



BALI WEREWOLF

AN EVENING IN THE VILLAGE

夜が来た。誰を信じる？

バリの村に、正体を隠したLeyakがいる。
話して、探って、ときにはうそをつく。
最後に頼れるのは、あなたの一票。

はじめての夜は、4ページで。

ILLUSTRATED PLAY GUIDE / 日本語

読むのは、遊ぶところだけ。

まずモードを選ぼう。細かな能力は、あとで調べれば大丈夫。



One Night

3～5人

ひと晩で決着。まずはここから。

03-06の4ページ →

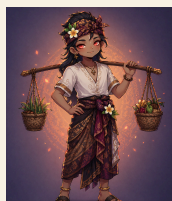


GM

7～12人+GM 1人

夜と昼を繰り返す、じっくり推理。

07-10を読もう →



GM-less

5～10人・ホストも参加

全員で遊ぶ、公開処理の試遊モード。

11-12+投票10・能力表 →

35枚を、裏面の色で3つの山に。



Role / 17

あなたの正体



Experience / 12

1回きりの能力



Event / 6

村の一日の変化

深緑=Role、藍紫=Experience、赤茶=Event。別々に混ぜる。One NightはRoleだけ。

役職 13-14 / Experience 15-16 / Event 17 / 迷ったら18 / 対応表19

配ったら、もう始められる。

ひとり1枚。残り3枚は、テーブルの真ん中へ。

善陣営のGoodはLeyakを処刑し、悪陣営のEvilは処刑を逃れよう。Roleだけを下の配役で混ぜて配る。自分の役をひそかに確認し、伏せて戻す。ExperienceとEventは使わない。

人数	Leyak	Pemangku	Topeng	Warga
3人	1	1	1	3
4人	1	1	1	4
5人	2	1	1	4

3人の配り方：中央3枚はプレイヤーではない。

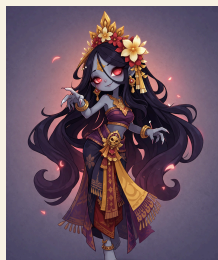


進行役はプレイヤーのひとりでOK。全員で目を閉じ、進行役は自分の最初の役職が呼ばれたときだけ目を開ける。録音の呼びかけでも遊べる。

最初は基本配役で。Ketukanは慣れてからWarga1枚と入れ替える追加役職。

夜は、この3役だけ。

呼ばれた役だけ目を開ける。行動したら、また目を閉じよう。



Leyak

仲間がいるか、確かめる。

Leyak同士で顔を確認。ひとりなら何も見えなくてOK。襲撃はしないし、中央のカードものぞかない。



Pemangku

見るのは、どちらか1枚。

他のプレイヤー1人のカード、または中央の1枚を見る。両方は見ない。見たカードは元の場所へ伏せて戻す。



Topeng

自分と誰かを、入れ替える。

自分のカードを他のプレイヤー1人と交換する。交換前後も見ない。中央とは交換しない。

進行役へ：3役を毎回同じ順・同じ間隔で呼ぶ。中央にある役も省略しない。各役10秒ほどを目安に。

夜が終わったら、自分のカードも見直さない。交換で役職が変わっても、新しい夜行動はしない。

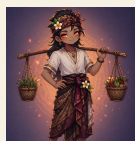
話そう。疑おう。投票しよう。

話し合いは約3分。うそも駆け引きのうち。



3・4人／Leyak1枚：中央にLeyakを見た、と報告。

「本当なら、卓にLeyakはいないね」



5人／Leyak2枚：中央にLeyak1枚を見た、と報告。

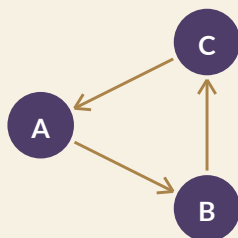
「本当でも、もう1枚は卓にいるかも」

最初に全員ひと言ずつ。「誰を／何を見た？」と聞こう。申告が本当かは未確認。中央札は交換しない。

投票は、同時に。

「3、2、1」で、全員が同時に他の1人を指す。自分への投票・棄権はなし。単独で最多票の人を1人処刑する。

同票なら、最多票だった人だけを候補に全員で1回だけ再投票。まだ同票なら、誰も処刑しない。



Leyakはいない？

3～4人で「Leyakはいない」と読んだら、全員で右隣へ投票し、再投票も同じにすると処刑なしにできる。約束を破る投票も可能。宣言だけで勝ちにはならない。

答えは、最後のカードに。

投票が終わってから、全員のカードを公開しよう。

Leyakを1人でも処刑	Goodの勝ち
Leyakがいる／Leyakの処刑なし	Evilの勝ち
Leyakはいない／処刑なし	Goodの勝ち
Leyakはいない／Goodを処刑	勝者なし

