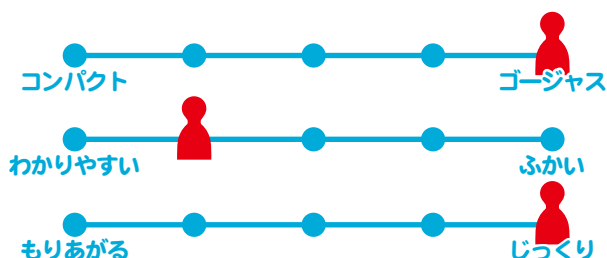


ウィッチ・トライアル

- 原題 : Witch Trial
- 作者 : James Ernest (ジェームズ・アーネスト)
- イラスト : Charles Dana Gibson



BOX size M



←100mm→

ブラックユーモアに溢れたゲームです。プレイヤーは時には弁護士、時には検事となり、容疑者を裁く法廷に立ちます。弁護士のプレイヤーは容疑者が無罪に、検事のプレイヤーは有罪になることで裁判の報酬が得られ、最終的により多くのお金を稼いだプレイヤーが勝者となります。…これだけなら普通のゲームなのですが、この裁判は「魔女裁判」で、プレイヤーにとって大事なのは有罪か無罪か…では全く無く、自分が儲かるかどうかだけなのです。

ゲームは手札のカードを使うことで進行します。まず、プレイヤーが出した容疑者カードと告発カードが組み合わせることで、裁判が起こります。「○○さんが、△△の罪で魔女と疑われている」ということです。描かれている住民は清廉潔白な人物からご近所の評判が悪い人まで様々です。罪の内容も「それは悪い!」というものから、「ちょっとおしゃべり」というような、「そんなことで!？」というものまであります。容疑者や罪状のカードには数値が記されており、この合計が、住民が有罪に近いのか無罪に近いのかを示しています。最終的にはサイコロを振って目をこの値に足し、13以上なら有罪、未満なら無罪となりますので、サイコロを振る前に弁護士は証拠カードを出して数値を減らし、検事はカードで数値を増やし、戦っていくのです。

これだけならまだ真っ当なのですが、弁護士と検事のプレイヤーはしばしば「談合」することになります。裁判は何回も行われますし、手札は有限ですので、常にオール・オア・ナッシングになるサイコロを振る所に裁判が至る前に、双方とも「司法取引」を持ちかけるのです。つまり「これ以上はお互いカードがもたないし、報酬山分けにするから無罪ってことにしてくれない?」というような提案です。さらに言えば、お互いカードを出しては「どちらかという和有罪になる確率の方が高いから 2/3 下さい」「私のほうが余分に2枚も手札を使ったので多くちょうだい」といった、罰当たりなフレーズが飛び交います。

題材はちょっと不謹慎ですが、盛り上がること請け合いのゲームです。冗談の通じる大人同士の席にお勧めです。

あの人ゲームを遊んでから



魔女です!

※ゲームを遊ぶために別途ゲーム紙幣が必要になります。

詳しいルールはこちらから

<http://www.newgamesorder.jp/games/witch-trial>