

# 監獄人狼

## 監獄人狼とは

監獄人狼は、昼の議論で檻に入る人と、処刑先を決める人狼ゲームです。

## 人狼ゲーム + 監獄 = 新たな戦略性

考えるべきは、

誰が人狼か？ + 誰を檻に入れるべきか？

檻の使い方は参加者次第。囿にしてもよし、護りに使ってもよし。話術と戦略で自由自在！檻が吉とでるか凶とでるか。檻があることで二転三転と推理の幅が広がります。監獄人狼ならではのオリジナル役職も登場！

人狼カードには、1から3の数字が書いてあり、狼1から順番に人間を襲撃します。(襲撃を実行する狼=噛み狼) 噛み狼・占い師・騎士が**檻に入ると、檻の中の範囲でのみ**能力を使うことができます。噛み狼・占い師・騎士が**檻の外にいる場合は、檻の外のみ**能力を使うことができます。

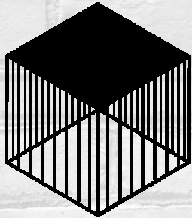
プレイ人数：7人～16人 + ゲームマスター(GM) 1人  
プレイ時間：20分～ 対象年齢：9歳以上

## プロローグ

ある村に、毎朝無残な遺体が発見される事件がおき、人食い狼が人間に紛れているのではないか？という噂がたった。

容疑者が集められ、監獄に収監された。だが、監獄内でも同様の事件が起きてしまう。一刻も早く事件を解決すべく、毎日死刑が執行された。

監獄には檻が作られた。しかし、この檻には人数に規定があった。この檻を使い、本当の犯人を撃退し、無事監獄から出所してください。



## 内容物

## カード：25枚

- |                               |    |                                  |    |
|-------------------------------|----|----------------------------------|----|
| <input type="checkbox"/> 人狼   | 3枚 | <input type="checkbox"/> 村人      | 7枚 |
| <input type="checkbox"/> はぐれ狼 | 1枚 | <input type="checkbox"/> 妖狐      | 1枚 |
| <input type="checkbox"/> 狂人   | 1枚 | <input type="checkbox"/> 泥棒猫     | 1枚 |
| <input type="checkbox"/> 盗賊狂人 | 2枚 | <input type="checkbox"/> 檻       | 4枚 |
| <input type="checkbox"/> 占い師  | 1枚 | <input type="checkbox"/> 進行カード   | 1枚 |
| <input type="checkbox"/> 騎士   | 1枚 | <input type="checkbox"/> 説明書(本書) |    |
| <input type="checkbox"/> 霊能者  | 1枚 |                                  |    |
| <input type="checkbox"/> 畏師   | 1枚 |                                  |    |

## カードの内容

### 人狼(1~3)

有罪陣営  
占結果:人狼  
霊結果:人狼

- ・夜に人間を一人襲撃
- ・人狼1から順に襲撃(襲撃する狼=噛み狼)
- ・噛み狼がいるエリアのみで襲撃
- ・人狼1が死亡したら人狼2、人狼3と、順番に噛み狼が決定
- ・人狼は誰を襲撃するか相談可能

### はぐれ狼

有罪陣営  
占結果:人狼  
霊結果:人狼

- ・夜に人間を一人襲撃
- ・襲撃範囲は、はぐれ狼がいるエリアのみ(はぐれ狼は必ず噛み狼)
- ・人狼とはぐれ狼は、お互いに顔合わせをせずに夜の襲撃を実行
- ・はぐれ狼が、人狼を襲撃してしまった場合、襲撃された人狼は死亡

### 狂人

有罪陣営  
占結果:人間  
霊結果:人間

- ・人狼に加担する人間
- ・人数カウントは人間としてカウント
- ・誰が人狼なのか知る事はできない

### 盗賊狂人

有罪陣営  
占結果:人間  
霊結果:人間

- ・夜に、一度だけ檻の鍵を開けることができる能力を持った狂人
- ・盗賊狂人が檻を空けた夜は、人狼がエリアを問わず襲撃が可能
- ・開けた鍵は、次の日の朝に閉まる
- ・2名の場合は、夜に相談し行動を決定(共有狂人・後追いなし)

