

ルールブック



まじよ せいさんしき
魔女の聖餐式
The Eucharist of a witch REBIRTH

はじめにこのルールブックから読んでください



ゲームをはじめる前に、全員でこのルールブックを
読んでおくと進行がスムーズになります。

マードーミステリーとは

この「せいさんしき魔女の聖餐式」は「マードーミステリー」です。プレイヤーは登場人物の1人を担当し、その人物の立場で話し合い、事件を解決します。

登場人物は個別の目的を持っています。その達成に他の人の協力が必要なこともあれば、目的が対立することもあります。場合によっては、戦いになることもあるでしょう。秘密や行動方針などの情報は、それぞれのキャラクターシートに書かれています。

ゲーム終了時、行動方針を達成しているかどうかで点数が決まります。より高い得点を目指しましょう。しかし、点数に関係なく、**あなたの手で、あなただけの物語を作り、体験することがこのゲームの真の目的**です。

はじめに

「魔女の聖餐式」は、多くのマードーミステリーとはちがうところがあります。ゲームを楽しむために、以下の3つを頭の隅に置くとよいでしょう。

①ホラー

「魔女の聖餐式」は「ホラー」です（もちろん、ミステリーの要素もあります）。ホラーの雰囲気を楽しみましょう。

②死

ホラーだけに、プレイヤーが担当する人物が死ぬことがあります。しかも複数人が死ぬ可能性もあります。死ぬ心構えをしておいてください。

③投票

多くのマードーミステリー同様、終盤に投票があります。しかし「犯人」を選ぶ投票ではありません。誰を選ぶ投票かは、ゲーム中の第6章で明らかになるでしょう。

《探偵》

「魔女の聖餐式」はプレイヤー5人用のマードーミステリーです。しかし、オマケとして、6人目のプレイヤー用の《探偵》を用意しました。

《探偵》は本来は NPC（ノンプレイヤーキャラクター）で、他の人物に比べて、調査や議論が大きく制限されています。正直言ってあまりおすすめはできません。どうしても6人で遊びたいとき以外は、5人で遊ぶのをおすすめします。

プレイヤー以外の進行役をつけて遊ぶときに、その進行役が《探偵》を担当するのはおすすめです。

ゲームの準備

- ① 全員から手のとどくところに、調査カード 25 枚とアイテムカード5枚を、ウラ向きで図のようにならべます（図にある面がウラです）。



POINT

各章のはじめにその章の調査カードだけ5枚をならべてもよいのですが、最初にすべてならべておいたほうが進行がスムーズです。

- ② キャラクターシート 17 枚のうち、キャラクターシート A～K は箱にしまっておきます（5人プレイの場合は《探偵》のキャラクターシートもしまします）。残りのキャラクターシートはオープニングで獲得します。
- ③ 狂気カード9枚のうち、狂気カード F、G、H は箱にしまっておきます（5人プレイの場合は《探偵》の狂気カードもしまします）。残りの狂気カードはオープニングで獲得します。

進行ブック

ゲームの準備を終えたら、以降は誰か1人が「進行ブック」を読み上げながら進行します。先の展開がわかってしまうので、進行ブックをあらかじめすべて読むことはできませんが、第1章のおわり（5ページ）までは、ゲーム前に読むことができます。

ゲームの流れはおおまかに以下のとおりです。

0. オープニング

キャラクターシートの選択&読み込み（10分）

1. 第1章 調査（5分）

2. 第2章 調査&議論（10分）

3. 第3章 調査&議論（10分）

4. 幕間

キャラクターシートの引継&読み込み（10分）

5. 第4章 調査&議論（10分）

6. 第5章 調査&議論（10分）

7. 第6章 意見発表（1人1分）、議論（10分）

8. 最後の選択

9. 投票

10. エンディング

狂気

「狂気」はこのゲームで重要なシステムです。各人物の狂気は0からはじめ、調査をすることでふえていき、狂気3になると「発狂」します。発狂しても脱落ではないので、発狂を楽しんでください。

- 調査した調査カードに狂気アイコンがついているとき、調査した人の狂気を+1します。



- 狂気の値は、狂気が+1されるごとに、狂気カードのウラ面を時計回りで90度回転させてカウントします（カードの下辺に表示されます）。



- 狂気3になったら発狂します。ただちに狂気カードのオモテ面をそのプレイヤーだけが見て、内容を読み上げます（「以下はあなただけが読む」の部分は、そのプレイヤーだけが黙読します）。カードに指示があればしたいがいます。その後、カードは「発狂」の状態でウラ向きでもどします。

- 狂気は最大3です。それより上にはなりません。

キャラクターシート

- キャラクターシートの内容を他の人に見せてはいけません。また、他の人のキャラクターシートの内容を見てもはいけません。
- 「自己紹介」以外の内容は、そのまま読み上げず、自分の言葉で伝えます。書かれていないことを聞かれたときは「書かれていない」と答えるとスムーズです。
- キャラクターシートの内容はいつでも確認できます。

