



ルリグ人狼 ～始まりのルリグの気まぐれ～ 説明書 ver.WX18

このゲームの目的

ここは繭のセクターバトルに巻きこまれたルリグたちの世界。自分の元となった“始まりのルリグ”がその気まぐれで、毎晩誰かを除外し、新たなセクターバトルを始めようと目論んでいます。

セクターに名づけられた“コイン能力”を持つルリグたちは、いずれかのルリグに見た目を変えた“始まりのルリグ”にセクターバトルから除外されないために、始まりのルリグが誰であるかを見抜き、ルリグの集まりから追放しなければなりません。



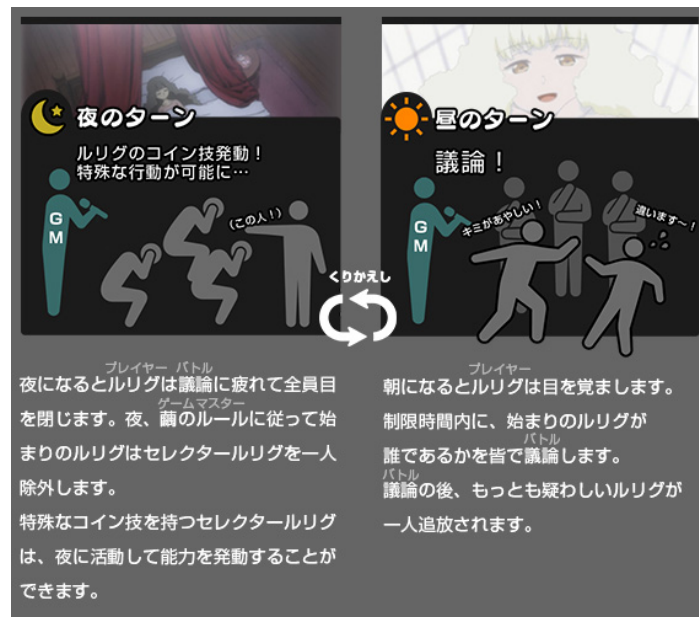
それぞれのカードは“L V O”のルリグカードとしても使用することができます。
(ただし、始まりのルリグにはグロウ先が存在しません)

ファストガイド

準備

- ◇ゲームマスターである繭役がプレイ人数に合わせて使用するルリグカードを選択します。
- ◇カードをよく混ぜて、繭以外のプレイヤーにルリグを配布します。
- ◇プレイヤーは配られたカードを**自分だけ**で見て、どのルリグなのか確認します。
- ◇確認を終えたらゲームが始まり、最初の「夜」がやってきます。

ゲームの流れと勝敗



ゲームは、始まりのルリグによる追放やピルルクやナナシなどが活動する「夜」と、ルリグ全員で議論、投票を行なう「昼」があり、これらを交互に進めていきます。その過程でルリグが追放されていき“始まりのルリグが全員追放される”か“セクタールリグと始まりのルリグの人数が等しくなる”ことでゲームが決着し、**始まりのルリグ**の陣営か**セクタールリグ**の陣営のいずれかが勝利します。

なお、この説明の中では議論から退場するルリグを決定することを「追放」と表現しています。それ以外の、始まりのルリグや、セクタールリグの特殊能力によってルリグが退場することを「除外」と表現しています。



