

### 【契約の例】



悪魔カードが 1枚もらえる  
悪魔カードが 2枚もらえる  
悪魔カードが 2枚もらえる  
悪魔カードが 3枚もらえる

## ● ゲームの進行

### 【1. カードを配る】

1. 能力カードを7枚ずつ各プレイヤーに配る
2. 余ったカードは、一旦脇に避けておく

### 【2. 契約アクション】

1. 各プレイヤーは、他のプレイヤーに見えない様に悪魔の契約をする
2. 全プレイヤー一斉に契約内容を公開する

### 【3. 悪魔カードの獲得】

1. 親または親に近いプレイヤーから順番に、「悪魔デッキ」から1枚ドローして手札に加える
2. 悪魔カードが無くなるか、対象プレイヤーがいなくなるまで繰り返す
3. 余ったカードは、一旦脇に避けておく

※悪魔の契約を複数している場合は、複数回手番が回ってくる

※悪魔の契約をしたのに、悪魔カードが獲得出来なかったプレイヤーは、任意の契約を1つキャンセルする

### 【4. 選挙戦を7ラウンド行う】

1. リードから任意のカードを1枚表向きに出す

※1ラウンド目のみ親がリードとなる

2. 時計回りで順番に、1人1枚ずつカードを表向きに出す (マストフォロー)

※2ラウンド目以降は、自分が前のラウンドに出したカードの上に、少しずつ重ねて置く

### 【3ラウンド目の例】



3. 全員カードを出したら勝利判定をする
4. トリックを取った（勝利した）プレイヤーは、自分の出したカードを横向きにして、政権公約カード（1/3/5）の上に乗っている民心の石を獲得する  
※民心の石を獲得する際、トリックの条件を満たしているマスの上から1つ獲得する（選択肢が複数ある場合は、1つ選ぶ。逆に獲れる民心の石がない場合は、自分の持っている"点数の高い方"の民心の石を、空いている「黒のみ」or「黒で取る」のマスに1つ戻す。どちらも空いていなければ、任意の空いている場所に1つ戻す。）
5. このラウンドの勝者が次のラウンドのリードとなる
6. 「1」～「5」を7回繰り返す

### 【5. 清算】

1. 悪魔の契約に失敗した場合、契約に使った生命の石を失う（この時点で、生命の石が全て無くなったら脱落となる）
2. 親から時計回りで、政権公約カード（2/4/6）の条件を満たしたプレイヤーは、カードの上に乗っている民心の石を1つ獲得する  
※条件を複数満たしていても、1つしか取れない。逆に獲れるトークンがない場合は、自分の持っている"点数の高い方"の民心の石を、空いている「黒のみ」or「黒で取る」のマスに1つ戻す。どちらも空いていなければ、任意の空いている場所に1つ戻す。

### 【6. 次のウィークの準備】

- ・ 1～3ウィーク目の場合
  1. 親が時計回りに次のプレイヤーに移動
  2. 脇に避けて置いたカードも含め能力カードを全てシャッフルする
  3. 脇に避けて置いたカードも含め悪魔カードを全てシャッフルする
  4. 「1. カードを配る」フェーズへ戻る

- ・ 4ウィーク目の場合  
「7. ゲーム勝者判定」フェーズへ

### 【7. ゲーム勝者判定】

1. 所持している民心の石から民心ポイントを計算
2. 一番民心ポイントを所持しているプレイヤーがゲームの勝者となる
3. 民心ポイントが同数の場合は、ライフの多いプレイヤーの勝者となる
4. ライフの数も同数の場合は、任意の色のカード1～13を集めてシャッフルして、各プレイヤー1枚ずつドローして、1番強いカードを引いたプレイヤーが勝者となる

## ● クレジット

ゲームデザイン：138games

コンポーネントデザイン：138games