GMのやり方

１．役職の決定

今回のゲームで使用する役職カード（＝レギュレーション）を決定する。

お勧めの[役職レギュレーション](http://akaten-keikaku.sakura.ne.jp/about/regulation/)については[レギュレーションページ](http://akaten-keikaku.sakura.ne.jp/about/regulation/2/)へ。

２．イベントの決定

今回のゲームで使用するイベントカードを決定する。

お勧めのイベントカード組合せについては[レギュレーションページ](http://akaten-keikaku.sakura.ne.jp/about/regulation/2/)へ。

３．ルールの発表

使用する役職とその他のルールを発表する。

**ゲーム前に発表すべきその他のルール**

１．初日占い有無（予言者は役職確認の時から能力を使用できるか）

２．連続護衛有無（騎士、竜、精霊使いは連続で同じ人を守ることができるか）

３．内通有無（狼、共有者が夜の間に相談してもいいか）

４．投票形式（一斉投票、順番投票、自由投票等）

５．投票によって同数が続いた場合のルール（処刑者無し、引き分け等）

６．使用するハンドサイン

ここでは、以下のルールとして説明していきます。

１．初日占い有

２．連続護衛有

３．内通有

４．一斉投票

５．投票によって同数が続いた場合、処刑者無し

ゲーム開始前にあらかじめイベント一覧をコピーして配布することを推奨します。

４．役職カードの配布とイベントカードの準備

使用するイベントカードをよくシャッフルし、GMの手元に山にして置いておく。

使用する役職カードをよくシャッフルし参加者に一枚ずつ配る。

参加者全員に自分の役職カードを確認してもらう。

５．役職の確認

参加者が配られた役職カードを確認したら全員目を閉じてもらう。

「参加者の皆さま、目を閉じてください」

一つずつ役職を確認していく。

「○○の方目を開けてください」

呼ばれた参加者が目を開けたら確認しメモを取る。

また初日占い有の場合、予言者を確認したときに能力を使用する時間を設ける。予言者の能力使用時のやり方は後述の予言者の項目を参照すること。

**役職確認の順番**

狐人

人狼(魔眼の人狼含む)

魔眼の人狼

キメラ

ゴーレム

魔人

予言者

霊能者

騎士、竜、精霊使い

共有者

金貸し

狩人

狂人

最後に、全ての役職を確認し終えたことを確認する。

「市民以外で呼ばれていない方は、そっと手を挙げてください」

確認が終わったら、参加者に目を開けてもらう。

６．議論

議論時間を伝え、参加者に議論を開始させる。

制限時間になったら議論を止める。議論時間の目安は(生存者の人数-4)分。

７．投票

参加者が一斉に投票を行い、GMが票数を数える。

最も投票が集まった者を発表する。

(同数が二人以上いた場合は決選投票を行う。その二人を対象にその他全員で一斉に投票を行い、より票を集めた者を発表する)

最も投票が集まった者(＝処刑者)はゲームから脱落することになる。

「本日処刑されるのは○○さんに決まりました」

狩人

処刑されたのが狩人だった場合、この時能力を使用する。

「処刑された○○さんは狩人です。○○さんただちに誰を撃つか決めてください」

狩人が誰か一人を指定する。その人はゲームから脱落する。

８．イベント

用意したイベントカードの山から、処刑者にイベントカードを２枚引いてもらう。

引いた２枚のうち、どちらを使用するか処刑者に選択させ、GMが選ばれたイベントを発表する。

引いた２枚は共に生存者に分からないように山から取り除く。

すぐに効果の処理が必要なタイプのイベントの処理を行う。

魔術師組合

生存者の中から処刑者に一人選ばせる。選ばれた対象者をゲームから脱落させる。

バベルの魔塔

処刑者に５文字以内の言葉を指定させ、GMがその言葉を発表する。

翌日の次の夜が来るまで生存者はその言葉以外を発してはいけない。

裁判所

生存者にもう一度投票を行わせ、処刑者をもう一人決定する。この処刑で処刑された処刑者はイベントを発生させることができず、またこの処刑者の正体を霊能者の能力で知ることはできない。

