

# 箱庭の人狼

-werewolf syndrome-

・内容物・	
キャラクターカード	13枚(A~M)
陣営カード	7枚
占い師&霊能者チップ	5枚(赤青緑白黒)
判定チップ	35枚(赤青緑白黒 各色7枚ずつ)
占い先指定ダイヤル	3個(赤青緑)
ガード先指定ダイヤル	1個(黄色)

アートワーク 武田商店  
ロゴデザイン 藍空しあん  
背景デザイン きまぐれアフター  
総製作 菜々亭  
スペシャルサンクル ボーンさん

## 『対戦人狼』 ルール

ゲーム対象人数:GM 1人+プレイヤー 1人以上

使用カード: A~Iまでのキャラクターカード 9枚 ※J~Mまでのカードは使用しません。

このゲームに慣れてから『箱庭の人狼』をプレーすることをオススメします。

このゲームはゲームマスター(以下『GM』)とプレイヤーの対戦です。

GMの指示に従いゲームを進行してください。

### ゲームの概要

このゲームは仮定の学園内で『汝は人狼なりや』が行なわれています。

【学園内の人狼ゲームの内訳】

人狼 2人 占い師 1人  
狂人 1人 霊能者 1人  
主人公 1人  
人間 3人

※プレイヤーは学園内のキャラクターに介入する、神様のような存在です。



夜のターンに、生き残ったキャラクターの中から1人を選び喰い殺します。(占われると『人狼』と判定)情報を混乱させるために占い師や霊能者を騙ると良いでしょう。



人狼の味方をする人間です。(占われても『人間』と判定)狂人が生き残っていても、人狼が全て処刑されると敗北します。



夜のターンに、生き残っているキャラクターの中から1人を選びそのキャラクターが「人狼だったか人間だったか」を知ることができます。



夜のターンに、昼に処刑されたキャラクターが「人狼だったか人間だったか」を知ることができます。



初日にGMから「人狼でも狂人でもない」と発表されるキャラクターです。地味ですが、プレイヤーが推理するには、大きな意味を持ちます。

### ゲームの勝利条件

通常のプレイヤー  
学園内の人狼を全て処刑する。  
(狂人を処刑する必要はありません)

ゲームマスター(GM)  
学園内の生存しているキャラクターの人数を  
『人狼≧人間以外』にする

### ゲームの流れ

#### 1. ゲームの準備

キャラクターカードのA~Iの9枚を、図のように円形に並べます。

※この際キャラクターの頭が円の中心に向かうように並べてください。



キャラクターカードの並べ方

#### 2. 初日の夜 [GMは別紙にメモをしながら進行します]

GMは、9人のキャラクターカードの中から以下の役割を負うものを自由に決めます。

#### 人狼

選択数: 2人

9人のキャラクターの中から好きなキャラクターを選びます。人狼の中から、占い師、及び霊能者を騙るキャラクターを選ぶことができます。

#### 狂人

選択数: 1人

人狼以外のキャラクターの中から好きなキャラクターを選びます。占い師を騙るか、霊能者を騙るか決めます。※偽占い師と偽霊能者は、人狼と狂人から1人ずつ出すのがオススメです。必ずしも騙りに出る必要はありません。

#### 占い師

選択数: 1人

人狼、狂人以外のキャラクターの中から選びます。

#### 霊能者

選択数: 1人

人狼、狂人、占い師以外のキャラクターの中から選びます。

#### 主人公

選択数: 1人

人狼、狂人、占い師、霊能者以外のキャラクターの中から選びます。

★★★注意事項★★★ 発表の順番でプレイヤーに余分な情報を与えないように、偽者と本物のキャラクターをアルファベットの早い順に並べ替えメモに書き込みます。

占い師・霊能者を名乗る各キャラクターにチップを乗せます  
主人公は、名乗り出ている全ての霊能者の色の『人間のシルエット』チップを乗せておきます。



占い師  
チップ



霊能者  
チップ



人間のシルエット  
チップ

### 3. 昼のターン

#### ①リーダーの決定

リーダーは『ガード先指定ダイアル』を他のプレイヤーに渡す事と『占い先指定ダイアル』を使用することが出来ます。※プレイヤーが一人の場合はどちらのダイアルも担当します。他にもプレイヤーがいる場合は『ガード先指定ダイアル』を他のプレイヤーに渡します。その日リーダーになるプレイヤーを、順番や話し合いで決定してください。



