



3～5人  
10歳以上  
30分

## ルール説明書

ある夜のことです。山あいの大きな村に、どろぼうの一団がこっそりとしのびこんできました。お金もちのおやしきにあるという、たくさんの宝物をぬすみにやってきたのです。

でも、油断はできません。なぜならこの村には、人狼（じんろう）という、人のすがたをした狼が夜な夜な現れて、あやしい者を見かけては食ってしまうのだそうです。

はたして、どろぼうたちはぶじに宝物を持って帰れるでしょうか。

### 内容物

カード 36枚（宝箱 15枚、どろぼう 15枚、人狼 2枚、占い師 1枚、短剣 2枚、裏切り者 1枚）

チップ 3枚（人狼 2枚、裏切り者 1枚）

説明書 2枚（日本語、英語各1枚）

### カードについて

カードには、**宝箱**、**どろぼう**、**人狼**、**占い師**、**短剣**、**裏切り者**の6種類があります。数字はカードの強さを表し、数字が大きいほど強いカードです。人狼、占い師、短剣、裏切り者は、数字のない「**特殊カード**」で、特別なはたらきをします。

ゲーム中、プレイヤーはどろぼうチームと人狼チームに分かれます。どろぼうチームは宝箱カードの宝箱を多く集める（盗む）と得点になります。人狼チームはどろぼうカードの人を多く集める（食べてしまう）と得点になります。

次の表は、人数によって取り除くカード、合計のカード枚数、手札の枚数を示したものです。

人数	宝箱 どろぼう	人狼	占い師	合計 枚数	手札
3人	13～15を 除く	1枚 除く	除く	28枚 ※余り1枚	9枚
4人	—	—	—	36枚	9枚
5人	—	—	—	36枚 ※余り1枚	7枚



### 準備

- 1) 最近宝箱を見つけた人が親になります。親は、人数に応じた枚数のカードをひとまとめにして裏向きによく切り、裏向きのまま同じ枚数を全員に配ります。配られたカードは人に見せないように持って、自分だけが見る手札とします。  
3人戦と5人戦では最後にカードが1枚余りますが、このカードは裏向きのまま誰も見ずによけておき、今回のゲームには登場しません。
- 2) チップは、使う人狼カードと裏切り者カードの枚数分をテーブルの中央に置いておきます。
- 3) ここで全員に役割がつきます。**人狼カードを持っている人は「人狼」です。人狼カードがなく、裏切り者カードを持っている人は「裏切り者」です。人狼も裏切り者も持っていない人は「どろぼう」です。**役割によって、ゲームの最後にもらえる得点が変わります。
- 4) 人狼と裏切り者は、人狼チームになって戦います。ほかの人はどろぼうチームになって戦います。自分がどちらのチームにいるかは、正体がわかるカードを出すまではゲーム中に言う必要はありません。

### ゲームの流れ

親の左隣からゲームを始め、時計回りに順番が移ります。自分の番には、手札から好きなカード1枚を表向きに自分の前へ出します。最初に出した1枚を「**リード**」と呼びます。

次の番の人も好きなカードを1枚出します。どのカードを出してもかまいませんが、パスはできません。これを全員が1枚ずつ出すまで続けます。この一巡を「**トリック**」といいます。

1トリックが終わったら、その中で強さを比べます。比べ方は裏面の項目【**カードの強さ**】を見てください。もっとも強いカードを出した人がトリックに勝ちます。

トリックに勝った人は出されたカードをすべて引き取り、手札と分けて裏向きにして手元に伏せます。伏せたカードは得点計算まで、取った人も含めて誰も見られません。トリックに勝った人がまたリードを出して次のトリックを始めます。全員の手札がなくなるまでこれを繰り返します。



裏面へ



## カードの強さ

カードの強さは、各トリックのリードのマーク（宝箱／どろぼう）によって変わります。リードが宝箱ならどろぼうカードのほうが強く、リードがどろぼうなら宝箱カードのほうが強くなります。後に出た強いほうのマークを「切札」と呼びます。

