

## バックグラウンドストーリー

この村には、人間の姿に化けられる人喰い人狼が潜んでいる。

人狼は人間と同じ姿をしており、昼間には区別がつかず、夜になると村人たちを一人ずつ襲っていく。

村人たちは疑心暗鬼になりながら、話し合いによって人狼と思われる人物を1人ずつ処刑していくことになった……

## ゲームの流れ

プレイヤーはゲーム開始時に役職をランダムに振り分けられ、役職によって陣営が決定される。

- ・人狼および狂人は人狼陣営
- ・村人、占い師、霊媒師、狩人、共有者は村人陣営
- ・妖狐は独立陣営

となる。

それぞれのプレイヤーは自分の所属する陣営の勝利を目指して行動を行う。

ゲームは昼フェーズと夜フェーズからなる。

プレイヤーは昼フェーズにプレイヤー同士の対話および人狼同士の対話を行い、情報の交換を行う。これらの対話によって、追放すべきプレイヤー、襲撃すべきプレイヤー、占うべきプレイヤーなどを決定する。

その後夜フェーズに、追放者を決定する投票及び、占い先の決定などの役職ごとにある特殊能力の利用を決定する。

プレイヤーの選択した行動に従って追放者、被襲撃者などが決定され、ルールに従って何人かのプレイヤーがゲームから排除される。その結果ゲームの終了判定が行われ、終了条件が満たされればゲームが終了する。満たされなければ次の日の昼フェーズが開始される。

ゲームは初日の昼のフェーズからスタートし、夜のフェーズには占いのみが行われ、投票、襲撃、護衛は行われない。2日目の夜のフェーズから投票、襲撃、護衛が行われる。

## 勝利条件

### 村人勝利条件

- ・人狼を全て追放する
- ・妖狐が生存していない

### 人狼勝利条件

- ・村人側プレイヤーを人狼側プレイヤーと同じかそれよりも少ない数まで減らす
  - ・妖狐は村人側とは**数えない**.
- ・妖狐が生存していない

### 妖狐勝利条件

- ・村人勝利条件の「人狼をすべて追放する」もしくは人狼勝利条件の「村人側プレイヤーが人狼側プレイヤーと同数以下である」が満たされた際に生存している

## 役職

役職は、村人側陣営、人狼側陣営、独立陣営の3陣営のいずれかに所属する。

なお、共有者、妖狐についてはオプションであり、特に断りが無い限り大会などでは採用されず、また、実装も保証されない。

村人側陣営：

村人

- ・特に能力は無い。

占い師

- ・一日の終わりに一人のプレイヤーを指定して、人狼かどうかを見極めることが出来る。
- ・人狼であれば「人狼」、人狼以外であれば「人狼ではない」という情報を得られる。
  - ・役職は分からない。
  - ・狂人も「人狼ではない」として扱われる。
- ・妖狐を占った場合、妖狐はゲームから排除される。
  - ・妖狐は占われた時点でゲームから排除される。
  - ・「人狼ではない」という占い結果が得られる。

## 霊媒師

- ・前日に処刑したプレイヤーが人狼であったかを見極めることができる。
- ・人狼であれば「人狼」、人狼以外であれば「人狼ではない」という情報を得られる。
  - ・役職は分からない。
  - ・狂人も「人狼ではない」として扱われる。
  - ・妖狐も「人狼ではない」として扱われる。

## 狩人

- ・一日の終わりに一人のプレイヤーを指定して、人狼の襲撃から護ることが出来る。
- ・護られているプレイヤーが人狼に襲撃された場合、そのプレイヤーはゲームから排除されない。
- ・護ったかどうかは狩人には分からない。
- ・自分自身を護ることは出来ない。
- ・連続して同じプレイヤーを襲撃から護ることが出来る
- ・狩人が追放された日は、護衛が失敗する。

## 共有者

- ・**ver0.2 の時点では共有者の利用は非推奨である。**
- ・ゲーム中 2 人存在する。
- ・ゲームの開始時にお互いパートナーが誰であるかを知ることが出来る。
  - ・パートナーが人狼ではないことを知っている。
- ・それ以外は村人と同じ。

## 人狼側陣営：

### 人狼

- ・ゲーム開始時に人狼同士が誰であるか知ることが出来る。
- ・一日の終わりに人狼全員による投票により一人のプレイヤーを襲撃し、ゲームから排除することが出来る。
  - ・襲撃先候補が同数の投票結果となったばあい、生存者プレイヤーの中から誰か一人がランダムに襲撃