### 占い師

無罪陣営  
占結果:人間  
霊結果:人間

- ・夜に、同じエリア内の誰か一人を指定し、人狼か人間かを知ることができる
- ・盗賊狂人が鍵を開ける夜も、同じエリア内の人のみが占い対象

### 騎士

無罪陣営  
占結果:人間  
霊結果:人間

- ・夜に、同じエリア内の誰か一人を指定し、人狼の襲撃から護衛可能
- ・騎士が護衛している人を人狼が襲撃した場合、犠牲者は発生しない
- ・盗賊狂人が鍵を開ける夜も、同じエリア内の人のみが護衛の対象

### 霊能者

無罪陣営  
占結果:人間  
霊結果:人間

- ・前日の昼に処刑された人が、人狼だったか、人間だったかを知ることができる
- ・エリア内、エリア外にかかわらず判定結果がわかる

### 畏師

無罪陣営  
占結果:人間  
霊結果:人間

- ・夜に檻の鍵に一度だけ畏を仕掛ける事ができる
- ・夜に、鍵の畏に触れた人間は翌朝死体として発見され、畏は仕掛けた次の日に効力が消える
- ・騎士が鍵を開けた人を護衛していても、畏に掛かった人間は死亡

### 村人

無罪陣営  
占結果:人間  
霊結果:人間

- ・何も、能力を持たない人間

### 妖狐

第三陣営  
占結果:人間(呪殺)  
霊結果:人間

- ・単独勢力:有罪陣営か無罪陣営が勝利した時に生きてると勝利
- ・人狼に襲撃されても死亡しない
- ・占い師に占われると呪殺で死亡

### 泥棒猫

第三陣営  
占結果:人間(呪殺)  
霊結果:人間

- ・単独勢力:有罪陣営か無罪陣営が勝利した時に生きてると勝利
- ・人狼に襲撃されても死亡しない
- ・占い師に占われると呪殺で死亡
- ・夜に、一度だけ檻の鍵を開けることができる能力を持つ
- ・畏師の畏によって、死亡しない

### 檻

特殊カード  
全員に公開

- ・初日議論で、檻に入る人を決定(決まらない時は投票で決定)
- ・2日目以降は、檻カードを持っている人が好きな人に渡す権利を持つ(渡された人に、拒否権はない)
- ・檻カードを持ち続けることも可能
- ・前日と全く同じ組合せでは収監NG(人と檻の数が同数の場合を除く)

# ゲームの進め方

## ① プレイ準備・配役確認

1. ゲームマスター(GM)は、参加者全員にカードを配る
2. 参加者は、他の人に気づかれないようにカードの役割を確認する
3. GMは、全員の目を閉じるように指示し、参加者は全員目を閉じる
4. GMは、各役職者を起こし、配役を確認をする

### ※人狼役職の確認について

GMは、各人狼の数字を確認する  
「人狼は自分の数字を手でお願いします(1、2、3)」

## ② 昼の議論

1. GMの指示で、昼の議論をスタートする(時間任意)
2. 参加者は、初日の昼の議論時間に**檻カード**を持つ人(檻に入る人)と、処刑対象を議論する  
※議論終了後、別途檻カードを持つ人を決める時間を設け、決まらない場合、投票によって檻カードを持つ人を決定する
3. 全員の投票により、処刑者をゲームから除外したら、全員が目を開き夜の時間をスタートする  
※檻カードを持つ人が処刑された場合、遺言後、好きな人に檻カードを渡してから死亡する(渡された人に、檻カードを拒否する権利はありません)