同じマークの中では、数字が大きいくほど強くなります。特殊カードの強さは次のとおりです。

カード	強さ
人狼	リードとして出たら、 <b>切札の16</b> とみなします。そうでなければ、 <b>直前に出たカードと同じマークの、それよりも1強いカード</b> とみなします。
占い師	人狼が同じトリックに出なければ、 <b>切札の16</b> とみなします。人狼が同じトリックに出たら、 <b>リードの0</b> とみなします。
短剣	<b>切札の0</b> とみなします。
裏切り者	<b>リードの16</b> とみなします。

- 特殊カードがトリックの最初に出たら、以降により早く出た宝箱／どろぼうカードをリードのマークとみなします。これにより、特殊カードのマークが後ろのカードを見て決まることもあります。
- トリックに特殊カードだけが出たら、「リード」を弱いマーク、「切札」を強いマークとして、強さを判定します。
- 特殊カードと普通のカード、または特殊カードどうして《**同じマークの同じ数字**》が2枚以上出ている場合、後から出たカードのほうが強くなります。

### 例1



リードのマークは宝箱です。切札のどろぼう12がトリックに勝ちます。宝箱15は切札でないため、数字が上でも負けです。

### 例2



リードのマークは3枚目のどろぼうです。1枚目の人狼は切札の宝箱16になります。2枚目の人狼はその1つ上の宝箱17になり、2枚目の人狼がトリックに勝ちます。

### 例3



1枚目の短剣、3枚目の占い師が「切札」の強いマーク、2枚目の裏切り者が「リード」の弱いマークになります。短剣は切札0、占い師は切札16なので、占い師がトリックに勝ちます。

## チップの使い方

3枚のチップは、ゲーム中や得点計算のとき、誰がどの役割かをわかりやすくするものです。使わなくてもかまいません。

人狼カードを出した人は、人狼チップ1枚を手元に置きます。裏切り者カードを出した人は、裏切り者チップ1枚を手元に置きます。人狼カードと裏切り者カードを同じ人が出したら、人狼チップを裏切り者チップの上に重ねます（この人は人狼です）。

## 得点

手札がなくなったら、各プレイヤーはまず、自分の取ったカードの得点を次のように計算します。チームではなく、自分の役割によって得点が決まることに注意してください。

### 【どろぼう・裏切り者】

取った宝箱カードの宝箱（1枚につき0～5個）の合計が得点になります。ただし、取った中に人狼カードが1枚でも入っていたら、合計点を半分にします（余りは切り捨てます）。

### 【人狼】

取ったどろぼうカードのどろぼう（1枚につき0～5人）の合計が得点になります。ただし、取った中に短剣カードが1枚でも入っていたら、合計点を半分にします（余りは切り捨てます）。

各自が得点を計算したあと、どろぼうチームは、どろぼうの得点をすべて足した数に、人狼チームの人数を掛けてチームの合計点とします。人狼チームは、人狼と裏切り者の得点をすべて足した数に、どろぼうチームの人数を掛けてチームの合計点とします。

合計数の多いチームが勝ちです。同じなら引き分けです。

繰り返して遊ぶ場合、勝ったチームの各プレイヤーは1ゲーム点を獲得します。親を左隣の人に交代して、カードをすべて（3人／5人戦でよけた1枚も含めて）集め直し、次のゲームを始めます。人数分の回数ゲームを遊び、ゲーム点のいちばん高い人が最終的に勝利します！

狼とどろぼう

The Werewolves bEat Robbers' Horror

Game Design & Graphics by Kazuma Suzuki

Illustration by Uracata

Playtest by Ainyan, Akito, Ayabane, Banjiro, Tori Hasegawa, Imasa, Karasu, mor!, Neko, Piyora, Wacchi (alphabetical order)

Contact us at: [tartegamestokyo@gmail.com](mailto:tartegamestokyo@gmail.com)

©2024 Tarte Games