#### ②襲撃による死者の発表 ※初日の昼はこの処理を飛ばしてください。

GMから人狼の襲撃によって死亡したキャラクターの発表があります。襲撃されたキャラクターがガード指定されていた場合、プレイヤーは『ガード先指定ダイアル』をオープンしてください。※襲撃は無効となりそのキャラクターは死亡しません。



#### ③『ガード先指定ダイアル』を受け取るプレイヤーの決定

『ガード先指定ダイアル』は、その日の夜のガード先を指定するダイアルです。リーダーは『ガード先指定ダイアル』を使用するプレイヤーを独断で選び、ダイアルを渡してください。ダイアルを受け取ったプレイヤーは、議論の最中か議論が終わったら速やかに、ガード先を決定しGMにばれないように伏せて置いて下さい。※最終日(昼のターンの開始時に、生存キャラクター人数が4人以下)はガードが行えません。

#### ④占い結果・霊能結果の発表 ※初日の昼はこの処理を飛ばしてください。

GMは占い結果と霊能結果に従って、各色の占い師・霊能者に対応する色の判定チップを、キャラクターの上に乗せます



#### ⑤『占い先指定ダイアル』をリーダーが受け取る

『占い先指定ダイアル』は、対応する色の占い師に、その日の夜に誰を占うかを指定するダイアルです。『占い先指定ダイアル』は、必ずその日のリーダーが使用します。リーダーは、議論の最中か議論が終わったら速やかに、占い先を決定しダイアルをGMに渡してください。

#### ⑥議論の開始(目安～5分)

議論では『今日はどのキャラクター処刑するか?』について話し合ってください。ガード先や占い先について話し合うことも自由ですが、『ガード先指定ダイアル』と『占い先指定ダイアル』を持つプレイヤーがそれぞれ独断で決める権利を持ちます。

#### ⑦処刑するキャラクターの決定

議論の終了後、本日処刑するキャラクターを選びます。基本的には最多得票のキャラクターが処刑されます。ただし、最多得票者が複数いた場合はリーダーが投票したキャラクターが処刑されます。リーダーが投票したキャラクターが、最多得票を得ていたかは関係ありません。『処刑したキャラクター』のカードを裏返し、上下を逆さまに置いて下さい。



