

# けももに

## KEMOMIMI PANIC

### 説明書

もけもけ街は都会からやや離れた、自然あふれるふつーの街。

ふつーの毎日、ふつーの暮らし。ただひとつふつーじゃないのは、この街に住んでいる人々は皆、半獣半人のけもっ仔なのです！

彼らは、それぞれがふつーの人々の中に溶け込み生活をしていましたが、いつしかお宝を持つけもっ仔たちが集まり、もけもけ街をけもっ仔たちの理想郷へと作り変えていってしまったのです！

輝くアクセサリーはもけもけ街の住人の証。しかし大変！そのお宝に目をつけたものが現れてしまったのです！

その名は怪盗クレセントムーン！！ 彼女にお宝を奪われてしまったけもっ仔は、もけもけ街を去らなければなりません……。果たしてお宝を守りきることは出来るのか！？ 怪盗クレセントムーンとは一体誰なのか！？ 街の平和は君たちの推理にかかっている！！



### 0. ゲームの概要

このゲームは、「怪盗」たちと「一般人」たち、それに「密告者」が対戦する対話型推理ゲームです。

怪盗は一般人を狙い、密告者は怪盗の行動を目撃しようとし、一般人は怪盗が誰かをあぶり出そうとします。

このゲームでは、プレイヤーの1人が進行役を務め、ゲームを円滑に進行させてゆきます。また、プレイ中には進行役を含むプレイヤー全員が順番に親となり、手番を実行してゆきます。

怪盗が誰か判明したとき、またはプレイヤーが2人だけになったときにゲームが終わります。

このゲームは4～8人でプレイできます（ただし、8人プレイのときは追加ルールがあります）。

コンポーネント	
このゲームには次のパーツが含まれています。	
キャラクターカード	26 枚
ターゲットカード	1 枚
役割カード	12 枚
模造品カード	8 枚
月カード	1 枚