監獄

生存者に一斉投票を行わせ、最も投票が集まった人を次の夜の間だけゲームから除外する（狼の襲撃、役職者の能力、イベント、の対象と出来ず、自身も夜の行動ができない）。

墓地

予言者が生存していてかつ生存者の中にゴーレムが居ない場合、予言者をただちにゲームから脱落させる。

図書館

処刑者に５文字以内の言葉を指定させ、GMがその言葉を発表する

翌日の議論時間中、生存者は指定された言葉を語尾につけなければならない。

飛空艇

処刑者はイベントカードの山から好きなものを１枚選び使用する。

魂の渦

ただちに生存者の役職カードを回収し、シャッフルした後再び配り直す。

５．役職確認　をもう一度行い、その後夜のターンにうつる。

役職確認の際、既にゲームから脱落している役職も確認のターンを行う。

９．夜

「それではみなさん夜がやってくるようです。目を閉じてください」

参加者全員が目を閉じたらイベントと役職の効果を処理していく。

処刑者が生存者を指定するイベントは、生存者に伝わらないよう言葉に出さず指定させる。

イベント及び役職は上から順に処理していく。

また、既にしたう。

伝説の木

処刑者に、生存者の中から二人指定させる。

今後、指定された人の片方がゲームから脱落する時、もう一方も同時に脱落する。

幻術師の庭

処刑者に襲撃をずらす方向を指で示させる。

処刑者にダイスを一つ振ってもらう。人狼の襲撃先をその数値分、処刑者が選んだ方向にずらす（人狼にはずらす数値・方向を通知しない）。

ギルド

処刑者に、生存者の中から一人指定させる。

指定された人を人狼が襲撃した場合、襲撃は失敗し、犠牲者は発生しない。

盗賊団

処刑者に、生存者の中から一人指定させる。

指定された人は翌日投票できなくなる。

魔法の鏡屋

処刑者に、生存者の中から一人指定させる。

その夜、指定された人の正体を誰かが知ることになった場合、本来の判定とは逆の判定を見せる。

銀行

処刑者に、生存者の中から一人指定させる。

指定された人の翌日の投票は２票分となる。

邪心教団

狂人に目を開けてもらう。その状態で人狼(キメラと魔眼の人狼も含む)は手を挙げる。狂人が手を挙げている人を確認し終えたら、人狼に手を下ろさせる。

カジノ

市民と人狼のカード各１枚をシャッフルし、裏向きのまま処刑者に１枚選ばせる。

市民を引いた場合はその夜人狼の襲撃は０人となる。

人狼を引いた場合はその夜人狼の襲撃は二人となる。

どちらを引いたかは生存者に通知しない。

魔眼の人狼

魔眼の人狼に、呪いをかけたい人を一人指定させる。

呪いをかけられた人は翌日の朝を迎えたときに発表し、翌日の議論の最初の1分間の発言やジェスチャーを禁止する。

人狼

「人狼の方は目を開けてください。本日はどなたを襲いたいですか？」

人狼に、襲撃したい人を一人指定させる。

魔眼の人狼、覚醒したキメラ、も一緒に目を開けて襲う人を決めてもらう。

魔獣の森

人狼に、襲撃したい人をもう一人指定させる。

生存者の中にゴーレムが居る場合は二人目の襲撃は失敗する。

カジノ

人狼に、襲撃したい人をもう一人指定させる。

処刑者が市民を引いていた場合は一人目も二人目も襲撃が失敗する。

処刑者が人狼を引いていて生存者の中にゴーレムが居る場合は二人目の襲撃は失敗する。

キメラ

キメラに、人狼が襲うと思う人を一人指定させる。

キメラの指定と人狼の襲撃先が一致していた場合、翌日の夜が来る前に次のアナウンスを行う

以降キメラは人狼として扱われ、夜の人狼のターンで目を覚ますことができるようになる。

※キメラが最後の人狼になった場合も同じアナウンスをし、以降キメラを人狼として扱う。

「キメラが覚醒したようです。明日から夜、人狼と共に行動してください」

一度アナウンスをしたら、以降キメラのターンを行わない。

予言者

「予言者の方は目を開けてください。本日はどなたの正体を知りたいですか？」

予言者に、正体を知りたい人を一人指定させる。

指定された人の正体が人狼かそれ以外かを予言者にハンドサインで伝える

霊能者

「霊能者の方は目を開けてください。本日処刑された〇〇さんの正体はこちらです」

処刑者の正体が人狼かそれ以外かを霊能者にハンドサインで伝える

騎士(竜)