判定結果の出し方	本物	偽物
占い対象	占い指定ダイアルで決定	
占い結果	真実	GM判断
霊能対象	昼に処刑したキャラクター	
霊能結果	真実	GM判断

### 4. 夜のターン

GMは下記3点を決めます。

- ・この日の夜に人狼が襲撃するキャラクター
- ・人狼及び狂人が騙っている偽占い師の結果
- ・人狼及び狂人が騙っている偽霊能者の結果

※占い結果・霊能結果をメモする際、本物の占い師と本物の霊能者の結果は真実を記入してください。

偽者の占い師・霊能者の結果については、GMの独断で判断します。

▶▶ ゲームの勝利条件を満たすまで、昼のターンと夜のターンを繰り返します。◀◀

# 『箱庭人狼』 ルール

ゲーム対象人数:GM 1人+4人~7人

使用カード: A~Mまでの13枚のキャラクターカードを使用します。

このゲームはGMが必要です。GMの指示に従いゲームを進行してください。

箱庭の人狼は【学園内の人狼ゲーム】と【最終ターン】の2重構造のゲームになっています。

## ゲームの概要

人間陣営(運命に逆らう人間)と、人狼陣営(狼を統べるもの、月に狂いしモノ)に別れ、人狼が紛れ込んだ【学園内の人狼ゲーム】を外部から操作します。

### 【学園内の人狼ゲームの内訳】

人狼3人 占い師1人  
狂人1人 霊能者1人  
主人公2人  
人間5人

学園内の人狼を全て処刑した後【最終ターン】が発生します。

陣営により勝利条件が異なるため、それぞれの勝利条件を確認してください。

【学園内の人狼ゲーム】を優勢に進めた陣営は最終ターンで有利になります。

※プレイヤーは学園内のキャラクターに介入する、神様のような存在です。

## 陣営の決定

各プレイヤーは、裏向きの陣営カードを、他のプレイヤーに見られないように引いてください。

### 陣営カードの内訳数

プレイヤー数 ※月に狂いしモノはゲームプレイヤーが5人以上の場合に入ります。

	『運命に逆らう人間』	『狼を統べるもの』	『月に狂いしモノ』
4人	3枚	1枚	無し
5人	3枚	1枚	1枚
6人	4枚	1枚	1枚
7人	5枚	1枚	1枚

## ゲームの勝利条件

### 運命に逆らう人間

- ①【学園内の人狼】を全て処刑する。
- ②【最終ターン】で狼を統べるものを見つける。  
上記の二つの条件を満たすことで勝利します。

### 狼を統べるもの

- ①【学園内の人狼ゲーム】で生存しているキャラクターの人数を『人狼≧人狼以外』にする。
- ②【最終ターン】で他のプレイヤーに狼を統べるものだと見破られない。  
上記の条件の、片方を満たすことで勝利します。

