

【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】



トリックを取ったラウンドで引き取ったカードの山

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