

## 勝ち方サマリー

ver1.2

このサマリーは読まなくてもプレイすることができます。  
自分で勝ち方を見つけたいという人は読まないでください。



幕府

### 勝利例

PL1:6票 PL2:3 PL3:1 PL4:0 PL5:5



勝利者：【幕府】【大名】

### ◆勝ちパターン

【幕府】の基本行動は以下の2つです。

- ・票を集める
- ・0票の人を作らない

票は勝利条件であり、0票は暗殺防止です。

【新選組】とタグを組めるので、「自分が幕府になるから、他は新選組で周りを固めてくれ」と誘導することが可能ですし、【維新志士】の暗殺を防ぐ効果も期待できます。

また【大名】は取り込んでおきたいところです。

【幕府】【大名】【新選組】の3陣営合同で勝てることをアピールしましょう。

### ◆勝ちやすい変化

→維新志士

【幕府】と【維新志士】の勝利条件は大きく被ります。【幕府】として票を集めつつ、【新選組】を切り捨てて、最下位の【維新志士】を組んで勝利を得るというのは、このゲームの基本的な変化のひとつと言えます。同時にこの変化は、暗殺を防ぐことができるというメリットがあります。

が同時に、新選組から暗殺される可能性を生み出すことにもなりますので注意です。

→商人

唯一【幕府】のみが勝利条件を満たしている場合、それは同時に【商人】の《柵ぼた勝利》の勝利条件を満たしていることとなります。

この場合、【大名】は共に勝利ができないので、一人勝ちを狙う場合は【商人】に転じるのが良いでしょう。



大名

### 勝利例

PL1:6票 PL2:1 PL3:1 PL4:2 PL5:1



勝利者：【幕府】【大名】【新選組】

※新選組は「幕府と共存」できるので、お互いに勝利条件を満たしても邪魔はせず、よってこの場合は3者が同時に勝利することができる。

### ◆勝ちパターン

今作は3つの陣営に分けることができます。

【幕府】vs【維新志士】vsその他です。

その中であって、【大名】は【幕府】にも【維新志士】にも与することができる、かなり強いカードです。なので、【幕府】候補と【維新志士】候補に自分を高く売り、勝てそうな陣営に最後に付く、というのが基本的な戦略になるでしょう。

### ◆勝ちやすい変化

逆に言えば【大名】は自らの力だけでは勝てない役職です。

よってはじめから変化を前提に組み立てる必要がありますし、同時に【大名】は票数が全く関係ない役職ですから、どの役職にでも変化は可能ですし、どの役職からでも【大名】に変化が可能です。



維新志士

### 勝利例

PL1:6票 PL2:6 PL3:1 PL4:0 PL5:5



勝利者：【維新志士】【大名】

※維新志士の首位は単独である必要はないので、これで勝利条件を満たしている。

### ◆勝ちパターン

【維新志士】は今回の主役です。

ゲームは【維新志士】を中心に動くと言っても過言ではありません。

- ・1人に票を多く集める
- ・最下位を狙うPLはなるべく少ない票である

また【維新志士】には暗殺での勝利も可能です。《維新勝利》の「最下位」と、《暗殺勝利》の0票は、非常に近い位置です。

この両にらみ、もしくは「自分は【新選組】なので【幕府】に投票します」と言い続けて、最後に暗殺してしまうというのが黄金パターンでしょう。

### ◆勝ちやすい変化

→幕府

どちらも最多得票者が条件なので、比較的簡単に変化させることができます。

【維新志士】の首位をやると言い続けて、最後に【幕府】に変化して一人勝ちするというのが、最も気持ちの良い勝ち方でしょう。

→新選組

どちらも「最下位」が勝利条件のひとつなので、ここも変化しやすい関係にあります。

ドラマとしても、「佐幕か維新か」で悩むというのは、今回のメインストーリーであると言えるでしょう。

→商人

【商人】も複数人であることが勝利条件の大きな部分を占めていますから、仲間を見つける中で【商人】の可能性も含んでおくのが良いでしょう。

→黒船

【維新志士】の方が数が多いことを見せつけ、【新選組】を諦めさせて、最後に自分一人【黒船】を残しておく、という手もあります。ただし【朝廷】が残りがちなので注意です。

→朝廷

【朝廷】の《大政奉還》とは、勝利条件がほぼ同じです。基本的に【維新志士】は、はじめから【朝廷】との両にらみで進めていくのが基本となるでしょう。またこの場合には【大名】は勝てなくなるので、少人数で勝ちたい場合は【朝廷】に変化すべきでしょう。



新選組

### 勝利例

PL1:6票 PL2:5 PL3:0 PL4:1 PL5:2



勝利者：【幕府】【新選組】

※ただしPL3は0票なので勝利者にならない。

### ◆勝ちパターン

人数が集まれば勝ちやすい役職です。

票が集まった場合には【幕府】に変化し、票が少ない【新選組】で最下位とプービーを固めましょう。

とにかく【新選組】は

- ・仲間を増やす

のが一番の勝ち筋です。

またこれは、集団戦を得意とした史実の【新選組】とイメージがかぶりますので、そこも上手く利用してください。

### ◆裏技

【幕府】と【新選組】の関係は、あくまで「共存可能」です。

勝利するためにはどちらも共に自らの勝利条件を満たす必要がありますし、同時に、勝利条件を満たさなければ、相手が居ても居なくてもどちらでも問題なかったりします。

よって、【新選組】として【幕府】に票を入れ続けるが、最後に【幕府】の票を一気に削って【幕府】の勝利条件を満たさず【新選組】のみで勝利する、という裏技的な勝ち方も可能です。