### 月に狂いしモノ

狼を統べるものが勝利することで自身も勝利します。

## ゲームの流れ

### 1. ゲームの準備

キャラクターカードのA~Mの13枚を、図のように円形に並べます。  
※この際キャラクターの頭が円の中心に向かうように並べてください。

### 2. 介入先の決定

各プレイヤーは自分の目前にあるキャラクターを2人、自分の『介入キャラクター』(以下『介入キャラ』)として選びます。

6人以下でプレーする場合、誰にも『介入キャラ』として選択されないキャラクターが存在します。

7人でプレーする場合、1人だけ『介入キャラ』が1キャラクターになります。じゃんけん等で決めてください。

『介入キャラ』は、『リーダー』と『ガード』と【最終ターン】に関係します。



### 3. 初日の夜

『狼を統べるもの』と『月に狂いしモノ』を引いたプレイヤーは、13人のキャラクターカードの中から以下の役割を負うものを決めます。

※GMは以下、**■**が付いている箇所のプレイヤーとキャラクターをメモしながら進行します。全プレイヤーは目をつぶります。

## 狼を統べるものを引いたプレイヤー（以下『狼を統べるもの』）の確認

GMは、『狼を統べるもの』を起こし、下記3点を確認します。

1. **人狼**を選ぶ  
選択数：3人  
13人のキャラクターの中から好きなキャラクターを選びます。

2. **占い師**を騙る人狼  
選択数：最大1人  
必ずしも騙りに出す必要はありません。

3. **霊能者**を騙る人狼  
選択数：最大1人  
必ずしも騙りに出す必要はありません。

『狼を統べるもの』のカードを引いたプレイヤーは起きてください。

人狼にしたいキャラクターを3人選んでください。

占い師として騙りに出したいキャラクターを教えてください。

騙りに出る場合はそのキャラクターを指で示してください。騙りに出ない場合は指で×を作りGMに教えてください。

霊能者として騙りに出したいキャラクターを教えてください。

騙りに出る場合はそのキャラクターを指で示してください。騙りに出ない場合は指で×を作りGMに教えてください。

GMのセリフ例  
『狼を統べるもの』への確認

## 月に狂いしモノを引いたプレイヤー（以下『月に狂いしモノ』）の確認

GMは『月に狂いしモノ』を起こし、人狼に選ばれたキャラクター3人を教えます。

その後、『月に狂いしモノ』から下記3点を確認します。

1. **狂人**を選ぶ  
選択数：1人  
人狼以外のキャラクターの中から、好きなキャラクターを狂人に選ぶことができます。

2. **占い師**を騙るか？  
必ずしも騙りに出す必要はありません。

3. **霊能者**を騙るか？  
必ずしも騙りに出す必要はありません。

『月に狂いしモノ』のカードを引いたプレイヤーは起きてください。

人狼に選ばれたキャラクターを教えます。

※人狼に選ばれたキャラクターを指差して下さい。

狂人のキャラクターを選んでください。

占い師を騙りますか？

占い師を騙る場合は指で○を、騙りに出ない場合は指で×を作ってGMに教えてください。

霊能者を騙りますか？

霊能者を騙る場合は指で○を、騙りに出ない場合は指で×を作ってGMに教えてください。

GMのセリフ例  
『月に狂いしモノ』への確認

## GMが能力者を決定する事項

人狼・狂人以外のキャラクターの中から、**占い師** **霊能者** **主人公2人**をGMが自由に決めます。

★★★注意事項★★★ 発表の順番でプレイヤーに余分な情報を与えないように、偽者と本物のキャラクターをアルファベットの早い順に並べ替えメモに書き込みます。

占い師・霊能者を名乗る各キャラクターにチップを乗せます。  
主人公は、名乗り出ている全ての霊能者の色の『人間のシルエット』チップを乗せておきます。



占い師チップ



霊能者チップ



人間のシルエットチップ

#### 4. 昼のターン

##### ①リーダーの決定

リーダーは『ガード先指定ダイアル』を他のプレイヤーに渡す事と『占い先指定ダイアル』を使用することが出来ます。

※『ガード先指定ダイアル』は、必ず他のプレイヤーに渡してください。

初日のリーダーはじゃんけん等で決定してください。

※プレイヤーが7人の場合、初日のリーダーは『介入キャラ』が1人のプレイヤーになります。



##### ②襲撃による死者の発表 ※初日の昼はこの処理を飛ばしてください。

GMから人狼の襲撃によって死亡したキャラクターの発表があります。

襲撃で死亡した場合はキャラクターのカードを裏返します。

※襲撃されたキャラクターがガード指定されていた場合、襲撃は無効となりそのキャラクターは死亡しません

死亡したキャラクターが『介入キャラ』だったプレイヤーがその日の『リーダー』になります。

※ガードが成功した場合や、誰の『介入キャラ』でもないキャラクターが襲撃された場合、リーダーは前日にリーダーだったプレイヤーが引き続き行ないます。



##### ③『ガード先指定ダイアル』を受け取るプレイヤーの決定

『ガード先指定ダイアル』は、その日の夜のガード先を指定するダイアルです。リーダーは『ガード先指定ダイアル』を使用するプレイヤーを独断で選び、ダイアルを渡してください。

『介入キャラ』が2人共死亡しているプレイヤーは『ガード指定ダイアル』を受け取る事ができません。

※最終日(昼のターンの開始時に、生存キャラクター人数が4人以下)はガードが行えません。

ダイアルを受け取ったプレイヤーは、議論の最中か議論が終わったら速やかにガード先を決定し、GMに渡してください。

『ガード指定ダイアル』で指定されたキャラクター。



##### ④占い結果・霊能結果の発表 ※初日の昼はこの処理を飛ばしてください。

GMは占い結果と霊能結果に従って、各色の占い師・霊能者に対応する色の判定チップを、キャラクターの上に乗せます。



##### ⑤『占い先指定ダイアル』をリーダーが受け取る

『占い先指定ダイアル』は、対応する色の占い師に、その日の夜に誰を占うかを指定するダイアルです。

『占い先指定ダイアル』は、必ずその日のリーダーが使用します。

リーダーは、議論の最中か議論が終わったら速やかに、占い先を決定しダイアルをGMに渡してください。それぞれの占い師の『占い指定ダイアル』で指定されたキャラクター。

##### ⑥議論の開始(目安～5分)

議論では『今日はどのキャラクター処刑するか?』について話し合ってください。ガード先や占い先について話し合うことも自由ですが、『ガード先指定ダイアル』と『占い先指定ダイアル』を持つプレイヤーがそれぞれ独断で決める権利を持ちます。

##### ⑦処刑するキャラクターの決定

議論の終了後、本日処刑するキャラクターを選びます。

基本的には最多得票のキャラクターが処刑されます。

ただし、最多得票者が複数いた場合はリーダーが投票したキャラクターが処刑されます。

リーダーが投票したキャラクターが、最多得票を得ていたかは関係がありません。

『処刑したキャラクター』のカードを裏返し、上下を逆さまに置いて下さい。



## 5. 夜のターン

全プレイヤーは目をつぶります。

### GMは『狼を統べるもの』を起こし、下記3点を確認します。

1. この日の夜に人狼が襲撃するキャラクター

2. 人狼が騙っている偽占い師の結果

GMは『狼を統べるもの』に、人狼が騙っている偽占い師に対する『占い先指定ダイアル』を見せます。そして、人狼が騙っている偽占い師が、翌日の朝に、どのような結果を出すか確認します。『狼を統べるもの』は声を出さず、以下のようなジェスチャーで教えてください

