

## ◆ゲームの大まかな進め方

### STEP1 : 役職を決める

GMが役職カードをランダムに配るなどして役職を決定します。この際、**役職は絶対に他者に見せてはいけません。**

### STEP2 : 役職確認

最初の夜がやってきます。顔を伏せて、片手で床や膝などを叩き、音を立ててください。

役職者は呼ばれたら顔を上げ、GMの指示に従ってください。指示を出している声は全員に聞こえます。

### STEP3 : 昼のターン（議論・投票・処刑）

夜が明けます。制限時間をGMが宣言しますので、顔を上げて自由に議論してください。

制限時間が過ぎたら発言を止め、投票を行います。怪しいと思う人物を1人選んで投票してください。

最も多くの票を獲得した人が処刑されます。

投票によって処刑された人は、以後一切話すことはできなくなります。静かに輪から外れて、ゲームを見守りましょう。

### STEP4 : 夜のターン（能力使用）

夜がやってきます。顔を伏せて、片手で床や膝などを叩き、音を立ててください。

夜に行動ができる役職は「霊能者」「占い師」「ボディガード」「人狼」のみです。（※使用する役職によって変更の場合あり）

役職者は呼ばれたら顔を上げ、GMの指示に従ってください。指示を出している声は全員に聞こえます。

### STEP5 : 襲撃先の発表

顔を上げてください。夜が明ける前に、GMから昨日の犠牲者が発表されます。

犠牲となった人は、以後一切話すことはできなくなります。静かに輪から外れて、ゲームを見守りましょう。

また、犠牲者がいない場合もあります。ボディガードによって人狼の襲撃が阻まれた場合や、ハムスター人間を人狼が襲撃した場合です。

この場合は「昨日の犠牲者はいませんでした」と発表されます。

……以後、STEP3～STEP5を勝敗が決定するまで繰り返します。

## ◆よく使う用語集

**CO（シーオー）**…カミングアウトの略。自分が能力者であることを公表すること。ただしCOしてもそれが真実なのか嘘なのかは分からない。

**騙り**…本来その役職者でない者が、何らかの役職をCOする（嘘をつく）こと。良くある事例としては「人狼の1人が占い師を騙る」「狂人が占い師・霊能者を騙る」など。

**潜伏**…騙りと逆で、役職者がCOや騙りをせず、村人として振る舞うこと。潜伏が推奨される役職としては「ボディガード」「ハムスター人間」「恋人」など。

**真〇〇**…本物の〇〇（役職者名）ということ。真占い師、真霊能者、真ボディガードなど。

**吊り**…昼のターンで投票によって処刑者を選ぶこと。村人が人狼を殺す唯一の手段であり、ハムスター人間を殺す手段のひとつ。

**吊り回数**…最終日までにあと何人処刑できるかを数えたもの。（生存人数）-1÷2の端数切り捨て。例）残り6人の場合（6-1）÷2で2回。

**ローラー**…役職をCOした人物をすべて処刑すること。特定の役職をローラーすることもある。「占いローラー」「霊能ローラー」など。

**白**…村人のこと。村人の可能性が高そうな人や発言のことを「白い」「白っぽい」などと言うこともある。

**黒**…人狼のこと。人狼の可能性が高そうな人や発言のことを「黒い」「黒っぽい」などと言うこともある。

**確定白**…複数の占い師候補全員から人間判定を出された人のこと。人狼に襲撃されやすい。

**バンダ**…2人以上の占い師（霊能者）から白判定と黒判定を出された人のこと。霊能者が生きている場合は吊って霊能結果を見ることが多い。

**GJ（グッジョブ）**…ボディガードが護衛に成功すること。

**GM（ジーエム）**…ゲームマスター、司会者のこと。進行役であり、ゲームには参加しない。

**多弁**…発言が多い人のこと。発言が多いのでどんな推理をしているのかが見えやすく比較的人外かどうか分かりやすいため、安易に吊らないほうがよい。ただし、強い発言が多ければ村を導きやすい。村人陣営なら村を正解に導いてくれるかもしれないが、敵陣営だと村をミスリードされるかもしれないので気をつけること。多弁襲撃は有能な村人を消去するための人狼の常套法。

**寡黙**…発言が少ない人のこと。発言が少ないと人外かどうかを判断する材料がないため、信用を得られにくい。気づいたことは何でもいので発言するようにするとよい。発言がないことに気づかれず生き残る場合もあるし、判断材料が少ないことを理由に吊られることもある。

