

# 人狼

ここはとある田舎町。この町には人狼が紛れ込んでいます。

人狼は昼の間は人間の姿をしていますが、夜になると狼に変貌して町の人間を襲います。人間たちは昼のうちに話し合い人狼を追放しなければなりません。

## ●勝利条件

人狼の数と人間の数が同数になったら人狼チームの勝利。

全ての人狼を追放することができれば人間チームの勝利。

## ●ゲームの流れ・司会進行

各プレイヤーに役職の書かれた言葉カードを配り、ゲームマスター（以下 GM）は以下の通りにゲームを進行します。

### ①最初の昼のターン

各プレイヤーは自分の役職を確認し、GMは全員の役職を確認します。

GM「夜が明けました。皆さん目を開けてください。これから、誰が人狼なのかを制限時間3分で議論します。この議論では追放は行いません。それでは議論スタート！」

制限時間を迎えたら議論を中止します。

### ②夜のターン

GM「夜になりました。皆さん目を閉じてください。」の合図で残っているプレイヤーは目を閉じます。

GM「〇〇の人はそっと目を開けてください。」の合図で自分の役職を呼ばれたプレイヤーは目を開けます。

その後、GMの指示に従い能力を使用します。能力を使用する役職は、騎士・人狼・占い師・霊媒師です。

役職毎のセリフは以下の通りです。

「騎士は、今夜守りたいプレイヤーを1人選んでください。ただし、自分自身や昨夜守った人を守ることはできません。」

「人狼は、今夜襲撃したいプレイヤーを1人選んでください。（襲撃したいプレイヤーを指差してもらいます。）」

「占い師は今夜占いたいプレイヤーを占ってください。（プレイヤーを指差してもらい、そのプレイヤーが人狼であればキツネ、人間であればチョキのハンドサインを送ります。）」

「霊媒師の方、今日の昼間に追放された方は、これでした。（人狼か人間かのハンドサイン）」

※該当役職のプレイヤーが追放・襲撃されて不在でも、使用している全ての役職の処理を行ってください。

確認が終わったら目を閉じてもらいます。

### ③昼のターン

GM「夜が明けました。皆さん目を開けてください。昨晚の犠牲者は〇〇さんでした。〇〇さんは今後議論に参加することができません。」

騎士に守られて犠牲者がいない場合、「昨晚の犠牲者はいませんでした。」と伝えます。

GM「それでは再び、議論して人狼を見つけてください。3分が経過したら議論を終了して投票を行います。」

～三分経過～

GM「時間になりました。議論を終了してください。追放するプレイヤーを決定します。人狼だと思える人を指差してください。」

「せーの」の合図で指差して、投票数の最も多いプレイヤーは追放されます。

②と③を繰り返します。

## 役職一覧

役職	勝利条件	能力
<b>人狼</b> 	残っている人狼の数と人間の数を同数にする。	毎晩目を覚まし、人間をだれか1人襲います。
<b>市民</b> 	すべての人狼を追放する。	なし。
<b>占い師</b> 	すべての人狼を追放する。	毎晩目を覚まし、誰か1人を占って、人狼か人間かを知ることができます。
<b>騎士</b> 	すべての人狼を追放する。	毎晩目を覚まし、誰か1人を人狼の襲撃から守ります。二夜続けて同じ人物を守ることはできません。
<b>霊媒師</b> 	すべての人狼を追放する。	毎晩目を覚まし、その日の昼に追放された人が、人狼だったのか・人間だったのか知ることができます。

## プレイ人数別 おすすめ配役数

・4人の場合（以下の4枚全て使用）

人狼 ×1 市民 ×2 占い師 ×1

・5人の場合（以下の5枚全て使用）

人狼 ×1 市民 ×3 占い師 ×1

・6人の場合（以下の7枚のうちランダムで6枚使用）

人狼 ×2 市民 ×3 占い師 ×1 騎士 ×1

・7人の場合（以下の7枚全て使用）

人狼 ×2 市民 ×2 占い師 ×1 騎士 ×1 霊媒師 ×1

・8人の場合（以下の9枚のうちランダムで8枚使用）

人狼 ×3 市民 ×3 占い師 ×1 騎士 ×1 霊媒師 ×1

・9人の場合（以下の10枚のうちランダムで9枚使用）

人狼 ×3 市民 ×4 占い師 ×1 騎士 ×1 霊媒師 ×1