調査

第1～5章の「調査」では、その章の調査カードを1人1枚選んで、そのオモテ面を読み上げます。

【調査の手順】

- ①調査をする人を1人決めます。
- ②調査をする人は、現在の章のまだ獲得されていない調査カードから1枚を選びます。そのカードのオモテ面を自分だけが確認し、内容を読み上げます（「以下はあなただけが読む」の部分は黙読します）。カードに指示があればそれにしたいがいます。
- ③調査したカードを獲得します（調査をした人の前に、ウラ向きでおきます）。
- ④次に調査をする人の番になり、①～③を繰り返します。全員が調査を1回したら調査終了です。

【調査のルール】

- 調査をする順番はみんなで相談して決めます。決められない場合、《動画配信者》から時計回りで行ないます。
- どのカードを調査するか、みんなに相談できます。
- ひとつの章で、1人1回のみ調査できます。可能な限りすべてのカードを調査できるよう、相談しましょう。カードに書かれた条件を満たさず調査できない場合は、そのカードを残します。

【調査カード】

- 獲得したカードのオモテ面はいつでも見れます。
- 獲得したカードのオモテ面を他の人に見せてはいけません。
- 他人が獲得したカードのオモテ面を見てはいけません。
- 「以下を読み上げる」の内容については、ウソについてははいけません。狂気の増加も隠さず言います。
- 「以下はあなただけが読む」の内容については、ウソをついてもかまいません（その記述があること自体を隠してもかまいません）。ただし、ゲームの指示には正しくしたいがいます。

アイテムカード

- ゲーム中の指示でアイテムカードを獲得したら、そのカードのオモテ面を自分だけが確認し、自分の前に置きます。アイテムカードには、獲得したら必ずオモテ向きで公開するものと、オモテ向きで公開するかウラ向きで隠すか選べるものがあります。
- アイテムカードの持ち主は、ウラ向きのカードをすきなときにオモテ向きで公開できます。一度オモテ向きにしたカードはウラ向きにもどせません。
- アイテムカードは調査および議論中、互いの同意があれば受け渡しできます。それ以外のタイミングでは受け渡しできません。

議論

第2～6章の「議論」では、参加者全員で話し合います。

- 議論は、全員に聞こえる声で行ないます。
- 密談や秘密のメッセージのやりとりはできません。

【議論でのウソ】

議論では全員がウソをつくことができます。ただし、ウソをついた結果、その後に出た情報と矛盾が生じ、あなたのピンチを招くことがあります。ウソをつくときはよく考えてウソをつきましょう。

キャラクターシートの「自己紹介」と、カードの「以下を読み上げる」の内容については、ウソをつけません。

【秘密の公開】

キャラクターシートの「あなたの秘密」と、それに関わる「あなたが知っていること」は、公開するとあなたにとって不利になることがあります。公開する場合は慎重にしましょう。

【公開してはいけない情報】

キャラクターシートの「行動方針」「得点」「あなたの今後」「最後の選択」については、他のプレイヤーに公開してはいけません。

オンラインプレイ

このゲームをオンラインで遊ぶために、公式サイトでキャラクターシートのPDFファイルと、ココフォリア用のカードデータがダウンロードできます。

<https://www.one-draw.jp/witchR/top.html>

ルールで困ったときは

プレイ中、ルールがわからなくなったら、時間の計測をストップし、みんなでルールブックを確認しましょう。それでも解決できないときは、以下のガイドラインを参考にしてください。

- 状況的にはおかしい場合でも、ルールとして指示されていることはそのまま実行します。
- できるかできないかの判断で迷った場合は、「できる」で問題ないか、ためしにやってみましょう。
- ルールの解釈で対立した場合には、より全員に公平になる解釈を採用します。
- 何か納得できないことがあれば、すべて魔女館の呪いのせいにしてしまう。

注意

- このゲームはフィクションです。実在の人物、団体、場所、事件とは関係がありません。
- このゲームを許可なく複製・配布することを禁止します。ただし、オンラインプレイを目的に、参加プレイヤーのみが閲覧できるよう共有することは認めます。
- マードーミステリーは、シナリオの内容がわかると、ゲームとして成立しくなくなります。SNSなどで感想を書くときには、ネタバレがないよう、配慮をお願いします。
- Twitterでハッシュタグ「#魔女の聖餐式」をつけて感想などをツイートしていただくと、励みになります。ぜひよろしくおねがいします。
- このゲームを営利目的で上演する場合は、1プレイごとに1パッケージのご購入と使用をお願いします。記念に、参加者にキャラクターシートをお持ち帰りいただくのがおすすめです。
- このゲームの内容に触れる動画の配信を行なうときは、有限会社ワンドロー (mail@one-draw.jp) までお問い合わせください。

製作にかかわった方のクレジットは進行ブックの最終ページにあります。

©2024 MACOTO NAKAMURA, Published by ONE DRAW