

だるんだるん人狼 ゲーム進行役（ゲームマスター）資料

説明

人狼ゲームは人狼チームと村人チームに分かれて戦うチーム戦です。勝敗が決まるまで、昼と夜のターンを繰り返します。

勝敗の付け方

- ・すべての人狼がいなくなる → 村人チームの勝利
- ・村人の数と人狼の数が同数となる → 人狼チームの勝利（裏切り者も勝利）

ゲームの準備

1. ゲームマスター（以降、GM）を決める。ゲームの準備はGMが行う
2. 参戦者の人数を数える
3. カードの組み合わせを決める（「だるんだるん人狼」の遊び方説明書参照）
4. GMがプレイヤー全員に役職にカードを配る
5. カードが配られた人は、他の人に見られないように自分の役職を確認
6. ルールや役職を簡単に説明（慣れている場合は不要）
7. プレイヤ全員が目を閉じ、GMが役職を確認する
8. 議論する時間を決める。（参加人数×30秒を目安に）

ゲーム進行

GMによる役職確認後→昼(議論)→夜(GM活動)→翌日昼(議論)→夜→昼の繰り返し →勝敗！

1. 準備&GMによる役職確認
（ゲームの準備参照）
2. 1日目昼のターン
 - ・プレイヤー全員で議論を行う
 - ・議論する時間が終了したら(投票方法のキホン「せーの」で指差し)
 - ・追放が決まった人は一言を言い残してゲームから去る
3. 1日目夜のターン
 - ・プレイヤー全員が目を閉じ、GMの合図で各役職が1組ずつ目を開く
 - ・人狼は襲いたいプレイヤーを選ぶ
 - ・占い師は占いたいプレイヤーを選ぶ
 - ・霊媒師はGMから、昼間に追放された人の役職を教えてもらう
 - ・ボディーガードは守りたいプレイヤーを選ぶ
(自分自身を守ること・前の夜と同じ人を守ることはできない)
4. 2日目以降の昼
 - ・GMが昨晚の犠牲者（人狼に襲われたプレイヤー）を発表する

GMの台詞

1. 役職確認

GM「これから人狼ゲームを始めます。カードを配ります。1枚ずつ取ってお隣に回して下さい。周りの人に見えないように、カードを確認して下さい。確認が終わりましたらカードを伏せてテーブルの上に置いて下さい。まず、ハンドサインの確認です。こちらが市民（親指立てる）、こちらが人狼（親中薬指をつけて人差し指と小指を立てるサインをする）です。それではゲームを始めます。」



(2回目以降は省略可)

GM「恐ろしい夜がやってきました。みなさん、目を閉じてください。」

(全員が目を閉じたことを確認します。静かな部屋の場合は机を叩くなどわざと音を出すようにして役職がバレないようにします。)

この後の判定を出すために、GMはすべての役職をしっかり把握する必要があります。役職とプレイヤー名をメモ用紙に記入します。

GM「これから役職確認を行います。人狼さん、〇名います。人狼さん、そっと目を開けて、お互いに仲間を確認してください。[メモを取る] 指示があるまで、目を開けたままお待ちください。」

GM「はい、確認しました。目を閉じて下さい。」

GM「それでは次に、占い師の方はそっと目を開けてください。[メモを取る] ひとりだけ村人側の人をお教えします。この方です。」
(と、人狼以外の人を一人指します)

GM「はい、では目を閉じて下さい。」

GM「霊媒師の方は目をあけてください。[メモを取る] あなたは明日以降、処刑された方の正体を知ることが出来ます。それでは、目を閉じてください」

GM「ボディーガードの方は目をあけてください。[メモを取る] あなたは明日以降、自分以外の誰か一人を人狼から守ることが出来ます。それでは、目を閉じてください」

GM「裏切者の方は目をあけてください。[メモを取る] あなたは村人ですが、人狼チームの一員です。人狼の勝利のために行動してください。それでは、目を閉じてください。」

※ 狐の説明については「だるんだるん人狼」の遊び方説明書を参照してください。

GM「役職者と呼ばれていない人はいませんか？」（念のため確認）

2. 最初の昼

(全員の役職確認が終わったら)

GM「おはようございます。朝になりました。みなさん起きてください。」

(全員が目を開けたら)

GM「大変です。この村には人狼がいます。議論をして人狼を見つけ出してください。議論を終了したら投票を行い、本日追放する人を一人決定します。今日の議論は〇分です。それでは、議論スタートです。」