3. 人狼が騙っている偽霊能者の結果

GMは『狼を統べるもの』に、人狼が騙っている偽霊能者が、翌日の朝に、どのような結果を出すか確認します。

偽占い師の時と同様にジェスチャーで教えてください。

ただし、真偽合わせて全ての占い師（または霊能者）が死亡している場合、2（または3）のフェイズは飛ばします。

『狼を統べるもの』のカードを引いたプレイヤーは起きてください。

本日、人狼が襲撃するキャラクターを教えてください。

本日はこちらのキャラクターを占う指示が出ています。「人狼でした」の場合、親指を上してください。

「人間でした」の場合、親指を下してください。

※必ず【『占い先指定ダイアル』を見せるor見せるふり】をしてください。

※人狼が占い師、霊能者を騙っていない場合や、偽占い師、偽霊能者が生存していない場合も質問してください。

屋に処刑したキャラクターの霊能結果を教えてください。「人狼でした」の場合、親指を上してください。

「人間でした」の場合、親指を下してください。

GMのセリフ例  
『狼を統べるもの』への確認

ここまで確認できたら、GMは以上3点をメモし『狼を統べるもの』に目をつぶってもらいます。



狼の場合親指を上



人間の場合同様に親指を下

### 『月に狂いしモノ』を起こします

#### GMは、『月に狂いしモノ』から下記2点を確認します

1. 狂人が騙っている偽占い師の結果

GMは『月に狂いしモノ』に、狂人が騙っている偽占い師に対する『占い先指定ダイアル』を見せます。そして、狂人が騙っている偽占い師が、翌日の朝に、どのような結果を出すか確認します。『月に狂いしモノ』は声を出さず、『狼を統べるもの』と同様の、ジェスチャーで教えてください。

2. 狂人が騙っている偽霊能者の結果

GMは『月に狂いしモノ』に、狂人が騙っている偽霊能者が、翌日の朝に、どのような結果を出すか確認します。偽占い師の時と同様にジェスチャーで教えてください。

ただし、真偽合わせて全ての占い師（または霊能者）が死亡している場合、1（または2）のフェイズは飛ばします。

『月に狂いしモノ』のカードを引いたプレイヤーは起きてください。

本日の占い師、または霊能者の結果を教えてください。

「人狼でした」の場合、親指を上してください。「人間でした」の場合、親指を下してください。

※必ず【『占い先指定ダイアル』を見せるor見せるふり】をしてください。

※狂人が占い師、霊能者を騙っていない場合や、偽占い師、偽霊能者が生存していない場合も質問してください。

GMのセリフ例  
『月に狂いしモノ』への確認

ここまで確認できたら、GMはメモし『月に狂いしモノ』に目をつぶってもらいます。

## GMの処理

本日襲撃するキャラクターと『ガード先指定ダイアル』に指定されているキャラクターが同じキャラクターか確認します。  
襲撃されたキャラクターがガード指定されていた場合、襲撃は無効となりそのキャラクターは死亡しません。ガードが成功した場合、GMは『襲撃による死者はいませんでした』と発表してください。

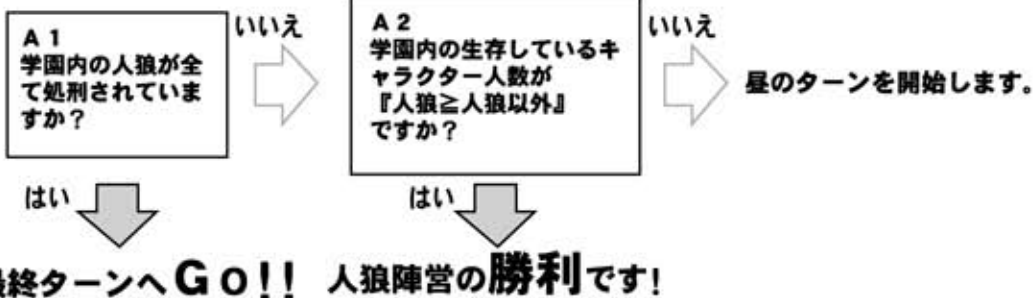
『ガード先指定ダイアル』のガード先を『A』のキャラクターに戻してください。

判定結果の出し方	本物	偽物
占い対象	占い指定ダイアルで決定	
占い結果	真実	人狼陣営プレイヤーの任意
霊能対象	昼に処刑したキャラクター	
霊能結果	真実	人狼陣営プレイヤーの任意

占い結果・霊能結果をメモする際、本物の占い師と本物の霊能者の結果は真実を記入してください。偽者の占い師・霊能者の結果については、人狼陣営のプレイヤーの指示に従ってください。

