

## 罪罰村ルール要約 A

### 村設定

- ・「プレイヤー数」  
(実際にプレイする人間の人数)。
- ・「村人数」  
(村で使用される村人キャラ数)。
- ・復讐者連立値。  
(通常は0。この値が大きい程、復讐者数が増えやすくなる)
- ・「余剰村人の扱い」  
(プレイヤー数より村人キャラ数が多い場合、余剰の村人キャラを複数担当か不参加)
- ・公表する複数担当村人数。  
(複数の村人キャラを担当している場合、その内の何人までを担当キャラだと公表するか?)

### 属性カードの判断

- ・3枚の属性カードに含まれる罪と罰の数値を比べ、何派か判断する。  
(罪や罰カードが複数ある場合はその数値は合計される)
- 罪派→罰が罪より大きい。
- 罰派→罪が罰と同じか大きい。
- 親愛派→親愛カードしかもっていない。

- ・復讐者の選定。  
罰派の村人の中で最も罰値が高い者がまず復讐者になり、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る。  
※罪派や親愛派の村人は復讐者にはならない。  
※復讐者の特徴：攻防に修正がある。逃亡に制限がある。ゲーム終了の条件となる。

- ・自分攻撃できるか？  
罪と罰の数値を比べ、大きいほうの数が奇数だと自分攻撃できない。親愛派は自分攻撃できる。

- ・村からの逃亡行動  
罪派→できない。  
罰派と親愛派→できる。

### 村人の属性項目

- ・村人 No (公開情報)
- ・体力 (全員 4 で開始。公開情報)
- ・～派 (非公開情報)
- ・復讐者か？ (非公開情報)
- ・攻防 (非公開情報)
- ・自分攻撃できるか？ (非公開情報)

### 情報の公開区分 (3 種)

- ・『公開情報』→ 全プレイヤーに公開される情報。
- ・『非公開情報』→ G M とその村人担当のプレイヤーしか知らない情報。
- ・『G M のみ情報』→ G M しか知らない情報。

### ゲームでの注意点

- ・ゲーム開始後、村設定の変更はできない。
- ・G M が村人を担当することはない。
- ・各プレイヤーの担当する村人はゲーム中には替わらない。
- ・ゲーム開始後、ゲーム中に村人の属性は変わらない。
- ・村人の攻防力はゲーム中変化するが、上がることはあっても下がることはない。
- ・村人の体力は回復しない (例外、選択ルール)。

### 復讐期間

- ・復讐期間は以下の3つの期間に分かれ、「G M のみ情報」で、ゲーム中に変更はされない。

- 復讐期間の割り出し方法 (復讐者の罰値を基準) と意味。  
※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。  
【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。『意味：復讐者は逃走できない』  
【復讐後期】→復讐前期の翌日から復讐者の罰値の日数まで。『意味：復讐者は逃走できる』  
【終了日】→復讐者の罰値の日数の翌日。『意味：この朝にゲームは終了』

### ゲームの流れ

- ゲーム前準備 (G M が行う)
- ・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

- ゲームの進行  
1 日は朝、昼、夕方、夜で構成され、これをゲーム終了まで繰り返す。  
『朝：報告』・G M 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』・G M による夜行動の結果出し。

- ゲームの終了  
復讐終了日の朝になるか、復讐者が全員、死亡か逃亡した朝に終了。

### 朝：報告、G M からの前夜行動結果報告

- G M から報告される内容は以下の 3 点。

- ・「攻撃された村人とダメージ数」
- ・「村から逃亡者はいたのか？」
- ・「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？攻防の数？報告は無し)  
※攻撃された者が死亡した場合、G M によって死亡者の属性カードの内容が公開される (復讐者か？否か？は非公開)。

- 【攻撃されなかった者】報告は無し。

- 【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)

- 【ゲーム続行か？終了か？】  
続行→「復讐者は、まだ村にいます」  
終了→「復讐者は、村から去ったようです」

### 昼：会話、プレイヤー同士による話し合い

- G M の定めた時間内で話し合いをする。  
※担当の村人が全て脱落 (死亡か逃亡) しているプレイヤーは話し合いに参加できない。  
※他プレイヤーに村人の属性カード見せ厳禁。  
それを他プレイヤーに要求、誘導するのも厳禁