基本配役でLeyak不在・処刑なしなら全員の勝ち。中央は判定に数えない。
Leyakを1人でも処刑すれば、もう1人が残っていてもGoodの勝ち。勝った陣営の仲間は処刑されていても勝つ。

Topengで入れ替わっていたら？



元Topengの人がLeyakを持っていれば、今はEvil。最初に覚えた役職ではなく、交換後のカードで陣営を決める。

Ketukanを入れた場合だけ

追加役職Ketukanは、処刑された本人が勝つ。Evilが残っていれば両方が勝つ。Evil不在でKetukanを処刑したらKetukanだけが勝つ。処刑されないKetukanはGood勝利に含めない。

これで1ゲーム終了。次の夜は、誰を信じる？

ひとりが、村の案内役に。

7～12人のプレイヤーに、役職を持たないGMを1人。

Role・Experience・Eventを別々に混ぜ、各人にRoleとExperienceを1枚ずつ。GMは全員の役とExperienceをひそかに記録し、投票には参加しない。

7～10人 Leyak2・Pemangku1・Pecalang1・残りWarga

11～12人 上の構成にPengabdi Leyak1を加え、残りWarga

7人B1は基本配役（Leyak2・Pemangku1・Pecalang1・Warga3）。Balian1+Warga2の情報型、Penunggu1+Warga2の生存型は、村を強める追加設定。開始時はLeyak1人以上、GoodがEvilより3人以上多く、枚数上限内。Topeng・Ketukanは使わない。

初夜は、顔合わせだけ。

全員が目を閉じ、Leyakだけが仲間を確認する。Pengabdi Leyakは一緒に起きない。襲撃・調査・護衛・Experience使用はなし。最初の朝にEventを1枚引いて始める。

GMでは、脱落しても役職は伏せたまま。例外は生存能力を使ったPenunggu。脱落者は議論・投票・夜行動に参加しない。

配役は試遊用の出発点。Experience12枚なので、プレイヤーは最大12人。

村の一日は、ぐるぐる巡る。

朝 → 話し合い → 投票 → 夜。決着まで繰り返そう。

1

朝

前夜の結果を発表し、勝利判定。続くなら古い防御とEventを終え、新しいEventを1枚引く。

2

話し合い

自由に相談するSangkep。生存者だけがExperienceを表にして使える。GMが終了を宣言したら締め切り。

3

投票

全員同時に投票。処刑と道連れ、Balianの確認を終えてから勝利判定。終わらなければ夜へ。

4

夜

全員目を閉じ、GMの呼びかけで行動。結果は次の朝に。初夜だけは顔合わせのみ。

このどちらかで決着。

生存Evilが0人

Goodの勝ち

生存EvilがGood以上

Evilの勝ち

上から判定。全員死亡でもEvil0ならGood勝利。PengabdiもEvilとして数える。道連れまで解決後に判定し、脱落した仲間も陣営と一緒に勝つ。

GMは、夜の順番を追うだけ。

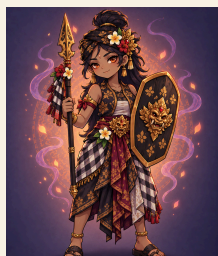
不在・脱落した役も、同じ順番・同じ間隔で呼ぼう。



Pemangku

陣営を、本人だけに伝える。

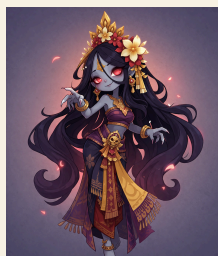
生存者1人を選ばせ、GMがEvil／Not Evilだけを答える。
正確な役職名は教えない。Nyepi中は調査なし。



Pecalang

他の生存者1人を守る。

自分は守れず、直前の夜と同じ相手も不可。毎夜の対象を記録する。Nyepiは選択なし、Ogoh-Ogohは選択を記録する。



Leyak

全員で、襲撃は1人だけ。

生存Leyakが30秒で合意する。合意できなければ襲撃なし。
Pengabdianは参加せず、全Leyak死亡後も襲撃を引き継がない。

防御判定は18ページ。朝は被害者名か「死者なし」だけを伝える。防御した役・防がれた襲撃先・失敗理由は明かさない。成功したPenungguだけ役職を公開する。

GMの記録：Pecalangの前夜対象／防御の期限／Penunggu使用済み／有効Event／Ilmu Hitam待機／各人の死因。

処刑したら、まだ判定しない。

この順番なら、道連れで勝敗が変わっても迷わない。

生存者全員が同時投票。通常は1人へ1票。Canang使用者は別々の2人へ1票ずつ。GMでは自分への投票も可能。同票なら最多票の人を候補に1回再投票し、なお同票なら再投票の最多票者から公平に1人を抽選。

