

罪罰村ルールブック



AKP ゲーム【 罪罰村 1.0 】
2012.11.15

製作・著作 きけがわあきお（亀卦川彰夫）
Copyright 2012 AKIO KIKEGAWA
E-mail akp@nsknet.or.jp
HomePage
<http://www.nsknet.or.jp/~akp/sml/>

ストーリー

ある日、黒い噂が絶えない村に復讐文が届いた。
村ぐるみの罪に対して復讐者が罰の執行を予告したのだ。
罪を背負う者、罰を与える者、愛する人を守ろうとする者、村から逃げ出そうとする者。
今、村内で罪と罰の争いが巻き起ころうとしていた。

ゲームの概要

GM によりゲーム前に属性決定された村人を担当してプレイヤーはゲームを行います。
各村人は罪、罰、親愛の3種の属性カードの3枚の組み合わせで属性決定されており、これは他のプレイヤーには秘密になっています。

村人は属性によって罪派と罰派に分けられ（稀に親愛派が出現する）、罰派には復讐者が紛れ込んでいます。

この復讐者がキーマンになり、復讐者は誰なのか？復讐を達成するか？倒されるか？が大きな流れになります。

基本的には、『罪派 復讐者を見つけ倒す。罰派 復讐者を助ける。復讐者 密かに罪深い者を倒し復讐を達成する。』流れになりますが 実際はこんな単純な図式にはなりません。

罪と罰カードには数値があり、村人が背負っている罪罰の量に大小があるのです。

そして親愛カードを持っている者は基本的には親愛者を守らなければなりません。

罪派は他の村人を犠牲にする事で勝つ事も出来ます（必ずしも復讐者を倒す必要はないのです）。

罰派は復讐を復讐者任せにして村から逃げることもできますし、多少なりとも罪を背負っている可能性があるのも復讐者や罪派の標的になりかねないのです。

復讐者は大きな能力を与えられていません。単独で復讐を成し遂げるのは困難がともないます。罪深き者と協力者を見極めて、復讐が達成できる流れにする必要があります。

そして、自分の親愛者が復讐者だったら？村から逃げられぬ罪深き者だったら？親愛者を持たない気楽な者の行動にも注意しなくてはなりません。

このゲームには勢力的な勝敗は無く、村人個人の勝敗しかありません。

その為、大きく勢力的な展開に乗っている建て前とは裏腹に個人的な勝敗を考慮した複雑怪奇な発言、読み、行動が繰り広げられます。

ゲームプレイは1日（プレイヤーの話し合い 村人の行動プロット GM が攻防の結果出し）をくり返して、復讐者全員が死亡か逃亡するか復讐終了日になるとゲーム終了です。

村人の行動プロットも基本的には誰か1人を攻撃か防御するシンプルなものです（罰派と親愛派は村から逃亡も出来ますが、ゲームからは脱落します）。

また、村人には体力（体力4から開始）と攻防力（基本的に1）の概念があります。

使用備品

カード類

- ・村人認識カード 15 枚。

村人の識別番号(1～15)と体力(4～1)を表示します。

- ・村人属性カード 45 枚。

「罪(を背負う者)」カードが(数値1～15)15枚

「罰(を与える者)」カードが(数値1～15)15枚

「親愛」カードが(キャラ識別番号1～15)15枚

補足説明：

・このゲームではカードは村人の認識や属性決定のみに使われません。プレイヤー間でカードをやりとりするカードプレイはありません。

・このゲームではカードで精神的(のみ)に特徴付けられた村人キャラを担当してプレイします(村人キャラに老若男女等の肉体的&地味的な特徴はありません)。

・属性カードとは意識や精神面の特徴を設定するカードです。

具体的には以下の事柄を表しています。

罪カードは罪悪感、共犯意識、恥すべき意識等。

罰カードは正義感、復讐意識、罪に対する謝罪意識等。

親愛カードは、家族、思い人、尊敬者、共犯者等。

- ・村人認識カードは単に村人を識別するものです。

付属のカードでは村人認識カードと体力表示(体力4～1)を兼ねていますが、体力表示には村人認識カードを一定の向きに向けるか体力数の所にコイン等を置くなどして表示して下さい。

カードの代用について：

付属カードは小さいので、使いにくいと思う人は(カード情報自体は単純なので)使いやすい大きさに作り直してもいいでしょう。また、トランプで(13人セットまでなら)代用する事もできます。

その他の付属ファイル類

- ・『罪罰村ルール要約』

ルールの要約が記載されたファイルです。

GM やプレイヤーのルール確認補助等に使えます。

- ・『村人属性メモ用紙』

ここに属性決定した情報を書き込み、GM の情報として使う、切り取って村人キャラ配布時に使えます。また、プレイヤーの情報メモ用紙としても使えます。

- ・『GM 用、夜活動メモ用紙』

GM が夜の活動結果を出す際の処理用紙として使えます。

ゲームルール量について

このゲーム自体の根幹ルールはシンプルですが、それと比べて多くのルールページ数をとってあります。

それは、GM の方法と注意点、細かい部分の説明、レアケースの説明、ルール例等にスペースを取っている為で予めご了承下さい。

用語集も最初から全部覚える必要はありません。さっと読んでみてどのような用語があるか確認するだけで結構です。

ゲームデザイン的にはプレイ中はルール負荷がなるべくかからないようにゲーム前準備とゲーム終了後にルール負荷シフト(つまりゲーム前準備とゲーム終了後に少し手間のかかる事をしなければならない仕様に)していますので、予めご了承下さい。

ゲーム参加人数

・まず GM (ゲームマスター。ゲームの進行と審判の役割をする人) が 1 名 必要 です。GM は複数人でやってもかまいません。

その場合、メイン GM を 1 人決めておいて(他はサブ GM としてゲーム進行の補助をしてもらう)最終的な判断をメイン GM が決める形にします。

ゲームの脱落者に GM を手伝ってもらうのはゲーム進行トラブルの元になるのでやめた方がいいでしょう。

- ・ゲームで競技するプレイヤーは 5 ～ 15 名です。

このゲームには 15 名分までの村人キャラクターが用意されていますが、基本的にプレイヤー 1 名が 1 村人を担当します。以後ルールブックでは基本的にプレイヤー 1 名が 1 村人を担当しているとしてルール説明しています。

プレイヤーと村人数が合わない、又は調整したい場合は「村設定」ルールを参照して決めます。

注意と確認事項：

- ・ゲーム開始後、村設定の変更はできません。
- ・GM が村人を担当することはありません。
- ・各プレイヤーの担当する村人はゲーム中には替わりません。

ゲームでの情報公開

GM は全ての情報を知っています。プレイヤーに対しては、以下の 3 種の情報に分けられます。

- ・「公開情報」 全プレイヤーに公開される情報です。
- ・「非公開情報」 GM とその村人担当のプレイヤーしか知らない情報です。
- ・「GM のみ情報」 GM しか知らない情報です。

用語集

制定用語 = = = = =

(制定用語とは制作側が決めた用語です)

- ・『ゲーム場』 ゲームを行う場所。『プレイ場』と『見学場』に分けられる。
- ・『プレイ場』はゲームを行っているプレイヤーがいる場所。
- ・『見学場』は担当村人の死亡や逃亡によって脱落したプレイヤーが行く場所。見学者が居る場所でもある。
- ・『GM(ゲームマスター)』 ゲームの進行管理や審判処理をする役割の人。ゲームの競技には参加していない。
- ・『プレイヤー』 そのゲームに参加している競技者のこと。割り当てられた担当する村人でゲームの競技をする。
- ・『村人(村人キャラ、キャラ)』 ゲームの村の設定上の参加キャラクター。村人によって属性が違う＆1プレイヤーが複数の村人を担当することがあるので、プレイヤーとは区別が必要。
- ・『メインGM』『サブGM』 複数人でGMをする場合、最終的な判断をメインGMが行う。スポーツの主審と副審のようなもの。
- ・『公開情報』 全プレイヤーに公開される情報。
- ・『非公開情報』 GMとその村人担当のプレイヤーしか知らない情報。
- ・『GMのみ情報』 GMしか知らない情報。
- ・『復讐期間』 復讐前期(復讐者は逃げられない)復讐後期(復讐者は逃げられる)終了日(ゲーム終了日)の3つに分かれる。GMのみ情報なのでGMに聞いても答えてはくれない。
- ・『全体会話』 会話に参加できるプレイヤー全員での会話。
- ・『個別会話』 会話に参加できるプレイヤーの一部での会話。
- ・『ダメージ』 体力の低下数。
- ・『達成ポイント』 ゲームで死亡した村人が持つ罪値の合計。復讐者を含む罰派の勝敗条件に必要。
- ・『脱落』 死亡か逃亡した村人。
- ・『親愛者』 自分が持っている親愛カードの人。
- ・『被親愛者』 自分の親愛カードを持っている人。
- ・『仇(あだ)』 親愛者を殺した者。
- ・『レアケース』 可能性としてあるが(超低確率であるが)まず滅多にない状況。
- ・『復讐者の数』 1人と見るのが普通だが、復讐者連立値0でもレアケースで最大5人出る可能性もある。
- ・『幻の種族』 親愛派を、こう表現することがある。
- ・『シングル』 村人の属性カードが「罪」「罰」「親愛」各1枚による組合せの事。
- ・『ダブル』 村人の属性カードが「罪」「罰」「親愛」のどれかが2枚ある事。
- ・『トリプル』 村人の属性カードが「罪」「罰」「親愛」のどれかが3枚である事。レアケース。
- ・『イコール』 罪と罰の数値が同じで罪派になった村人。
- ・『影値』 罪派の持つ罰値と罰派の持つ罪値をさす。

