



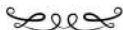
姫と人狼



ルール説明書



ゲームの目的

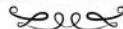


『姫と人狼』は、赤陣営と青陣営に分かれて戦う正体隠匿ゲームです。攻撃や能力を使用して正体を暴き、味方の中に潜む人狼に注意しながら敵陣営のリーダーを倒しましょう。

勝利条件

- 赤・青陣営は、味方内の人狼を脱落させてから敵リーダーを倒すと勝利。
- 人狼は、正体を隠したまま敵リーダーが倒されるか、能力で敵の姫を当てると勝利。

ストーリー



あるところに、赤の国と青の国がありました。
二つの国は、街も人もお姫様まで、見分けがつかないほどそっくり。

ですが お互いの姫は昔から仲が悪くいつもケンカばかりしていました。

するとそこに姿を自由に変えられる人狼がやって来ました。人狼は姫になりすまし、国を乗っ取ろうとたくらんでいます。

夜になり、深い霧が立ち込めましてきて、お互いの顔もわからなくなりました。

本物の姫は誰か。人狼は誰か。誰が味方で、誰が敵なのか――。

姫を守る、長い夜が始まります。



内容物

■キャラカード 22枚

赤陣営 1~10 各1枚 青陣営 1~10 各1枚 人狼カード 2枚



■手番トークン 1個



■正体トークン

白黒/14個 赤青/12個



■魔女トークン

赤/青 各1個



■盾トークン

赤/青 各1個



■カードリスト 6枚



■説明書 1冊



カードの説明

①番号

カードの番号。

②カード名

カードの名称。

③陣営

陣営の表示。



④正体トークン

正体トークンの表示。

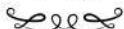
⑤能力

能力使用時の処理。

⑥能力後手番

能力使用後の手番。

準備



- ① キャラカードを赤陣営・青陣営・人狼にわけます。



手札枚数表 (右ページ下)を参照しながら
下記の通りに手札を配ります。

(図では見やすいよう
表面を表示しています。
実際はすべて裏向きで
準備してください。)

手札の配布

- ② 赤陣営の山札と青陣営の山札にそれぞれ1枚
ずつ人狼カードを入れてシャッフルします。



- ③ 赤、青、それぞれの山札から**手札枚数表**の
Aのカード枚数を抜きます。



抜いたカードの束は、後で陣営がわかる
ように赤・青の正体トークンを置いてください。

未使用カード

- ④ 残った赤と青の山札をそのまま重ねます。
上下の順番はどちらでも構いません。



- ⑤ 適当な人から時計回りに、手札枚数表の **B** の
カード枚数を、山札の上から順に1枚ずつ、もし
くは下から順に1枚ずつ取って手札にします。



手札は、同色のみ、または同色+人狼1枚になります。
違う場合は最初から配り直してください。

受け取った手札の色で陣営が決まります。



全て同色だと**その色の陣営**



人狼カードがあれば陣営内に潜む**人狼**

(ゲーム中人狼カードが脱落すると残った色の陣営になります。)

7 奇数人数で遊ぶ場合余った1人分の手札は場の中央に置きます。

8 自分の手札を見て好きな順番で裏向きに1列で並べます。



※手札はいつでも確認できます。

9 カードリストを1人1枚配ります。足りない場合複数人で1枚を見てください。残りのトークンはみんなの取りやすい所に置きます。

10 手番トークンを投げ、剣の向いた先の方がスタートプレイヤーです。(または、ジャンケンなどで決めても構いません。) スタートプレイヤーは手番トークンを受け取ります。



準備が終わった状態 (5人プレイ)



手札枚数表

プレイ人数	2人	3-4人	5-6人	7-8人	9-10人
A 抜く枚数	赤青 4枚	赤青 3枚	赤青 2枚	赤青 3枚	赤青 1枚
B 手札枚数	各 7枚	各 4枚	各 3枚	各 2枚	各 2枚 5