## ■1. ゲームの準備

プレイヤー全員がテーブルを中心に、円形になるように座ります。

### ① 今回のゲームで使用するカードを選ぶ

初めてこのゲームを遊ぶ場合、「キャラクターカード」「役割カード」は次の組み合わせをおすすめします。

#### ★4人プレイの場合

##### キャラクターカード

名探偵：シャムロック 軍人：テレジア  
権力者：バルベラ 呪術師：ヴァレリア

##### 役割カード

怪盗クレセントムーン 密告者  
一般人(頑強) 一般人

#### ★5人プレイの場合

##### キャラクターカード

名探偵：シャムロック 双子(姉)：シリル  
双子(妹)：ベリル 権力者：バルベラ  
宿無し：ある

##### 役割カード

怪盗クレセントムーン 密告者  
一般人(頑強) 一般人  
一般人

#### ★6人プレイの場合

##### キャラクターカード

名探偵：シャムロック 双子(姉)：シリル  
双子(妹)：ベリル 教師：ヴァーナ  
超能力者：アキラ メイド：ミヤビ

##### 役割カード

怪盗クレセントムーン 密告者  
一般人 一般人  
一般人 一般人

#### ★7人プレイの場合

##### キャラクターカード

名探偵：シャムロック 双子(姉)：シリル  
双子(妹)：ベリル 教師：ヴァーナ  
呪術師：ヴァレリア 超能力者：アキラ  
軍人：テレジア

##### 役割カード

怪盗クレセントムーン 密告者  
一般人(怒りんぼ) 一般人  
一般人 一般人  
一般人

#### ★8人プレイの場合

##### キャラクターカード

名探偵：シャムロック 目撃者：シーナ  
双子(姉)：シリル 双子(妹)：ベリル  
権力者：バルベラ 巫女：トワ  
軍人：テレジア 呪術師：ヴァレリア

##### 役割カード

怪盗クレセントムーン 怪盗フルムーン  
密告者 一般人(怒りんぼ)  
一般人(寂しがりや) 一般人  
一般人 一般人

このとき、選ばなかったカードは使用しませんので、箱の中にしまします。

なお、ゲームに慣れたあとでは、任意のキャラクターカードを組み合わせで遊んでも、またランダムに選んで遊んでもよいでしょう。

注：その他のカードの組み合わせで遊ぶ場合は、フページの「その他のキャラクターカードの組み合わせ」を参考にするとよいでしょう。

## **②ゲームの進行役を決める**

進行役はゲームを円滑に進行する役目を担います。ゲーム中、進行役のプレイヤーは、たとえゲームから脱落することになった場合であっても、ゲーム終了までこの役目を続けてください。

## **③各プレイヤーのキャラクターを決める**

進行役は選んでおいたカードのうちキャラクターカードをひとまとめにしてよくシャッフルし、(自分を含めて)全員に1枚ずつ配ります。

各プレイヤーはそれぞれ自分に配られたキャラクターカードの能力を確認し、そのカードが全員に見えるように、表にして自分の前に配置します。

## **④各プレイヤーの役割を決める**

選んでおいた役割カードの中から、「怪盗クレセントムーン」(8人のときは、さらに「怪盗フルムーン」)を抜いて別の場所に置きます。かわりに箱にしまった「一般人」カード1枚(8人のときは2枚)を加え、よくシャッフルします。

その後シャッフルした役割カードの中からランダムに1枚(8人のときは2枚)を取り除きます。取り除いたカードは内容を見ないで箱の中に戻します。

ここで、先ほど別の場所に置いておいた「怪盗クレセントムーン」(8人のときは、さらに「怪盗フルムーン」)をシャッフルした役割カードの中に戻し、再びよくシャッフルします。

シャッフルした役割カードは、(自分を含めて)全員に1枚ずつ伏せて配ります。

解説：この手順の目的は、「密告者」カードが今回のゲームに使われるかどうか、分からないようにするためです。箱の中に戻した役割カードは、ひょっとすると「密告者」カードかもしれません。そのことは、ゲームが終了するまでは誰にも分からないのです。

プレイヤーはそれぞれ配られた役割カードの能力を確認した後、そのカードを誰にも見せないようにして、自分の前に伏せておきます。

## **⑤模造品の配置**

進行役はプレイヤー全員に「模造品」カードを1枚ずつ配ります。各プレイヤーは「模造品」カードを、自身の伏せてある役割カードの上に、表にして置いてください。

## **⑥月カードの配置**

進行役は、「名探偵：シャムロック」カードのプレイヤーの左隣のプレイヤーに、「三日月」の面を表にして「月カード」を渡します。

## **⑦ターゲットカードの配置**

最後に、テーブルの中央に「ターゲットカード」を1枚置いてください。

これでゲームの準備が整いました。

## ■2. ゲームの流れ

このゲームは、終了条件が満たされるまで、「昼」のフェイズと「夜」のフェイズを交互に実行していきます。

「昼」のフェイズでは、(怪盗プレイヤーを含んだ) 全員で、誰が怪盗かを議論します。

「夜」のフェイズでは、月カードが「三日月」の面を表にしているときのみ、「怪盗クレセントムーン」が密かに他のプレイヤーを指名します(8人プレイの場合は、「満月」のときにも「怪盗フルムーン」が指名します)。

指名されたプレイヤーの前に「模造品」が置かれているときはまずそれが盗まれ、「模造品」がない場合は宝物が盗まれます。

宝物が盗まれたプレイヤーは、自分の役割カードをめくって表にし、ゲームから脱落します。

ゲームが終了したとき、脱落せずに残っているプレイヤーが「怪盗」か「一般人」か、それとも「密告者」なのかにより、勝利するチームが決まります。「一般人」が勝利した場合、ゲームの途中で脱落した「一般人」も、一緒に勝利者となります。