野生用語 = = = = =

(野生用語とはプレイ時に自然発生したモノを、制作側が名前を付けたり、内容が連想しやすい名前にした用語です。実際のプレイでは違う言い回しや名前場合があります)

- ・『薄い』 属性の罪罰の数値の合計が小さいこと。
- ・『濃い』 属性の罪罰の数値の合計が大きいこと。
- ・『腹黒』 大きい数値の罪カードを持っている人。
- ・『黒幕』 結局、最も罪値が大きかった人。
- ・『ナルシスト』 自分の親愛カードを持っている村人。
- ・『相思相愛』 お互いの親愛カードを持っている二人。レアケース。
- ・『親愛者サークル』 AがBの、BがCの、CがAの親愛者カードを持っているパターンで親愛者の輪ができていること。レアケース。
- ・『リンク』 何らかの理由での村人つながり(目的の一致や連帯行動)を称す。
『親愛リンク』『メタリンク』『復讐者リンク』『腹黒リンク』等と呼ぶ。
- ・『無理心中』 罰派で自分攻撃できる村人が親愛者を殺して(自身が仇となり)自殺(することで仇討ち状態にする)を狙う行為。
罪派は自身が死ぬと負け確定なので無理心中は無理です。
「レア使い」による心中ブラフが、後に『外道クロス』という大惨事を招く布石になるうとは....誰が想像できたであろうか?
- ・『かけおち』 お互いの親愛カードをもつ罰派の二人が村から一緒に逃げる事。又はそう見せかけて、相手を村から追い出す行為。
ふざけた複数人による茶番劇が繰り広げられることもある。
- ・『尻花火』『自爆証明』『偽装リンク』『親愛防御サークル』『奇襲パンツ』『総罪派村構想』『公開心中』『絶縁宣言』『ゲスワゴン』
「僕の考えた技」の一例。
策、戦法、作戦、技等と様々な言い回しがあるが用語的には技で統一。中には技と言い切れないものもある。その有効性については自己責任である。
また、復讐者シカトで繰り広げられた『親愛防御サークル』vs『ゲスワゴン』攻防戦や「レア使い」封じがエスカレートしすぎてGMも苦笑いの『全裸祭り』等の迷勝負に陥る場合もある。
- ・『理論倒れ』 大概の「僕の考えた技」が辿る末路。
- ・『技認定』 「僕の考えた技」の一つ。
『デス・アラート』という技は、使用者と命名者が違う(漫画では無いので使用者が技名を叫んで使う事はほぼ無い(笑))。ある事をした使用者に対して命名者が「デッド・アラート」と言い出したのが発端で、用語的には語呂がいい『デス・アラート』となっている。
どうも命名者的には何らかの技名を付けて皆の注目を集め、時にはそれに乗っかり、時には牽制に使っているフシが見られるので、この行為を制作側として技の命名と認定をしてみました。
技誕生の一例ですが、「技で夢見て、朝脂肪」皆さん御注意を。

用語集

・『愉快犯』 薄い罰派の村人（初日に逃亡しても勝てそうな村人）が、お気楽に混乱発言をし、夜に暴れまくる事。

・『自殺志願者』 自分攻撃できない村人が言い出すことが多い。「復讐者告白」や「仇討ち殺戮宣言」等の変型パターンの場合もある。

・『メタ（メンタリティー）』 プレイヤー個人の精神構造や心の傾向の事。プレイの面子が固定されていると、メタ読みの傾向が増えてくる。

・『メタ屋気楼』 過去の経験や印象から、特定の個人に関してありもしない思い込みをしてしまう事。感覚プレイヤーに多いと思われがちだが、理論プレイヤーでも意外とやってしまうことがある。

・『理論プレイヤー』 理論的に物事を見立てプレイを進めようとするプレイヤー。見立てが大きくと狂っていると迷走したり、いかに推理しても村人の属性は変えられない事実打ちのめされる者も多い。

感覚的に考え、理論的に喋ろうとするプレイヤーは要注意。

・『感覚プレイヤー』 感覚やノリでプレイを進めようとするプレイヤー。理論を受け付けない事があり、理論プレイヤーの天敵と思われがちだが、ある人に言わせると信頼リンクの仕方が肝であって決してそんなことは無いそうだ。

理論的に考え、感覚的に喋ろうとするプレイヤーは曲者が多い感じがする。

・『見えない無数の拳がとびかっている』『守りはキリが無い』『初心者行動をコロコロ変える』『ウソは早い者勝ち』『最初の犠牲者からゲームは始まる』『策は酔うぐらいで』『本当は沈黙に、ウソは本当に、沈黙はウソに勝つ』『全裸で殴り合うのはキツイな... 謎を残しておかない』『本当やウソにも重みがあっただな...』『レアはレアで潰せ』『知能には無能を』『親愛者は選べるが、被親愛者は選べない』『理論倒れな策を成遂げるのが、ロマンなのだ』『ここでの真実はさほど意味が無い』
プレイヤー達が残した、格言、迷言、つぶやきの一例。

・『ノーコメント』 「質問には答えない」という意思表示。ある人に言わせると、「本当も、ウソも言えない」と言う「第3の答え」だそう。

・『議長、進行係』 個人戦での話し合いは、支離滅裂で収拾がつかなくなりがちなので、それを防ぐための進行役。初対面や不馴れな人が多い、会話進行の定形ができていない場合はいた方が無難。

・『書記、メモ係』 全員が個別に会話に出た情報メモをとると大変なので、誰かが代表して情報メモをとる人。個人がつける危ない秘密メモと違い、公式認定記録的な性格なのでいろいろ注意が必要。

・『個人メモ』 会話で出てきた情報を個人でメモる秘密メモ。ネットプレイ時はパソコンのツールを使えばいいが、対面プレイ時は筆記用具を持参か用意するのが現実的。「メモは面倒だけど、情報メモは見たい」の人はメモを見せてくれる人やメモ係をやってくれる人を探して下さい。

ただし、メモには無根拠の予想や願望や大ウソや訳のわからない隠語が紛れている場合もあるそうですよ（笑）注意してね。

・『携帯電話』 対面プレイ時の個人メモやプロット提出に各自の携帯電話を使う事がある。プロット提出は携帯に書いたプロットをこっそりGMに見せるだけでいいが、個人メモはアドレス帳を活用するなどして工夫しないと辛そう。

・『闇鍋状態』 村全体で村人が自分の属性情報をさほど出してない、出ずが無い状態。

・『全裸状態』 村全体で村人が自分の属性情報をほぼ細部まで出し切った、予測できる状態。最近「最悪でもパンツは残しておこう」意見が主流。

・『優劣判断法』 ゲーム中の状況で「罪派と罰派どちらが優勢なのか？」や「復讐者にどれだけ優勢に事が進んでいるのか？」等を判断するための判断方法（指標）。いくつかの判断方法が出ているが、決定的なものは無いようだ。

・『この村ルール』 闇鍋状態での殴り合いを嫌うプレイヤーが提唱する、昼の会話時の独自ルール。

無論、それに従う義務も無いし、本当のことを言う必要も無い。現在2つのパターンが確認されている。

1.『告白タイム』村人全員が1回に1つ自分の属性情報を出す。
2.『質問タイム』プレイヤーが順番に村人全員に対して質問（YESかNOで答えられるものに限る）を1つできる。

・『祭り男』『墓穴屋』『レア使い』『外道家』『行動予報士』『切腹刑事』『へたれMAX』『下衆（げす）ミサイル』 様々な事を成し遂げた、やってしまった、定評のあるプレイヤーに贈られた称号。必ずしも誉めたたえている訳では無い点に注意。
「下衆ミサイル」などは、もはや人じゃ無いじゃん（笑）

・『外道（げどう）と下衆（げす）』 外道と下衆は違う。外道は常に確信犯で道を征く者。外道と呼ばれる事になんら感情を置かない。

ドミノ構造を持つ禁断の多重複合技『外道クロス』を成し遂げ、最期は事故死した伝説の外道家がいたというお話。
対する下衆とは、ただのリアル狂人。

・『レア・アレルギー』 とある「レア使い」の猛威によって引き起こされたレアケース拒否症状。
プレイ経験が少ないと、レアの可能性を自分で見立てることができず、惑わされる元になる。

