



ゲームの進め方

- ・制限時間は 15 分間
- ・司会の指示にしたがって質問ターンと回答ターンを繰り返します。

ゲームの勝利条件

市民陣営

- ・人狼を全て当てると勝利

人狼陣営

- ・人狼が一人でも当てられずに残れば勝利

各タームの説明

※回答・質問時は自分のグリッド番号を
 言ってください。

質問ターン

- ・1ターン3分間、回答可能回数の合計は4回
- ・質問は1ターンあたり一人一回まで
- ・プレイヤーは挙手をして、司会に当てられると、人狼の位置について質問ができる。(質問についてはP4参照)
- ・質問の回答は陣営・役職により異なる。

回答ターン

- ・1ターンあたり回答可能回数は合計2回まで
- ・回答は1ターンあたり一人一回まで
- ・プレイヤーは挙手をして、司会に当てられると、回答ができる。
- ・人狼の位置(グリッド番号)について回答でき、当てられた人狼はゲームから除外される。司会は正解か不正解かのみ返答する。狂信者は人狼としてゲームから除外されることはありません。

景品の入手条件

※所属陣営の勝利を前提とします。

市民陣営

- ・人狼を当てた正答者は確定
- ・2ゲーム目以降の時、正答者以外の市民陣営からも抽選で景品が与えられる

人狼陣営

- ・人狼陣営全員が景品を入手。

役職説明

市民陣営

市民

- ・ごくごく普通のなんの能力も持たない市民です。
- ・人狼を見事当てると、景品を確実にもらうことができます。
- ・質問ターンに質問をして、人狼がどこにいるか特定しましょう。
- ・特定できたら回答ターンで回答しましょう。

占い師

- ・市民に特殊能力が加わった役職です。
- ・質問ターン時、占い師と宣言してから、質問すると司会者から「はい」か「いいえ」の回答ではなく、何人いるかまで聞けます。
- ・ただし、この能力は1ゲームの間、2回までしか使えないので注意してください。

人狼陣営

人狼

- ・人狼の位置を把握できます。
- ・人狼も市民のふりをして質問・回答ができます。
- ・司会は質問に対してでたらめな回答をするので、うまく市民陣営をかき回し、うまく逃げ切りましょう。

狂信者

- ・人狼の位置を知ることができます。人狼からは狂信者はわかりません
- ・狂信者も人狼と同様に市民・占い師のふりをして質問・回答ができます。
- ・人狼と同じように司会はでたらめな回答をします。
- ・質問ターン時に狂信者も人狼として扱います。うまく市民からの注目を集め、人狼を勝利へ導きましょう。