なお、ゲームの進行は次のように行います。

### 1) ゲーム開始フェイズ

### 2) 昼フェイズ

容疑者指名ステップ

投票前ステップ

投票結果確定ステップ

### 3) 夜フェイズ

怪盗ステップ

夜フェイズが終了したら昼フェイズに戻ります。

## ■3. ゲーム開始フェイズ

最初に、「名探偵：シャムロック」カードを受け取ったプレイヤーは、任意のプレイヤーを1人指名します。

ここで、「名探偵：シャムロック」プレイヤーと、「名探偵：シャムロック」が指名したプレイヤー以外のプレイヤーは、顔を伏せて目を閉じてください。

それから指名されたプレイヤーは、沈黙したまま正直に、次のポーズをとります。

- ・自分が「一般人」なら両手の親指と人差し指をそれぞれくっつけて輪を作り、「名探偵：シャムロック」に見せます。
- ・自分が「怪盗」または「密告者」なら、両腕を交差させて×のポーズをとります。

「名探偵：シャムロック」は指名したプレイヤーのポーズを確認した後、顔を伏せているプレイヤーに、顔を上げ、目を開けるよう促します。

「三日月」の面を表にした「月」カードを受け取ったプレイヤーは「親」となって、最初の1日を行います。

## ■4. 「昼」フェイズ

「名探偵：シャムロック」は、さきほど自分が見た情報を皆に伝えます。このとき「名探偵：シャムロック」は、自分が見たものについてウソを言ってもかまいません。そして、全員で誰が怪盗なのかを話し合います。