### 先となる

- ・襲撃が成功したかどうかは人狼には分からない。

- ・妖狐に襲撃と占いが集中した場合、襲撃が成功したのか、占いによってゲームから排除されたのかは人狼にも占い師にも分からない。
- ・人狼の生存者数が村人陣営プレイヤー + 狂人の生存者数と同数または、それ以上になった場合、人狼側が勝利となる。
- ・ただし、人狼が一人も場に居ない場合は村人陣営の勝利となる。
- ・妖狐は村人陣営に**含まれない**。

#### 狂人

- ・勝利条件が人狼陣営と同じ。
- ・狂人は人狼が誰かを知らない。
- ・特に能力は無い。

独立陣営（オプションであり、標準構成に含まれない）：

#### 妖狐

※**ver0.2 の時点では妖狐は実装されていない。**

- ・狼に襲撃されてもゲームから除外されない
- ・占い師に占われるとゲームから除外される
- ・妖狐勝利条件を満たすと勝利する

#### 役職の構成

5～16 人までの役職構成

人数	村人	人狼	占い師	霊媒師	狩人	狂人	共有者
5	2	1	1			1	
6	3	1	1			1	
7	4	2	1				
8	4	2	1	1			
9	5	2	1	1			
10	4	2	1	1	1	1	

11	5	2	1	1	1	1	
12	5	3	1	1	1	1	
13	6	3	1	1	1	1	
14	7	3	1	1	1	1	
15	8	3	1	1	1	1	
16	9	3	1	1	1	1	

4～16 人までの役職構成（共有者ありオプション）

人数	村人	人狼	占い師	霊媒師	狩人	狂人	共有者
5	2	1	1			1	
6	3	1	1			1	
7	4	2	1				
8	4	2	1	1			
9	5	2	1	1			
10	4	2	1	1	1	1	
11	5	2	1	1	1	1	
12	5	3	1	1	1	1	
13	6	3	1	1	1	1	
14	7	3	1	1	1	1	
15	6	3	1	1	1	1	2
16	7	3	1	1	1	1	2

4～16 人までの役職構成（共有者・妖狐ありオプション）

人数	村人	人狼	占い師	霊媒師	狩人	狂人	共有者	妖狐
5	2	1	1			1		
6	3	1	1			1		
7	4	2	1					
8	4	2	1	1				
9	5	2	1	1				
10	4	2	1	1	1	1		
11	5	2	1	1	1	1		
12	5	3	1	1	1	1		
13	6	3	1	1	1	1		
14	7	3	1	1	1	1		
15	6	3	1	1	1	1	2	
16	6	3	1	1	1	1	2	1

## 昼フェーズの進行

昼フェーズは

- ・プレイヤー同士の対話
- ・人狼同士の対話

を交互に繰り返しながら行われる。

プレイヤー同士の対話

- ・対話はターン制で行われる。
- ・各プレイヤーは1ターンに1回発話のチャンスがある。
- ・発話が行えるタイミングはランダムに決定される。
- ・発話を行う必要が無い場合は発話省略（Skipによってパスすること）ができる。

- ・それ以上発話を行うことが無い場合は発話終了宣言（Over）を行う。
  - ・全てのプレイヤーが発話終了宣言（Over）した場合、残りのターンは行われない。
  - ・一人でも発話終了宣言（Over）以外を行うプレイヤーが存在した場合、次のターンには発話終了宣言（Over）を行ったプレイヤーにも発話の機会が発生する。
- ・プレイヤー同士の発話では、全ての発話ログが全てのプレイヤー間で共有される。
  - ・会話ログはプレイヤーの行動ターン時に共有される

### 人狼同士の対話

- ・プレイヤー同士の対話が1ターン終了後に、人狼同士の対話ターンが開始される。
- ・人狼同士の対話もプレイヤー同士の対話と同様ターン制で行われる。
- ・人狼同士の対話に参加できるのは人狼のみ。
  - ・村人は対話を見ることが出来ない。
  - ・狂人は対話に参加できない。
  - ・狂人は対話を見ることができない。
- ・発話が行えるタイミングはランダムに決定される。
- ・発話を行う必要が無い場合は発話省略（Skipによってパスすること）ができる。
- ・それ以上発話を行うことが無い場合は発話終了宣言（Over）を行う。
  - ・全ての人狼側プレイヤーが発話終了宣言（Over）した場合、残りのターンは行われない。
  - ・一人でも発話終了宣言（Over）以外を行うプレイヤーが存在した場合、次のターンには発話終了宣言（Over）を行ったプレイヤーにも発話のチャンスがある。

### フェーズの終了

- ・昼フェーズが終了し夜フェーズへと移行するのは以下の条件が満たされたとき。
  - ・規定ターン数のプレイヤー同士の対話、人狼同士の対話が終了した場合。
  - ・すべてのプレイヤーが対話及び人狼同士の対話で Over を宣言した場合。
- ・現在の規定ターンは 10 ターンである。