ゲームの流れ



- ① 手番の人は他の人のカードを1枚指定して

手番アクション をします。

※最初は「攻撃」をします。



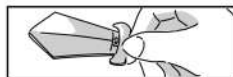
- ② 指定された人は **対応アクション** を1つ選び実行します。

- A. 正体トークンを置く
- B. 公開して能力を使用
- C. 身代わりをしてもらう



- ③ **手番を渡す**

※次の手番は、攻撃を受けた人、または能力後の手番の人です。



上記の流れを繰り返してどれかのカードに「トドメ」を刺して身代わりもできない状況になるとゲームが終了します。
全カードを公開して勝敗を判定します。

手番アクション

- A 攻撃** 他人の裏向きのカードを1枚指定して攻撃をする。



攻撃したいカードに手番トークンを置きます。

- B トドメ** 他人の表向きのカードを1枚指定してトドメを刺す。



トドメが成立すると即ゲーム終了です。慎重に行いましょう。

- ⓑ (トドメは身代わりで防がれることがあります。)

対応アクション

A 正体トークンを置く

攻撃されたカードの正体トークンに対応するトークンを裏向きのカードの上に置く。

カード右上
のアイコン



- ※公開されているカードに正体トークンを置くことはできません。
- ※正体トークンは1枚のカードに1枚しか置けません。
すでに正体トークンがある場合他のアクションしか選べません。

B 公開して能力を使用

攻撃された裏向きのカードを表にする事で能力を使用できます。



※能力の使用は任意です。

C 身代わりをしてもらう

自分か他の人の裏向きのカードを公開する事で代わりに攻撃を受ける事ができます。また、公開したカードの能力を使用する事ができます。

a.自分で身代わりをする場合

自分の他のカードを1枚選んで公開し、能力を使用できます。

b.他の人に身代わりをってもらう場合

身代わりをしてもらえる人に名乗り出てもらいます。複数人いた場合は攻撃を受けた人が選びます。誰もいない場合他のアクションを選んでください。

- ※トドメを刺された場合も身代わりができます。
- ※能力による攻撃は身代わりができません。
- ※公開されているカードでは身代わりができません。



手番を渡す

■ 正体トークンを置いた場合

攻撃を受けた人が次の手番です。

■ 能力を使用した場合

能力後手番の人が次の手番です。

自分 能力使用后、再び自分の手番

相手 能力の対象になった人に移る

トドメを刺したあと

他のカードで身代わりをした。



トドメは不成立・ゲーム続行

他のカードで身代わりをしなかった。



トドメが成立
ゲーム終了、勝敗判定へ

勝敗判定

- 敵陣営のリーダーにトドメを刺すと、自陣営の全員が勝利。
※ただし味方の中に人狼が残っていれば、その人狼のみ勝利。
- 敵陣営のリーダー以外にトドメを刺すと、刺された陣営全員が勝利。

2人プレイの場合

相手に人狼があるなら、先に公開させてからリーダーにトドメを刺すと勝利。
相手に人狼がある状態でリーダーにトドメを刺してしまうと敗北。

人狼

人狼は2通りの方法で勝利できます。どちらの場合も人狼1人の勝利です。

- ・人狼が残っている状態で敵陣営のリーダーがトドメを刺される。
- ・能力を使い、敵陣営の「姫」のカードを当てる。

人狼の公開

- 人狼のカードが公開された場合、人狼のカードを捨て札にして残ったカードの色の陣営になります。



(例) この場合は赤陣営に変わります。

奇数人数用の特別ルール

通常の流れでゲームを進めます。

ゲームの途中で**全員の陣営が完全に判明した場合**、余った1人分の手札を人数の少ない陣営に現在の手番から時計回りに1枚ずつ配ります。

※プレイ人数によっては追加の手札がない人もいます。

全員の陣営が完全に判明した状態 (5人プレイ)

