

SHISOGARI

シ祖狩リ

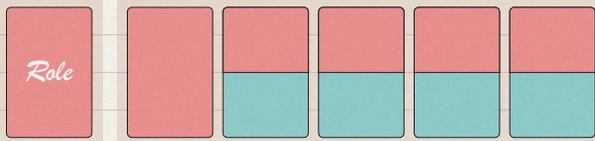
人数：4～5人
時間：15分
年齢：10歳以上

ゲームルール：沢口游祐（フダコマゲームズ）
グラフィック：カクザトウ（POT）

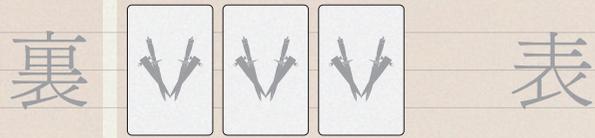
始祖討伐のために各地から集められた狩人たち。しかし、実際に集まった彼等の人数は、事前に聞いていたよりも1人多かった…。そう、始祖は狩人たちに紛れているのだ…。狩人たちは、疑心暗鬼になりながら始祖の特定を始めた。

01. 内容物

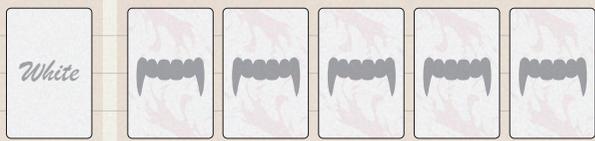
役職カード：5枚（始祖 1枚 狩人 4枚）



アイテムカード（白）：9枚（十字架・聖水・銀剣 各3枚）



吸血カード（白）：5枚



スカカード（白）：1枚



アイテムカード（黒）：9枚（杭・聖書・ニンニク 各3枚）



吸血カード（黒）：5枚



スカカード（黒）：1枚



スタートプレイヤーカード：1枚



サマリー：15枚（3種類 各5枚）



02. ゲームの概要

このゲームは、**吸血鬼陣営**と**狩人陣営**に分かれて戦い、どちらかの陣営の全員が勝利または敗北する対戦ゲームです。ゲームの進行中、**狩人**は**始祖**の吸血によって**狩人陣営**から**吸血鬼陣営**へと強制的に変化することがあります。

03. ゲームの準備

< 5人プレイの場合 > 全ての役職カードを使います。

< 4人プレイの場合 > **狩人**の役職カード1枚を箱に戻します。

① 3種類のサマリー1枚ずつ各プレイヤーに配ります。

② 役職カードとアイテムカード（白）とアイテムカード（黒）を、他のカードが混ざらないように、それぞれ束にわけてシャッフルします。

③ 役職カード1枚、アイテムカード（白）1枚、アイテムカード（黒）1枚、吸血カード（白）1枚、吸血カード（黒）1枚を表面を伏せて各プレイヤーに配ります。

④ 各プレイヤーは、配られた役職カードを他のプレイヤーから見えないように確認し、表面を伏せて手元に置いておきます。役職が**始祖**の場合、**吸血鬼陣営**に属します。役職が**狩人**の場合、**狩人陣営**に属します。

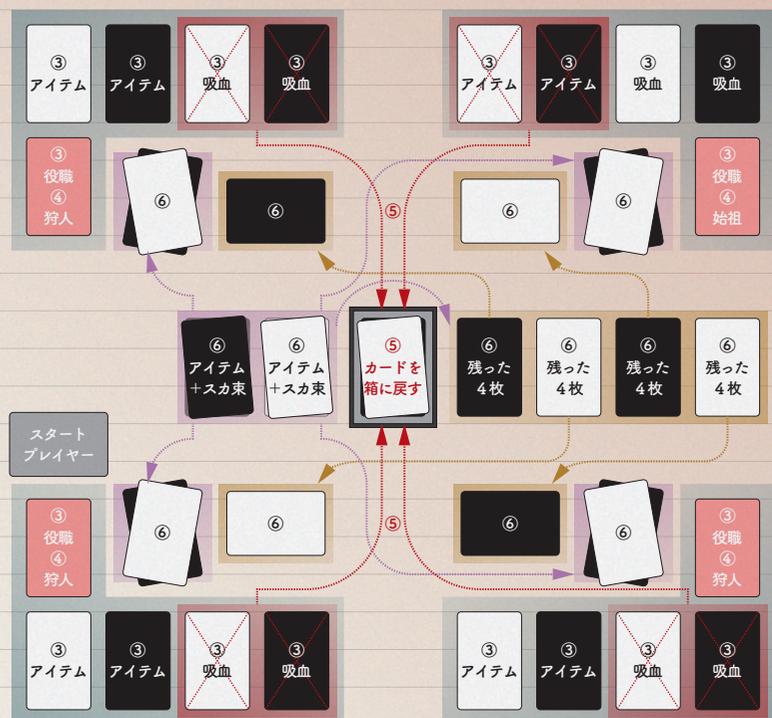
⑤ **始祖**のプレイヤーは配られた2枚のアイテムカードを、**狩人**のプレイヤーは配られた2枚の吸血カードを箱に戻します。このとき、どのカードを箱に戻したのかを他のプレイヤーから見えないように注意してください。残ったカードは、各プレイヤーの手札となります。

