



The Majority

Complete Edition

NINJA  STAR

Welcome to the assembly of darkness
in the world of pandemonium!

The Majority

3～4人

30～45分

魔界の永田町、「暗黒議会」へようこそ！

魔界の中枢であるこの議会では、いわゆる政治が行われています。しかし、当の悪魔達にとって、それは殆ど意味のないこと。彼らにとって重要なこと...それは自分達の損得。自分がこの議会でどれだけ金を得ることができるのか？ただそれだけです。

賄賂、暗殺、裏切り。なんでもありの暗黒議会で貴方はどれだけの金を手にすることができるでしょうか？

🎲 1-1. ゲーム概要

マジョリティーは「連立政党」のパートナーと協力し、如何にお金を稼ぐかというゲームです。各ラウンドでは回ってきたカードで手札を作り、一枚ずつプレイして自分の前に並べていきますが、効果によってカードが奪われたり、殺されたりしてしまうかもしれません？！

赤・青・黄色の各色の合計値が、4人中1位や2位になることを目指して出すカードを調整しましょう。もっとも発言力(カードの数字)を集めた1位と、その影で甘い汁を吸える2位だけがお金を手にするので

1-2. ゲームに使うもの

- 議員カード 72枚
- 赤・青・黄色 各色24枚
 - [0] [3] 各色4枚
 - [2] [7] 各色2枚
 - [5] [6] [9] [10] 各色3枚
- 10ポイントカード 15枚
- 密偵マーカー 1個
- お金チップ 60枚



1-3. 議員カードの見方

1. イラスト

魔女議員は発言力が低く、強力な特殊能力を持ちます。悪魔議員は強大な発言力を持ちます。

2. 発言力

議員の発言力を示します。
例は[2]のカードです。

3. 色

赤・青・黄色のどれかの色があります。
例は青のカードです。

4. 特殊能力

発言力が [0] [2] [3] [7] の議員には特殊能力があり、アイコンがあります。例は暗殺の特殊能力を持っています。



🎲 1-4. ゲームの準備

1. **議員カード**を裏向きの山札としてシャッフルします。
2. **お金チップ**を数字が書いてある面を上にしてテーブル中央に置いておきます。
3. **密偵マーカー**は財布の中身が最も多いプレイヤーが自分の手元に置きます。
4. 山札から議員カードを各プレイヤーに6枚ずつ配ります。配られたカードは、他のプレイヤーには見せず、自分だけ手に持って確認してください。これを手札と呼びます。

🎲 1-5. ゲームの目的

- 以下のルールは4人で遊ぶときのルールです。3人で遊ぶときは以下のルールに加え、「3-3. 3人でプレイする場合」を参照してください。
- このゲームは4ラウンドで構成されます。
- プレイヤーはそれぞれが政党を担当し、テーブルの反対側に座っているプレイヤー(時計回りにみて2つ先のプレイヤー)と連立政党を組み、ペアとなります。
- 4ラウンド終了時に、パートナーとのお金チップを合計し、多かったペアの勝利です。

🎲 2-1. ラウンドの流れ

ラウンドはそれぞれ3つのフェイズに分かれています。

1. **人選フェイズ** (ドラフトによる手札の再構築)
2. **出席フェイズ** (カードのプレイ)
3. **議員フェイズ** (得点計算)

以上の3つのフェイズを順番に全て行って1ラウンドが終了します。ラウンド終了後、次のラウンドは人選フェイズから始まります。

2-2. 人選フェイズ

このフェイズでは、前のラウンドで減った手札を補充したあと、以下に示すドラフト方式で次のフェイズで使う手札を決めていきます。

◆ 1ラウンド目

1. ゲーム開始時に配られた手札を見て1枚好きなカードを選びます。選んだカードは伏せて手札とは別にしておきます。
 2. 残った手札は左隣のプレイヤーに全て渡します。
 3. 6枚カードを選ぶまで上記の1と2を繰り返します。
- 手元にそれぞれ6枚選んだカードがそろったら、このカードを持って新たな手札とします。この新たな手札を使って**出席フェイズ**を行います。

カードを選んで渡すタイミングがずれると、手札や伏せた枚数が全員同じにならなくなる可能性があります。受け渡しはできるだけ全員同時に行ってください。

◆ 2～4ラウンド目

- 基本的な行動は1ラウンド目と変わりませんが、前のラウンドで残った手札1枚をもってスタートします。
- このフェイズの最初に議員カードを各プレイヤーに4枚ずつ配ります。こうして5枚になった手札を持ってドラフトを行います。
- 1ラウンド目と同様の方法で手札を選んでいきます。結果、**新たな手札**は5枚になります。