## ◆勝利のための Tips

★このゲームは「嘘をついていい」ゲームです。嘘を効果的に使いましょう。

★数の戦いなら、村人が圧倒的に有利だということを忘れてはいけません。人狼は数の不利を覆すために嘘をつき、村を混乱させようとします。

★相手の立場に立って考えることが重要です。村人の場合、自分が人狼だったらどうするかを考えてみるとよいでしょう。

★陣営が勝利すれば、あなたも勝利します。たとえ自分が死んでも、陣営が勝てばいいのです。時には死を恐れないことも大切です。

★時間稼ぎもひとつの戦略です。議論が進まなければ、より人狼や、ハムスター人間や、恋人たちを見つけにくくなるからです。

★人狼が3人以上いる場合、1人は占い師を騙ることをオススメします。ボディガードに守られた真占い師ほど怖いものはありません。

★狂人の役割は村人を攪乱することです。とにかく人狼が勝てばあなたも勝つのです。どんどんトラブルを起こしましょう。

### ◆人狼勢力

役職	特殊能力	占われたら？	勝利条件
人狼 	<ul style="list-style-type: none"> <li>夜のターンで、1日につき1人だけ指定した人間を襲撃することができる</li> <li>役職確認時に、お互いが人狼であることが分かる</li> </ul>	人狼	夜が明けた時点で、生存している人狼の数と生存している人間の数が同数になる
狂人 	なし	人間	人狼が勝利する

### ◆村人勢力

役職	特殊能力	占われたら？	勝利条件
村人 	なし	人間	すべての人狼を処刑する
占い師 	夜のターンで、1日につき1人だけ指定した人物を占い、「人狼」「人間」のどちらなのかを知ることができる	占われない	すべての人狼を処刑する
霊能者 	夜のターンで、昨日処刑した人物が「人狼」「人間」のどちらだったのかを知ることができる	人間	すべての人狼を処刑する
ボディガード 	夜のターンで、1日につき1人だけ指定した人物を人狼の襲撃から守ることができる	人間	すべての人狼を処刑する
共有者 	役職確認時に、お互いが共有者であることが分かる	人間	すべての人狼を処刑する

### ◆第三勢力

役職	特殊能力	占われたら？	勝利条件
ハムスター人間 	<ul style="list-style-type: none"> <li>人狼に襲撃されても死亡しない（襲撃が失敗する）</li> <li>占い師に占われると死亡する（人間という結果が出るが、翌日死亡する）</li> <li>勝利条件の判定で人間として数えられない</li> </ul>	人間	<p>人狼勢力または村人勢力が勝利条件を満たした時点で生存している</p> <p>このとき人狼勢力と村人勢力は自動的に敗北となり、ハムスター人間の1人のみが勝利する</p>
キューピッド 	<ul style="list-style-type: none"> <li>役職確認時に、恋人になる2名を指定することができる</li> <li>自分を恋人に指定することはできない</li> </ul>	人間	恋人が勝利する
恋人 	<ul style="list-style-type: none"> <li>役職確認時に、お互いが恋人同士であることが分かる</li> <li>1人が何らかの理由で死亡した場合、必ずもう1人もその後を追って自殺する（自殺した旨がGMから告知される）</li> <li>何らかの役職についている場合は、その能力を使用できる</li> </ul>	本来の役職に基づく	<ul style="list-style-type: none"> <li>●人間同士が恋人になった場合、または人狼同士が恋人になった場合 →人狼勢力、村人勢力、またはハムスター人間が勝利条件を満たした時点で生存している このとき人狼勢力、村人勢力、ハムスター人間は自動的に敗北となり、恋人およびキューピッドの3人のみが勝利する</li> <li>●人間と狼が恋人になった場合 →お互い以外のすべての人狼、人間を死亡させる</li> </ul>

### ◆その他特殊な役職

役職	特殊能力	占われたら？	勝利条件
神話マニア 	<ul style="list-style-type: none"> <li>1日目の夜（=最初の処刑者が決まった日の夜）のターンで、指定した人物の能力をコピーすることができる。このときコピーできるのは人狼と占い師のみで、その他を指定した場合はただの村人になる</li> <li>翌日の夜から、コピーした能力を使用することができる（占い師をコピーした場合は、2人で占い先を決める）</li> </ul>	<p>1日目の夜＝人間</p> <p>2日目以降＝コピーした役職に基づく</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●人狼をコピーした場合 人狼と同じ</li> <li>●占い師、その他をコピーした場合 村人と同じ</li> </ul>