



カード50枚
+ダイス1個

※3歳以下の子供の手の届かない場所に保管してください。

Rocca is a registered trade mark and all rights are reserved. ©2016, Rocca Spiele/10inc.

story

雪にとざされた小さな村。

「それ」は静かにやってきて、
ある人間の心に入り込んだ。

村人たちが眠る夜……。

凶悪な「それ」は目をさまし、
善良な村人を手にかける。

邪悪なモンスターを
体のなかに飼っているのは、
いったい誰だ!!

あそびかた (3～6人 12歳以上向き)

【ゲームの目的】

「モンスター」を持つプレイヤーは、村人の半数より多く
の人を殺すこと。それ以外のプレイヤーは、それより前
に「モンスター」を見つけることが目的です。

【ゲームの準備】

- ・体カード①、顔カード②、モンスター? カード③をそれ
ぞれにまとめます。(図1)
- ・まず各プレイヤーに、3枚ずつ配れるよう、体カードを
用意します。(3人プレイ=9枚、4人プレイ=12枚、
5人プレイ=15枚、6人プレイ=18枚)
- ・このとき、体カードのなかに、裏面に化物が描かれた
モンスターカード(図2)が1枚だけ含まれるようにします。
- ・各プレイヤーに、3枚ずつ体カードを配ります。



- ・各プレイヤーは、他の人に見られないように、自分の
カードを確認します。3枚のカードを、自分の手前に、
好きな順に横に並べて置きます。
- ・次に顔カードを3枚ずつ配ります。顔用のカードは、体
カードの上に重ねるように置きます。これでプレイヤー
ごとの3人家族ができました。村人たちは、どのプ
レイヤーからも手が届くように、テーブルの真ん中に寄
せるように置きます。
- ・その中央にサイコロを置きます。(図3)
- ・各プレイヤーに1枚
ずつ、モンスター?
カードを配ります。
- ・カードを配り終えたらじゃんけんなどで、
ゲームの進行役を務
める「ゲームマスター」
を決めます。



図3

【ゲームの進め方】

ゲームには夜と朝と昼の3つのターンがあります。これら
のターンを繰り返しながら、ゲームを進めます。

夜 のターン

村人たちは眠り、 モンスターがめざめる

- ・ゲームマスターは、夜の訪れを次のように宣言します。
「夜がやってきました。村人たちは深い眠りにつきます」
- ・プレイヤーは全員、耳を手でおおい、目をつむって下
を向きます。そしてゆっくり、1～10まで声を出して
いっしょにカウントします。
- ・このあいだに、「モンスター」を持つプレイヤーだけは
静かに目をあけ、テーブルの上にあるサイコロを手に
とって、村人カードのどれかの上にそっと置きます。
(図4)
- ・サイコロを置いたら、他のプレイヤーと同じように耳を
手でおおい、目をつむって下を向きます。



図4

朝 のターン

狙われた村人は 生きのびることができるか?

- ・10を数え終わったら、ゲームマスターは、朝の訪れを
次のように宣言します。
「朝がやってきました。村人たちは目を覚めます」
- ・宣言が終わったら、プレイヤーは全員目をあけます。
- ・サイコロを置かれた村人が、モンスターに狙われた被
害者です。狙われたプレイヤーは、サイコロをふって
村人の生死判定をします。

- ～□の目 … モンスターの攻撃により死亡。
- ～□の目 … 攻撃を逃れ、生きのびることができます。

- ・□～□が出た場合、プレイヤーは
顔カードと体カードの両方を裏返
しにして置きます。(図5)
これがこの村人のお墓です。
- ・□～□が出た場合。幸運にもモン
スターの攻撃は致命傷にならず、生
き延びます。村人はそのままゲー
ムを続けることができます。

図5



村人たちは犯人を探し、議論し、あやしい村人を吊るす

- ・殺人（あるいは殺人未遂）を知った村人たちは集まり、誰が犯人なのか協議し、疑わしい村人をひとり、処刑します。
- ・各プレイヤーは、あやしいと思う村人の上にモンスター？カードを置きます。（図6）
- ・告発されたプレイヤーは釈明ができます。逆に告発し返すこともできます。議論をきいて、モンスター？カードを置きなおすこともできます。最終的に、誰を処刑するかは、多数決で決めてください。（票が割れた場合は、決められるまで議論します）
- ・処刑された村人の体カードをひっくり返します。
- ・体カードがモンスターなら、村人プレイヤーの勝ちです。
- ・体カードがモンスター以外なら、プレイヤーは罪のない村人を処刑してしまったことになります。体カードをひっくり返しお墓にし、夜のターンに戻ってゲームを続けます。