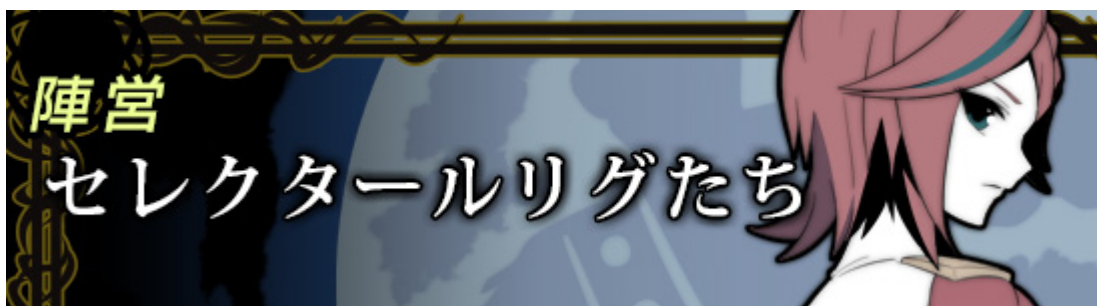
始まりのルリグ（オリジナル）・・・ 毎夜、他のルリグたちから1人を選んでゲームから除外することができます。他のルリグたちに正体を暴かれずに残り続け、最終的に始まりのルリグと同数までセクタールリグを減らすことで勝利となります。

別称：人狼



メル（ベルセルク）・・・ 表向きは何の能力も持たないセクタールリグですが、実は始まりのルリグの味方です。始まりのルリグが勝利した場合、除外・追放されていたかそうでないかにかかわらず一緒に勝利となります。なお、始まりのルリグとはお互いを確認することはできません。

別称：裏切者 狂人



リル（オーネスト）・・・ ゲーム中に1回だけ、投票が行なわれたあとに自分の正体を明かすことで、投票で追放されるルリグを自由に変えられます。変えなくても構いませんが、追放しないという選択はできません。自身の身の潔白を証明できるため、始まりのルリグ探す議論の中心になれるでしょう。

別称：独裁者



ピルルク（ピーピング）・・・毎夜、他のルリグから1人を選んで、そのルリグが始まりのルリグなのかどうかを正確に知ることができます。次の朝がきたら自分の得た情報を皆に知らせ、始まりのルリグ探しに役立てていきましょう。

別称：占い師 予言者



ドーナ（エスケープ）・・・昼の投票により追放されたルリグが始まりのルリグだったかどうかを、その晩に知ることができます。

別称：霊媒師



ナナシ（ブラインド）・・・毎夜、他のルリグから1人を選んで、始まりのルリグによる除外を防ぐことができます。誰が始まりのルリグに狙われそうか、先回りして考えることが大切です。

別称：ボディガード 騎士



ママ（カンニング）・・・投票の結果や、「夜」に始まりのルリグによって選ばれた時など、何らかの理由で自身が除外・追放された時、正体を明かして他のルリグ1人を追放します。この時、誰も追放しないという選択はできません。また、正体を明かした後で他のルリグと相談することもできません。

別称：ハンター



あーや（ホログラフ）・・・ホログラフ能力により初めから数人のあーやが存在します。特に能力を持たないルリグですが、それゆえにリルとともに議論の中心となる存在です。他の役職のルリグ(それは、あるいは始まりのルリグやメルの変装かもしれません)の発言を吟味し、皆のなかに潜んでいる始まりのルリグを見つけ出しましょう。

別称：市民 村人



ウムル／タウィル(プライマル)・・・同じ源から生まれたウムルとタウィルはいかなる状況にあってもお互いを認識します。最初の夜にウムルとタウィルはお互いを確認することができます。翌朝、そろってウムルとタウィルであると宣言し、議論の進行役になってもいいですし、しばらく黙っていて、ピルルクを騙った始まりのルリグやメルに疑いをかけられたときに2人でウムルとタウィルだと明かせば、嘘をついているルリグを暴くこともできるでしょう。

別称：市民 村人



グズ子(ダイレクト)・・・痛みを移し変えることができるグズ子は、たとえ始まりのルリグに襲撃されたとしても、すぐに除外されず、次の夜に除外されます。1日だけ、セレクター陣営の人数を減らさずに夜を越せるので、この1日の生存が多数決の議論において命運をわけることもあるでしょう。ただし、投票による処刑には無力で、ほかのルリグたちと同じように、すぐに追放されます。

