

これで完璧！
人狼ゲーム！！

オンライン

令和4年9月7日 東京都社労士会中央支部厚生委員会バージョン

村人に紛れた人狼を見付けるゲームです。



登場人物（役割り）

- ゲームマスター（GM） ゲーム全体を仕切る人。（厚生委員から選出）
ゲームには参加しない。
- 村人 狼を恐れている人。狼を見付けて駆除するぞ！
- 人狼 村人のふりをしている狼。村人に見つからず村人を襲う！
一人とは限らず、複数います。
人狼同士は、誰が人狼か教えてもらえます。

登場人物（役割り）

- 占い師 村人の中から1人選出（GMが決める）
「夜」になると、占い師が選んだ1人の正体をGMから教えてもらえる。

※「夜」についてはこの後・・・

**誰が、村人になるか、人狼になるか、
そして占い師になるかは、GMが決めます。**

ゲームの流れ

- GMから、個別のチャットで、役割りを伝えられます。

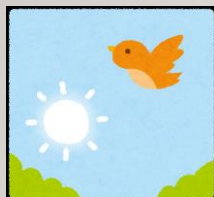


Start!!

夜からスタートします。（みんなPCの前で伏せる）
人狼といわれた人は起きて、誰が人狼か確認する。
次は占い師が起きて、GMに誰か1名、人狼か確認する。

夜の間は、無言で！
GMが順番に指示を出すので、その指示に従って！

ゲームの流れ



朝が来ます。全員起きます。

まずは全員、順番に村人宣言を行います。

(つまり、人狼は嘘をつく！この嘘を見破れ！)

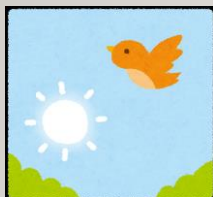
宣言が完了したら、怪しい人（人狼っぽい人）は誰か話し合います。

占い師は、誰か1人だけ、正体を知っています。

ある程度話し合ったら、多数決で、人狼っぽい人1人を締め上げます。

(チャットで、全員に、その人の名前を送信)

ゲームの流れ



その人が人狼だったら、とりあえず人狼1匹撃退成功！

村人だったら、残念！仲間を締め上げてしまいました・・・

撃退された人狼 **or** 締め上げられた村人 は、ここで脱落。

ゲームを続けて観戦はできますが、発言はできません。



そして1日目の夜（2回目の夜）がやってきます。（全員伏せる）

人狼だけ起きます。そして村人を1人、襲います。

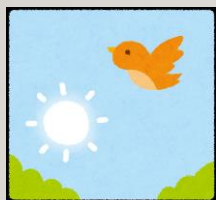
（襲う人をGMに伝える）

ゲームの流れ



その後、占い師が起きて、1人だけ正体を教えてもらえます。
(ただし、占い師が活着ている場合のみ)

忘れちゃいけない！ 夜は無言で！ GMの指示通りに！



2日目の朝がやってきます。

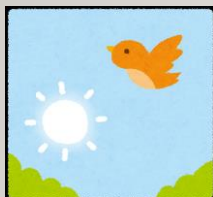
GMから、昨夜襲われた村人の発表があります。

襲われた人（発表された人）はここで脱落。

残った村人+人狼で、1日目同様話し合いスタート。

1人を多数決で締め上げ

ゲームの流れ



その人が人狼だったら、とりあえず人狼1匹撃退成功！

村人だったら、残念！仲間を締め上げてしまいました・・・

撃退された人狼 **or** 締め上げられた村人 は、ここで脱落。

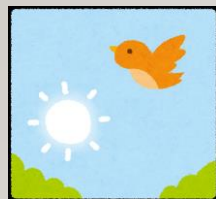
ゲームを続けて観戦はできますが、発言はできません。



そして2日目の夜（最後の夜）がやってきます。（全員伏せる）
人狼だけ起きます。そして村人を1人、襲います。

（襲う人をGMに伝える）占い師は最後の夜なので無し。

ゲームの流れ



最後の朝です。

GMから、襲われた村人の発表があります。

そして残った人は誰・・・？

村人は何人？ 人狼は何人？ 多い方が勝利です！

End !!

作戦！

- 村人 嘘を見破れ！
人狼は仲間をわかっているので、かばい合います。
かばい合う人が怪しい？
- 人狼 占い師の存在は人狼にとってリスクです。
仲間が狙われたら助けるべきか、切り捨てるべきか・・・
- 占い師 ばれると人狼に狙われるかも？！
でも、人狼を見破ったら、村人に伝わる発言を！
どうせ狙われるなら、そのタイミングも重要。