・『事故プロット』『無効プロット』 プロットミスの種類。
『事故プロット』は記入ミスで行動がずれた場合。

『無効プロット』は記入ミスで行動自体が無効になった場合。
『無効プロット』はやさしいGMだとやり直しができる場合があるが、『事故プロット』は（行動プロットは未公開なので）誰も気付かないまま、摩訶不思議な結果だけを残す危険性が高いので御注意を。

ゲームの流れ

ゲーム前準備（GMが行います）

- ・村のプレイ設定
- ・村人キャラの属性決定
- ・プレイヤーへの村人キャラ配布

GMへの助言：

実際に人を集めてから「村設定 村人の属性決定」だと手間がかかるので、事前に村人の属性決定した数人セットを用意しておき、それに合わせて村設定をした方が実用的です。

ゲームの進行

1日は朝、昼、夕方、夜で構成され、この1日分をゲーム終了まで繰り返します。

『朝：報告』GMによる前日の夜行動の結果報告。

『昼：会話』プレイヤー同士による話し合い。

『夕方：行動プロット』プレイヤーによる夜行動のプロット。

『夜：行動処理』GMによる夜行動の結果出し。

ゲーム前準備（1.村のプレイ設定）

GMはゲームを行う村の設定を決めます。この村設定は公開情報です。

【村設定内容】

- ・プレイヤー数（実際にプレイする人間の人数です）
- ・村人数（村で使用される村人キャラの数です）
- ・復讐者連立値。
- ・余剰村人の扱い（担当か不参加）
- ・公表する複数担当村人数。

・プレイヤー数とは実際にプレイする人間の人数です。5～15人まで可能です。

GMへの助言：

大人数だと復讐期間が長引く可能性が高く、GMも大変で、プレイも面白くなる訳でもありません。無理に大人数よりも、8～10人ほどでプレイされることをおすすめします。

・村人数とは村で使用される村人キャラの数です。村人数はプレイヤー数以上でなければなりません。基本的には1プレイヤーが1村人を担当すると思っています。

（ゲームでは1プレイヤーが複数村人を担当することはあっても、複数プレイヤーが1村人を担当はありません。つまり、村人の数がプレイヤー数よりも少ない設定にはできません）
村人のカードセットは15名分まで使用可能です。

- ・復讐者連立値。

標準値は0です。このゲームでは最低1人の復讐者が出現しますが、その復讐者を基準に復讐者数を増やす可能性を高めたい場合はこの値を増やします。

慣れない内は標準値0で、変化を求めたい時は1～3ぐらいの設定から始めるといいでしょう。復讐者連立値が高いほど罰派が有利になる傾向があります。

- ・余剰村人の扱い（担当か不参加）

プレイヤー数と村人数が同じであれば、この設定は不要です。

村人数の方が多い場合、余剰の村人キャラの扱い設定です。

・担当にする場合 あるプレイヤーに複数村人キャラを担当してもらうことになります。

・不参加にする場合 村人として属性設定はしますがゲームには登場しません。不参加の村人の属性はゲーム終了まで明かされないのので、プレイヤーには使用されているカードの可能性の範囲が広がる事になります。

1プレイヤーが扱える村人数に制限はありません。1プレイヤーが3以上の村人を扱う設定にすることもできます。

また、担当か不参加を併用することもできます。例えばプレイヤー7人、村人10人、余剰村人3名（担当1名と不参加2名）等。

- ・公表する複数担当村人数。

プレイヤー数と村人数が同じである、または余剰村人を全て不参加にする場合は、この設定は不要です。

1プレイヤーが複数の村人を担当する場合、その内の何人を公表するかの数です。

例えば、あるプレイヤーが村人No5とNo7を担当します。そのプレイヤーがNo5とNo7を担当しているのを公表するのか？No5だけ公表して村人No7は誰が担当しているのか不明にするのか？ということです。

GMへの助言：最低1名公表をおすすめします。

ゲーム前準備（2. 村人キャラの属性決定）

・GMは村設定で決めた分の各村人の属性を密かに決定します。

・使用するカード。

使用するカードは村人数と同数までの村人認識カードと村人属性カード（罪、罰、親愛の3枚）を使います。

（例：村人8人セットとは、村人認識カードは1～8までの8枚、村人属性カードは1～8までの罪と罰と親愛各3枚の8×3=24枚の合計32枚を使用します。）

（例：村人10人セットとは、村人認識カードは1～10までの10枚、村人属性カードは1～10までの罪と罰と親愛各3枚の10×3=30枚の合計40枚を使用します。）

（例：村人14人セットとは、村人認識カードは1～14までの14枚、村人属性カードは1～14までの罪と罰と親愛各3枚の14×3=42枚の合計56枚を使用します。）

・村人の属性決定。

GMは使用する村人分の属性カードを混ぜ合わせ、1人の村人に3枚の属性カードをランダム（無作為）に割り振ります。

（使用する村人の村人認識カードは混ぜません。また属性カードの組合せは完全ランダムであって罪と罰と親愛の各1枚ずつではありません。）

この3枚の属性カードの組み合わせで属性が決定されます。属性カードは非公開情報です。

・村人キャラの属性判断。

その村人の3枚の属性カードから「～派か（罰派、罪派、親愛派）」「復讐者は誰か？」「攻防力」「自分攻撃が可能か？」を判断します。

・各村人キャラの～派の判断。

～派は罰派、罪派、親愛派の3種あり、どれかの派になります。

～派ごとに勝敗条件（「ゲーム終了と勝敗確認」の項目を参照）と村から逃亡できるか？否か？が違います。

村人の属性カード3枚に含まれる罪と罰の数値を比べます（罪や罰カードが複数ある場合はその数値は合計します）。

『罪が罰と同じか大きい』

罪派になります。

罪派は村から逃亡できません。

『罰が罪より大きい』

罰派になります。

罰派は村から逃亡できます。

『親愛カードしかもっていない』

親愛派になります。

親愛派は村から逃亡できます。

・復讐者とは？

まず罰派の村人の中から、罰カードの数値（罰カードが複数ある場合はその合計）が最も大きい村人が復讐者になります。そして、その復讐者の罰値より復讐者連立値分低い範囲の者は、その全員が復讐者になります。

罪派や親愛派の村人は復讐者にはなりません。

復讐者とは罰派の一員であって、復讐者と言う特殊な派になる訳ではありません。

（例、以下の4村人の場合

村人1「罪4」「罰4」「親愛2」（罪値4と罰値4で罪派）

村人2「罪2」「罰3」「罰1」（罪値2と罰値4で罰派）

村人3「罪1」「罰2」「親愛4」（罪値1と罰値2で罰派）

村人4「罪3」「親愛3」「親愛1」（罪値3と罰値0で罪派）

まず村人2が復讐者になります。村人1と4は罪派なので復讐者にはならない。村人3は復讐者連立値1以下だとならず、復讐者連立値2以上だと復讐者になります。）

復讐者は非公開情報で、GMは密かに担当プレイヤーに「この村人は復讐者だ」と伝えます（復讐者が複数いる場合は、他の復讐者の存在は伝えません）。

復讐者自身は他に復讐者がいるのか？それは誰なのか？は知りません。

復讐者は攻防力+1の修正を受けます（つまり攻防力2でゲームを開始します）。

・村人の体力（公開情報）

村人は全員、体力4でゲームを開始します（体力は公開情報で、村人認識カードの向きで体力を表示します）。体力が0以下になると死亡です。

村内で死亡した村人の属性カードは公開されます（村からの逃亡と死亡が重なった場合は属性カードは公開されません）。

・村人の攻防力とは？（非公開情報）

攻防力は夜の攻防で結果判定に使います。基本的に村人全員が攻防力 1 です。

ですが攻防力に以下の修正が加わります（修正は重複します）。

- ・復讐者は攻防力 +1。
- ・親愛者に対する攻防の場合、攻防力 +1。
- ・親愛者が死亡している者は（死亡している親愛者 1 人につき）攻防力 + 1。

その親愛者が誰に殺されたかに関係なく、死亡していれば修正を付けます。

プレイヤーは攻防力を下げて使うことはできません。

ルールの注意点：

ルール上、復讐者や親愛者死亡による攻防力修正が無くなることはありません。

親愛者に対する攻防修正は付け間違いや付け忘れがしやすいので注意して下さい。

村人の体力数による攻防力修正はありません。

ルールの確認：

攻防力は非公開情報なので親愛者の死亡による攻防力変化の報告は不要です。

GMがプレイヤーから担当村人の攻防力を尋ねられた時はこっそり教えます。

ですが、親愛者が逃亡している村人の場合は（逃亡者の生死はGMのみ情報なので、攻防力を答えると逃亡者の生死がわかってしまうので）「あなたの親愛者の中に逃亡者がいるので、攻防力は教えられない」と答えます。