## 罪罰村ルール要約 B

### 夕方：行動プロット、プレイヤーによる夜行動のプロット。

担当の村人の行動をプロットし密かにGMに伝える。

※他プレイヤーに行動プロット見せ厳禁。

それを他プレイヤーに要求、誘導するのも厳禁

### 夜の行動

・村で生存中の各村人は、村で生存中の村人1名に対して1行動できる。

『行動する村人No、行動内容、対象の村人No』をプロット。

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（攻防力が+1される）、補助記入として（プロットミスの対象にならない）対象の村人Noに○の印を付ける。

（死亡か逃亡した村人は行動できない。また既に死亡か逃亡者に対しては行動できない。自分の担当でない村人の行動プロットはできない）。

・行動の種類

『無行動（X）』

何もしない。

また、できない行動をプロットした場合もこれになる。

『攻撃（A）か防御（D）』

村で生きている1村人に対して攻撃か防御ができる。

対象の村人番号1つと攻撃か防御をプロット。

攻撃と防御は同時にはできない。

同時に複数村人に対してでもできない。

自身の攻防力を分割したり、低下させての攻防はできない。

自分攻撃できない村人は自分を攻撃できない。

自分の親愛者に対して攻撃か防御してもかまわない。

『逃亡（R）』

罰派と親愛派の村人は逃亡できる（これは自分に対してのみ行える）。罪派の村人は逃亡できない。

逃亡と攻撃か防御は同時にはできない。

※一度村から逃亡した村人はゲームから脱落し、村には戻れない。

※復讐者は復讐前期（復讐期間ルールを参照）は逃亡できない。復讐前期に復讐者が逃亡プロットしても、「無行動」として処理される。

（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No10が逃亡→「10R」）

### 村人の攻防力（基本的に攻防力1）

攻防力の修正（修正は重複する）

・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。

※攻防力は下げては使えない。

### 夜：行動処理、GMによる夜行動の結果出し（結果報告は翌日の朝）

・その村人の昼の状態を基準に、夜行動の結果を出す。

（要点と注意点）

・攻防は攻撃されている者のみ処理と報告が必要。

（攻撃されていない者の処理と報告は不要）

攻防力の修正（特に親愛者がらみ）に注意。

攻撃が防御より多かった場合にのみ、その差数分体力が減る。

攻撃された者のダメージを翌日の朝に報告。

攻撃と防御が同じ場合（ダメージ0）でも報告が必要。

死亡者が出た場合、「GMのみ情報」として「仇」を記録しておく。

その死亡者によって次日から攻防力が変化する者がいるか？把握しておく（報告は不要）。

村内で死亡者が出た場合、その死亡者の属性カードは公開される。

・逃亡行動は必ず成功する。

逃亡者の攻防結果（生死）は報告不要、逃亡者の属性カードは公開されない。

・その時点で復讐者が全員、死亡か逃亡していたらゲーム終了。翌日に合わせて報告し勝敗確認をする。

### 勝敗条件

ゲームが終了したら、以下の事を行う。

『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』

※村人の行動プロットは原則非公開。

勝敗の判断は各村人の個人単位で行う。

親愛者のいる村人は～派と親愛の両方で勝敗条件をクリアする必要がある。

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。

複数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。

『罪派の勝敗条件』

ゲーム終了時に生存しているとクリア。

・『罰派の勝敗条件』

ゲーム終了時に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。

※自身が死亡している場合は自分が持つ罰カード（複数なら合計値）の数値を2倍にして判断する。

『親愛派の勝敗条件』

自動的にクリア（自身の生死は関係無し）。

『親愛カードを持っている者』

その親愛者が生存していればクリア。一人でも死亡していると非クリア。

ただし、死亡した親愛者の仇討ちがされていればクリア。

死亡した親愛者の仇討ちがされていなければ非クリア。

※もし、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、「仇討ちはされている」扱いになる。