図6

【ゲームの勝敗】

- ・村人の半数より多くの人が死ねば、「モンスター」を持つプレイヤーの勝ちです。

3人プレイ：村人 9名 = 5名が死亡
 4人プレイ：村人 12名 = 7名が死亡
 5人プレイ：村人 15名 = 8名が死亡
 6人プレイ：村人 18名 = 10名が死亡

が勝利条件です。村人の半数より多くの人が殺される前にモンスターを殺せば、村人プレイヤーの勝ちです。

【メモ】

- ・モンスターは、他のプレイヤーをあざむくために、自分の家族や自分自身を攻撃することができます。
- ・自分自身への攻撃はリスクですが、運良く生きのびられれば、注意をそらすことができます。
- ・裏面が白い体カード×1枚、顔カード×4枚が入っています。体カードにはモンスターの顔を、顔カード村人の顔を自由に描いてお楽しみ下さい。
- ・ゲームが終わったらちゃんと仲直りしましょう。

スペシャルカードとスペシャルルール

※ロッカ・モンスターがより面白くなる追加ルールです。

● 顔カードに追加

村長



村長は、自分自身と自分の家族を守るために「権力」を1回だけ使うことができます。村長もしくは家族が狙われたとき、村長を持っているプレイヤーはサイコロを他の村人の上に動かすことができます。村長が殺された場合はこの力を使うことはできません。

警官



警官は、自分自身と自分の家族を守ることができます。村人は、サイコロの目が2または3が出たときだけ生きのびることができますが、警官は4～6の目、警官の家族は2～3の目で生きのびることができます。警官が死ぬと、この特典はなくなります。

● 体カードに追加 ※4人以上でのプレイ用。ゲームに慣れてきた上級者向けのルールです。



ヒーラー

- ・被害者を復活させる奇跡の力を持っています。
- ・1/3以上の村人が死亡した時に力が目覚めます。（4人プレイ：村人12名=4名、5人プレイ：

目覚めます。（4人プレイ：村人12名=4名、5人プレイ：

村人15名=5名、6人プレイ：村人18名=6名）

- ・このとき、昼のターンの後に「夕方のターン」が追加されます。ゲームマスターは、次のように宣言します。「祈りの夕べです。村人たちは目を閉じ、祈りを捧げます」プレイヤーは全員目を閉じて下を向きます。
- ・そしてゆっくり1～10まで声を出していっしょにカウントします。この間に「ヒーラー」を持つプレイヤーだけが静かに目をあけ、テーブルの上にあるサイコロを手にとって、殺された村人のカードのどれかの上にそっと置きます。
- ・10を数え終わったら、ゲームマスターは次のように言います。「村人たちは祈りを終え、静かに目をあけます」サイコロを置かれた村人は復活のチャンスを与えられます。プレイヤーはサイコロをふります。

1～2… 奇跡はおこらず、村人は死んだままです。

3～6… 奇跡がおこり、村人は復活します。

顔と体のカードを表向きになおします。

※村人が復活して、村人の数が増えてもヒーラーの能力は目覚めたままです。ヒーラーが殺されると、「夕方のターン」は無くなります。



吸血鬼

- ・吸血鬼に襲われた村人が、吸血鬼の仲間になってしまうスペシャルルールです。

- ・まず、モンスターカード1枚と吸血鬼カードを体側に表にしてシャッフルし、1枚を選びます。（シャッフルした人も、どちらのカードが選ばれたのか分からないように注意してください）
- ・この1枚をノーマルの体カードに混ぜ、通常のゲームと同じようにプレイヤーに配ります。モンスターカードが配られた場合は、ふつうのゲームと同じです。吸血鬼カードが配られた場合、次のスペシャルルールが発動します。
- ・狙われた村人がサイコロをふって生き残ったり、ヒーラーの力により生き返った時、吸血鬼プレイヤーはその村人を吸血鬼の仲間にするすることができます。（しなくてもかまいません）
- ・夜のターンに、仲間になりたいプレイヤーの肩や腕を、指でつついてください。他のプレイヤーに気づかれないように。この時から、そのプレイヤーは吸血鬼の仲間になり、他の村人プレイヤーに気づかれないように吸血鬼に協力します。（プレイヤーの家族のうちひとりが吸血鬼になれば、他の家族も咬まれて全員が吸血鬼になります）
- ・半分より多くの村人が殺された場合、仲間になったプレイヤーを含めて、吸血鬼チームの勝ちです。村人が全員吸血鬼になった場合も、吸血鬼チームの勝ちです。