・自分攻撃できるか？（非公開情報）

罪と罰の数値を比べ、大きいほうの数が奇数の者のみ自分攻撃ができません。

この条件に当てはまらない者（罪罰カードをもっていない親愛派も）は自分攻撃できます。

ルールの確認：ゲーム開始後、ゲーム中に村人の属性が変わることはありません。

特別ルール：超低確率で村人全員が罪派になる可能性があり、その場合は村人の属性設定をやり直します。

ゲーム前準備（3. プレイヤーへの村人キャラ配布）

1、各プレイヤーはどの識別番号の村人キャラを担当するのか決めます（同じ番号の村人を複数プレイヤーで担当することはできません）。

具体的な配布方法はGMが決められます。

例.使用する村人認識カードをプレイヤーにランダムに引いてもらう。GMの意志で勝手に振り分ける（手慣れた人に難しそうな属性の村人を振り分ける）等です。

村設定で複数村人担当のプレイヤーが出る場合や公表する複数担当村人の内どの村人を公開するのか非公開にするのか？を、GMが決めても良いですし、プレイヤーの希望を募ってもかまいません。

2、各プレイヤーに担当村人の属性カードの内容と特徴を密かに伝えます。

復讐者キャラの担当プレイヤーには密かに伝えます。

（村設定で不参加になった村人キャラの属性カードは非公開です）

（非公開の複数担当村人に関してもここで皆に伝えます。例「村人No2と8は誰かが担当していますが、誰の担当なのかは不明です」）

また、選択ルールを使用している場合は、プレイヤーはここで自分の判断を密かにGMに伝えます。

3、各プレイヤーの村人認識カードの明示。

各プレイヤーは担当村人の村人認識カードを体力4の方向で明示し、担当キャラ番号と体力を公開してからゲームを開始します。

担当者不明の村人の村人認識カードも体力4の方向で表示しておきます。

ルールの確認：

村人認識カードとその体力は公開情報です。村人認識カードの方向で現在の体力を表示し（体力1～4）、体力が0以下になった村人は死亡します。ゲーム開始時は全村人は体力4で開始します。

GMへの助言：

ルールを熟知していれば属性カードの組合せから担当村人の特徴（罰派か罪派か親愛派？、攻防力、自分攻撃ができるのか？）もわかるのですが、特に対面プレイの場合は属性カードと共に特徴もメモなどの形にして渡した方がいいでしょう。

付属の「村人属性メモ用紙」に書込んでおきそれを切り分けてプレイヤーに配布することもできます。

また特徴の意味がわからないプレイヤーには密かに説明する時間も考慮すべきでしょう。

復讐期間の把握

GM は、復讐者が決まったら、復讐期間を把握しておかなくてはなりません。

復讐期間は「GM のみ情報」なので、復讐者に伝えない＆聞かれても答えません。

復讐期間はゲーム中に変更はされません。

復讐期間は復讐者の持つ罰値によって決定され、以下の3つの期間に分かれます。

- ・復讐前期（復讐者は村から逃走できません）
- ・復讐後期（復讐者は村から逃走できるようになります）
- ・終了日（復讐者が全員、死亡か逃走していなければ、この朝にゲームは終了します）

復讐者が複数居ても、全ての復讐者に復讐期間が適用されます。

もし復讐前期に復讐者が逃亡（R）をプロットしていても、無行動（×）として扱います。

復讐期間の割り出し方法は、復讐者の罰値を基準に出します。

復讐者が複数いる場合は、最も罰値の高い復讐者のみを基準にします。

- ・復讐前期 初日から、復讐者の罰値を2で割った（小数点以下が出る場合は切り上げ）数の日数までです。
- ・復讐後期 復讐前期の翌日から復讐者の罰値の日数までになります。
- ・終了日 復讐者の罰値の日数の翌日になります。

復讐期間割り出し例：復讐者が罰値 11 なら。

- ・復讐前期 1 ～ 6 日目までです。
- ・復讐後期 7 ～ 11 日目になります。
- ・終了日 12 日目になります。

復讐期間割り出し例：復讐者が罰値 14 なら。

- ・復讐前期 1 ～ 7 日目までです。
- ・復讐後期 8 ～ 14 日目になります。
- ・終了日 15 日目になります。

ゲーム場の設定

GM はゲーム場として「プレイ場」と「見学場」の2箇所を用意し、人の配置や移動をしなくてはなりません。

「プレイ場」とは、ゲームを行っているプレイヤーがいる場所です。

（より詳しくは、担当村人が生存して村にいるプレイヤーがいる場所です）

「見学場」とは担当村人が全て脱落（逃亡か死亡）したプレイヤーと見学者がいる場所です。

プレイヤーは最初「プレイ場」に居ますが、脱落したら「見学場」に移動します（一度脱落したプレイヤーは「プレイ場」には戻りません）。見学者は「見学場」に居てもらいます。

【場所による会話制限について】

・「プレイ場」と「見学場」にいる人はお互い会話する事はできません。

（違う場所に居る人に対して、助言を求めたり、意見を言ったりすることはできません）

・「プレイ場」に居るプレイヤー同士は、ルールで許された範囲でのみ（つまり『昼：会話』時のみ）お互い会話が出来ます。

（ただし対面プレイの場合、『昼：会話』時以外、プレイヤーが黙っているのは辛いかも知れません。その場合はGMの判断で「ゲームとは関係無い会話はしても良い」とすることもできます）

・「見学場」に居る人はお互い会話が出来ます（脱落プレイヤー同士でも会話できます）

ただし、その会話でプレイに干渉してはなりません（常識やマナーを踏まえて会話して下さい）。

GM はゲームに干渉していると思われる「見学場」の行為（発言、会話、行動）を禁止する事ができます。

見学場にいる人でゲームに関して何か意見がある場合は、GM が受け付けます。

時間制限と設定

以下の時間制限も GM の判断で決めます。

- ・「昼：会話」会話の制限時間。
- ・「夕方：行動プロット」GM への行動プロット提出の制限時間。

制限時間は日ごとに変えても良い（全日同一条件で無くても良い）ですが、プレイヤーにその事を告知する事。

制限時間を無制限にもできますが、それではかなりの時間がかかってしまいます。

制限時間例を参考にして決めて下さい。

「昼：会話」会話の制限時間例；

- ・「プレイ場」にいるプレイヤー数の分数。
- ・5 ～ 10 分の固定時間。
- ・5 分を越えた時点で、GM が適当な時に会話終了を宣言する（サッカーのロスタイム的な方法）。

「夕方：行動プロット」GM への行動プロット提出の制限時間例；

- ・2 ～ 3 分の固定時間。

プロットを提出できなかった村人については、無行動として処理する。

GM の判断とミスについて

ゲーム中、ルール判断に迷う場面が出た時 GM の判断（GM が複数いるならメイン GM の判断）を適用します。

また、一度した判断を後で判断し直せます。

これはプレイヤーに対して、一度した判断が、以後のプレイやゲームに無条件で適用される事を約束するものではないと言う事です（GM を欺いて、ルール判断を確定しようとするプレイヤー防止の為の仕様です）。

同時に、GM は気楽に判断を変えて良いということではありません。GM 判断のブレは少なくなるように心掛けて下さい。

ゲーム中、GM のルール判断ミスや処理ミスが判明した時 原則として「GM アクシデント」として、そのまま続行します。

ミスをした場面まで戻ってプレイをやり直す行為は、ゲームプレイ進行に重大な支障を招く恐れがあるので、このような仕様になっています。

GM は神の存在ではなく、「ゲーム進行の為に、誰かが下さなければならない判断を下す人」の事です。このような役割の人がいないとゲームは円滑に進行しません（審判のいないスポーツ競技を想像すればよくわかるでしょう）。ですから、このような権限が与えられているのです。

GM はルール判断ミスや処理ミスをなるべくしないように心掛けて下さい。GM のミスを GM 自身が気付いた場合、それをプレイヤーに知らせるかどうかは、GM の判断に委ねます。

実際のプレイについて

GM は実際のプレイに関して他にも様々な事を考慮しなければなりません。

- ・「プレイ環境について」

プレイ環境として「対面プレイ」（実際に人が集まったのプレイ）か「ネットプレイ」（ネット上で音声やチャット機能を使っのプレイ）がありますが、それぞれの環境に合わせた GM の対応が必要になります。

「対面プレイ」の場合、プレイ場所と時間の確保。プレイ参加者と見学者のバランス。会話やメモ、プロット提出のやり方、等。

「ネットプレイ」の場合、プレイ場所と時間の確保。使用するツールや環境の用意と説明や動作確認。ネット環境でトラブル（突然通信が途切れたプレイヤー等）が起きた時の対処、等。

- ・「ゲームの時間について」

このゲーム、手慣れた GM やプレイヤーが多い村だとゲームでの 1 日分が 15 分以内で進行できますが、GM もプレイヤーも不馴れな人が多い村だと（いろいろ質問や説明したり、ルール確認したり、悩んだりして）1 日分進行に 30 分近くかかる場合もあります。