⑥ 適当な方法でスタートプレイヤーを決定したら、残りのカードを配ります。

< 5人プレイの場合 > 残ったアイテムカードにスカカードを混ぜてシャッフルし、白いカード1枚と黒いカード1枚を手札として各プレイヤーに配ります。

< 4人プレイの場合 > 残ったアイテムカード（白）1枚とアイテムカード（黒）1枚を手札として各プレイヤーに配ります。さらに残ったアイテムカードとスカカードを混ぜてシャッフルし、表面を伏せて机の中央に並べます。各プレイヤーは、スタートプレイヤーから時計回り順に1枚を選んで手札に加えます。

セットアップ例< 4人プレイで上記の③④⑤⑥を行った場合 >



04. ゲームの目標

各プレイヤーの目標は、自身が属する陣営の勝利条件を達成することです。

吸血鬼陣営の勝利条件…いずれかのプレイヤーの手札を0枚にする。

狩人陣営にアイテムを規定数ペアにさせない。

狩人陣営に**始祖**を言い当てさせない。

狩人陣営の勝利条件 …アイテムを規定数集めたうえで**始祖**を言い当てる。

05. ゲームの進行および終了

各プレイヤーは、スタートプレイヤーから時計回り順に手番を行います。

手番では、**吸血鬼陣営**ならばアクションA Bのいずれか1つを実行し、**狩人陣営**ならばアクションA B Cのいずれか1つを実行します。

アクション実行後、手番を次のプレイヤーに移行します。

狩人陣営がアクションCを実行したらゲームは即終了となり、勝敗の判定に移ります。また、アクションA Bの結果いずれかのプレイヤーの手札が0枚になったらゲームは即終了となり、**吸血鬼陣営**が勝利します。

ゲームの進行中、過去のアクションの確認を除いてプレイヤー間の会話は禁止されます。

◆アクションA カードの取得

①他のプレイヤーから1人を選んで指名します。このとき、自分の手札に無い色のカードのみを手札に持つプレイヤーは指名できません。

②アイテム（十字架・聖水・銀剣・杭・聖書・ニンニク）を一つ選んで宣言します。このとき、自分の手札に無い色のアイテムは宣言できません。

③指名したプレイヤーの手札から無作為にカードを1枚選び、他のプレイヤーから表面が見えないように引きます。このとき、自分の手札にない色のカードは選べません。引いたカードを確認し、そのカードに応じた行動a b c dのいずれかをとります。

◇行動a 引いたカードが、宣言と同じアイテムカードだった

<同じカードが自分の手札にある場合>引いたカードとペアにして、手元に表向きで配置します。

<同じカードが自分の手札にない場合>引いたカードを手札に加えます。（※）

◇行動b 引いたカードが、宣言と違うアイテムカードだった

<同じカードが自分の手札にある場合>引いたカードとペアにして、手元に裏向きで配置します。

<同じカードが自分の手札にない場合>引いたカードを手札に加えます。（※）

◇行動c 引いたカードが、吸血カードだった

同色のカードを手札から1枚選び、引いた吸血カードとペアにして、手元に裏向きで配置します。

狩人の場合、役職が**眷族**に変わり、ゲーム終了まで属する陣営が**狩人陣営**から**吸血鬼陣営**へと変わります。

◇行動d 引いたカードが、スカカードだった

引いたカードを手札に加えます。（※）

※始祖だけができる特殊な行動

始祖は、引いたカードと同じカードが自分の手札にない場合に限り、以下の行動をとることができます。

<アイテムカードを引いた場合>引いたカードを同色の吸血カードまたはスカカードとペアにして手元に裏向きで配置することができます。

<スカカードを引いた場合>引いたカードを同色のアイテムカードとペアにして手元に裏向きで配置することができます。

◆アクションC 始祖の特定

①自分の役職カードを表向きにし、自分が**狩人**であることを他のプレイヤー全員に明かします。

②他のプレイヤーから1人を選んで指名し、そのプレイヤーが**始祖**であると宣言します。

③全てのプレイヤーは、裏向きで配置されたカードを全て表向きにします。

手元に配置されている同じカードのペアの数と、**眷族**にされていない**狩人**の人数を合計します。このとき、**吸血鬼陣営**が配置したペアも数えます。

<5人プレイの場合>合計値が6以上かつ指名したプレイヤーが**始祖**であれば、**狩人陣営**が勝利します。そうでなければ、**吸血鬼陣営**が勝利します。

<4人プレイの場合>合計値が5以上かつ指名したプレイヤーが**始祖**であれば、**狩人陣営**が勝利します。そうでなければ、**吸血鬼陣営**が勝利します。

06. ゲーム進行中の注意点

◇アクションA/B<カードの取得/カードの譲渡>において、自身の手札にある色であれば、既に公開されているアイテムでも宣言できます。

◇カードを引くプレイヤーは、宣言した/されたアイテムカードと異なる色のカードを、その色が自身の手札にあれば引くことができます。

◇アクションA/Bでカードを引く前から手札に同じアイテムカードが複数枚あっても、それらをペアにして手元に配置することはできません。

◇引いたカードと同じアイテムカードが手札にある場合、必ずペアにして手元に配置します。ペアを作らずに手札に加えることはできません。

◇吸血カードを引いた場合、必ず同色のカードとペアにして手元に配置します。ペアを作らずに手札に加えることはできません。

◇吸血カードを引いた際に動作が止まり、他のプレイヤーに感づかれることがないよう、特に注意しましょう。

◇対策として、カードを引く前から吸血カードとペアにするカードを予め決めておくと良いでしょう。