例：Good処刑で1対1になっても、道連れで最後のEvilを倒せばGood勝利。途中で終わらせない。

1

処刑

最多票または抽選で決まった1人が脱落。

2

Ilmu Hitam

待機済みなら、他の生存者1人を道連れに。防御は効かず、次の道連れには連鎖しない。

3

Balian

全員が目を閉じ、生存Balianだけに処刑された人のEvil／Not Evilを伝える。不在でも呼ぶ。

4

勝利判定

すべての死亡を処理してから、残った陣営数を数える。

道連れで死んだBalianには情報なし。Balianは処刑された人だけを調べる。昼の確認なのでNyepiでも行う。確認後は全員いったん目を閉じ、それから開ける。

Experienceの同時希望はGM左隣から時計回り。対象の間違いは消費前に訂正。投票・再投票中は新しく使えない。Angin Kencangの日は使用不可。

案内役も、一緒に遊ぼう。

5～10人。全員に役職があり、ホストもプレイヤー。

5～6人 Leyak1・Pemangku1・残りWarga

7～10人 Leyak2・Pemangku1・残りWarga

Leyak・Warga・Pemangkuが基本。Penunggu・PengabdiはWargaと交換。開始時はGoodがEvilより3人以上多いこと。標準配役へのPengabdi追加は9～10人。役職数を公開し、中央札なしで配る。

Balian・Pecalang・KerauhanはGM専用。Topeng・Ketukanも、このモードでは使わない。

5人B1：Melukat・Ngayah・Canang各2枚の計6枚だけを混ぜ、1人1枚。余り1枚は見ずに伏せる。6～10人はKerauhanを抜いた通常10枚。RoleとEvent6枚は別に混ぜる。19頁はモード共通表。

席に番号をつけ、同じ裏面の紙札を準備する。各席番号と「襲撃なし」が1枚ずつ。中央に襲撃先を置く場所を決めよう。

初夜はLeyakの顔合わせだけ。調査・襲撃・護衛・Experienceはなし。Pengabdiは起きない。最初の朝にEventを引く。

5人B1は初日だけ仮投票（次頁）。他はR4。Leyak1人以上、人数差3は開始時だけ。勝利条件は不変。実卓バランスは未検証。

夜は選ぶ。朝に確かめる。

生存中の正体は伏せ、実際に死亡したら公開する。

1

昼：使った防御を記録

Sangkepで防御を公開記録。同時使用はホストの左から時計回り（生存ホストも含む）。5人B1の初日は仮投票1回で夜へ。処刑・再投票なし。Canangもそこで消費。2日目以降と6～10人は通常投票（10頁）。

2

夜：調べて、襲撃札を選ぶ

Pemangku：生存者1人のカードを直接見る。中央札はない。Nyepi中は行わない。／Leyak：30秒で生存者1人を選び、席番号札1枚を中央に伏せる。合意なし・全Leyak死亡なら「襲撃なし」。

3

朝：公開して、処理する

朝に襲撃札を公開し、前夜のEventと防御で解決する。防がれても対象は公開。後から襲撃先を変えたり、防御を足したりはできない。無効な対象は操作ミスとして記録し、襲撃なしで処理。

Penungguが能力で表向きになっても、生存中。議論も投票も続ける。「表向き」と「死亡」は別に記録する。

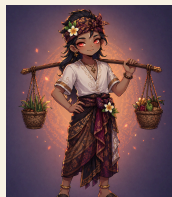
夜死・処刑死・道連れ死はすべて公開。道連れまで処理後、最初の役職内訳から死亡分を引いて勝利判定。PengabdiもEvil。続行なら古い防御とEventを終えて次のEventへ。