その為、ゲームの時間について、一度に最後までプレイするのか、複数回でプレイするのか（複数回プレイの不在プレイヤーが出た場合どうするのか、等）？を考慮しておくべきでしょう。

原則としてプレイヤー数が多い程、時間がかかります（GM が不馴れな場合は大人数でやらない方がいいでしょう）。それを考慮した村設定にするべきでしょう。

また、GM がいるからといって何も知らないまま他人任せで気楽に参加しようとする人は手間がかかるだけなので、とりあえず見学してもらった方が無難です。

GM もプレイヤーも初めてこのゲームをやってみようか？という場合は、練習プレイと割り切ってプレイするのもいいでしょう。練習プレイとはプレイヤー 5 人、村人 5 人カードセットで数日間だけ（または一定の時間だけ）プレイする感です。

ゲームの進行

1日は朝、昼、夕方、夜で構成され、この1日分をゲーム終了まで繰り返します。

『朝：報告』GMによる前日の夜行動の結果報告。

『昼：会話』プレイヤー同士による話し合い。

『夕方：行動プロット』プレイヤーによる夜行動のプロット。

『夜：行動処理』GMによる夜行動の結果出し。

『朝：報告』GMの報告

GMからプレイヤー達へ、前夜の村人の行動結果が報告されます。

報告される内容は以下の3点。

1「攻撃された村人とダメージ数」

2「村から逃亡者はいたのか？」

3「ゲームは続くのか？」

・攻撃された者

「攻撃された村人とダメージ数」のみ報告。

(何人による攻防か？ 攻防力の数？ 報告は無し)

ダメージを受けた村人は(体力は公開情報なので)体力を減らします。

ダメージの適用で、攻撃された者が死亡した場合、GMによって死亡者の属性カードの内容が公開されます(復讐者か？ 否か？ は非公開)。

・攻撃されなかった者

報告は無し。

初日の朝は

初日の朝はGMから前夜の報告はありません。

かわりにGMからゲーム開始の告知があります。

告知は「今から開始します」や、「今朝、村に復讐文が届きました。村に深い恨みを持つ復讐者の犯行予告の様です。今後の村について皆で話し合ってください」等、GMの自由です。

告知が終わったら、『昼：会話』に進みます。

・村から逃亡した者

逃亡した「村人No」のみ報告。

(その者が同時に攻撃されていても攻撃に関する報告は無し。攻撃によって死亡していても死亡報告も属性カードの公開も無し)

逃亡者の生死はGMにしかわからず、逃亡者自身も知る事は出来ません。ゲーム終了後にプレイヤーに報告されます。

・ゲーム続行か？ 終了か？

続行 「復讐者は、まだ村にいるようです」

終了 「復讐者は、村から去ったようです」

これはゲームが続行か終了かをプレイヤーに伝えるもので、GMによってセリフを替えてもかまいません。

注意点：例えば複数の復讐者が居て、その内の1人が逃亡しても、ゲーム終了状態になっていなければ「復讐者は、村から去ったようです」とは言わず、「復讐者は、まだ村にいるようです」とゲーム続行を意味する事を言います。

ゲーム終了状態(ゲーム終了条件ルールを参照)になっていたら、各プレイヤーの勝敗確認をします。

脱落者の扱い

朝の報告で担当村人が全て死亡か逃亡したプレイヤーはゲームから脱落します。

複数村人を担当していて、担当村人が1人でも生存して村にいるプレイヤーは脱落しません。

脱落プレイヤーはプレイから脱落し、以後プレイには復帰できません。

脱落プレイヤーの勝敗が決まった訳ではなく、ゲーム終了まで自身の勝敗判定を待つ形になります。

プレイ場から見学場に移り、見学者と同じ立場でゲーム終了を待ちます。

見学場にいる人はプレイには干渉できません。詳しくは「ゲーム場の設定」ルールを参照して下さい。

『昼：会話』プレイヤー間の会話

「プレイ場」にいるプレイヤー間でGMが設定した時間内に話合いができます。

「見学場」にいる脱落プレイヤーは、昼の会話や夜の行動はできません。

「プレイ場」の人と「見学場」の人は、お互い会話できません。

この会話は、会話に参加できるプレイヤー全員が話を聞ける状態（全体会話）で行います。

一部のプレイヤーだけで会話する個別会話はできません。

会話の内容は質問や答え、告白、説明、独り言、等なんでも可能です（嘘をついてもかまいません）。

重要ルール：

ゲーム終了までプレイヤーは担当村人の属性カードの公開はできません。

（公開とは100%の証拠としてGMからのメモや属性カード自体を見せる行為です）

また、他のプレイヤーの村人の属性カードの公開を要求、誘導も厳禁です。

（属性カードの公開はGMの処理によって行われます）

もし、これを行ったプレイヤーや、それを行うように要求や誘導したプレイヤーは何らかのペナルティを受けます。

ペナルティの内容はGMに委ねます（例、即脱落や数日間会話やプロットができない等）。

ローカルルールについて

村によっては昼の会話時にその村独自のローカルルールが提案されることがあります。

『ローカルルールの提案について』

プレイヤーはゲームルールに反せず、プレイヤーの会話にのみ関することであれば、ローカルルールを会話として他のプレイヤーに提案することができます。

ローカルルールでGMの処理や判断に干渉＆強制＆制限することはできません。

プレイヤーにはローカルルールに従う義務や本当の事を言う義務はありません。

また、プレイヤーはローカルルールの有効性に付いてGMに質問＆確認する事が出来ます。

ローカルルールにゲームルールに反している部分がある場合は、GMはそのローカルルールを禁止することができます。

ゲームルールに反している部分があるか曖昧な場合は、GMが最終的な判断をします（GMは一度した判断を後で変更することができます）。

ゲームルールに反しているローカルルール例：

・昼：会話時間中に行動プロットを約束としてGMに出す。

（反する部分：行動プロットは夕方にししか提出できません）

・他プレイヤー担当村人の行動をプロットする。

（反する部分：行動プロットは自分担当の村人分しか出来ません）

・プレイヤーの総意として復讐者の人数情報をGMに要求する。

（反する部分：復讐者の人数はGMのみ情報なので、GMは答えません）

・質問に答えなかった村人は逃亡しなければならない。

（反する部分：村人の逃亡を強制する事はできません）

『夕方：行動プロット』村人の行動プロット

・プロットとは？

プロットとは、担当村人の行動を密かに記録し、GMに伝える事です。

プロットの方法はGMが決めて、プレイヤーはそれに従ってください。

(プロット方法例) 紙片に行動を書き GM に渡す。

(プロット方法例) GM が一人ずつ呼び出し行動を聞く。

(プロット方法例) 自分の携帯電話で行動プロットをして、密かに GM に見せる。

・GM はプロット提出に関して制限時間を設定する事ができます(制限時間内の提出が有効か？プロットのやり直しを認めるか？等の判断はGMが行います)。

・行動プロットは夕方の時間内に提出されなければなりません(他の時間に提出された行動プロットは無効です)。

また、提出できるのはその夜の行動プロットのみで、複数日分の行動プロットをまとめて提出する事はできません。

・村で生存中の各村人は、その夜に行う1行動プロットします。

『行動する村人 No、行動内容、対象の村人 No』をプロットします。

行動内容は、無行動 x、攻撃 A、防御 D、逃亡 R。

また、親愛者に対する攻防の場合(攻撃力が+1されるので) 対象の村人 No に の印を付けます(これは GM の処理をしやすくする為の補助記入です、プロットミスの対象にはなりません)。

脱落(死亡か逃亡) した村人は行動プロットできません、また既に死亡か逃亡者に対してもプロットできません。

自分の担当でない村人の行動プロットはできません。

重要ルール：

プレイヤーは担当村人の行動プロットの公開はできません(行動プロットは GM にしか見せられません) (公開とは 100% の証拠としてプロット自体を見せる行為です)

また、他のプレイヤーからの公開を要求、誘導も厳禁です。

もし、これを行ったプレイヤーや、要求や誘導したプレイヤーは何らかのペナルティを受けます。ペナルティの内容は GM に委ねます(例、即脱落や数日間会話やプロットができない等)。

・行動の種類

『無行動 (x)』

何もしません。またできない行動をプロットした場合もこれになります。

『攻撃 (A) か防御 (D)』

村にいて生きている 1 村人に対して攻撃か防御ができます。

対象の村人番号 1 つと攻撃か防御をプロットします。

攻撃と防御は同時にはできません。

同時に複数村人に対してもできません。

自身の攻防力を分割したり、低下させての攻防はできません。

自分攻撃できない村人は自分を攻撃できません(もしこのプロットがあった場合、「無行動」と扱います)。

自分自身や自分の親愛者に対して攻撃か防御してもかまいません。

『逃亡 (R)』

罰派と親愛派の村人は逃亡できます(これは自分に対してのみ行えます)。

罪派の村人は逃亡できません。

逃亡と攻撃か防御は同時にはできません。

復讐者は復讐前期(復讐期間ルールを参照)は逃亡できません。

復讐前期に復讐者が逃亡プロットしても、「無行動」として処理されます。

一度村から逃亡した村人はゲームから脱落し、村には戻れません(ゲーム終了後に勝敗確認をします)。

【行動プロット例】

(プロット例：村人 No7 が自分を攻撃 「7A7」)