※時間は「だるんだるん人狼」の遊び方説明書参照。
(タイマーで計測。残り時間を言う「残り1分です」など)

GM「時間になりました。議論を終了してください。それでは、今日追放する人を決定します。皆さん、決まりましたか？皆さん右手を上げて、それぞれ人狼だと思う人を一斉に指差してください。(全員の右手を確認して)せーの。」

各プレイヤーが最も怪しいと思う人に対して、一斉に指差しを行い、最多投票の人が追放になります。最多投票の人が複数人いた場合は、その人達だけを対象に再度投票を行います。それでも最多投票の人が複数人いた場合は、最多投票のプレイヤー同士でじゃんけんをして負けた方が追放となります。

(投票結果を確認したら)

GM「今日追放されるのは〇〇さんです。〇〇さんはひとこと残すことが出来ます。(ひとことの後)〇〇さんは今後議論に参加できませんので、席から離れてゲームの成り行きを楽しんでください。」

追放された人は、ひとことを残した後ゲームから外れます。カードは伏せたままで、役職名は明かされません。テーブルから離れてもらい、誰がゲームに参加しているのか区別がつくようにしてください。追放された人同士の会話はOKですが、小声をお願いします。

3. 夜のターン

(追放された人が外れたことを確認して)

GM「恐ろしい夜になりました。みなさん目を閉じてください。おやすみなさい。」

(全員が目を閉じたことを確認してから)

GM「〇〇(役職名)さん、〇〇(役職名)さん、そっと目を開けてください。」

順番に、毎晩活動する役職者を目覚めさせます。占い師・霊媒師が能力を使用した際は、その結果をハンドサインなどで伝えます。

ただし、既に該当役職のプレイヤーが追放・襲撃されていて不在でも、すべての役職についてはまだそこにいるかのように呼び出して、演じてください。(間を空けるなど)

・〇〇=人狼

GM「人狼さん、今夜襲いたい村人を一人選んでください。こちらの方でよろしいでしょうか？(結果をメモ)それでは目を閉じてください。」

・〇〇= 占い師

GM「占い師さん、今夜占いたい人を一人選んでください。こちらの方でよろしいでしょうか？」

GM「この方は、こちら(ハンドサイン)です。それでは目を閉じてください。」

・○○＝霊媒師

GM「霊媒師さん、今日の昼間に追放された人は、こちら(ハンドサイン)でした。それでは目を閉じてください。」

(確認が終わったら)

・○○＝ボディガード

GM「ボディガードさん、今夜守りたい人を一人選んでください。ただし、自分自身を守ったり、2夜続けて同じ人物を守ることはできません。こちらの方でよろしいでしょうか？(結果をメモ)それでは目を閉じてください。」

4. 昼のターン

(夜のターンが終了したら)

GM「おはようございます。朝になりました。みなさん起きてください。」

(全員が目を開けたら)

(夜の犠牲者がいた場合)

GM「昨晚は犠牲者が出ました。昨晚の犠牲者は○○さんでした。○○さんは遺言を残すことができませんので、静かに席を離れて下さい。○○さんは今後議論に参加できませんので、席から離れてゲームの成り行きを楽しんでください。※今日の議論は○分です。それでは、議論を始めて下さい。」

(夜の犠牲者がいなかった場合)

GM「昨晚の犠牲者は、いませんでした。※今日の議論は...(以下同文)」

※昼・夜の繰り返し

(終了条件:人狼がいなくなる or 市民の数=人狼の数になった時)

5. 勝敗とゲーム終了

以下の状態になったら、勝敗が決まり、ゲーム終了です。

- ・すべての人狼がいなくなる → 村人チームの勝利
- ・村人の数と人狼の数が同数となる → 人狼チームの勝利(裏切り者も勝利)

【村人チームが勝利の場合】

GM「投票の結果、だるんだるん村に平和が訪れました。」

【人狼チームが勝利の場合】

GM「投票の結果(or 朝がやって来ると、○○さんが犠牲発見されて)だるんだるん村は滅びてしまいました。」

6. 振り返りと役職確認タイム

GM「それでは、今のゲームを振り返りましょう。皆さん、元の席に戻って下さい。(座ったのを確認して)カードを表にして下さい。」

GMは全員の役職を公開します。メモを参考に流れを伝え、振り返りを行うとさらに盛り上がるでしょう。

以上