

## ● : 最初の夜のターン

- ・村人を眠りにつかせる

司会者「夜が来て、村は眠りにつきます。みんなは目を閉じて顔をふせてください。」

すべてのプレイヤーは手を下におろし、目を閉じて顔を伏せます。またすべてのプレイヤーは片手で音をトントンとさせてください。

- ・人狼を呼ぶ

司会者「人狼たちは、目覚めてお互いを確認せよ。」

人狼はお互いを確認します。

司会者「人狼たちは、再び目を閉じ、顔を伏せてください。」

- ・(ゲームに共有者が含まれている場合) 共有者たちを呼ぶ

司会者「共有者たちは、目覚めてお互いを確認してください。」

共有者たちはお互いを確認します。

司会者「共有者たちは再び目を閉じ、顔を伏せてください。」

## ● : 毎夜のターン

### ① 予言者を呼ぶ

司会者「予言者は、目覚めてどのプレイヤーの正体を占うか指さしてください」

- ・指定されたプレイヤーが人狼であるかを解答します。
- ・人狼の場合は手を頭の上にして耳を作ります。
- ・人狼以外の場合は手を前にして×を作ります。

司会者「占い師は再び目を閉じ、顔を伏せてください。」

### ② (ゲームに用心棒が含まれていれば) 用心棒を呼ぶ

司会者「用心棒は、目覚めて今晚護衛をしたい相手を指さしてください。」

- ・自分は選択できません。
- ・人狼を護衛した場合は用心棒自身が死亡します。

司会者「用心棒は再び目を閉じ、顔を伏せてください。」

### ③ 人狼たちを呼ぶ

司会者「人狼たちは、目覚めてお互いに確認し合い、新たな犠牲者を選択せよ」

- ・人狼は相談で1人選びます。
- ・用心棒が人狼を守護した場合は、人狼が襲撃したプレイヤーではなく用心棒が死亡します。

司会者「人狼たちは再び目を閉じ、顔を伏せてください。」

### ④ 夜が明ける

司会者「夜が明けました。全員顔をあげ、目を開けてください。」

司会者「昨夜 ○○さんが死亡しました。」

(狩人が死亡の場合)

- ・ただちにプレイヤーを1人指定して死亡させます。

## ☀ : 朝のターン

### ⑤ 村人たちは容疑者について議論する

司会者の3分の時間を設定して議論を開始します。

### ⑥ 村人たちの投票

司会者の合図に従って、プレイヤーは自分が処刑したいと思うプレイヤーを順番に指定します。

最初のプレイヤーは前回投票で処刑されたプレイヤーの右隣からスタートをして、投票された方は自分の前で投票された数を示してください(初日は司会者が適当に指定します)。

全プレイヤーが投票した結果最も多くの票を集めたプレイヤーは処刑されて死亡します。

(最多得票が同数の場合)

最多得票を得たプレイヤーのみで決選投票を行います。希望する候補者は1人につき30秒のだけ釈明演説の時間を設けます。複数いた場合は司会者が釈明演説する順番を決めます。釈明演説後、決選投票を行います。決選投票の結果も同数の場合はこの日の処刑は行われません。

(狩人が処刑されれば場合)

- ・ただちにプレイヤーを1人指定して死亡させます。

<村人チームの勝利条件>

「人狼」役のプレイヤーが全員死亡した場合、村人が勝利します。

<人狼チームの勝利条件>

生き残っているプレイヤーの内訳が

「人狼」役のプレイヤー  $\geq$  「人狼」役以外のプレイヤーとなった場合、人狼チームが勝利します。

### ⑦ 村は眠りにつく

司会者「夜が来て、村は眠りにつきます。みんなは目を閉じて顔をふせてください。」

### ① に戻る