(プロット例：村人 No9 が親愛者の村人 No5 を攻撃 「9A5」)

(プロット例：村人 No8 が村人 No2 を防御 「8D2」)

(プロット例：村人 No4 が親愛者の自分を防御 「4D4」)

(プロット例：村人 No10 が逃亡 「10R」)

『夜：行動処理』GMによる行動の結果処理

その昼終了時点での各村人の状態を基準に行動の処理の判断をし、翌日の昼の最初から結果を適用します。

GMへの助言：

プロットミスに関してはルール上「無行動」と扱いますが、GMの判断でプロットの確認やプロットのやり直しを認めてもいいでしょう。また、基本的にプロットミスしたプレイヤーに「プロットミスしていた」と伝える必要はありません。

・攻防

まず誰に攻撃がプロットされているか確認します（攻撃されていない村人は処理なしです）。
攻撃されている人対象に順番に処理していきます。

その村人を攻撃している人の攻防力合計と防御している人の攻防力合計を比べます。

・「攻撃側の攻防力合計 > 防御側の攻防力合計」

攻撃側の方が数の大きかった場合のみその差数分、攻撃された村人は体力が減ります。

体力の低下数はダメージと表現します（例えばダメージ2は体力の2低下です）。

結果、体力が0以下になった村人は死亡します。

村人の行動は同時処理するので、攻撃で死亡した村人の行動は有効です。

・「攻撃側の攻防力合計 防御側の攻防力合計」

攻防力合計が同じか防御側が大きい場合は全てダメージ0として扱います。

（防御側の攻防力合計がどれだけ大きいかは関係ありません）。

ルール上の注意点：

・各村人の攻防力は修正によってゲーム中に変化する事に注意して、各村人の攻防力をしっかり把握して下さい（ルール上、村人の攻防力は上がる（最大+3修正）ことはあっても、下がることはありません）。

基本的に村人全員が攻防力1です。それに以下の修正が加わります（修正は重複します）。

・復讐者は攻防力+1。

・親愛者に対する攻防の場合、攻防力+1。

・親愛者が死亡している者は（死亡している親愛者1人につき）攻防力+1。

その親愛者が誰に殺されたかに関係なく、死亡していれば修正を付けます。

プレイヤーは村人の攻防力を下げて使うことはできません。

・死亡者が出た場合、GMは（親愛者の死亡により）攻防力に修正を受ける者のチェックが必要です。

また死亡者の「仇」（ゲーム終了と勝敗確認ルールを参照）が発生しているので、この時にメモしておく、ゲーム終了後の手間が軽減されます。

・攻防によって死亡した村人が復讐者か？否か？に関しては、一切報告しません。

・翌日に報告する必要のある攻防は攻撃された村人分のみです（ダメージが0でも報告の必要があります）。逆に防御だけか、攻撃も防御もなかった村人に関しては報告しません。

GMによる翌日の報告：

「誰の体力が？減った（死亡した場合は死亡と伝え属性カードを公開します。死亡者が復讐者でも、復讐者と言う情報は公開しません）」、体力は公開情報なので体力の変更をします。

・逃亡

逃亡者がいた場合、その逃亡した村人は以後ゲームから脱落します（村に居ない者として）。

逃亡ができない村人のプロットだった場合は「無行動」として処理します。

復讐者は復讐前期（復讐期間ルールを参照）は逃亡できません。復讐前期に復讐者が逃亡プロットしても「無行動」と処理します。

逃亡をプロットした夜の攻防の結果で、その逃亡村人が死亡した場合でも、逃亡したと扱います。

レアケースの処理：逃亡村人が死亡した場合、その村人の親愛カードを持つ村人の担当プレイヤーには逃亡村人が死亡し攻防力に修正が付く情報は伝えません（GMの攻防処理の際には攻防力の修正は付けます）。

GMがプレイヤーから担当村人の攻防力を尋ねられた時はこっそり教えますが、親愛者が逃亡している場合は（逃亡者の生死はGMのみ情報なので）答えません。

GMによる翌日の報告：

「誰が逃亡した」とだけ伝えます（生死に関しては言わない。生死にかかわらず逃亡した村人の属性カードはゲームが終了するまで公開はしません）。

【GMによる夜の行動処理と翌日昼の報告例】

村人はNo1～10までの10人。体力は全員4。まだ死亡と逃亡者なし。復讐者は村人No9。

プロット内容

No1 「1A5」
No2 「2D7」
No3 「3A8」
No4 「4D4」(No4の親愛者カードを持っている)
No5 「5A10」
No6 「8A3」(行動する村人Noを間違えているので「無行動」処理)
No7 「7A7」
No8 「8D2」
No9 「9A5」(No5の親愛者カードを持っていない)
No10 「10R」(罰派で逃亡が可能です)

まず、プロットが有効か判断します。

No6プロットの行動する村人Noを間違えているので、ここでは「無行動」処理とします(GMの判断でプロットし直しを認めてもかまいません)。

No4とNo9が親愛者に対するプロットを間違えていますが、これは補助記入なので「無行動」とはせず、この場合攻防力の本来の値で処理します。これ以外のプロットミスはありませんでした。

次に攻撃されている村人を抜き出し、その者を防御している者を追加します。

村人No5を No1(攻防力1)とNo9(復讐者で攻防力2)が攻撃、防御者無し。(攻撃3と防御0でダメージ3)

村人No7を No7(攻防力1)が攻撃、No2(攻防力1)が防御。(攻撃1と防御1でダメージ0)

村人No8を No3(攻防力1)が攻撃、防御者無し。(攻撃1と防御0でダメージ1)

村人No10を No5(攻防力1)が攻撃、防御者無し。(攻撃1と防御0でダメージ1)

翌日の昼の報告は以下のようになります。

「村人No5さんが攻撃されダメージ3です」

「村人No7さんが攻撃されましたがダメージ0です」

「村人No8さんが攻撃されダメージ1です」

村人No5とNo8の公開情報である体力を減らして表示します。

「村人No10さんが逃亡しました」(攻撃されて体力が低下していますが、そのことに関しては報告しません)。

もし、村人No5の昼までの体力が3以下だった場合、体力が0以下になるので死亡します。

村人No5の「仇」とは村人No1とNo9になります(後でもできますが、GMはメモしておいた方が手間がかかりません)。

その場合「村人No5さんが攻撃されダメージ3で死亡しました。村人No5さんの属性カードは～～の3枚です」の報告になります。

ゲーム終了条件

以下の2条件どちらかが成立すれば、ゲームは終了します。

- ・復讐者が全員、死亡するか村から逃げた翌日の朝にGMの報告により終了します。
- ・復讐終了日の朝にGMの報告により終了します。

ゲーム終了と勝敗確認

ゲームが終了したら、以下の事を行います。

『全村人の属性カードの公開』

『逃亡者の生死の発表』

『最終的な達成ポイント数の発表』

『死亡者の仇討ち状況の発表』

『各プレイヤーは担当村人の勝敗確認』

なお、村人の行動プロットは原則非公開です。

全村人の属性カードの公開

全村人の属性カードの公開をします。

これはプレイヤーが行ってもGMが行ってもかまいません。

村設定で余剰村人や非公開の担当村人がある場合も、ここで公開されます。

逃亡者の生死の発表

これはGMが、逃亡した各村人が生存か死亡かを報告します。

逃亡した村人は、ここで自分が生存か死亡を知る事になります。

最終的な達成ポイント数の発表

達成ポイントとは、ゲーム終了時に死亡者（村内で死亡者、逃亡と同時に死亡者、自分が死亡しても対象になります）がもっていた罪カードの合計値の事です。

達成ポイントの対象になる死亡者の「～派」とか「誰に攻撃されて死亡したか」は関係ありません。

死亡者の仇討ち状況の発表

これはGMが判定し報告します。

死亡した各村人に関して、仇討ちが成されているか？否か？を報告します（死亡者の仇が誰か？は報告しません）。

・「仇（あだ）（親愛者を殺した者）」とは「仇」の定義は、その村人が死亡した夜（のみを対象）にその村人へ攻撃した者、全員が「仇」になります。攻撃しても死亡（体力0以下）に至らなかった場合は「仇」にはなりません。