別称：タフガイ



カーニバル (ジョーカー)・・・ 始まりのルリグ陣営、セレクタールリグ陣営のどちらにも属さない特殊な立ち位置です。夜、始まりのルリグに襲われても除外されませんが、ピルルクに正体を知られると除外となります。ドーナの能力では、セレクター陣営として報告されます。始まりのルリグ陣営、セレクタールリグ陣営、どちらかが勝利条件を満たしたとき自身が残っていれば、その陣営に代わり、単独で勝利となります。どちらの陣営の味方をしても構いませんが、ピルルクに疑われた時点で敗北となってしまう点に注意が必要です。あーやの振りをしたり、時には他のルリグの振りをして、ゲームの終わりまで生き延びましょう。

別称：妖狐 妖魔



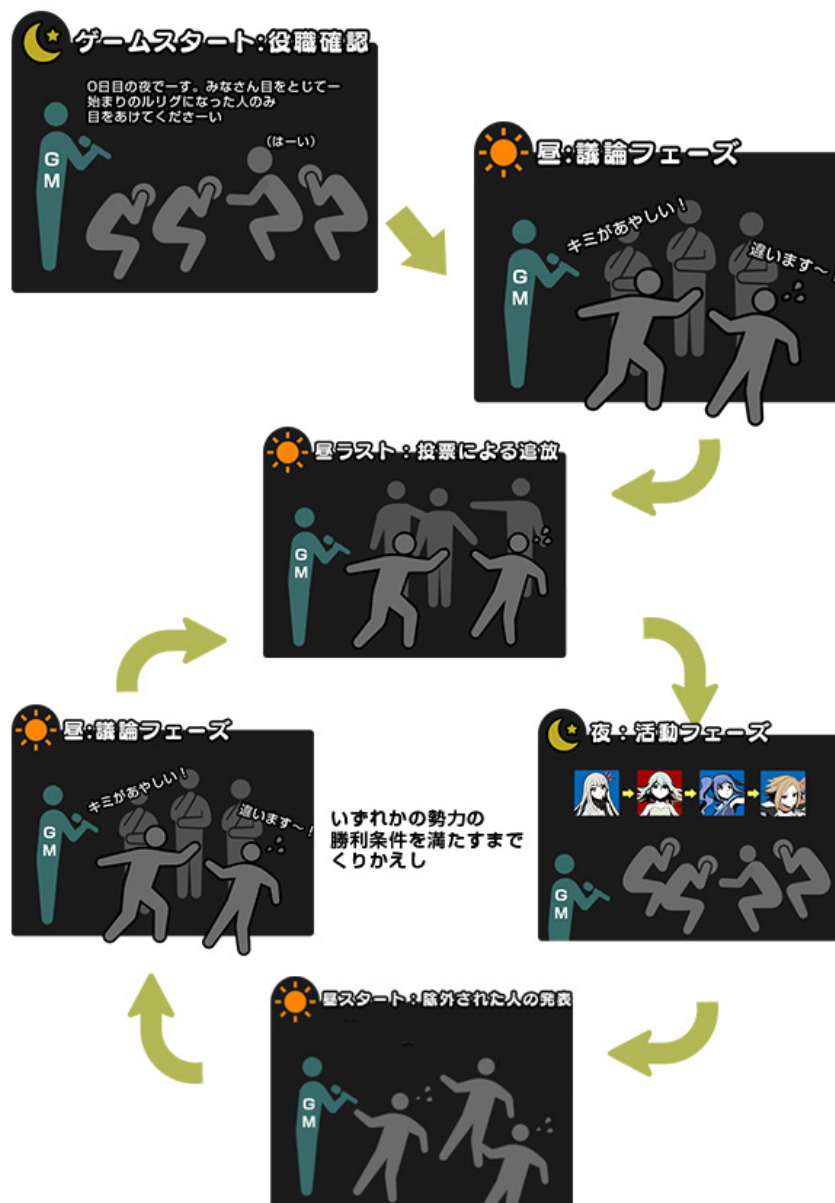
セレクターバトルのルーラーであり、元凶です。彼女の手によりセレクターバトルの世界では昼と夜が決められ、ゲームは進められます。誰も、逆らうことはできません。