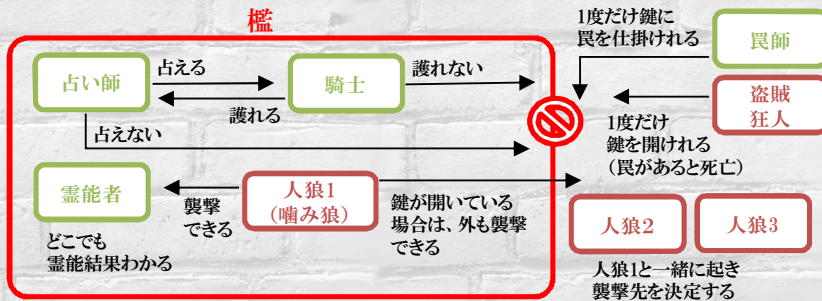
## ③ 夜の行動

GMは、(占い師、騎士、霊能者)⇒毘師⇒盗賊狂人、泥棒猫⇒人狼、はぐれ狼の順番で起こす

1. GMは、現在檻の中に入っている人物を確認し、各役職の夜の行動を指示する

- ・占い師、騎士：自分自身がいる**エリアのみ**能力を使うことができる
- ・霊能者：**エリアの範囲に関わらず**、能力を使うことができる
- ・毘師：檻の**鍵に畏を仕掛けるかどうか**を判断し、能力の利用有無をGMに伝える  
(アナウンス：畏をかけるなら指をたててください。かけないならグーをしてください。こちらでよろしいですか?)
- ・盗賊狂人、泥棒猫：檻の**鍵を開けるかどうか**を判断し、能力の利用有無をGMに伝える  
(アナウンス：鍵を開けるならパーをだしてください。鍵を開けないならグーをしてください。こちらでよろしいですか?)
- ・人狼、はぐれ狼：**檻が開いているかどうかをGMからアナウンスされた後**、襲撃先を指定する。  
鍵が開いていない場合は、噛み狼がいる範囲でしか人間を襲撃できない  
(アナウンス：鍵が開いているならパー、開いていないならグー。今の鍵の状態は、こちら(パー・グー)です。襲撃先を指定してください。この人でよろしいですか?)

2. 夜の行動が全て終わったら、GMは参加者を起こし、死亡した人物を伝え、昼の議論をスタートする  
※檻カードを持つ人が襲撃された場合、右隣の人に檻カードが移る。また、右隣の人が檻カードを持っていた場合は更に右隣に移る。檻カードが渡った人は、檻カードを渡す権利を持つ  
※前日と全く同じ組み合わせの人を取監する事はできない(最終日を除く)
3. 各陣営の勝利条件を達成するまで、昼と夜を繰り返す



## 勝利条件

- 有罪陣営(人狼陣営)  
: 人狼の数と人間の数が同数になる
- 無罪陣営(村人陣営)  
: 人狼を全員処刑する
- 第三陣営  
: 勝利条件を達成する

## ■推奨配役

	檻	人狼	はぐれ狼	狂人	盗賊狂人	占い師	騎士	霊能者	毘師	村人	妖狐	泥棒猫
16人村	4	3		1	2	1	1	1	1	5	1	
	4	3	1		1	1	1	1	1	6		1
15人村	4	3		1	2	1	1	1	1	5		
	4	3	1		1	1	1	1	1	5		1
14人村	4	3			2	1	1	1	1	5		
	4	3			2	1	1	1	1	4		
13人村	4	3			1	1	1	1	1	4		
	4	3			1	1	1	1	1	4		1
12人村	4	3		1	1	1	1	1	1	3		
11人村	3	2		1	1	1	1	1	1	3		
10人村	3	2		1	1	1	1	1	1	2		
9人村	3	2		1	1	1	1	1	1	1		
8人村	3	2			1	1			1	3		
7人村	2	1			1	1			1	3		

檻の数 = 人狼数+1  
人外数 = 吊り数-1(または-0)

下記は、GMの方の裁量でバランスをみて設定してください

- ・狂人の設定「通常/人狼と一緒に起き、誰か人狼か分かる(背徳者)」
- ・盗賊狂人の設定「鍵を1度開ける/2度開ける」
- ・盗賊狂人(共有)の設定「後追いあり/なし」
- ・占い師の能力「初日占いあり/なし/ランダム白」
- ・騎士の能力「連続護衛あり/なし」
- ・毘師の能力「檻の中だけ(檻の外だけ) 鍵を開ける/どこでも開ける」
- ・妖狐・泥棒猫のカウント「人間カウントあり/なし」

もつと、面白く遊ぶための工夫

- ・人狼:GMが役職確認をする時間に、順番を相談して決める
- ・盗賊狂人:「人狼3が誰かわかる/毘師が誰かわかる」能力をつける
- ・閉じ込めエンド:人狼が全員檻の外(檻に人間を閉じ込め)の場合、人狼の勝利
- ・占い師・騎士・霊能者の誰かに毘師の能力を付与して、毘師を配役から除外する

## ■Special Thanks :

人狼HOUSE代表 クマさん / しぐれさん / 札幌人狼一座 座長しのさん  
イザさん / のあさん / 監獄人狼を遊んでくれた全ての皆さん