仇の例：初日にABCがDを攻撃しDの体力は2になりました。2日目CとD（自分攻撃）がDを攻撃しDは死亡しました。この場合、Dの仇はCとDになります。

・仇討ちが成されているか？否か？の判断

「仇」（複数なら、その中の1人でも）が死亡していれば、仇討ちはされています。

そうでなければ、仇討ちはされていません。

仇がどこで（村か逃亡先）死亡したか？や誰に攻撃されて死亡したか？は関係ありません。

ルールの確認：

もし、自分自身の親愛カードをもっている村人が自分攻撃した夜に死亡した場合、「仇討ちされている」扱いになります。

勝敗確認

勝敗は村人個人単位でのみ行われます、勢力としての勝敗判断はありません。

担当村人の勝敗は～派として勝敗確認します。

また、親愛者カードを持ってる村人は各親愛者ごとに勝敗確認をします。

勝敗確認とはその勝敗条件がクリア（ ）されているか？非クリア（×）か確認するものです。

全ての勝敗条件がクリア（ ）されていれば勝ちになります。

1つでも勝敗条件が非クリア（×）だと負けになります。

担当の村人が勝利していれば、担当したプレイヤーの勝利です。

複数の村人担当のプレイヤーが勝つには全担当村人が勝利が必要です。

『罪派の勝敗条件』

ゲーム終了時に生存（残っている体力数は関係ありません）しているとクリア（ ）。

ゲーム終了時に死亡していると非クリア（×）です。

『罰派の勝敗条件』

達成ポイントが自分が持つ罰カード（複数なら合計値）の数値以上ならクリア（ ） そうでなければ、非クリア（×）です。

ただし、自身が死亡している場合、（勝敗条件に関してのみ）自分が持つ罰カード（複数なら合計値）の数値を2倍にして判断します。

『親愛派の勝敗条件』

自動的にクリア（ ）になります（自身の生死や達成ポイントは関係ありません）。

持っている親愛カードの方で勝敗を判断します。

『親愛カードの勝敗条件』

親愛カードを持っている村人は、各親愛者に関して勝敗条件を確認します。

その親愛者が生存していればクリア（○）

その親愛者が死亡していれば非クリア（×）

ただし、死亡した親愛者の仇討ちが成されていれば、クリア（○）になります。

死亡した親愛者の仇討ちが成されていないと、非クリア（×）です。

選択ルール

GMの判断で以下の選択ルールを使用する事ができます。単数でも複数を同時に採用してもかまいません。

ただし、使用する場合はゲーム開始前に決め、ゲーム終了まで使用されます（ゲーム途中からの使用やゲーム途中での使用中止はできません）

・『夜の密談』

夜の「GMによる夜行動の結果出し」の間、プレイヤーは話し合いをすることができます。

会話時間や会話形式はGMが決めます。

・『憎悪（ぞうお）カード』

罪派は手持ちの親愛カードの内の1枚までを、親愛派は手持ちの親愛カードの内の2枚までを、憎悪カードにすることができる。

罰派は憎悪カードにすることはできない。

村人を配布された時点で判断しGMに申告する（ゲーム開始後、途中で変更はできない）

憎悪カードにした場合、憎悪者に対する親愛者の攻防力修正は受けられません。

憎悪者が死亡しても「仇」をメモする必要はありません。

憎悪カードにした場合、親愛者的にはゲーム終了時にその村人が生存していると非クリア（×）死亡しているとクリア（○）になる。

・『罪の告白行動（K）』

罪派の各村人はゲーム中1回のみ罪の告白をすることができます。

（罰派と親愛派の村人はこの行動はできません）行動としてプロットします。記号はK。この行動をとったら同時に他の行動はできません。

プロットの書式は「村人番号+K+告白する属性カード」です。

プロット例、1K罪1親愛5（村人番号1番が属性カード「罪1」「親愛5」を告白、体力2回復）

告白する属性カード1枚につき体力が1回復します。体力は4以上には戻りません。

告白された属性カードは、GMによって翌日の朝に報告され、体力を回復させます。

（夜の攻防結果と体力の回復は翌日の朝に同時に適用されます）

プレイヤーズノート

確かな情報が得にくいゲームで、適当に対処しなければならぬ場面やとばっちりと棚ぼたで勝敗が決まる場合も多いのですが、できるだけ頭能を使って戦う指針です。

【属性カードの総量から予測する】=====

このゲームでは、使用する属性カードの総量は決まっているので、少ない材料から予測することが重要になります。

・自分担当の村人の属性カードの内容から、属性カードの偏りを予測する。
自分が濃い罪罰カードを持っていたら、その分他の薄い罪罰カードの村人が居ることになります。
自分が親愛者カードを持っていなければ、その分他の村人が抱えていることになります。
もし親愛派なら、他に親愛者カードを持っていない村人が最低2人いて、彼らが無差別に暴れまくる危険性があります。
また、村内死亡者の属性カード公開でゲームが一気に動く（暴走？）場合があります。
トリプルとイコールの存在の可能性も考慮しておくべきでしょう。
こうした予測で大きな流れを掴み、自分はどのようにするのか決める材料になるでしょう。

・村内の罪派と罰派の人数比率を予測する。
普通、罪派と罰派の人数比率は半々か罪派がやや多い感じなのですが、この比率が崩れる場合、少数派はかなり濃く、多数派はかなり薄いと予測できます。
罪派（濃い少数）と罰派（薄い多数）の場合は腹黒な罪派を叩けば（生け贄にすれば）ゲームはあっさり進みそうですし、罪派（薄い多数）と罰派（濃い少数）の場合は地味な殴り合いが結構続きそうです。
このゲームの攻防力では1対1では地味な叩き合いにしかならないので、個人の闘争とは云え～派としての組織的な力を利用（理由）にする村人も出て来やすいのです。
～派としての行動を訴える村人がいる時 またはあなたが訴えた時）にそれに乗るのか？ 乗らないか？ カウンターをとるのか？ 判断もし易くなるでしょう。

【自分の親愛者と被親愛者】=====

・親愛者カードを持っている場合は、その親愛者が何派なのか？と濃い薄いを予測する。
親愛者に逃亡してもらうのが最も手間がかかりませんが、なかなかそうはいきません。
親愛者を守る、心中を狙うのも意外と困難で手間のかかります。ですが、その親愛者がどれだけ手間がかかりそうか探っておいても損はないでしょう。
親愛者が死亡した場合、その仇討ちを図るとほぼ無差別攻撃になりかねません。
その親愛者がどのような理由で攻撃されていたのか？ 何派から攻撃されていたのか？ 予測する必要があるでしょう。
ですが、結構棚ぼたで仇は取れていたパターンもあるので、仇討ちにこだわるかどうかとも思案のしどころです。
なお、誰が親愛者か？ の公言については、被害妄想な親愛者から逆襲を受けたり、親愛者の守りが堅いと攻撃の矛先が自身に向きかねないので注意が必要です。

・自分の被親愛者（自分の親愛者カードを持っている人）は誰なのか？ その人はどのような行動をとりそうか予測する。
その村人が自分をどれだけ守ってくれそうか？ 心中を図る危険性はないのか？ 探しておくべきでしょう。また逃走の約束と引き替えに、何らかの行動を求められるかもしれません。

【ゲームの起承転結】=====

このゲームの起承転結を想定するならば以下のようになります。

起 村人の属性が決まり、配役された時点。
承 ゲーム開始から最初の犠牲者が出るまで。
転 最初の犠牲者が出てから、復讐者候補が絞られるまで。
結 復讐者候補が絞られてから、ゲーム終了まで。

村人の属性が決まった時点でゲームは始まっています。村人がどのプレイヤーに配られるかによってもゲーム展開は大きく変わってくるでしょう。

承の時期には村人の情報があまり出でおらず、ダメージも少ない状態なので、村自体に余裕があります。村の構造の見当を付けておき、自分がどうするつもりなのか？ おおまかな方針を決めておいた方が良いでしょう。

また村に余裕があるので、まだ悪ふざけや冗談がしやすい状態とも言えます。

これ以降だと村が余裕無くなってくるので、悪ふざけや冗談は控えた方が良いでしょう。

転の時期から本当の勝負と言う人もいるほどの転換期になります。皆余裕が無くなってきて、自分の方針も固めつつありますから、親切な解説や助けは期待しない方がいいでしょう。

結の時期はゲーム終了に向かって、よくわからないが激しいやり取りが行われる場合が多いです。誰が場の流れをコントロールし、誰が勝敗を分けるキーになるのかを判断した方がいいでしょう。

【個人の力量と人間関係】=====

このゲームのシステムだと、1人ではたいした事はできません。

1人でもできないことは無いのですが、時間がかかったり、挫折しやすくなります。

個人的な勝利を目指しているのですが、何か大掛かりな事をしようとする、協力関係の勢力に対抗しようとする、どうしても協力者が必要になります。

誰とどのような方向性でリンクを張るか？ を考慮しておく事も重要です。

その他、プレイヤーには会話に対する判断、他村人の属性やプロットの読み等が要求されますが、自分ではさっぱり判らない場合、どのような人の意見を参考にすべきかも考慮しておいた方がいいでしょう。