話し合いは3分程度で済ませるのがよいでしょう。このあたりの時間管理は、進行役が行います。

### ・容疑者指名ステップ

話し合いが終了したら、親は容疑者を決めます。そして「容疑者はキミだ!」と言って、「ターゲットカード」の矢印を容疑者に向けます。

### ・投票前ステップ

ここで全員に投票を求めます。

指定された容疑者が怪しいと思うプレイヤーは、挙手します。

### ・投票結果確定ステップ

挙手したプレイヤーが過半数に達した場合、そのプレイヤーは容疑者と確定します。

このとき容疑者の手元に「模造品」カードがあれば、それを破棄します（ゲームの邪魔にならないよう脇にどけておきます）。

また「模造品」カードがなければ、役割カードをめくって表にし、ゲームから脱落します。

### ※キャラクターの能力使用タイミングについて

キャラクターカードには、いろいろな能力があります。能力と、それを使用できるタイミングは、カードの下部に文章で記されています。

同じタイミングで発揮される能力が複数ある場合は、能力を使用できるタイミングの横に記された数字の若い順に能力の適用を行います。

例:昼フェイズ開始時③の能力は、昼フェイズ開始時①の能力のあとに適用します。

キャラクターカードの中には重要な能力を持つカードがありますので、プレイを始める前にプレイヤー全員の能力を確認しておくのがよいでしょう。

もし、ここで脱落したプレイヤーが「怪盗」の役割カードを持っていた場合、ゲーム終了となります。

なお、挙手が半数以下だった場合は、なにも起こりません。

## ■5. 夜フェイズ

親の手元にある月カードが、「三日月」のときは怪盗クレセントムーンが盗みを行います。

なお、ゲーム開始時の月は「三日月」ですので、盗みは必ず発生します。

親の手元にある月カードが、「満月」のときにはなにも起こりません。

### ●盗みのやり方

テーブルの中央に「ターゲットカード」を置き直します。

プレイヤー全員が右手を伸ばして、テーブルの中央の「ターゲットカード」のまわりに（ターゲットカードに触れないようにして）置きます。

進行役はここで、全員に目をつぶるように指示します。進行役自身も目をつぶります。

「さあ夜です。夜が来ました。みんな眠っています……」

進行役は続いて、怪盗に目を開けるように促します。

「……しかし、怪盗だけは起きています。怪盗は目を開けてください」

役割カードが「怪盗」であるプレイヤーは、ここで目を開けてください。

「怪盗は、誰の家に盗みに行くのか、10秒以内に決めてください。10、9、8……」

怪盗プレイヤーは手を少し動かし、ターゲットカードを操作し、矢印の先を任意のプレイヤー向けます。

進行役プレイヤーは10秒カウントしたあと、こう告げます。

「……朝が来ました。皆、目を開けてください」

プレイヤー全員、目を開いて元の姿勢に戻ります。

ここで、矢印が向いているプレイヤーはその夜、盗難にあいました。そのプレイヤーは自分の前に「模造品」カードがあればそれを破棄し、なければ自分の役割カードを表にして、ゲームから脱落します。

ここで1日が終わります。

親は、自分の前に置いてある月カードを裏返して、左隣のプレイヤーに渡します。

月カードを受け取ったプレイヤーが新しい親になります。

進行係は再び、昼フェイズを始めます。

## ■6. ゲームの終了

このゲームは以下の2種類のうち、どちらかの状況になったとき、終了します。

- ・怪盗が全員脱落したとき
- ・昼フェイズの投票や、夜フェイズの盗難によってプレイヤーが脱落し、プレイヤーが2人だけになったとき

このとき、どのチームが勝利したかを判定します。

## ●ゲームの勝利条件

### ・「怪盗」全員がゲーム中に脱落した場合

「一般人」全員の勝利です（途中でゲームから脱落した一般人も含みます）。

### ・最後まで脱落せず残った2人が「怪盗」「一般人」の場合

「怪盗」の勝利です（8人プレイの場合、途中でゲームから脱落した怪盗も含みます）。

### ・最後まで脱落せず残った2人が「怪盗」「密告者」の場合

「密告者」の勝利です。

## ■7. 8人でプレイするとき

8人でプレイするときも、基本的なルールは同じです。ただし、次の部分に留意してください。

8人のプレイでは「怪盗」は2人います。「怪盗クレセントムーン」は「三日月」の夜に盗みを行い、「怪盗フルムーン」は「満月」の夜に盗みを行います。つまり、毎晩盗みが発生します。