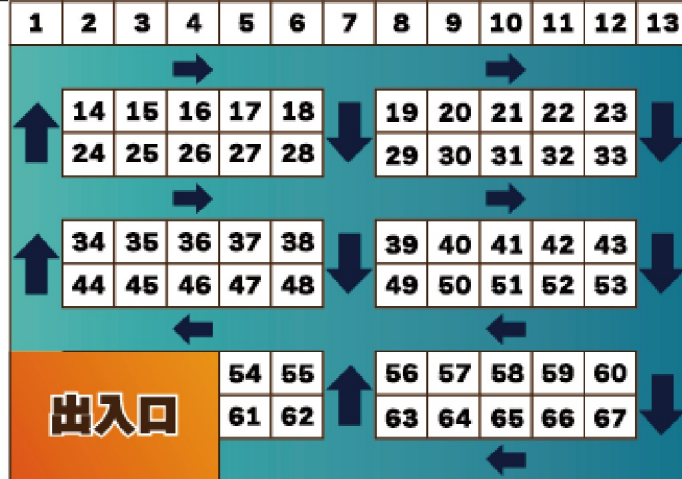
あなたの役職と役職配分

1st ゲーム

市民 人狼

人狼：3人・市民その他

※図には
人狼陣営の時人狼の位置が
○で記入されています

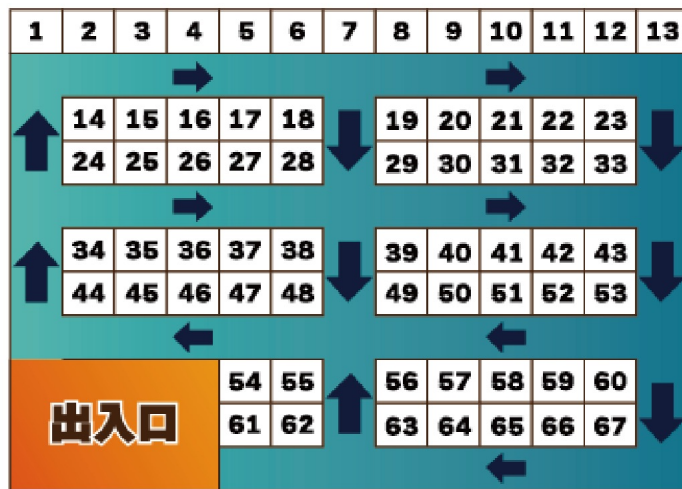


2nd ゲーム

市民 人狼

占い師 狂信者

人狼3人・狂信者1人
占い師1人・市民その他

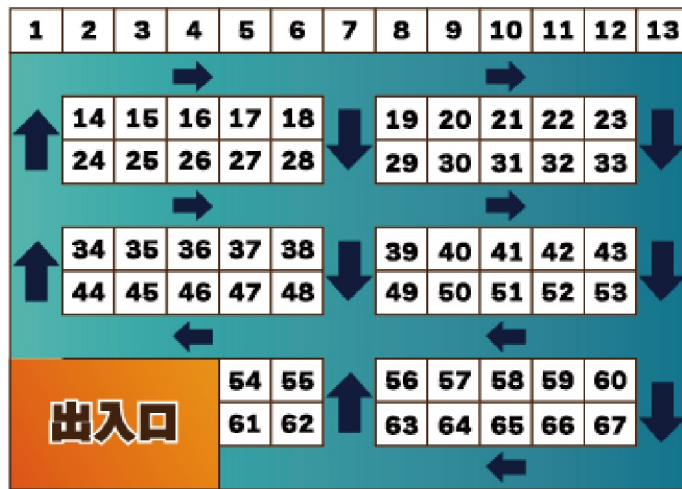


3rd ゲーム

市民 人狼

占い師 狂信者

人狼3人・狂信者1人
占い師1人・市民その他



3

質問の内容のルール

- 以下のようなシンプルな質問にしてください。
- ◆ ○行(列)の前(後・左・右)側に人狼はいますか？
- ◆ 偶数(奇数)番号に人狼はいますか？
- ◆ 素数の番号に人狼はいますか？
- ◆ ○番台には人狼はいますか？
- ◆ ○番以上△番以下には人狼はいますか？(範囲は6つ以上)
- ・複数の条件・以上の形式に

沿わない質問には

お答えしない場合があります。

質問例

右の図のように人狼が配置されていた場合の
質問例を以下のものです。

質問例 1

質問

グリッド番号 2 番 (1 番) です。
10 番台には人狼はいますか？

市民陣営 (2 番) に対する回答

います。

人狼陣営 (1 番) に対する回答

いません。(嘘)

質問例 2

質問

※占い師か人狼陣営のみ可能

グリッド番号 26 番、占い師です。
10 番台には人狼は何人いますか？

占い師 (26 番) に対する回答

2 人います。

狂信者 (34 番) に対する回答

0 人です。(嘘)



質問例の時の人狼の位置 (赤丸)

狂信者の位置 (緑丸)

占い師 (黄色丸)

質問例 3

質問

※占い師か人狼陣営のみ可能

3 列目を含めそれより後に人狼は
いますか？
(3 人中 0 人いると想定)

占い師 (26 番) に対する回答

1 人います。

狂信者 (34 番) に対する回答

0 人です。(嘘)

※○列目を含めの場合○列目を含み
○列目よりの場合○列目は範囲に
含まないものとします。

4