【各派の方針】＝＝＝＝＝＝＝＝＝

『罪派の方針』

罪派は村から逃亡できません。攻撃的にいくか？防御的にいくか？です。

また自身が死ぬと負け確定なので、心中に対する対処も考えておくべきでしょう。

防御的にいく場合。

「とにかく自分を守る。自分の親愛カードをもっている人にもお願いする。そうして嵐が過ぎ去るのを待つ」

攻撃的にいく場合。

「罰派（復讐者）らしき村人を倒す、又は逃亡に追い込む」

「腹黒そうな罪派を攻撃＆犠牲にして、満足した復讐者に村から逃亡してもらう」

『罰派の方針』

逃亡できて、死亡しても勝利の目がある罰派は罪派に比べれば選択肢の多い立場ですが、少数派になりがちで、集中攻撃されると圧倒されかねません。

軽はずみな言動は慎み、復讐者らしき人物のサポートをし、頃合いを見て逃げるべきでしょう。

問題なのが親愛者扱い、そして親愛者を持っていない罰派は濃いと予想され、彼らが暴れ出すと自分の親愛者がとばっちりを喰いかねないことに注意。

『復讐者の方針』

罰派の一員である復讐者は大概 1 人です。

ですが復讐者は強力な能力を持っていません（基本的には普通の村人なのです）から 1 人の力で復讐を遂げようとするとかかなり苦労します。

協力的な流れに乗ってくれそうな人（復讐者に協力する気満々な罰派村人や他の犠牲で凌ごうとする罪派村人）や攻撃する腹黒そうな村人を見極める事が必要です。

そして決して悟られず、言いがかりもされずに行動の自由を確保した方が無難です。

また、攻撃によっては復讐者（最初から攻防力+1 修正があるので）が誰を狙っているかわかる＆勘違いさせれる場合があり、それを合図やブラフにすることもできます。

『親愛派の方針』

親愛派が出現するのは珍しいのですが、それでもなってしまった場合、非常に難しい状況におかれます。

夜の行動で守れるのはあくまで 1 人だけで、親愛者 3 人と心中を図ろうにも、うまくいかない（先に親愛者が誰かに殺される、又は時間切れ）事も想定されます。

ですが、精神的ポテンシャルはピカイチで親愛者が 3 人共死亡した場合、攻防力 4 の殺戮者として暴れる事も可能です。

どこまで状況をコントロールできるのか？どこから開き直って暴れだしたり流れに身をまかせるのか？判断のしどころでしょう。親愛の絆に翻弄されてください。

制作者ノート

・『人狼との違い』

このゲームは人狼（「汝は人狼なりや？」）タイプのゲームと言えます。

当初「日本人好みのテーマの人狼」的なモノを目指して罪罰村の原形を作ってから既に 1 年半ぐらい経過していますが、制作が進むにつれ人狼には無い方向性での可能性が見えてきて、その中のいくつかは現実化した形で罪罰村に組み込まれています。

今に至っては個人的な人狼の評価や興味もかなり変化している為、人狼に関してはここでは特に良い悪い、お奨めか？そうでないか？のコメントはしません。

人狼の面白いと感じた部分は取り入れてありますし、反面教師にしている部分もあります。

ゆえに、人狼とは大きく違う部分がいくつかあります。

人狼は肉体的な目に見える部分を闘争の原理（つまり人間か？人狼か？狐？）にしているのに対して、このゲームでは目に見えない精神的部分を闘争の原理にしています。

精神的な部分を強調した方が感情移入しやすい、より微妙で複雑な人間関係を形成しやすい、それに対するプレイヤーの対応にも幅が広がるのではないかと思ったのです。

それ故、あえて（ゲームシステムの複雑化を避け、GM の負担を軽減する為にも）肉体的な特徴は（男女老若、職業等）排除してあります。

また、人狼は組織的（人間対人狼）な闘争に対して、罪罰村では個人的な闘争となっています。

組織的な行動は個人の感情や意志の抑制や犠牲を求めることが多いのですが、ここでは、精神部分を強調していることもあり個人の意志や感情の赴くままの行動が可能です。

そして、人狼のような強力な特殊能力者もいません。

配役による当たり＆外れ度合いを緩和する意味合いもあるのですが、超人（特殊能力者）同士の戦いを望むのなら他に適したゲームがあるのではないかと思います。

一見、普通に見える村人が、心の光陰によって狂った殺人鬼になったり、間抜けな犠牲者になったりするのが、このゲームのキモで、プレイヤーが一見普通に見える危ない村の当事者となり（プレイヤー同士が天然で構築する）ストーリーを体験する SBG（story build game）なのです。

・『もやもや設定』

村の設定に関しては具体的な設定はせず、かなりシンボライズしています（例えば、村の罪についての具体的な内容は記していません）。

これは、この手のゲームを作るのがはじめてで、下手に背景設定を作るとゲーム展開を狭めるリスクがあったのと、結局のところ罪罰はストーリーを紡ぎ出すためのトリガーにすぎないという割り切り感があったからです。

また、テーマがテーマだけに表面的なりアリティを増すよりも、幾分ばやかした方がいいだろうとも判断しました。

ですから、詳細な設定についてはみなさんと脳内補完していただければ幸いです。

ですが、詳細な背景設定のあるゲームもありだとは思っている為、機会があれば SBG（story build game）として「輸送船グッドニュース」とか「加齢家の一族」とか「埋没院の回廊」とかを具体化したいと考えています。

・『「システム運」と「判断運」』

GMが必要で、これだけシステム運が無いゲームを作ったのは初めてなので、その点についてコメントします。

世の中のゲームには何らかの運要素が含まれています。これを「システム運」と「判断運」の2つで説明すると、「システム運」とは、サイコロの出目やカードの引き等のシステムの運不運。「判断運」とはいくつかの選択肢から何かを選ばなければならない結果の運不運。そしてこの2つの運が少ないものは限りなく数式かパズルの範疇に近づいてしまうのではないかと思います。

「システム運」の少ないゲームは、よりプレイヤーの個性や技量が強く反映される傾向があります。プレイヤーの個性や技量とその組み合わせや相性によって名勝負にも冀展開にもなっています。

逆に言えばこのプレイヤーの個性や技量の差を埋め、ある程度安定した展開や勝率をもたらそうとするのが「システム運」なのです。

ですから個人的には、人狼のような「システム運」の少ないゲームに、人数合わせや人が余っているから参加させようとするのは、かなり軽率な行為と思っています。

このゲームに関して言えば、無理して人を集めて行うゲームではないですし、人が余っていればGMの手伝いを兼ねて見学してもらう（この手のゲームは見学していても結構面白いですし、「こんな狂った村の住人でなくて良かった」と思うこともしばしばです）のを推奨します。

では、なぜこんな「システム運」の少ないゲームを作ったというと、プレイヤー同士の個性や技量の激突によって作り出される独特の展開に魅力を感じたからです。

人狼で言えば「不慣れな真占いを後目に信頼を得ていた偽占い（狂人）が狼に噛まれる」とか「狼に黒出ししてしまった偽占い（狂人）」とか「不慣れな狼陣営のラインの無さに混乱し疑心暗鬼で自滅する村」とか「偽占い（狼）を守りつづけた狩人」等はゲームシステムの賜ではなく、プレイヤーの資質によるもので、「システム運」を入れたゲームでは難しい＆不要に感じられます。

罪罰村でも既に数々の名勝負、茶番劇、迷走劇が繰り広げられていて、とんでもない事をやってしまい伝説になった人もちらほら居ます。そのいくつかは用語集のコメントで書いてあります。

このゲームであなたが予想外の存在や展開を体験できたのなら幸いです。

・『ゲーム終了後の行動プロット非公開について』

原則、非公開にしたのは以下のような理由があります。

1. プレイヤーから「手の内が全部バレると、後々のプレイがやりにくくなる」という意見がある。
(ゲームの面子がほぼ決まっている場合は、メタの読み合いでおかしな方向に行く可能性がある)
2. 個人的に「ゲーム終了後も多少、謎が残った方が面白いのではないか」「世の中、知らない方が良い事もある」という考えがある。
3. GMだけの御褒美があってもいいのではないかと考えた。

どうしても、あの夜の真相を知りたい人は他のプレイヤーと話をすり合わせて下さい(笑)そうやって悶々とするのも罪罰村らしいかなと思います。

原則非公開なのでGMの判断で公開してもいいのですが、その場合、勝った人だけに公開するとか工夫した方がGMもニヤニヤできていいのではないのでしょうか。

・『この村には当事者の普通の村人しか居ない』

罪罰村は「罪深き村人達と復讐者の悲喜劇」がテーマのゲームです。

このゲームにはミステリー(謎解き)や騙しの要素はありますが、それらがメインテーマではありません。

独り善がりな考えや行動、探偵気取りや天才詐欺師気分でピエロかカモになってゲーム展開に華を添えるプレイヤーがいても制作側として全然かまわないんですが(笑)それは自業自得としか言い様が無いので御注意願います。

闇からこぼれた血の雫は.... 何色なのでしょう