調査官タイルを2枚受け取ります。ラウンドの勝者は、受け取った調査官タイルのうち1枚をゲームボード上の対応する「ラウンド勝者」スペースに置きます。ラウンドが引き分けの場合、ラウンド勝者スペースに調査官タイルは置かれませんが、プレイヤーは一度に最大5枚の調査官タイルを保持できます。これを超える場合は、超過したタイルを無視します。スタートプレイヤーマーカー（を相手に渡し、ラウンドマーカーを次のラウンドのスペースに移動して、次のラウンドを開始します）。



ゲームの終了

第3ラウンド終了後、より多くのラウンドに勝利したプレイヤーがゲームの勝者となります。

ゲームが引き分けの場合は、勝者が決まるまで追加のラウンドをプレイします。



© 2026 BoardM Co.,LTD.
All rights reserved