

血と刃の白薔薇

魔女“白薔薇”復活祭の幕が開く。かつて偉大なる母から魔法の蕾を授かった敬虔な信者たちは、司教に率いられ、その命を捧げようとしていた。しかし、“白薔薇”の魔法により実権を握った貪欲な信者たちは、そうは望まない。彼らは命と力を手放したくない一心で、蕾の殲滅を企てているのであった。

概要

白薔薇(a)と血刃(b)の2陣営に分かれて争います。与えられた役職を上手く隠匿しながら、自分の陣営の勝利に貢献しましょう。

a) 白薔薇陣営



<白薔薇>の生存を確定させ、かつ規定数の蕾を生贄に捧げることで勝利します。

b) 血刃陣営



<白薔薇>もしくは規定数の蕾を死亡させることで勝利します。

白薔薇陣営役職カード



死亡しなければここに

プレイ後ここに

血刃陣営役職カード



ボード



プレイ人数

水晶置き場

白薔薇陣営の勝利に必要な薔の生贖数

血刃陣営の勝利に必要な薔の死亡数

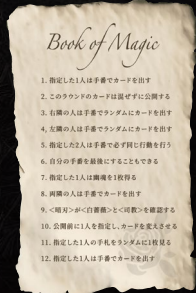
コイン



水晶チップ



魔法書カード



ゲームの準備

1. プレイ人数に対応したボードをテーブル中央に置きます。
2. <双刃>1枚をボードの横に置きます。
3. 各プレイヤーは、<幽魂>1枚、<信者>1枚、魔法書カード1枚を受け取ります。
4. 各プレイヤーは水晶チップ1枚をランダムに受け取り、他の人に数字が見えないよう手元に裏向きで置きます。残りの水晶チップは数字を見ずに箱へと戻します。
5. 最も薔薇の香りがするプレイヤーがコインを受け取ります。
6. 右の表のカードを用意し、よく混ぜます。各プレイヤーはここからランダムに1枚を引きます。他の人に表側が見えないようにしてください。

重要：準備のステップ6で引いたカードをゲーム中に手放したとしても、所属陣営が変わることはありません。準備時に決まった陣営に、ゲーム終了まで属し続けます。

プレイ人数	枚数					
	<白薔薇>	<司教>	<信者>	<巨刃>	<双刃>	<暗刃>
5	1	1	1	0	1	1
6	1	1	2	0	1	1
7	1	1	2	1	1	1
8	1	1	3	1	1	1
9	1	1	3	2	1	1
10	1	1	4	2	1	1

引いたカードが自分の役職です。<白薔薇>、<司教>、<信者>であれば白薔薇陣営、それ以外であれば血刃陣営が自分の属する陣営です。そのカードに<幽魂>と<信者>を加えた3枚を、他の人に表側が見えないよう手札として持ちます。

7. この時点で余っている内容物をすべて箱に戻します。

夜時間

ゲームの開始前に行う調整ラウンドです。自分の役職を故意に知らせる行為は一切禁止です。

1. コインを持つプレイヤーは以下のセリフを読み上げます。読み上げている人を含む全員が指示に従います。
「夜がやってきました。全員目を閉じてください。」
「<白薔薇>、<司教>、<双刃>、<巨刃>は目を開けてください。3秒間見つけ合いましょ。3、2、1。目を閉じてください。」

2. 先ほどのプレイヤーが同様にセリフを読み上げ、全員で指示に従います。
「全員目を閉じたまま、手札を伏せ、指でテーブルをカタカタと叩いてください。」
「<双刃>は目を開けてください。3秒以内に、自分の手札の<幽魂>をボード横に置き、ボード横の<双刃>を手札に加えてください。3、2、1。目を閉じてください。」
「全員目を開けてください。」

これで<双刃>のプレイヤーの手札には、<双刃>が2枚と<信者>が1枚あることとなります。

交換された<幽魂>はそのままボード横に残しておきます。

ゲームの流れ

このゲームは複数回のラウンドから成ります。各ラウンドでは3つのフェイズを順に行います。ラウンド終了時に勝敗がついていなければ、次のラウンドに進みます。

フェイズ1:

コインを持っているプレイヤーは、まだ水晶チップを持っている任意の1人にコインを渡します。コインを受け取ったプレイヤーは自分の水晶チップを表向きにし、空いている最も小さな番号の水晶置き場に置きます。その後、魔法書カードを参照して、置いた水晶チップの番号に応じた**魔法効果**を発動します。



・各魔法効果の詳細は、このルールブックの後半を参照してください。

・このフェイズでは自由に会話をし、コインを自分に渡す(または渡さない)よう説得できます。ただし、持っている水晶チップの番号を見せたり言ったりすることは禁止です。

フェイズ2:

コインを受け取った人から時計回りの順で、各プレイヤーは一度だけ**手番**を行います。手番では、①自分の手札から任意の1枚を手元に裏向きで出すか、②出さずに「パス」と告げるかのいずれかを実行します。

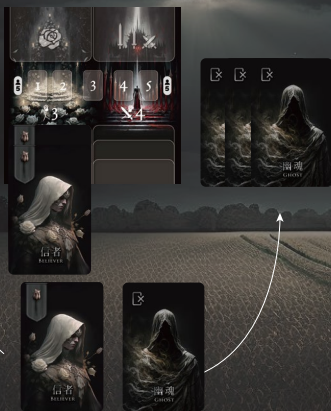
各プレイヤーは前のプレイヤーの選択を参考にしながら、カードを出すかどうかを判断できます。コインを受け取った人の右隣のプレイヤーが手番を終えたら、このフェイズは終了です。

フェイズ3:

このラウンドで出されたすべてのカードを裏向きのまま集め、よく混ぜます。その後それらを表向きにし、役職の組み合わせに応じて配置します。カードは少しずつずらして置き、枚数やアイコンが分かるようにします。

血刃陣営のカードが1枚もない場合:

<白薔薇>を白薔薇枠に置き、生存を確定させます。
<司教>と<信者>を生費枠に、<幽魂>をボード横に、それぞれ置きます。



1枚以上の血刃陣営のカードがあるが<白薔薇>はない場合:

血刃陣営のカードをボードの右上側に、<司教>と<信者>をボード右部の死亡枠に、<幽魂>をボード横にそれぞれ置きます。



1枚以上の血刃陣営のカードと<白薔薇>の両方がある場合:
即座にゲームは終了し、血刃陣営の勝利となります。



フェイズ3を終えるとラウンド終了です。いずれの陣営も勝利条件(次ページ参照)を満たしていなければ、次のラウンドを開始します。

ゲームの終了と勝者

ゲームは、以下の3通りの方法で終了します:

- ・1枚以上の血刃陣営のカードと<白薔薇>が同じラウンドで出された場合、ゲームは即座に終了します。
- ・いずれかの陣営がカードの配置により勝利条件を満たした場合(後述)、そのラウンドの終了時にゲームは終了します。
- ・全員が水晶チップをボード上に置き切った場合、そのラウンドの終了時にゲームは終了します。

ラウンド終了時点で下記の条件が**両方**満たされている場合、白薔薇陣営の勝利です:

- ・<白薔薇>の生存が確定している(白薔薇枠にある) かつ
- ・規定枚数以上の薔薇アイコンのあるカード(<司教>と<信者>)が生贓枠に置かれている。

以下の条件のうち1つ以上が満たされた場合、血刃陣営の勝利です:

- ・<白薔薇>を殺害する(1枚以上の血刃陣営のカードと<白薔薇>が同じラウンドで出される)。
- ・ラウンド終了時、規定枚数以上の薔薇アイコンのあるカード(<司教>と<信者>)が死亡枠に置かれている。

最後の水晶チップが置かれたラウンドの終了時、いずれの陣営も勝利条件を満たしていない場合、以下のように勝利陣営を決定します:

- ・白薔薇陣営の全プレイヤーの残った手札を集めます。そこに<白薔薇>や薔薇アイコンのあるカードが1枚もなければ、白薔薇陣営の勝利です。
- ・白薔薇陣営が上記の条件を満たしていない場合、血刃陣営の勝利です