役職の行動と処理結果は正しく扱う。うそをついてよいのは会話の中。ホストは役が不在でも同じ順で呼び、夜の開始時に襲撃札を「襲撃なし」へ戻す。

ホストは死亡後も進行し、夜は目を閉じる。議論・投票・新しい能力使用はしない。自分の処刑時の待機済みIlmu Hitamだけは解決する。

この村の、主人公たち。

引いた役で、見える世界も変わる。



Warga

Good / 全モード

特別な能力はない。誰の話を信じるか考え、議論と投票で Evilを探そう。



Leyak

Evil / 全モード

GM/GM-lessは全員で1人を夜襲撃。One Nightでは仲間確認だけで、襲撃しない。



Pemangku

Good / 全モード

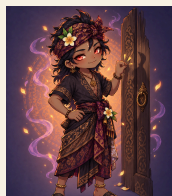
GMは1人の陣営、GM-lessは1人の役職。One Nightは他の1人が中央1枚の役職を見る。



Topeng

Good / One Night専用

自分と他の1人のカードを、見ずに交換。最後の役職で勝敗が決まる。中央とは交換しない。



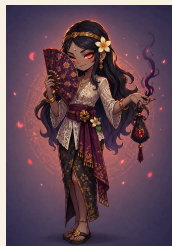
Ketukan

特殊 / One Night専用

処刑されたら本人が勝つ。Evilが残れば同時勝利も可能。処刑されなければGoodの勝利には加わらない。

慣れたら、村に変化を。

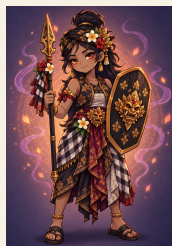
Wargaと入れ替える追加役職。枚数と陣営比は崩さない。



Pengabdi Leyak

Evil / GM・GM-less

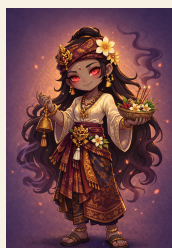
Leyakが誰かは知らないが、Evilと一緒に勝つ。仲間確認に参加せず、襲撃能力もない。全Leyak死亡後もEvilとして数える。



Pecalang

Good / GM専用

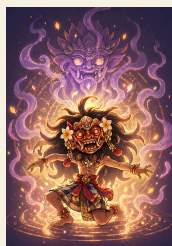
他の生存者1人を護衛。自分と、直前の夜に選んだ相手は不可。Nyepiでは選択なし。Ogoh-Ogohは護衛を貫通する。



Balian

Good / GM専用

生き残っていれば、処刑された人のEvil／Not EvilをGMから知る。夜死・道連れ死は対象外。回答は本人だけに。



Penunggu

Good / GM・GM-less

初めて防御なしの夜襲撃を受けたら、生存して役職公開。1回限り。処刑・道連れは防げず、NyepiやOgoh-Ogohにも注意。

一度きりの、助け舟。

Sangkep中に表にして使う。1人1枚、1ゲームに1回。



Melukat

GM・GM-less

今夜は、自分を守る。

次の夜の襲撃から自分を守る。朝で終了。処刑・道連れには効かない。



Ngayah

GM・GM-less

大切な誰かを守る。

他の生存者1人を今夜守る。自分は不可。使用は公開し、対象はGMだけに伝える。GM-lessは対象も公開。朝で終了。処刑・道連れは防げない。



Sembahyang

GM・GM-less

ひとりの正体を知る。

生存者1人の正確な役職を、本人だけが知る。GMではGMが伝え、GM-lessでは直接カードを見る。



Kerauhan

GM専用

過去の処刑を、見つめ直す。

既に投票で処刑された1人の正確な役職を知る。夜死・道連れ死は対象外。対象がいなければ使わず待つ。

使用済み札の譲渡・再使用は不可。防御を重ねても命は増えず、次の夜へ持ち越さない。Nyepi中もExperienceは有効だが、Ogoh-Ogohは防御を貫通する。

その一手で、空気が変わる。

どちらもGM/GM-less。One Nightでは使わない。



Canang

1票+1票。別々の人へ。

別々の2人に1票ずつ入れる。通常の1票に足すのではない。同票再投票にも有効。5人GM-lessの初日練習も含め、投票フェーズ後は使用済みのまま失効。

1人に2票は不可。自分を含む2人への投票はGM/GM-lessなら可能。2人の同票候補に自分が含まれても、1票ずつ入れられる。



Ilmu Hitam

待機してから、道連れ。

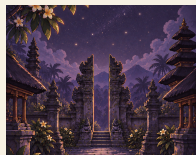
Sangkep中に公開して待機させる。以降、自分が処刑されたら他の生存者1人を道連れにする。防御やPenungguでは止められない。待機はラウンドを越えて残る。