### ◆勝ちやすい変化

→幕府

共存が可能なので、自分に思いの外票が入ったら【幕府】に転じることが可能です。

→維新志士

共に「最下位」が条件のため、比較的簡単に【維新志士】に転じることが可能です。

→黒船

自分は【新選組】を持っているぞと牽制し、他PLの【黒船】を捨てさせて、一人勝ちを狙っても面白いでしょう。





商人

### 勝利例

PL1:6票 PL2:5 PL3:0 PL4:1 PL5:2



### 勝利者：【商人】

※幕府より商人の方が優先なので商人勝利

### ◆勝ちパターン

こちらら基本的には「仲間を集める」が基本です。同時に票数がある程度必要なので、仲間内で票のやりとりをすれば良いでしょう。

ただし《棚ぼた勝利》で勝てるのは一人だけです。ここも見越した上で、自分は少しでも多くの票を集めておく方が得策と言えます。

### ◆勝ちやすい変化

→幕府

票を集めるという性質上、【幕府】に転じることが容易です。周りの残りカードを推察して、いかに少人数で勝てるかを考えて狙ってみてください。

→維新志士

複数人で且つ票を集めるという性質上、【維新志士】がこれに近いです。

→朝廷

票を集めた結果、首位の【朝廷】になるというのも手でしょう。

### ◆勝利者の確認方法

以下の順番で確認していけば、比較的安易に勝利者を確認することができます。

#### 0. 役職カードオープンの前に順位を確認する

首位と2位、最下位とその上（ブービー）、そして0票のPLを確認してください。

#### 1. 【黒船】を確認

【黒船】が一人の場合、【新選組】と【朝廷】の存在を確認してください。いない場合、【黒船】の勝利です。

#### 2. 0票のPLが【維新志士】【新選組】かどうか

《暗殺》があるかどうかを確認してみてください。0票の【維新志士】【新選組】がいるのであれば、次に【幕府】



黒船

### 勝利例

PL1:6票 PL2:5 PL3:1 PL4:1 PL5:2



### 勝利者：【黒船】

### ◆勝ちパターン

「持っているだけで牽制になる」という、今作のキーとなるカードです。

勝ち方としては、もうこれほかにかく

・【新選組】と【朝廷】を捨てさせる

につきます。

ただ、やり過ぎるとみんなが黒船を残してしまうため、それはそれで難しくなります。

難しいカードですが、「勝ち時は必ず1人」というリターンも大きなカードです。

### ◆勝ちやすい変化

はじめから変化を狙うようなカードではなく、途中でいけそうならいくカードですから、黒船からの変化はあまり考えない方がいいでしょう。

逆に、複数人でしか勝てない役職を狙っていたのに、人数切れて勝てなくなってしまったという場合に、最後の望みで【黒船】でというのはアリです。

が勝利条件を満たしているかを確認し、【幕府】が勝利条件を満たしているのであれば、0票なのが【維新志士】のみ場合は【維新志士】の勝利、0票なのが【維新志士】と【新選組】両方の場合は【幕府】と【新選組】の勝利で、この際【大名】がいればついでに共に勝利です。もし【幕府】が条件を満たさず、【維新志士】が条件を満たし【新選組】が0票なら、【新選組】の勝利となります。

#### 3. ここまでの条件を満たしていない場合

あとはそれぞれのカードの条件を満たしているPLを探してください。優先順位的に【朝廷】→【商人】→【維新志士】→【幕府】→【新選組】の順に探すと良いでしょう。



朝廷

### 勝利例

PL1:5票 PL2:5 PL3:1 PL4:0 PL5:5



### 勝利者：【朝廷】【維新志士】

※朝廷での《大政奉還》は暗殺不可能。仮にPL2が大名だとしても、朝廷と共に勝利は不可能。

### ◆勝ちパターン

我独の基本です。

・最初の議論で「全員で勝ちましょう」と言う

これが成功するかどうかは、プレイヤー全員の心にかかっています。

《大政奉還》の場合は、自らに票を集めなければなりません。

【幕府】になります宣言でも、【朝廷】になります宣言でも構わないので、票を集めること、そして【維新志士】の存在を気にしてゲームを進めると良いでしょう。

ただしこの場合【大名】が勝てないので、【大名】からの支持が得られません。

最初は【幕府】を目指すとして宣言した方が無難かもしれません。

### ◆勝ちやすい変化

→幕府

首位になるのが目的となりますので、簡単に変化することができます。

ただしこの場合は暗殺に注意です。

→維新志士

勝利条件がほぼ同じなので、【維新志士】に簡単に変化することができます。

【朝廷】は【朝廷】がひとりではなければならない、【維新志士】は暗殺の危険性がある、というのがトレードオフとなります。

ここのバランスを見ながら、どちらを選択するかを判断しましょう。

→商人

票を得ている状態だと、他に仲間がいれば【商人】になりやすいです。

全ての役職において、勝ち方やパターンはこれだけではありません。ぜひ色々な人数でたくさんプレイしていただき、様々な勝利を味わっていただければと思います。

## ワリエティブAHCのゲーム

議論も嘘も不要の  
正体隠匿系ゲームの決定版！



ゲームマーケット大賞2019優秀賞受賞作品

誰が邪神で誰が味方か  
正体隠匿系クトゥルフ神話カードゲーム



全国ゲームショップや通販サイト等で  
大好評発売中！  
詳しくはAHC公式サイトやTwitterで！

### ◆スペシャルサンクス

テストプレイに参加して頂いた皆様

◆特別協力 ◆舞台化我独パートナー

おみさん 稲垣杏橋（座・シトラス）

★AHC公式サイトにはサマリーなどを公開！  
質問等はあまおち総統 Twitter までお気軽にどうぞ！