白薔薇の勝利



血刃の勝利



魔法効果の解説

各効果は特筆がない限り、そのラウンド中のみ適用されます。

1. 指定した1人は手番で必ずカードを出す

即座に、手札を1枚以上持っている任意の他プレイヤーを1人指定します。その人は手番でパスができず、カードを出さなければなりません。

2. このラウンドのカードは混ぜずに公開する

全員が手番を終えたら、出された全カードを混ぜずにその場で表向きにし、誰が何を出したかが分かるようにします。その後の処理は通常どおりです。

3. 右隣の人は手番でランダムにカードを出す

右隣のプレイヤーは手番でパスができず、代わりに手札からランダムに選んだ1枚を裏向きのまま出さなければなりません。すでに手札が残っていない場合はパスをします。

4. 左隣の人は手番でランダムにカードを出す

左隣のプレイヤーは手番でパスができず、代わりに手札からランダムに選んだ1枚を裏向きのまま出さなければなりません。すでに手札が残っていない場合はパスをします。

5. 指定した2人は手番で必ず同じ行動を行う

即座に、手札を1枚以上持っている任意の他プレイヤーを2人指定します。2人のうち手番が先のプレイヤー(A)がカードを出した場合、もう1人のプレイヤー(B)も自分の手番でカードを出さなければなりません。Aがパスをした場合、Bもパスをしなければなりません。

6. 自分の手番を最後までしてもよい

最後に手番を行うか、通常どおり最初に手番を行うかを選べます。

7. 指定した1人は<幽魂>を1枚得る

即座に、任意の他プレイヤーを1人指定します。その人は、ゲーム準備時からボード横にある<幽魂>を1枚取り、手札に加えます。

8. 両隣の人は手番でカードを出す

左隣のプレイヤーと右隣のプレイヤーは手番でパスができず、カードを出さなければなりません。すでに手札が残っていない場合はパスをします。

9. <暗刃>が<白薔薇>と<司教>を確認する

即座に以下のセリフを読み上げ、全員で指示に従います。

「全員目を閉じてください。」

「<暗刃>は目を開けてください。<白薔薇>と<司教>は、目を閉じたまま3秒間片手を振ってください。3、2、1。手を戻してください。」

「全員目を開けてください。ゲームを続行します。」

10. 公開前に1人を指定し、カードを変えさせる

全員が手番を終えたら、カードを出しており、かつ手札を1枚以上持っている任意の他プレイヤーを1人指定できます。その人は出しているカードを手札に戻し、手札から別の1枚を選んで出さなければなりません。この効果の解決は任意であり、あえて誰も指定しないことも可能です。

11. 指定した1人の手札をランダムに1枚見る

即座に、任意の他プレイヤー1人の手札からカードを1枚引き、表側を自分だけで確認してから返します。以降、見たカードの内容について自由に発言ができます(嘘をついても構いません)。

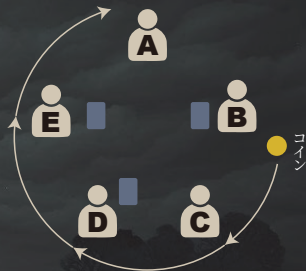
12. 指定した1人は手番で必ずカードを出す

即座に、手札を1枚以上持っている任意の他プレイヤーを1人指定します。その人は手番でパスができず、カードを出さなければなりません。

ラウンドの例①

AさんはコインをBさんに渡し、Bさんは自分の7番の水晶チップを公開しました。Bさんは7番の魔法効果を解決したあと、自分の前にカードを1枚伏せます。そこから時計回りの順で、Cさんはカードを出さず、DさんとEさんはそれぞれ1枚ずつを伏せました。最後のAさんはバスを選びました。

Bさんは出された3枚のカード(Bさん、Dさん、Eさんのもの)を集めてよく混ぜ、表向きで公開しました。



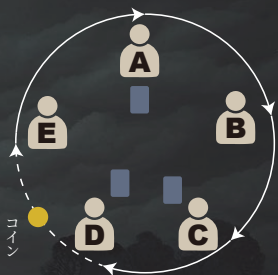
公開されたのは、<信者>が1枚と<幽魂>が2枚でした。



<信者>が生贄枠に、<幽魂>がボード横に置かれ、このラウンドは終了です。

ラウンドの例②

AさんはコインをDさんに渡し、Dさんは自分の6番の水晶体チップを公開しました。6番の魔法効果によって、Dさんは最後に手番を行うことにし、Eさんに手番を回しました。以降時計回りに、Eさんはパスをし、Aさんは1枚を伏せ、Bさんはパスをし、Cさんは1枚を伏せました。手番が最後になったDさんも、カード1枚を伏せることにしました。Dさんは出された3枚のカードを集めてよく混ぜ、表向きで公開しました。



