

Gods And Devils

作：somac(k)

1. 概要

このゲームは Loony Labs のパーティゲーム「汝は人狼なりや？」⁽¹⁾と SNS「Twitter」から着想を得た多人数ゲームである。未完成。

2. ルール

プレイヤー人数：6～人？

役職：市民，神，邪神

コンポーネント：トークン 2 種を数十枚ずつ，ついたて

各プレイヤーはゲームの始めに何らかの役職に就く。ただし神，邪神は各 1 名以上が必要。お互いに就いた役職は非公開とする。

ゲームはターン制で，各プレイヤーは 1 ターンに 1 つ何らかのアクションを取らなければならない。アクションは全プレイヤー同時に（または同じターンに他のプレイヤーが取ったアクションが分からないように）行う。

アクションリスト

・市民

自分以外のプレイヤー 1 人に信心を捧げる。

信心トークン N を消費してプレイヤー 1 人を殺す。

・神

自分以外のプレイヤー 1 人に信心を捧げる。

信心トークン M を消費してプレイヤー 1 人を殺す。

自分に信心を捧げた全てのプレイヤーを殺す。

・邪神

自分以外のプレイヤー 1 人に信心を捧げる。

信心トークン 1 を消費して自分に信心を捧げていないプレイヤー 1 人を殺す。

自分に信心を捧げた全てのプレイヤーを殺す。

（注：「信心を捧げる」アクションは，対象プレイヤーの信心トークンを 1 つ増やすことを示す。

同じプレイヤーに対し 2 度以上信心を捧げることはできない）

（注 2： N, M は $N > M$ の何らかの整数。現時点で未決定）

信心を捧げるアクションを取る場合，対象のプレイヤーに信心トークンを渡し，その行為は全プレイヤーが確認できるものとする（このトークンは自分の受け取った信心トークンからではなく，トークン置き場から取る）。信心トークンを消費してプレイヤーを殺す場合，トークンの消費およびその量は他のプレイヤーから確認できないように行う。何らかの方法でプレイヤーを殺す場合，他のプレイヤーから確認できないように，対象のプレイヤーに殺しのトークンを 1 つ与える。

殺しのトークンを 1 つ以上得たプレイヤーはこのターン終了後，ゲームから離脱する（全てのアクショ

ンを行えず，アクションの対象にならず，発言できない）。

役職が市民，神であるプレイヤーは邪神であるプレイヤー全員を殺した時点で勝利となり，役職が邪神であるプレイヤーは邪神以外のプレイヤー全員を殺した時点で勝利となる（ヴァリエント：神であるプレイヤー全員を殺した時点で勝利）（ヴァリエント 2：市民は，神が勝利した場合，ゲームから離脱していないいずれかの神に既に信心を捧げていれば勝利する）。

ゲームから離脱していないプレイヤーは全員，発言を自由に行うことができる。また，特定のプレイヤーに対して，他のプレイヤーにその内容を知られることなく会話を行うことができる。

3. 備考

- ・他のプレイヤーに分からないようにトークンの受け渡しを同時に行うことは困難であるため，目をつぶり順番にアクションを行うなどの方法を取ることが望ましい。
- ・会話には Skype や Twitter の DM 機能のようなツールを用いることが推奨されるが，プライベートな会話を行わないルールでゲームをプレイしても良い。

4. 参考文献

- 1) 原タイトル” Are You a Werewolf ?” <http://www.wunderland.com/LooneyLabs/Werewolf/>