それ以外の部分ではルールの変更はありません。

## ■8. オプションルール： ゲームの得点

このゲームは得点で争うこともできます。

次のようにプレイヤーに得点を与えます。

### ・「怪盗」がゲームの途中で脱落した場合 一般人の勝利です。

「一般人」はVP 2点を得ます。

・最後に残った2人が「怪盗」「一般人」の場合

怪盗の勝利です。

「怪盗」はVP 3点を得ます。

・最後に残った2人が「怪盗」「密告者」の場合

密告者の勝利です。

「密告者」はVP 7点を得ます。

これに加えて、ゲーム終了時に残っていたプレイヤーは、それぞれ生き残りボーナスとしてVP 1点を得ます。

何度かゲームをプレイして、最初にVP 10点以上になったプレイヤーが勝利者「けもみマスター」の称号を得ることになります。

## ■9. その他のキャラクターカードの組み合わせの例

### 社会の縮図セット (4人用)

名探偵：シャムロック 権力者：バルベラ  
銀行員：ルーシー 宿無し：ある

### シャッフル同盟 (4人用)

名探偵：シャムロック 運動部：ウルリカ  
男装の麗人：ドートリッシュ  
ピエロ：ローロ

### 不思議セット (5人用)

名探偵：シャムロック 呪術師：ヴァレリア  
巫女：トワ シスター：クリスティナ  
超能力者：アキラ

### 学園セット1 (5人用)

名探偵：シャムロック 生徒会長：アリスティア  
副生徒会長：ミランダ 教師：ヴァーナ  
女子学生：ルマ

### 学園セット2 (6人用)

名探偵：シャムロック 双子 (姉)：シリル  
双子 (妹)：ベリル 生徒会長：アリスティア  
副生徒会長：ミランダ 教師：ヴァーナ

### お偉いセット (6人用)

名探偵：シャムロック 権力者：バルベラ  
軍人：テレジア 教頭：ヴィエネッタ  
考古学者：ミンディ 生徒会長：アリスティア

### 学園セット3 (7人用)

名探偵：シャムロック 双子 (姉)：シリル  
双子 (妹)：ベリル 生徒会長：アリスティア  
副生徒会長：ミランダ 教師：ヴァーナ  
超能力者：アキラ

### 学園セット4 (8人用)

名探偵：シャムロック 目撃者：シーナ  
双子 (姉)：シリル 双子 (妹)：ベリル  
生徒会長：アリスティア 副生徒会長：ミランダ  
女子学生：ルマ 教師：ヴァーナ