ドラフト方式

手札から1枚を取って残りを左隣へ渡す。

対戦相手A



手札から1枚を取って残りを左隣へ渡す。

パートナー



手札から1枚を取って残りを左隣へ渡す。

対戦相手B



手札から1枚を取って残りを左隣へ渡す。

全員同時に
受け渡し

あなた



2-3. 出席フェイズ

このフェイズでは、**人選フェイズ**で決まった手札から、出席する議員を選んで自分の前に並べていきます。このフェイズは複数の**ターン**で構成され、1ターンに付き1枚ずつカードをプレイします。

- まず**新たな手札**(以下、このフェーズでは**手札**とします)の中から、カードを1枚選び、パートナーと交換します。自分がパートナーに渡すカードを選ぶまで、相手が渡したカードを確認してはいけません。

◆ カードのプレイ方法

各プレイヤーは手札からカードを選び、以下の通りにプレイします。

- 手札からカードを1枚選んで自分の前に伏せておきます。
- 全員がカードを置いたら、一斉に表向きにします。

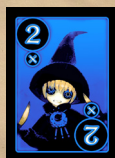
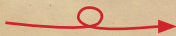
3. カードが公開されたら、発言力の低い順に特殊効果のアイコンがある議員カードの特殊効果进行处理します。
([0] [2] [3] [7]の順).
 4. 自分がプレイしたカードを自分の取り札として、自分の得点エリアに表向きで置きます。
 5. **得点エリア**のカードは色別に分けておきます。
- 特殊効果によって手に入るカードが変化したり、なくなったりすることがあります。
 - 手札が残る1枚になるまで続けます。つまり1ラウンド目では5枚、2～4ラウンド目では4枚のカードをプレイします。

カードのプレイの流れ

1. カードを1枚選んで
伏せておく。



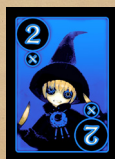
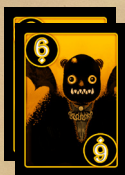
2. 全員揃ったら
カードを公開。



4. 得点エリアに
追加。



5. 色別で並べる。



🎲 2-4. 議会フェイズ

このフェイズでは**出席フェイズ**でプレイしたカードの得点計算を行います。各色の発言力の合計にしたがってお金を獲得します。

それぞれの色について、

- 各プレイヤーは**得点エリア**にあるカードの発言力を色別に合計します。
 - 発言力の合計が一番高いプレイヤーを**勝者**とします。
 - 2番目に発言力の高いプレイヤーを**次点者**とします。
 - 発言力の合計が0のプレイヤーは勝者にも次点者にもなりません。
 - 合計が同じときは複数の勝者や次点者がいる場合があります。
- 勝者は2金を獲得します。
- 次点者は「**勝者の発言力の合計**÷5(切捨)」のお金を獲得します。
- 勝者が複数いる場合
 - 勝者全員が2金を獲得します。
 - 次点者は**各勝者に対して**「勝者の発言力の合計÷5(切捨)」のお金を獲得します。
- 次点者が複数いる場合
 - 次点者全員が上の計算式に従ってお金を獲得します。



得点計算の例

	赤の 合計	青の 合計	黄の 合計	合計 獲得金
あなた	15	32	0	2
対戦相手A	20	32	0	4
パートナー	16	3	0	16
対戦相手B	10	0	10	2

1. 赤の得点計算

- 赤で一番発言力合計の高いプレイヤーは「対戦相手A」です。対戦相手Aは2金をチップで獲得します。
- 二番目に発言力合計の高いプレイヤーは「パートナー」です。一番高い対戦相手Aの合計は20なので、「 $20 \div 5 = 4$ 」の計算に基づいて4金を獲得します。

2. 青の得点計算

- 一番高いプレイヤーは「あなた」と「対戦相手B」です。二人とも2金を獲得します。
- 二番目に高いプレイヤーは「パートナー」です。まず、パートナーはあなたに対して先ほどと同様に計算をします。「 $32 \div 5 = 6$ (切捨)」の計算に基づいて6金を獲得します。
- 更に対戦相手Aに対して同じ計算をし、6金を獲得します。結果、パートナーは6金+6金=12金を獲得します。

3. 黄の得点計算

- 一番高いプレイヤーは「対戦相手B」です。2金を獲得します。
- 他全員の合計が0なので次点者とはみなされず、お金を獲得しません。

👤 2-5. ラウンドの終了

- 議会フェイズで現ラウンドは終了し、次のラウンドが始まります。
- 残った手札1枚は次のラウンドに持ち越します。
- 得点エリアのカードは全て残します。これらのカードはゲーム終了までなくなることはありません。
- 新しいラウンドは人選フェイズから始まります。