ゲームの準備

- ①まずは繭（ゲームマスター）を決めます。
人狼を遊んだことがある人か前世などで繭だった人をおすすめします。
- ②今回のゲームに使用するカードの組み合わせを決めます。
（参加人数別 推奨カードセットを参考ください）
- ③繭（ゲームマスター）は、ルリグ全員を見渡せる位置に座り、ゲームに関する決まり事（ハンドサインなど）をそれぞれに伝えます。

ゲームの流れ

下記の流れに沿って、繭（ゲームマスター）が進行します。



「夜」の過ごし方

夜になったら、全員が目を閉じて机を軽く叩くなどして、周囲の状況がわからないようにします。繭（ゲームマスター）に「〇〇〇〇（ルリグ名）、目を開けてください」と言われたら静かに目を開け、自分の役職に沿った行動を取り、ゲームマスターに伝えてください。なお夜は、繭（ゲームマスター）以外、いずれのプレイヤーも言葉を発してはいけません。

実際の手順

最初の夜…

ゲームマスターが、誰がどのルリグなのかを確認します。

繭「初めの夜。目を閉じておやすみなさい。そして、繭の言うことを聞いて」

言い方は自由ですが、ルリグ全員に目を閉じてもらいます。

繭「〇〇、目を開けて」

上記の合図で、そのルリグは目を開けて、繭へアイコンタクトしましょう。

声や物音は、気づかれる元となります。複数同じルリグが居た場合、それも把握しましょう。

繭「〇〇、目を閉じて」

合図で目を閉じます。

最初の昼…

繭「さあ目を覚まさない、あなた達が戦う朝が来る」

合図ともに全員が目を開け、ゲームが始まります。

制限時間内に、全員で議論をして、始まりのルリグを探して追放しましょう。この時、**嘘をついたりしても構いません**。ただし、リル以外は**自分の役職カードを公開して、自身の潔白などをアピールすることはできません**。

制限時間の後、誰を追放するか投票を行ないます。全員「せーの」で他のルリグを指差して、もっとも多く票が集まったルリグは追放されます。

最多の票が同数だった場合、「弁明カットインフェイズ」に入ります。それらのルリグには弁明の時間が与えられ、その後決戦投票を行ないます。

この時、決戦投票の候補者は投票権を持ちません。決戦投票でも得票が同じだった場合はジャンケンなどランダムな手段で追放するルリグを選びます(そうならないように、全員でうまく議論を進めていくようにしましょう)。なお弁明の間、他のルリグは口を挟んではいけません。

追放・除外されたルリグは身元を明かすことも無く去っていきます。捨て台詞は不要です。

制限時間めやす：4人の場合3分 5人の場合4分 それ以上は5分

その夜…

繭「夜になったわ。あなた達はバトルに疲れて眠る」

合図を元にルリグは全員目を閉じます。

繭「〇〇、目を開けて、貴方は〇〇を行って」

ナナシ→始まりのルリグ→ピルルク→ドーナの順番に繭（ゲームマスター）が呼びかけます。呼びかけられたルリグは目を開け、自分の能力に沿った行動を取り、ゲームマスターに伝えてください。