## ▶▶ 【学園内の人狼ゲーム】の終了条件を満たすまで、◀◀ 昼のターンと夜のターンを繰り返します。

### 【学園内の人狼ゲーム】の終了条件



### 1. 【学園内の人狼ゲーム】の内訳発表

GMは、人狼、狂人、占い師、霊能者だったキャラクターを発表します。

### 2. 陣営カードのチェック

【学園内の人狼ゲーム】終了時、『介入キャラ』が生存しているプレイヤーは、他のプレイヤー1人の『陣営カードのチェック』を行なうことができます。

※生存している『介入キャラ』が1人でも2人でも、『陣営カードのチェック』は1度しかできません。

『陣営カードのチェック』ができるプレイヤーは、GMの掛け声にあわせ陣営カードをチェックしたいプレイヤーを指差し、そのプレイヤーの『陣営カード』を見ることが出来ます。

※この際、どのプレイヤーの『陣営カード』を見るか議論してはいけません。

※チェックするカードは、他のプレイヤーに見えないよう確認します。

### 3. 最終討論(目安～3分)

プレイヤー同士で誰が『狼を統べるもの』なのかを話し合います。

この際、プレイヤーは上記『陣営カードのチェック』の結果を話しても構いません。

また、『狼を統べるもの』や『月に狂いしモノ』は、『陣営カードのチェック』の結果について嘘を言っても構いません。

### 4. 最終審判

最終討論が終わったら、各プレイヤーはGMの掛け声にあわせて『狼を統べるもの』だと思うプレイヤーを指差してください。

このとき『狼を統べるもの』が最多得票数の場合、『運命に逆らう人間』の勝利となります。

それ以外は『狼を統べるもの』と『月に狂いしモノ』の勝利です。

※最多得票数のプレイヤーが複数いた場合も、『狼を統べるもの』と『月に狂いしモノ』の勝利です。

Final!! 最終ターン



狼を統べるもの

月に狂いしモノ

占い師

霊能者

主人公

人狼キャラクター

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
占・霊・潜	占・霊・潜	占・霊・潜

狂人キャラクター

<input type="text"/>	<input type="text"/>
占・霊・潜	<input type="text"/>

偽物と本物のキャラクターをアルファベットの早い順に並べ替えてください。

キャラ	陣営	1日目		2日目		3日目		4日目		5日目		6日目		7日目		8日目	
		占い先	結果	占い先	結果	占い先	結果	占い先	結果	占い先	結果	占い先	結果	占い先	結果	占い先	結果
赤の占い師	真・狼・狂																
青の占い師	真・狼・狂																
緑の占い師	真・狼・狂																
白の霊能者	陣営	処刑	結果	処刑	結果	処刑	結果	処刑	結果	処刑	結果	処刑	結果	処刑	結果	処刑	結果
黒の霊能者	真・狼・狂																
緑の霊能者	真・狼・狂																
		ガード	襲撃	ガード	襲撃	ガード	襲撃	ガード	襲撃	ガード	襲撃	ガード	襲撃	ガード	襲撃	ガード	襲撃

### 昼のターン

- ①リーダーの決定 (初日のみ)
- ②襲撃による死者の発表 (初日なし)
- ③『ガード先指定ダイアル』を受け取るプレイヤーの決定
- ④占い結果・霊能結果の発表 (初日なし)
- ⑤『占い先指定ダイアル』をリーダーが受け取る
- ⑥議論の開始(目安～5分)
- ⑦処刑するキャラクターの決定

### 夜のターン

- ①『狼を統べるもの』に確認
  - ・この日の夜に人狼が襲撃するキャラクター
  - ・人狼が騙っている偽占い師の結果
  - ・人狼が騙っている偽霊能者の結果
- ②『月に狂いしモノ』に確認
  - ・翌日の(占い師or霊能者)結果
- ③GM処理
 

襲撃先とガード先の確認、記入  
 占い結果、霊能結果の記入  
 『ガード先指定ダイアル』を『Aに戻す』

ゲームの進行表は、楽々亭サイトからPDF形式(A4サイズ対応)でダウンロード可能です。  
[http://rakurakutei.fool.jp/hakoniwa\\_wolf](http://rakurakutei.fool.jp/hakoniwa_wolf)