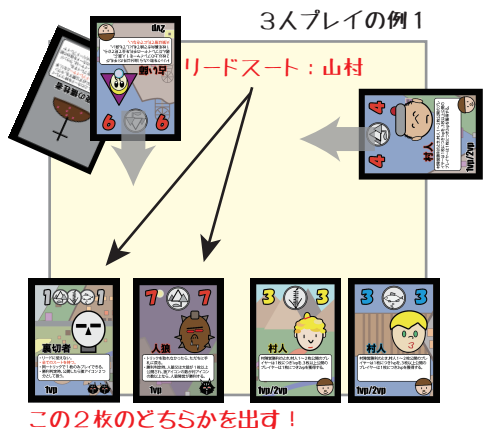


最初のラウンドの流れ

- ジャンケンで勝った人が**ディーラー**（カードを配る役）になります。**ディーラー**はトリテカードを**4人プレイなら28枚すべて、3人プレイなら（スート・ランク付カードから無作為に1枚取り除いたあとの）27枚**を良くシャッフルして自分の左隣プレイヤーから1枚ずつ、ウラ向きでカードを配りきります。**4人プレイなら各7枚、3人プレイなら各9枚**のカードが手元にあるはずですが。
- 各プレイヤーは配られたカードを確認し、そこから2枚を選び、左隣プレイヤーにウラ向きで、全員同時に渡します。これを「手札ドラフト」と言います。**手札ドラフト**が終わると配られたのと同じ枚数のトリテカードが手元にありません（4人：7枚、3人：9枚）。各プレイヤーはこのカードを手札として最初のラウンドにのぞみます。
※何度かプレイすると分かってきますが、**手札ドラフト**は【三村人狼】のもっとも重要なポイントのひとつです。どのカードを残したいか、どのようにして他のプレイヤーより有利になるかをイメージしながら左隣プレイヤーに渡す2枚のカードを選びましょう。イメージどおりにならないことが多いですが🙄
- 手札に**昨夜の犠牲者**を持つプレイヤーが、このラウンドの最初の**トリック**で**1枚目**のカードを出すプレイヤーになります（**トリック**で**1枚目**のカードを出すプレイヤーを「リードプレイヤー」と言います）。**リードプレイヤー**は手札の**昨夜の犠牲者**をオモテ向きに公開し、さらに手札から自由にトリテカードを1枚選びオモテ向きで自分の前に出します。手札からトリテカードをオモテ向きで自分の前に出すことを「カードをプレイする」と言います。
- リードプレイヤー**が**カードをプレイ**したら、左隣プレイヤーから時計回り順に、手札からカードを1枚選んで**プレイ**します。**リードプレイヤー**以降のプレイヤーは以下のルールに基づいて**プレイ**するカードを選びます。
 - 手札に**リードプレイヤー**の**プレイ**したカードと同じ**スート**（リードスートと言います）のカードがあるなら強制的にそれらから**プレイ**しなくてはなりません。**裏切者**のカードは3つの**スート**（山村・農村・漁村）すべてを持っていますが、1トリックに1枚の制限があることを忘れないで下さい！
 - 手札に**リードスート**と同じ**スート**のカードが1枚もなければ、任意のカードを**プレイ**します。**リードスート**と異なる**スート**のカードは**ランク**や**カード名**にかかわらず**トリック**を取れません（トリックに勝てません）。



- 全員がカードを**プレイ**したら最初の**トリック**を取ったプレイヤー（トリックの勝者）を決めます。
リードスートと同じ**スート**でもっとも**ランク**の大きなカードが**トリック**を取ります（トリックに勝ちます）。**トリック**を取ったプレイヤーが決まったら（発生するカードがあるなら）カードの効果を解決します。まず**人狼**が**トリック**を取れなかったらただちにプレイヤーの手札に戻ります。その後**トリック**を取ったプレイヤーを起点に時計回りでカードの効果を解決します。効果の解決が終わったらプレイ済みのカードをウラ向きでひとまとめにし、捨て札山とします。

最初のラウンドの流れ

- ジャンケンで勝った人が**ディーラー**（カードを配る役）になります。**ディーラー**はトリテカードを**4人プレイなら28枚すべて、3人プレイなら（スート・ランク付カードから無作為に1枚取り除いたあとの）27枚**を良くシャッフルして自分の左隣プレイヤーから1枚ずつ、ウラ向きでカードを配りきります。**4人プレイなら各7枚、3人プレイなら各9枚**のカードが手元にあるはずですが。
- 各プレイヤーは配られたカードを確認し、そこから2枚を選び、左隣プレイヤーにウラ向きで、全員同時に渡します。これを「手札ドラフト」と言います。**手札ドラフト**が終わると配られたのと同じ枚数のトリテカードが手元にありません（4人：7枚、3人：9枚）。各プレイヤーはこのカードを手札として最初のラウンドにのぞみます。
※何度かプレイすると分かってきますが、**手札ドラフト**は【三村人狼】のもっとも重要なポイントのひとつです。どのカードを残したいか、どのようにして他のプレイヤーより有利になるかをイメージしながら左隣プレイヤーに渡す2枚のカードを選びましょう。イメージどおりにならないことが多いですが🙄
- 手札に**昨夜の犠牲者**を持つプレイヤーが、このラウンドの最初の**トリック**で**1枚目**のカードを出すプレイヤーになります（**トリック**で**1枚目**のカードを出すプレイヤーを「リードプレイヤー」と言います）。**リードプレイヤー**は手札の**昨夜の犠牲者**をオモテ向きに公開し、さらに手札から自由にトリテカードを1枚選びオモテ向きで自分の前に出します。手札からトリテカードをオモテ向きで自分の前に出すことを「カードをプレイする」と言います。
- リードプレイヤー**が**カードをプレイ**したら、左隣プレイヤーから時計回り順に、手札からカードを1枚選んで**プレイ**します。**リードプレイヤー**以降のプレイヤーは以下のルールに基づいて**プレイ**するカードを選びます。
 - 手札に**リードプレイヤー**の**プレイ**したカードと同じ**スート**（リードスートと言います）のカードがあるなら強制的にそれらから**プレイ**しなくてはなりません。**裏切者**のカードは3つの**スート**（山村・農村・漁村）すべてを持っていますが、1トリックに1枚の制限があることを忘れないで下さい！
 - 手札に**リードスート**と同じ**スート**のカードが1枚もなければ、任意のカードを**プレイ**します。**リードスート**と異なる**スート**のカードは**ランク**や**カード名**にかかわらず**トリック**を取れません（トリックに勝てません）。



- 全員がカードを**プレイ**したら最初の**トリック**を取ったプレイヤー（トリックの勝者）を決めます。
リードスートと同じ**スート**でもっとも**ランク**の大きなカードが**トリック**を取ります（トリックに勝ちます）。**トリック**を取ったプレイヤーが決まったら（発生するカードがあるなら）カードの効果を解決します。まず**人狼**が**トリック**を取れなかったらただちにプレイヤーの手札に戻ります。その後**トリック**を取ったプレイヤーを起点に時計回りでカードの効果を解決します。効果の解決が終わったらプレイ済みのカードをウラ向きでひとまとめにし、捨て札山とします。