

### 【契約の例】



「×」のマスは、トリックを取らない事を表しており、達成した場合、清算フェーズで、置いた生命の石×2の民心の石（1点）を獲得出来る

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

## ● 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ラウンドのみ親がリードとなる
2. 時計周りで順番に、1人1枚ずつカードを表向きに出す（マストフォロー）
3. 全員カードを出したら勝利判定をする

### 【2ラウンド目の例】



4. トリックを取った（勝利した）プレイヤーは、民心の石（1点）を獲得して、そのラウンドに出されたカード（他のプレイヤーのカードも含む）を、全て引き取り、裏向きで自分の前に置く。
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. トリックを取らないの契約に成功した場合、置いた生命の石×2の民心の石（1点）を獲得する
3. 僧侶カードを持っているプレイヤーは、僧侶カードを表（使用する）、または、裏（使用しない）にして手で隠し、全員同時にオープンにする
4. 僧侶カードを使用したプレイヤーは、任意の悪魔カードを1枚浄化する（ゲームから除外する）
5. 僧侶カード使用后、まだ悪魔カードが手元にあるプレイヤーがいる場合、その中で、一番悪魔カードを持っているプレイヤーにキングデーモンが降臨する  
※枚数が同じ場合は、悪魔カードの数字の合計が大きいプレイヤーが対象となる。合計数字も同じ場合、一番大きい悪魔カードを持っているプレイヤーが対象となる。

### キングデーモンが降臨したプレイヤーへの影響

1. 生命の石を1つ失う（この時点で、生命の石が全て無くなったら脱落となる）
2. 次のウィークの「2. 契約アクション」フェーズは行えない
3. 次のウィークの「3. 悪魔カードの獲得」フェーズでは一番最初に、悪魔カードを3枚ドローする
4. 次のウィークの「4. 選挙戦」フェーズでは、トリックを取っても民心の石を獲得できない
5. 次のウィークの「4. 選挙戦」フェーズ、「5. 清算フェーズ」では、僧侶カードを使用する事ができない

### 【6. 次のウィークの準備】

- ・ 1～3ウィーク目で、且つ脱落者がいない場合
  1. 親が時計周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、または、脱落者が発生した場合  
「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