### 夜フェーズの進行

- ・夜フェーズに行われる行動は以下の通り。
  - ・行動の決定

- ・投票先の決定
- ・占い先の決定
- ・襲撃先の決定
- ・護衛先の決定
- ・行動結果の決定
- ・追放者の決定
- ・占い師による占い結果の決定および、妖狐の死亡判定
- ・襲撃成否の決定
- ・勝利判定

- ・これらの行動は夜フェーズの最初に各プレイヤーに指定され、その後は自動的に行われる。
- ・投票で最多得票数が同数あった場合は、最多得票を得たプレイヤー間でランダムに最多得票プレイヤーが決定される。
- ・一日目は占いのみが行われる。

実行順序(※初日は3,4のみ実行される)

- 1) 投票先の決定
- 2) 投票により選択されたプレイヤーの追放
- 3) 占い先の決定
- 4) 占いの実行、妖狐を占った場合には追放
- 5) 襲撃先の決定
- 6) 護衛先の確定と判定
- 7) 襲撃先となったプレイヤーの追放
- 8) 勝利判定

## 得られる情報

プレイヤーに与えられる情報は以下の通り。

1. 各役職を持つプレイヤーの人数
2. 自分の役職
3. 日にち
4. 各プレイヤーの生死
5. 残り発話可能数



6. 会話ログ
7. 投票結果（投票者と投票先）
8. 襲撃により排除されたプレイヤー

上記に加え、役職ごとに与えられる情報が以下のように存在する.

#### 人狼

1. 仲間の人狼
2. 襲撃先投票結果(投票者と投票先)
3. 人狼同士の対話ログ

#### 占い師

1. 占い結果

#### 霊媒師

1. 霊媒結果(追放者が人狼であるかどうか)

#### 狩人

1. 護衛先

#### 共有者

1. 仲間の共有者

#### 追放ルール

- ・追放者の決定は生存プレイヤーによる投票によって行われ、最多得票を得たプレイヤーが追放される.
- ・投票処理は同時に行われる
- ・最多得票を得たプレイヤーが村から追放される.
  - ・最多得票数が同数だった場合は、最多得票数を得たプレイヤーの中からランダムに追放されるプレイヤーが決定される.
- ・誰が誰に投票したかの情報は公開される.
- ・自分自身へ投票することはできず、無効な投票となる.

- ・無効な投票を行った場合、その投票は取り消され、投票先がランダムに変更される。
- ・無効な投票とは、自分への投票、死者への投票、存在しないプレイヤーへの投票、投票の棄権などである。
- ・無効な投票はルール上禁止されているものではない。
- ・追放されたプレイヤーはゲームから排除される。

## 襲撃ルール

- ・襲撃先の決定は生存プレイヤーによる投票によって行われ、最多得票を得たプレイヤーが追放される。
- ・襲撃先投票は同時に行われる。
- ・最多得票を得たプレイヤーが村から襲撃対象となる。
- ・最多得票数が同数だった場合は、最多得票数を得たプレイヤーの中からランダムに襲撃されるプレイヤーが決定される。
- ・誰が誰に投票したかの情報は公開される。
- ・死者への投票など無効な投票を行った場合、その投票は取り消される。
- ・無効な投票とは、死者への投票、人狼への投票、その他存在しないプレイヤーへの投票、投票の棄権などである。
- ・すべての襲撃が取り消された場合、襲撃は失敗する。
- ・ただし、0.2.x系までは、無効な投票はランダムな投票に変換される。
- ・この場合、意図的な襲撃の失敗は出来ない。
- ・襲撃されたプレイヤーが狩人によって護衛されていた場合、襲撃は失敗する。
- ・襲撃されたプレイヤーがすでに追放されていた場合、襲撃は失敗する。
- ・襲撃されたプレイヤーが妖狐だった場合、襲撃は失敗する。
- ・襲撃が成功した場合、襲撃されたプレイヤーはゲームから排除される。

## 占いルール

- ・占い師は任意のプレイヤーを占い対象として指定することが出来る。
- ・占い結果として、対象プレイヤーが「人狼であるか否か」を取得できる。
- ・占い先を指定しない場合、占い先がすでに死亡している場合、占いは実行されない。
- ・占い対象が処刑・襲撃された場合も占い結果は取得できる。

## 護衛ルール

- ・狩人は自分以外の任意のプレイヤーを護衛先として指定することが出来る。
- ・狩人が追放されておらず、護衛対象が襲撃された場合、護衛対象はゲームから排除されない。

- 無効な指定を行った場合は護衛は実行されない.
- 無効な指定とは. 自分の護衛, すでにゲームから排除されたプレイヤーの指定などである.