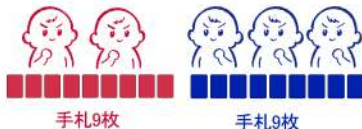
- ・赤陣営2人
(追加カード+3枚)
- ・青陣営3人



全員の陣営は、全員のカードが表にならなくても、公開された手札や正体トークンの数から推測できることもあります。

※狂人は何色でも正体トークンを置けるため注意してください。

これで両陣営の総手札枚数が同じになるのでそのまま偶数人数プレイと同じように、最後までゲームを続けてください。

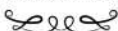


その他拡張ルール

イベント配布や別売りの拡張カードで更に違った遊び方もできます。



能力詳細



1 姫

自陣営のリーダーを番号が1番大きな人に変更する。

- ・全員の手札の中で最も大きい番号を確認します。(10→9→8…の順)
- ・自陣営のみリーダーを変更します。敵陣営のリーダーは変わりません。



2 騎士

裏向きのカード1枚を公開してトドメを刺す。
※表向きのカードには能力でトドメを刺せない。

- ・人狼以外に使用すると即ゲーム終了します。(能力は身代わりできません。)
- ・能力は人狼にも使用可能。その場合人狼のカードは脱落し、ゲームが続きます。



3 狩人

裏向きのカード1枚を公開する。
※公開されたカードの能力は発動できない。

- ・護衛・魔女に能力を使った場合、能力の再使用時は、盾・魔女トークンを一度持ち主に戻してから再度能力を使います。トークンは新しい対象に移ります。



4 医者

公開しているカード1枚を裏返す。
※裏になったカードの能力は再び使用できる。



5 護衛

盾トークンを他のカードの上に置き防御する。
盾トークンの置かれたカードに能力の使用はできない。
盾トークンは1度攻撃を受けると取り除かれる。

- ・盾トークンが置かれていても攻撃に対して身代わりをしてもらう事はできません。身代わりされた場合は盾トークンは残ったままです。攻撃が通った時だけ(誰も身代わりをしなかった場合)盾トークンを取り除きます。



6 魔女

魔女トークンを他のカードの上に置く。魔女トークンを置かれたカードは「身代わり」してもらえなくなる。

- ・魔女トークンを置かれたカードにトドメを刺したら誰も身代わりができずにゲーム終了になります。



7 狂人

裏向きのカード1枚に正体トークンを置かせる。※このカードには何色の正体トークンを置いてもよい。

- ・別陣営やリーダーになりすますこともできます。
- 10 何色の正体トークンを置いてもいいのは狂人のカードの上だけです。能力の対象になった人は表示通りの正体トークンを置いてください。



8 奇術師

裏向きのカード1枚を指定して数字を宣言。当たっていたら公開する。
※公開されたカードの能力は発動できない。

- ・「このカードは○番ですか?」と質問します。
当たれば公開し、外れたら内容は言わず裏向きで戻します。



9 占い師

裏向きのカード1枚の表面を自分だけが確認する。

- ・見たカードの内容は自由に発言できます。
発言する場合は、全員に聞こえるように話してください。



10 霊媒師

使用しなかったカードを2枚まで見る。
※赤でも青でも好きな山札から選べる。

- ・赤2枚もしくは青2枚でも、赤と青1枚ずつでも構いません。
- ・見たカードの内容は自由に発言できます。
発言する場合は、全員に聞こえるように話してください。



0 人狼

裏向きのカード1枚を指定して敵陣営の「姫」と宣言する。
当たっていたら公開して人狼の勝利。外れたら人狼は脱落する。

- ・「姫」と宣言されて違ったら、内容は言わず裏向きで戻します。
- ・すでに姫カードが公開されている場合、能力は使用できません。
- ・未使用カードに対して能力は使えません。

補足・注意事項



- 自分や他の人の手札、攻撃先、能力の使用など自由に発言や相談ができます。ただし発言は全員に聞こえるようにしてください。
- 自分のカードの上に盾、魔女トークンが置いてあっても能力の使用や身代わりはできます。
- 身代わりをする際は必ず裏向きのカードを公開してください。表向きのカードで身代わり、正体トークンを置くことで身代わりはできません。
- 以下の場合、ゲームは即終了します。勝利が確信できるまでゲームを終了させないようにしましょう。
 - ・トドメを刺して誰も身代わりをしなかった。できなかった場合。
 - ・騎士の能力を人狼以外に使用した場合。
 - ・人狼の能力で姫を当てた場合。

ゲームデザイン
グラフィックデザイン

朝日ねこ 漫画家



X @asahinekoko



イラスト

りんぴよ

VTuber・イラストレーター・漫画家

X @piyokoreito103



ルールの質問などはこちらにお問合せください。

X @saikorokessha

mail saikoro_asahi@yahoo.co.jp

YouTube https://www.youtube.com/@saikoro_asahi

ルール説明動画



© 2026 saikoro Kessha