

●：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、目を閉じます。

・盗賊を呼ぶ

司会者「盗賊よ、目覚めなさい。」

盗賊は中央にあるタイル2枚の表面を確認して、タイルの交換をすることができます。2枚とも人狼の場合は必ず交換をします。

司会者「盗賊は再び眠りに落ちます。」

・キューピッドを呼ぶ

司会者「キューピッドよ、目覚めなさい。」

キューピッドは恋人2人を指さして選びます。司会者は恋人2人の背中を静かにたたきます。

司会者「キューピッドは再び眠りに落ちます。」

・恋人たちを呼ぶ

司会者「恋人たちよ、目覚めてお互いを確認せよ。」

恋人の正体はわかりません。

司会者「恋人たちは再び眠りに落ちます。」

●：毎夜のターン

① 守護者を呼ぶ

司会者「守護者よ、目覚めて今宵人狼の襲撃から護る者1人を選択せよ」

- ・自分を選択してもよい。
- ・前夜に守られたプレイヤーを続けて守ることはできない。
- ・少女を守護した場合、守護者は無効となる。

司会者「守護者は再び眠りに落ちます。」

② 占い師を呼ぶ

司会者「占い師よ、目覚めてどのプレイヤーの正体を占うか選択せよ」

- ・指定されたプレイヤーのタイルの表面の占い師に見せる。

司会者「占い師は再び眠りに落ちます。」

③ 人狼を呼ぶ

司会者「人狼たち、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人選ぶ。
- ・少女は薄目を開けてスパイをしてもよい（人狼に成りすます行為は禁止）。
- ・スパイが人狼たちにばれた場合、犠牲者の代わりに少女を食い殺す。

司会者「人狼たちは再び眠りに落ちます。」

④ 魔女を呼ぶ

司会者「魔女よ、目覚めなさい。我は汝に人狼の犠牲者を示す。蘇生の秘薬か毒薬を使用するか？」

・人狼の犠牲者が守護者に守られている場合は魔女に犠牲者を提示しない。

・「蘇生の秘薬」と「毒薬」はゲーム中1回のみ使用可能。同じ夜に同時に使うことも可能。

・「蘇生の秘薬」を使う場合は対象プレイヤーに対して親指を上立てる。

・「毒薬」を使うプレイヤーに対して親指を下に立てる。

司会者「魔女は再び眠りに落ちます。」

⑤（人狼や魔女に殺されていない場合）笛吹きを呼ぶ

司会者「笛吹きよ、目覚めて汝の奏でる悩殺的な音色で2人に呪いをかけなさい。」

- ・笛吹きは人狼や魔女の犠牲者はわからない。
- ・呪いをかけるプレイヤー2人を指定する。
- ・司会者は呪いをかけられたプレイヤーの頭を静かにたたく。
- ・たたかれたプレイヤーは目を開けない。

司会者「笛吹きは再び眠りに落ちます。」

⑥（笛吹きが犠牲になっていない場合）呪われたプレイヤーを呼ぶ

司会者「呪われた者どもよ、全員目を開けてお互いを確認せよ。」

・このターンを含むこれまで頭をたたかれたプレイヤーは全員目を開けてお互いを確認する。

司会者「呪われた者どもは再び眠りに落ちます。」

⑦ 村を目覚めさせる

司会者「さぁ朝だ。村人たちは目覚め、全員目を開ける。ただしこの者を除いて・・・。」

- ・前日の人狼と魔女の犠牲者を指さしする（発表する）。
- ・脱落したプレイヤーはタイルを表向きにしてゲームから脱落。（特別な場合）
- ・狩人が脱落：その場でプレイヤーを1人指定して脱落させる。
- ・恋人が脱落：もう1人の恋人も脱落する。
- ・保安官が脱落：怠け者以外は後継者を指定する。
- ・長老が人狼に襲われる：2回目のみ脱落する。
- ・呪われていないプレイヤーが脱落：笛吹の勝利

☀：朝のターン

⑧ 村人たちは容疑者について議論する

⑨ 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一斉に差します。

- ・保安官は2票分で数える。
- ・正体が明らかになっている怠け者は投票に参加できない。
- ・もっとも多く票を集めたプレイヤーが脱落する。
- ・脱落したプレイヤーはタイルを表向きにして正体を明かす。（最多得票が同数の場合）

A) 嫌われ者がいれば嫌われ者が脱落する。

B) 嫌われ者がいない、保安官が最多得票に入れている場合、保安官が入れたプレイヤーが脱落する。

C) A)、B)以外の場合ほどのプレイヤーも処刑者されない（処刑されるプレイヤーが）

最後の人狼：村人たちの勝利

最後の村人：人狼たちの勝利

最後の呪われていないプレイヤー：笛吹きの勝利

狩人：その場でプレイヤーを1人指定して脱落させる。

恋人：恋人のもう1人も脱落する。

保安官：怠け者でない場合、後継の保安官を選ぶ。

3人のうちの1人で、残った2人が恋人同士で、恋人の1人が人狼または笛吹き：恋人たちの勝利

⑩ 村は眠りにつく

司会者「夜が来た。生き残った人々は眠りにつく。」

① に戻る