「騎士の方(と竜の方)は目を開けてください。本日守りたい人を選んでください」

騎士(と竜※)に守りたい人を一人指定させる。

守りたい人と人狼が襲いたい人とが一致した場合、人狼の襲撃は失敗し、犠牲者が発生しない。

※竜がいる場合は騎士と一緒に起こす。

精霊使い

「精霊使いの方は目を開けてください。本日守りたい人を選んでください」

精霊使いに守りたい人を一人指定させる。守りたい人と人狼が襲いたい人とが一致した場合、人狼の襲撃は失敗し、犠牲者が発生しない。

自身指定した。

スラム

騎士(と竜)、精霊使いの能力は適用されず、人狼の襲いたい人と精霊使い守りたい人が一致していても人狼の襲撃が成功し、犠牲者が発生します。

闘技場

騎士(と竜)、精霊使いの守りたい人と人狼が襲いたい人とが一致していなかった場合、騎士(と竜)、精霊使いをゲームから脱落させる。

この効果で精霊使いがゲームから脱落するとき、精霊使いが指定した人を同時にゲームから脱落させる必要はない。

１０．朝

人狼に襲われた人物を発表する。それ以外にも能力やイベントの効果によってゲームから脱落する人物がいれば同時に発表する（予言者に占われた狐人、闘技場で一致しなかった騎士、等）。

脱落した理由は発表しない。

「みなさん、朝になりました。目を開けてください。朝になると〇〇さんの死体が発見されました」

人狼の襲撃が失敗した場合

「みなさん、朝になりました。目を開けてください。今朝は死体が発見されませんでした」

レギュレーションに魔眼の人狼を含めている場合、呪いのアナウンスを行う。

魔眼の人狼

魔眼の人狼が９．夜に入った時点で生存しており、かつ呪いをかけられた相手が現時点で生存している場合

「〇〇さんは本日の議論最初の一分間、発言もジェスチャーもできません。一分経過したらGMからアナウンスがあります。」

魔眼の人狼が９．夜に入った時点で死亡している、又は呪いをかけられた相手が現時点で死亡している場合。

「魔眼の呪いはありませんでした。」

議論開始前にアナウンスすべきイベントの処理を行う。

魔法学園

「本日の投票は自由投票となります。また、投票時には何か呪文を唱えなくてはなりません。」

図書館

「本日の議論中は、語尾に〇〇とつけなければなりません。」

祭壇

（朝脱落した人の役職カードを表にしてもらう）「今後は死亡した方の役職カードが公開されます。」

共同風呂

「本日の議論時間最初の〇〇分は、人狼と関係ない話をしなければなりません。」

教会

「（昨日の処刑者と朝ゲームから脱落した人を挙げて）〇〇さん、〇〇さん、は本日の議論に参加することができます。ただし、投票はできません。」

時計塔

「（議論時間を半分にして）本日の議論時間は〇〇分です。」

銀行

「朝になると〇〇さんが二票の力を授かっていました。」

議事堂

「本日の投票形式は〇〇投票（昨日と逆）になります。」

バベルの魔塔

「本日の議論中は、〇〇としか喋ってはいけません。身振り手振りは自由です。」

盗賊団

「朝になると〇〇さんは票を盗まれていました。本日の投票に参加できません。」

１１．勝敗決定

以下の条件を満たした場合ゲームが終了し、勝敗が決定する。

人狼が全滅した場合→人間勝利

人狼と人間陣営の人数が同数以下になった場合→人狼勝利

(狐人は人狼としても人間としても数に数えないので注意)

以上の条件を満たしたときに狐人が生存していた場合→狐人勝利

魔人が人狼の襲撃以外の役職の能力やイベントの対象に一度指定された後、

ゲームから脱落した場合→魔人の勝利

(魔人の勝利はその他の陣営の勝利よりも優先される)