公開されたのは、<信者>が2枚と
<双刃>が1枚でした。

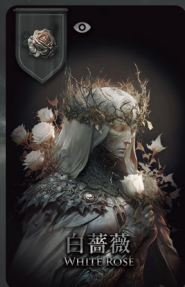
<信者>が死亡枠に、<双刃>が血刃枠に置かれ、このラウンドは終了です。死亡枠に蕾アイコンを持つカードが規定枚数以上置かれているため、血刃陣営の勝利でゲームが終了します。



その他の例

①

公開され
たカード



白薔薇枠に

生贄枠に

②

公開され
たカード



殺害成功

よくある質問

Q1. フェイズ2で誰もカードを出さなかった場合はどうなりますか？

A1. フェイズ3を飛ばし、次のラウンドに進みます。

Q2. 準備時に自分の役職として配られたカードは、ゲーム中に必

A2. ず出さなければなりませんか？

いいえ。ただし<白薔薇>はゲーム中に出さなければ、勝利できなくなってしまう。

Q3. フェイズ1で水晶チップを置いた後、対応する魔法効果を適切に解決できない場合はどうすればいいですか？(3番の効果

A3. の解決時、右隣のプレイヤーに手札が残っていない場合等)単に解決を飛ばし、フェイズ2に進みます。

Q4. <司教>も<信者>と同様、生贖数や死亡数に数えますか？

A4. はい。蕾アイコンを持つカードとして、<信者>と同様に生贖枠や死亡枠に置かれます。

Q5. <白薔薇>も<信者>と同様、生贖数や死亡数に数えますか？

A5. いいえ。<白薔薇>は蕾アイコンを持たないため生贖枠や死亡枠には置かれず、生存が確定した場合は白薔薇枠に置かれます。

Q6. フェイズ3で公開された中に、血刃陣営のカードが2枚以上ある場合はどうなりますか？

A6. 血刃陣営のカードが1枚のみある場合と変わりません。同時に公開された白薔薇陣営のカードをすべて死亡させることができます。

Q7. 他プレイヤーの手札の枚数や水晶チップの有無を知ることができますか？

A7. はい。これらは公開情報であり、これらに関して嘘をつくことはできません。

Q8. 役職が<信者>の場合、白薔薇陣営の勝利にどのように貢献できますか？

A8. <幽魂>を用いて血刃陣営をおびき寄せたり、自分を<白薔薇>に見せかけたりと、魔法効果とブラフの力で相手を翻弄するのがよいでしょう。

Q9. 白薔薇陣営の勝利に必要な枚数のカードが生贖枠に置かれました。しかし、<白薔薇>はまだ出されていません。この場合、何が起きますか？

A9. 白薔薇陣営はまだ勝利できませんので、ゲームが続きます。この状況で安全に<白薔薇>を出せれば白薔薇陣営は勝利しますが、出した<白薔薇>が血刃陣営のカードに殺害された場合は、血刃陣営の勝利となります。

Q10. 手札のカードは自由に公開できますか？

A10. いいえ。ルールに則った方法でしか、手札の表側を他のプレイヤーに見せることはできません。ただし、その内容について発言したり嘘をついたりするのは自由です。

Q11. 魔法効果の解決は強制ですか？

A11. 6番の効果では、自分の手番順を最初のままにすることが選べます。また10番の効果は、あえて解決しないことが選択できます。それ以外の効果は、可能であれば必ず解決しなければなりません。

Q12. 全員が水晶チップを出し終えても、両陣営とも勝利条件を満たしていない場合、勝敗はどうなりますか？

A12. 白薔薇陣営の全プレイヤーの残った手札を集めます。そこに<白薔薇>や蕾アイコンのあるカードが1枚もなければ、白薔薇陣営の勝利です。

1枚でも残っていれば、血刃陣営の勝利です。



Blue Magpie



ゲームデザイン：Wang Yu

アートデザイン：Vivian Lin

お問い合わせ先：sarse213@gmail.com

日本語校正：ぬん (Be Catchy Games)