

① ゲームの概要



始祖

誰かの手札を無くしたら勝ち



狩人

誰が始祖か言い当てたら勝ち

シ祖狩りは〈始祖〉と〈狩人〉の二陣営で争う正体隠匿ゲームです
各陣営は勝利条件が異なります

① ゲームの概要



始祖+眷属

誰かの手札を無くしたら勝ち

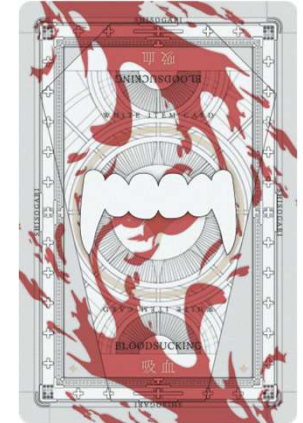
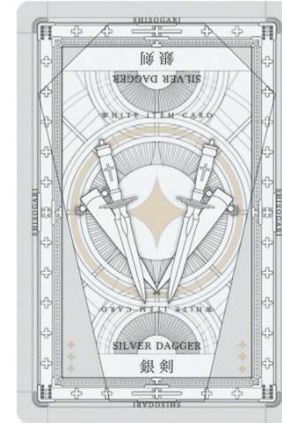
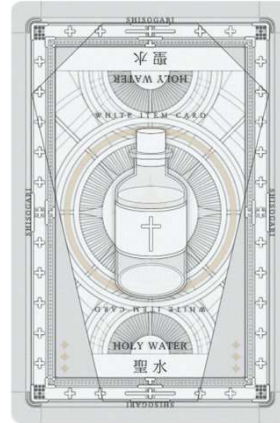


狩人

誰が始祖か言い当てたら勝ち

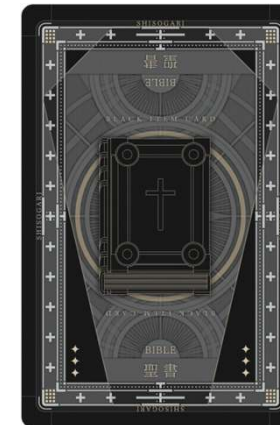
〈始祖〉は〈狩人〉のプレイヤーに吸血を仕掛けることができます
吸血されたプレイヤーは眷属となり〈始祖〉に寝返ります

② カードの構成



アイテム

吸血



カードは裏面が白と黒の2種類があります
〈狩人〉は同じアイテムカードをペアで揃えることを目指します
アイテムカードに紛れた吸血カードを引くと眷属になってしまいます

③ 手番中の行動



始祖



狩人



両方

① カードを
引く

② カードを
引かせる

③ 始祖
の特定

手札が
1枚以上

手札が
0枚

手札が
1枚以上

手札が
0枚

正解

不正解

アイテム
規定数
以上

アイテム
規定数
未満

ゲーム続行

始祖の勝ち

ゲーム続行

始祖の勝ち

狩人の勝ち

始祖の勝ち

ゲームはカードを引かせることもできる変則ババ抜きとなります
ゲームの途中で誰が始祖かを宣言することもできます

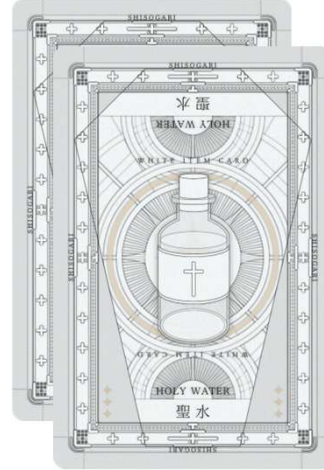
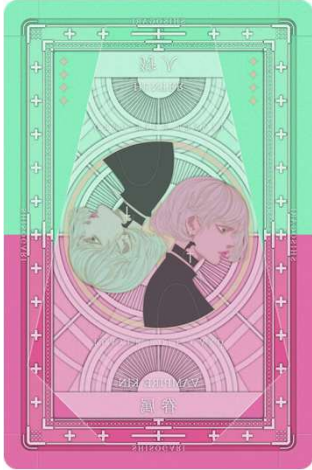
③ 手番中の行動…カードを引く/引かせる



手番プレイヤーは相手を指名して手札を引きますor引かせます
〈始祖〉から吸血カードを引いたプレイヤーは眷属として寝返ります

③ 手番中の行動… 始祖の特定

宣言の条件 $[\text{狩人の数}] + [\text{揃えたアイテムの数}] \geq \text{プレイ人数} + 1$



$[\text{狩人: 2名}] + [\text{揃えたアイテム数: 2つ}] = 4$
➡ 条件を満たしていないので〈始祖〉の勝利!



手札を引く/引かせる代わりに誰か始祖であるかを宣言できます
アイテムを規定数集めたうえで始祖を言い当てたら〈狩人〉の勝利!
そうでなければ〈始祖〉の勝利! (〈始祖〉は誰かの手札を無くすことでも勝利できます)