

# 「だるんだるん人狼」の遊び方説明書

## 1. だるんだるん人狼ゲームについて

人狼ゲームは、人間チーム、人狼チームに分かれて遊ぶ会話型コミュニケーションゲームです。基本は「村人」vs「人狼」の戦いですが、ゲームによっては第三の陣営「狐」を投入したり、少人数で遊べるワンナイト人狼では「怪盗」を投入したり、たくさんのお楽しみ方ができます。

## 2. だるんだるんストーリー

**「だるんだるん村に、昼は人になりすまし夜になると人を襲う人狼が紛れ込んでいる！」**

平和なだるんだるん村にある日恐ろしい人狼が紛れ込んだ。昼は村人になりすまし、夜には狼に戻り、仲間と村人を襲ってゆく！！村人たちは昼に話し合いをしながら、人狼と思われる人物を探しだし、1日1人追放していくこととなった。果たして、だるんだるん村に平和は訪れるのだろうか……

## 3. だるんだるん役職カード能力一覧

| 陣営  | 役職名    | 勝利条件             | 能力・特徴   |
|-----|--------|------------------|---|
| 村人側 | 村人     | 人狼を全滅させる         | なし  |
|     | 霊媒師    |                  | 昼に追放されたプレイヤーが「村人」か「人狼」かを知ることができる。                               |
|     | 占い師    |                  | 夜に誰か一人、占う事が出来る。占うと、その人が「村人」か「人狼」か判明する。                          |
|     | ボディガード |                  | 夜の間にプレイヤーの中から1人を指定し、そのプレイヤーを人狼の攻撃から守ることができる。同じ人の連続ガードと自分ガードは不可。 |
| 人狼側 | 人狼     | 生存者の半数以上が人狼      | 夜に村人を襲うことができる。  |
|     | 裏切者    | 人狼が勝利            | 占われると「村人」判定される。   |
| その他 | 狐      | 最後まで生存<br>(第三勢力) | 最後まで生存すると勝利する。人狼に襲われても死なないが占い師に占われると死ぬ。                         |
|     | 怪盗     | 交換したカードの効力       | 最初の夜に他の人と自分のカードを交換することができる。                                     |

## 4. 基本のマナー

- ・どんな話をしてでも大丈夫！嘘の情報も自由に話してください。
- ・発言する時はみんなに聞こえる声で！コソコソ話はしないこと！
- ・ゲーム中、追放された人／人狼に襲われた人は話さず静かにゲームを観戦しましょう。
- ・追放投票時の自己投票や棄権は不可。
- ・夜、自分の役職を呼ばれるまで目を開けないこと！
- ・夜に呼ばれる役職は「占い師」「霊媒師」「ボディガード」「人狼」のみ！

## 5. ゲーム準備

GM(※GM=ゲームマスター進行役)の決定。全員の顔が見えるように輪になりゲーム進行説明をする。

議論時間の計算方法:通常30秒×残人数

|     | 4人 | 5人   | 6人 | 7人   | 8人 | 9人   | 10人 | 11人  | 12人 | 13人  | ...       |
|-----|----|------|----|------|----|------|-----|------|-----|------|-----------|
| 30秒 | 2分 | 2.5分 | 3分 | 3.5分 | 4分 | 4.5分 | 5分  | 5.5分 | 6分  | 6.5分 | +0.5分ずつ増加 |

## 6.1 人狼のカードの組み合わせ例

4人以上で遊べますが、多い方が盛り上がりやす。組み合わせの例を参考にしながら役職はアレンジ出来ます。

| 人数 | 村人 | 人狼 | 占い師 | 霊媒師 | 裏切者 | ボディガード | 狐 |
|----|----|----|-----|-----|-----|--------|---|
| 4  | 2  | 1  | 1   | 0   | 0   | 0      | 0 |
| 5  | 3  | 1  | 1   | 0   | 0   | 0      | 0 |
| 6  | 4  | 1  | 1   | 0   | 0   | 0      | 0 |
| 7  | 5  | 1  | 1   | 0   | 0   | 0      | 0 |
| 8  | 5  | 2  | 1   | 0   | 0   | 0      | 0 |

| 人数 | 村人 | 人狼 | 占い師 | 霊媒師 | 裏切者 | ボディガード | 狐 |
|----|----|----|-----|-----|-----|--------|---|
| 9  | 5  | 2  | 1   | 1   | 0   | 0      | 0 |
| 10 | 5  | 2  | 1   | 1   | 1   | 0      | 0 |
| 11 | 4  | 3  | 1   | 1   | 1   | 1      | 0 |
| 12 | 5  | 3  | 1   | 1   | 1   | 1      | 0 |
| 13 | 6  | 3  | 1   | 1   | 1   | 1      | 0 |
| 14 | 7  | 3  | 1   | 1   | 1   | 1      | 0 |
| 15 | 8  | 3  | 1   | 1   | 1   | 1      | 0 |
| 16 | 8  | 4  | 1   | 1   | 1   | 1      | 0 |
| 17 | 8  | 4  | 1   | 1   | 1   | 1      | 1 |

### 6.2 人狼のゲーム進行

①GMIによる役職確認→②昼(議論)→③夜(活動)→④翌日昼(議論)→②～④の繰り返し →⑤勝敗！

#### ①準備 & GMIによる役職確認

- ・全員に役職カードを配布。他人に見られないように自分の役職を確認。
- ・全員目を閉じてGMIによる役職確認
- ・議論時間を決定。(参加人数×30秒を目安に)

#### ②1日目昼

- ・議論を行う
- ・人狼と思われる人を投票により村から追放する(投票方法のキホン「せーの」で指差し)
- ・追放が決まった人は最後の一言を残し去る

#### ③1日目夜

- ・GMIは各役職を起こす(「～さん顔を上げてください」コール)
- ・人狼は襲いたい村人を選ぶ
- ・占い師は占いたい人を選ぶ
- ・霊媒師は昼間に追放された人の役職を教えもらう
- ・ボディガードは守りたい人を選ぶ(自分ガード・同じ人の連続ガード不可)

#### ④2日目以降の昼

- ・GMより昨晚の犠牲者の発表

### 7.1 ワンナイト人狼のカードセッティング

参加人数3人以上で、役職は「人数+2」枚を用意する。

よって人狼が存在しないこともあるので、その場合は平和村宣言をし、誰も追放しないこともできる。使用する役職カードは人数が増えるごとに「村人」カードを追加する。

「怪盗」を引いた人は、他の人のカードと自分のカードを交換してもよい。交換したらその役職となる。ただし、交換された側は怪盗(村人陣営)になっていることに気づかない。

| 人数  | 使用する役職カード              |
|-----|------------------------|
| 3人  | 人狼、人狼、占い師、怪盗、村人        |
| 4人  | 人狼、人狼、占い師、怪盗、村人、村人     |
| 5人～ | 人狼、人狼、占い師、怪盗、村人、村人、村人… |

※霊媒師、裏切者、ボディガード、狐は使用しない。

### 7.2 ワンナイト人狼のゲーム進行

「6.2 人狼のゲーム進行」と同じで、①～③を1回実施し、⑤勝敗が決まる。

④の2日目以降の昼は行わず、1昼夜で終了する。