夜死や他人のIlmu Hitamによる死亡では発動しない。道連れは連鎖しない。処刑されてから未使用カードを出すこともできない。

未使用のExperienceは持ち主の死亡で使えなくなる。ただし他人へ付与済みの夜間防御は、付与者が昼に死んでも朝まで残る。

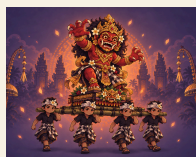
朝が変われば、村も変わる。

1日1枚。前夜を処理してから、今日と次の夜のEventを引く。



Nyepi

次の夜、非Evilの役職能力を止める。Pemangku・Pecalang・Penungguが対象。Experienceと昼のBalianは有効。



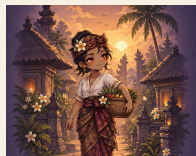
Ogoh-Ogoh

次の夜の襲撃は、すべての防御を貫通する。Pecalangの選択は記録する。



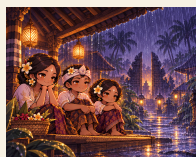
Galungan

生存者の未使用Experienceを公開し、表向きで保持。公開は消費ではない。使ったら横向きに。投票は通常どおり。



Hari Biasa

追加効果なし。いつもの議論・投票・夜を行う。



Hujan Deras

今夜は襲撃なし。役職能力・Experienceは通常どおり。Pecalangの選択を記録し、防御は朝に失効。



Angin Kencang

今日は新しくExperienceを使えない。未使用は残り、待機中のIlmu Hitamは有効。役職能力は通常どおり。

前夜を処理後に1枚。6枚を使い切ったら全て混ぜ直す。Eventは重ねない。5人GM-lessの初日は、どのEventでも仮投票1回・処刑なし。

迷ったら、ここだけ確認。

Hujan Derasなら襲撃なし。それ以外の夜の襲撃は、上から順に。

- 1 Ogoh-Ogoh ?
すべての防御を無視して死亡
- 2 有効な防御がある ?
襲撃を防ぐ。Penungguは温存
- 3 未使用Penunggu ?
Nyepi以外なら生存・役職公開
- 4 どれにも当てはまらない
襲撃された人が死亡

Pecalangの次の護衛先は？

Nyepiは選択なしで、以前の相手も選べる。Ogoh-Ogoh・Hujan Derasの選択先は、次の夜は選べない。

防御があるPenungguは公開する？

外部の防御が先に止めたら非公開・未使用のまま。GM-lessでは表向きの生存者を死者扱いしない。

最後のLeyakが死んだら終了？

Pengabdiが残ればEvilは残存。夜襲撃はなくなるが、昼の投票を続ける。

処刑や道連れも、この順で防ぐ？

いいえ。夜の防御とPenungguでは止められない。道連れまで終えてから勝利を判定する。

このカード、どこで使う？

カードは共通のGM説明が基本。モードによる違いは、このガイドで確認。

CARD		ONE NIGHT	GM	GM-less
Leyak	13	●	●	●
Pengabdi Leyak	14	—	●	●
Warga	13	●	●	●
Pemangku	13	●	●	●
Pecalang	14	—	●	—
Balian	14	—	●	—
Penunggu	14	—	●	●
Topeng	13	●	—	—
Ketukan	13	●	—	—
Melukat	15	—	●	●
Sembahyang	15	—	●	●
Ngayah	15	—	●	●
Canang	16	—	●	●
Ilmu Hitam	16	—	●	●
Kerauhan	15	—	●	—
Nyepi	17	—	●	●
Ogoh-Ogoh	17	—	●	●
Galungan	17	—	●	●
Hari Biasa	17	—	●	●
Hujan Deras	17	—	●	●
Angin Kencang	17	—	●	●

● 使用する — 使用しない 名前を押すと説明ページへ

GMの死者は原則非公開。GM-lessの死者は公開。One Nightは投票が終わってから全員公開。能力による確認・Penungguの公開は、それぞれの説明に従う。



さあ、もう一晚。

勝敗が決まったら、任意で1分の答え合わせ。

- 01 全員の正体を公開。誰が、何を見た？
- 02 交換や決め手の発言を、順に振り返ろう。
- 03 うまいブラフを称え、次は役を混ぜ直そう。

One Nightの準備	03	投票と勝敗	05
GMの夜	09	GM-lessの朝	12
能力がぶつかったら	18	カードの対応表	19

Edition 05／2026年9月。B1配役・One Nightは維持。
Galungan改訂＋新Event2種。全21種・35枚。
Experience公開と消費は別。未使用は縦、使用済みは横。
新版の対人バランス・実紙校正は未検証。