声や物音は、気づかれる元となります。行動はジェスチャーで示しましょう。

2 日目の昼・・・

繭「さあ目を覚ましなさい、あなた達が戦う 2 回目の朝が来る」

繭「始まりのルリグは“あなた”を選んだわ。さようなら」

繭に指を差され（方法は問いませんが、ルリグ名を言ってはいけません）除外されたルリグは身元を明かすことも無く去っていきます。捨て台詞は不要です。

いずれかの勝利条件を満たした場合、繭からどちらかの勝利が告げられます。ゲームが継続する場合は再び議論と投票を行ないます。

上記を、ゲームが決着するまで昼と夜をループします。

勝敗

全ての始まりのルリグを追放した時点で、セレクトールリグ陣営の勝利。

残っているセレクトールリグと、始まりのルリグが同数以下となったら、その時点で始まりのルリグ陣営の勝利。

セレクトールリグ陣営、あるいは始まりのルリグ陣営の勝利条件を満たしたタイミングでカーニバルが生き残っていた場合、第三勢力の勝利。

 **セレクトールリグ陣営の勝利になるケース**

| | | | |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

退場 退場 退場 退場

【始まりのルリグを全員追放】の条件を満たしたら、セレクトールリグ陣営の勝利となりゲームは終了します。

 **始まりのルリグ陣営の勝利になるケース**

| | | | |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

退場 退場 退場 退場

【メル以外のセレクトールリグと始まりのルリグの人数が等しくなる】の条件を満たしたら、始まりのルリグ陣営の勝利となりゲームは終了します。



特殊な勝者

メル（ベルセルク）

メルは、始まりのルリグのような除外能力はもっていませんが、陣営としては始まりのルリグ側です。

始まりのルリグ陣営が勝利した場合→自身も勝利です。

セレクトールリグ陣営が勝利した場合→敗北です。

なお、メルは始まりのルリグ陣営ですが、表向きはセレクトールリグ陣営として扱われることに注意しましょう。

たとえば、始まりのルリグ2人、メル1人、あーや2人という状況で朝が来た場合、事実上、始まりのルリグ陣営の勝利となりますが、表面的にはまだセレクトールリグ陣営が人数で上回っていることになるため、ここで繭から始まりのルリグ陣営の勝利が告げられることはありません。

カーニバル（ジョーカー）

カーニバルはどちらの陣営にも属さない、単独の勢力です。自身が最後まで残っていれば、どちらの勢力が勝利した場合でも、単独で自身の勝利となります。

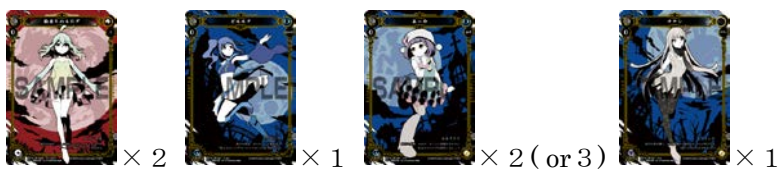
繭を除く参加人数別 推奨カードセット（あくまで推奨です）



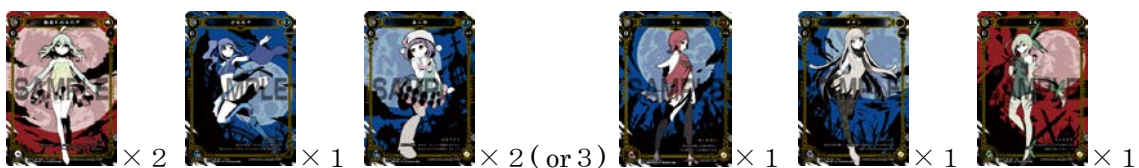
★ 5 人



★ 6 人 OR 7 人



★ 8 人 OR 9 人



★ 10 人 OR 11 人



★ 1 2 人～

上記に加え、リルやママ、ウムルとタウィル、カーニバルを追加したり、始まりのルリグやあーやを増やしたりしましょう。

※リルやママ、カーニバルは、能力の関係上、人数の多いゲームに投入するのがオススメです、8人プレイ時などに加えてもルール上は問題ありません。その場合は、あーやとリル、ママ、カーニバルのカードだけをシャッフルしてから余る分のカードを繭（ゲームマスター）が非公開のまま抜き取り、その後、始まりのルリグやピルルク、ドーナなどのカードと混ぜて配り、リルやママ、カーニバルが「いるかもしれない」という状況にするのがいいでしょう。

※他のルリグたちを混ぜて、特殊な能力を付けるなどアレンジ遊ぶのも一つの遊び方です。

是非、自分だけの“人狼ルール”を楽しんでみましょう。