

粛清パーティーは、多数決告発カードゲームです。プレイヤーは人民国の指導者たる人民党最高書記、あるいは、人民国政府の幹部となります。

ある日、幹部たちは最高書記の執務室に呼び出され、このように告げられました。

「同志の中にスパイが紛れている」

猜疑心の強い独裁者の前では、誰かを告発して保身を図るほかありません。そしてこれは、政敵を蹴落として出世するチャンスでもあったのです。

## 内容物

- 役職カード 4枚
- 告発カード 9枚 人物カード 12枚  
 異動表 3枚 事案カード 8枚

## 勝利条件

誰かの得点が0点になったとき、ただちに、役職が書記のプレイヤーが勝利します。ただし、書記のプレイヤーの得点が0点になった場合は、役職が長官のプレイヤーが勝利します。

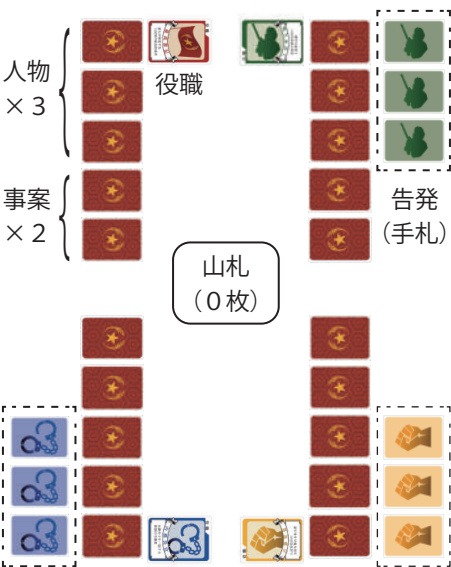
## ゲームの準備

**役職カード**  
 各プレイヤーの役職を表す役職カードを、1枚ずつランダムに配ります。役職カードは、他のプレイヤーから見えるよう、表向きに置きます。

**告発カード**  
 役職に対応する告発カードを配ります。書記用の告発カードはありません。告発カードは、他のプレイヤーから見えないよう、手札とします。

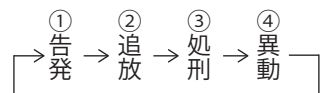
**得点** (「★」とも表記します)  
 各プレイヤーに、人物カードを3枚ずつ、事案カードを2枚ずつランダムに配ります。所有している人物カード・事案カードの合計枚数が得点です。カードは伏せて置きますが、自分のカードを適宜めくって確認して構いません。

例) ゲーム開始時の状態



## ゲームの流れ

4つのフェイズを繰り返す、誰かの得点(★)が0点になればゲーム終了です。



**① 告発フェイズ**  
**【長官・元帥・党员のプレイヤー】**  
 告発カードを1枚、伏せて提示します。3人全員が告発カードを提示したら、提示したカードをすべて表に向けます。



**② 追放フェイズ**  
**【書記のプレイヤー】**  
 提示された告発カードのうち、1枚を取り除いてプレイヤーの手札に返却することができます。この処理を**追放**と呼びます。追放しない場合は、③ 処刑フェイズに進みます。

**【長官・元帥・党员のプレイヤー】**  
 追放されたプレイヤーは、得点を1点減らします。



## ③ 処刑フェイズ

提示されている告発カードで多数決を取り、得票数が最も多いプレイヤーの得点を1点減らします。この処理を**処刑**と呼びます。すでに追放されたプレイヤーであっても処刑されます。得票数が最も多いプレイヤーが複数いる場合は、処刑せずに④ 異動フェイズに進みます。

**【書記のプレイヤー】**  
 書記以外が処刑された場合、書記の得点を1点増やします。

**【長官のプレイヤー】**  
 自分が追放されておらず、かつ、自分と書記以外(元帥または党员)が処刑されたとき、自分の得点を1点増やします。この加点を**告発報酬**と呼びます。



書記1票、元帥2票 ⇒ 元帥を処刑 元帥は減点され、書記・長官に加点する

#### ④異動フェイズ

提示されている告発カードを各プレイヤーに返却します。誰かが追放または処刑されているとき、異動表に基づいて役職カードおよび告発カードを交換します。この交換を**異動**と呼びます。

例) 元帥が追放、誰も処刑されなかった



例) 元帥が追放、書記が処刑された



### 山札と得点(★)

山札は誰も所有していない得点(人物カード・事案カード)を溜める場所です。ゲーム開始時では山札は0枚です。山札のカードは伏せて重ねます。カードの効果では得点は「★」として表記され、例えば、★+1なら得点を1点増やします。

#### 得点を減らす(カードを捨てる)

1点につき1枚、自分のカードを山札に戻します。ただし、追放または処刑で得点を減らす場合は、配置している人物カードを優先して戻します。人物カードを配置していない場合や、カードの効果で得点を減らす場合は、任意のカードを他人に見せずに山札に戻します。

#### 得点を増やす

山札をシャッフルしてから、1点につき1枚、山札からカードを引きます。得点の上限は5点です。プレイヤーの得点が5点のとき、カードは引けません。

例) 得点の増減



#### 複数プレイヤーの得点が同時に増減する

党員の減点→元帥の減点→長官の減点→書記の減点→書記の加点→長官の加点→元帥の加点→党員の加点の順番で処理します。途中で誰かの得点が0点になれば、ゲームは終了します。

### 人物カード

追放または処刑されたプレイヤーは、異動の後に、所有している人物カードを1枚のみ、役職カードの隣に表向きで配置できます。ここで配置しなかった場合、次に追放または処刑されるまで人物カードを配置できません(ゲームの準備では配置しません)。また、異動では、人物カードは交換しません。

例) 人物カードを配置する



発動条件と、カードが配置されている役職が一致するあいだ、その効果が常に有効になります。配置している人物カードも、得点1点として計算します。

例) 人物カードの発動条件



### 事案カード

使用条件のタイミングで、伏せてある事案カードを表に向けることで使用できます。すでに表を向いている事案カードは使用できません。また、得点を減らす(カードを捨てる)効果で誰かの得点が0点になる場合、その事案カードは使用できません。表を向いている事案カードも、得点1点として計算します。

例) 事案カードを使用する



### カードの補足

「**猜疑心の虜**」： 通常の処刑では1点減点される処理が、2点減点に変わります。

「**職務の怠慢**」「**敗戦の責任**」： 票を増やした結果、処刑されたプレイヤーの得点が0点になる場合でも使用できます。

「**潔白の証明**」： 追放を無効にされた後、書記が別のプレイヤーを追放することはできません。

「**市民の密告**」： 「人民軍の至宝」「唯一の親友」が発動しているプレイヤーを指定することはできません。

「**突然の辞令**」： 2人以上のプレイヤーが人物カードを配置しているときのみ使用できます。

「**勢力の拡大**」： 山札が2枚以上、かつ、自分の得点が4点以下のときのみ使用できます。

#### 使用条件：告発フェイズの直前

ゲーム開始時にも使用できます。

### 簡易ルール

初心者向けにゲームを簡略化します。人物・事案カードを得点のカウントのみに使用して、効果を使用しません。また、人物カードの配置もおこないません。

### 奥付

ゲームデザイン 霜月みかん  
アートワーク ささみチーズ  
制作 霜月文庫  
連絡先(メール)

shimotsuki.official@gmail.com