### ラノベセット (8人用)

名探偵：シャムロック 目撃者：シーナ  
眠り姫：セシリア 巫女：トワ  
超能力者：アキラ メイド：ミヤビ  
シスター：クリスティナ ホステス：アマリロ

## カード解説

キャラクターカード

### 名探偵 シャムロック



<ゲーム開始時①>

あなた以外のプレイヤー1人は、自身が一般人か否かを「名探偵」だけに明かす。

<昼フェイズ終了時①>

あなたが親なら、再び上記の行動をとる。

### 目撃者 シーナ



<昼フェイズ開始時①>

前日にいずれかのプレイヤーが脱落していたなら、あなた以外のプレイヤー1人は、自身が一般人か否かを「目撃者」だけに明かす。

この能力は、ゲーム中に1度しか使うことができない。

このキャラクターは8人プレイの時に使用します。

### 女子学生 エステル



<三日月の日：昼フェイズ中②>

この日を満月の日に変えてもよい。

この能力は、ゲーム中に1度しか使うことができない。

### 女子学生 トリステル



<満月の日：昼フェイズ中①>

この日を三日月の日に変えてもよい。

この能力は、ゲーム中に1度しか使うことができない。

### 女子学生 ルマ



<容疑者指名ステップ>

あなたが親のとき、他のプレイヤー1人を選ぶ。

その場合、そのプレイヤーは投票に参加できない。

この能力は、ゲーム中に1度しか使うことができない。

## 双子（姉）シリル



### <常時>

あなたが親でないとき、「双子（妹）」にあなたと同じ投票を行わせてもよい。

このキャラクターは「双子（妹）」と一緒に使用しましょう。

## 教頭 ヴィエネッタ



### <常時>

「考古学者」が模造品を失ったとき、あなたはその模造品を自分のものにする。

この能力は、ゲーム中に1度しか使うことができない。

このキャラクターは「考古学者」と一緒に使用しましょう。

## 双子（妹）ベリル



### <常時>

あなたが模造品を失ったとき、「双子（姉）」も模造品を失う。

このキャラクターは「双子（姉）」と一緒に使用しましょう。

## 教師 ヴァーナ



### <投票結果確定ステップ①>

あなたが親でないとき、この日の投票結果を否決に変更する。

この能力は、ゲーム中に1度しか使うことができない。

## 生徒会長 アリステア



### <常時>

あなたが模造品を失ったとき、「副生徒会長」の模造品を自分のものにする。

この能力は、ゲーム中に1度しか使うことができない。

このキャラクターは「副生徒会長」と一緒に使用しましょう。

## 副生徒会長 ミランダ



### <投票前ステップ>

あなたが親でないとき、親に指名された容疑者を、別のプレイヤーに変更する。

この能力は、ゲーム中に1度しか使うことができない。

## 運動部 ウルリカ



### <容疑者指名ステップ>

あなたが親のとき、あなたは容疑者をランダムに指定してもよい。その場合、あなたの票は2票分として扱われる。

この能力は、ゲーム中に1度しか使うことができない。

## 考古学者 ミンディ



### <昼フェイズ終了時⑤>

いずれかのプレイヤーが失った模造品1つを自分のものにする。

この能力は、ゲーム中に1度しか使うことができない。

このキャラクターの効果で自分の物にできる模造品は、ゲーム中に失われた、且つ、現時点で新たな持ち主のいない模造品に限ります。

## 呪術師 ヴァレリア



### <昼フェイズ開始時③>

あなたが親でないとき、親をそのプレイヤーの左隣のプレイヤーに移す。

この能力は、ゲーム中に1度しか使うことができない。

## 超能者 アキラ



### <常時>

いずれかのプレイヤーが使ったキャラクターの能力を無効にする（その能力は、使われたものとみなす）。この能力は、ゲーム中に1度しか使うことができない。

## 権力者 バルベラ



### <投票結果確定ステップ②>

あなたが親でないとき、この日の投票結果を可決に変更する。この能力は、ゲーム中に1度しか使うことができない。

## 巫女トワ



### <満月の日：昼フェイズ開始時⑦>

次の三日月の晩、「怪盗クレセントムーン」は盗みを行えない。この能力は、ゲーム中に1度しか使うことができない。

## 宿無しあるる



### <常時>

あなたは「名探偵」「目撃者」の能力によって指名されない。

## ピエロローロ



### <昼フェイズ開始時⑥>

今回使っていないキャラクターカードをよくシャッフルし、1枚を引く。そのカードをあなたのキャラクターカードとし、かわりに「ピエロ」のカードをゲームから除外する。

## 眠り姫 セシリア



### <三日目の日：昼フェイズ開始時②>

この日、あなたは容疑者として指名されない。  
この能力は、ゲーム中に1度しか使うことができない。

## 軍人 テレジア



### <満月の日：容疑者指名ステップ>

あなたが親のとき、模造品を持っているプレイヤー1人を選んでよい。  
その場合、投票を行う代わりに、そのプレイヤーは模造品を失う。  
この能力は、ゲーム中に1度しか使うことができない。

## メイドミヤビ



### <常時>

あなたが親のとき、あなたは投票に参加することができない。

### <昼フェイズ開始時⑥>

あなたが親でないとき、この日の投票において、あなたの票は2票分として扱われる。  
この能力は、ゲーム中に1度しか使うことができない。

## ホステスアマリロ



### <満月の日：容疑者指名ステップ>

あなたが親のとき、プレイヤーのうち2人を容疑者として指名し、それぞれに投票を行う。  
この能力は、ゲーム中に1度しか使うことができない。

## 銀行員 ルーシー



### <昼フェイズ終了時②>

あなたは、あなた以外のプレイヤー1人の名前を紙に記し、秘密にしておく。

この能力は、ゲーム中に1度しか使うことができない。

### <怪盗ステップ中>

名前を記したプレイヤーが盗みのターゲットに選ばれたとき、あなたは紙を公開し、その盗みを無効にしても良い。

この能力は、ゲーム中に1度しか使うことができない。

## 男装の麗人 ドートリッシュ

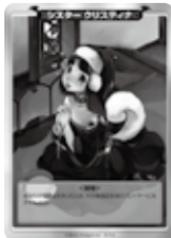


### <ゲーム開始時②>

あなたと他のプレイヤー2人は、役割カードを混ぜてシャッフルし、3人に配りなおす。

このキャラクターの効果は、ゲーム開始時に「名探偵」の能力によって明かしたプレイヤーの役割を、再び判らなくしてしまいます。

## シスター クリステyna



### <常時>

あなたが模造品を失ったとき、その模造品を他のプレイヤーに与えてもよい。

役割カード「一般人(怒りんぼ)」「一般人(さびしがりや)」の効果によって、このキャラクターの模造品が失われるときも、能力を使用することができます。

## ターゲットカード

## ターゲットカード



### <投票結果確定ステップ>

このプレイヤーが容疑者と確定した場合、このプレイヤーは模造品1つを失う。

このプレイヤーが模造品を持たない状態で容疑者と確定した場合、このプレイヤーは脱落する。

### <夜フェイズ：怪盗ステップ>

このプレイヤーは盗みにあう。

## 役割カード

### 怪盗クレセントムーン



＜三日月の日：夜フェイス中＞

盗みを働く。

＜＜ゲーム終了時：勝利条件＞＞

【怪盗&怪盗】または【怪盗&一般人】

### 怪盗フルムーン



＜満月の日：夜フェイス中＞

盗みを働く。

＜＜ゲーム終了時：勝利条件＞＞

【怪盗&怪盗】または【怪盗&一般人】

このキャラクターは8人プレイの時に使用します。

### 密告者



＜投票結果確定ステップ＞

あなたが脱落したとき、全てのプレイヤーは模造品を失う。

＜＜ゲーム終了時：勝利条件＞＞

【密告者&怪盗】

### 一般人（正義）



＜脱落時＞

あなたが「怪盗」の盗みによって脱落した次の三日月の晩は、「怪盗クレセントムーン」は盗みを行えない。

＜＜ゲーム終了時：勝利条件＞＞

【一般人&一般人】または【一般人&密告者】

「一般人」チームに有利な役割カードです。

4～5人プレイの時に「一般人（頑強）」か、こちらのどちらかを使用することをお勧めします。

## 一般人 (頑強)



### <脱落時>

あなたは脱落しても、次の日の昼フェイズの終了時までにはプレイに参加する。その日、あなたは容疑者として指名されない。

### <<ゲーム終了時:勝利条件>>

【一般人&一般人】または【一般人&密告者】

「一般人」チームに有利な役割カードです。

4～5人プレイの時に「一般人(正義)」か、こちらのどちらかを使用することをお勧めします。

## 一般人 (寂しがりや)



### <脱落時>

あなたが脱落したとき、あなたの右隣のプレイヤーは模造品カードを失う。

### <<ゲーム終了時:勝利条件>>

【一般人&一般人】または【一般人&密告者】

「怪盗」チームに有利な役割カードです。

6～7人プレイの時に使用することをお勧めします。

## 一般人 (怒りんぼ)



### <脱落時>

あなたが脱落したとき、あなたは模造品カードをもつプレイヤーのうち1人を指名する。そのプレイヤーは模造品カードを失う。

### <<ゲーム終了時:勝利条件>>

【一般人&一般人】または【一般人&密告者】

「怪盗」チームに有利な役割カードです。

6～7人プレイの時に使用することをお勧めします。

## 一般人



### <<ゲーム終了時:勝利条件>>

【一般人&一般人】または【一般人&密告者】

## 模造品カード

### 模造品カード



## 月カード

### 三日月



この晩には、「怪盗クレセントムーン」が盗みを働く。

### 満月



この晩には、「怪盗フルムーン」が盗みを働く。

## クレジット

### ディレクター:

後藤佑介 (アークライト)

### パッケージイラスト:

藤真拓哉

### イラストレーター (五十音順、敬称略):

あづみ冬留	あるや
FS	木下壱
久坂宗次	椋本夏夜
COMTA	さんぼ挿
館川まこ	西 E 田
奈月ここ	888
早瀬あきら	藤井理乃
藤真拓哉	ぼよん♥ろっく
まったくモー助	真時未砂
宮下未紀	水瀬凜
やすゆき	山田 J 太
山鳥おふう	refeia

### ゲームデザイン:

工藤雅之 (アークライト)

### ディベロップ:

草野彰宏 (アークライト)	
窪内直樹 (アークライト)	
田頭恒太 (アークライト)	
うんぼく	伊藤淳一
猫丸	古田吉冬

### アートディレクション:

雫石和奈 (アークライト)

### グラフィックデザイン:

タケモトアツシ (t-DESIGN LAB.)

### 発売元: 株式会社アークライト

**Arclight Games** **Arclight**

〒101-0052

東京都千代田区神田小川町1-1山基ビル6F

電話: 03-5283-9955 F A X : 03-5283-9933

<http://www.arclight.co.jp/>

©2010 Arclight, Inc.