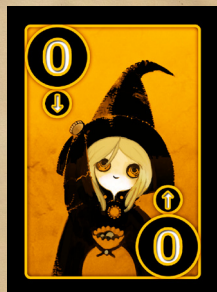
👤 2-6. ゲームの終了

- 4ラウンド目を終わるとゲーム終了です。
- 残った手札1枚はゲームに使用しません。
- ペアのプレイヤーとお金を合計し、相手のペアよりも多ければゲームに勝利します。
- 仮にお金と同じ場合は、密偵マーカーを持っているプレイヤーを含むペアがゲームに勝利します。

👤 3-1. カードの特殊効果

◆ 賄賂のカード(発言力が[0]のカード)

- 出席フェーズで最初に処理されます。
- 各プレイヤーの前にプレイされているカードのうち、このカードと同色のカードを全て奪い取ります。
- 奪い取ったカードは自分の得点エリアに加えます。
- 同じ色の[0]が複数同時にプレイされた場合、効果は相殺され、それら全ては効果を発揮しません。



同時にプレイされたカードのみを奪います。得点エリアのカードは奪えません。

◆ 暗殺のカード (発言力が[2]のカード)

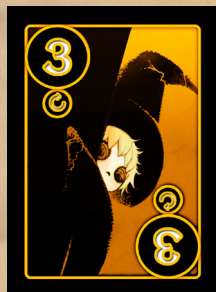
- 0の次に処理されます。
- 各プレイヤーの前にプレイされているカードうちこのカードと異なる色のカードを全て捨て札にします。
- 捨て札にされたカードはゲームから除外されます。
- [0]で奪われたカードは効果を発揮しません。



異なる[2]が同時に出た場合は、全ての[2]を処理します。
結果、対象になった全てのカード([2]を含む)が捨て札になります。

◆ 密偵のカード (発言力が[3]のカード)

- [0]に奪われず、[2]に暗殺されなかった場合に効果を発揮します。
- 出席フェイズの最後のターンにプレイされた場合は効果を発揮しません。
- 効果を発揮したプレイヤーは**密偵マーカー**を受け取ります。
- このカードは次のターンの出席フェイズのステップ1を以下のように変更します。
- [3]の効果を発揮させたプレイヤーの右隣のプレイヤーは手札からカードを1枚選んで、表向きで自分の前にプレイします。その後、時計回りに同様のアクションを行います。



(右隣 → 発揮させたプレイヤー → 左隣 → 正面)

- 複数の[3]が同時にプレイされた場合、**密偵マーカー**を持つプレイヤーから時計回りにみて一番遠いプレイヤーの[3]のみが効果を発揮します。(密偵マーカーを持つプレイヤーは最も優先順位が低くなります。)

このカードは自分ではなくパートナーが次のターンで有利になります。これによって[0]や[2]がより効果的になります。

◆ 裏切りのカード (発言力が[7]のカード)

- [0]に奪われず、[2]に暗殺されなかった場合に効果を発揮します。
- このカードは自分の**得点エリア**に加える代わりに、右隣のプレイヤーの得点エリアに加えます。自分の得点エリアには何も加えません。



🎯 3-2. 10ポイントカード

- このカードはゲームには直接関係しませんが、**得点エリア**のカード枚数が増えたときに、その色の合計が10になるように捨て札にし、代わりにこのカードに置き換えることができます。(例えば赤の[2]と[3]と[5]を捨てて置き換えるなど。)
- ポイントカードには色がないので最低一枚はその色のカードを残すようにしてください。



③ 3-3. 3人でプレイする場合

3人でプレイする場合、以下の点が4人の場合と異なります。

- [0] [3] [5] [6] [9] [10]のカードを各色一枚ずつ箱に戻しておきます。
- ペア戦ではなく個人戦です。最もお金を得たプレイヤー1人の勝利です。最もお金を得たプレイヤーが複数いて、そのうちの一人が**密偵マーカー**を持っている場合、そのプレイヤーがゲームに勝利します。どちらのプレイヤーも密偵マーカーを持っていない場合は密偵マーカーを持っているプレイヤーの左隣のプレイヤーがゲームに勝利します。
- [3]の効果が以下のように変更されます。

[3]の効果を発揮させたプレイヤーの**左隣のプレイヤー**は手札からカードを1枚選んで、表向きで自分の前にプレイします。その後、時計回りに同様のアクションを行います。

(左隣 → 右隣 → 発揮させたプレイヤー)

The Majority 2

2人

30～45分

魔界の永田町、「暗黒議会」へよくぞ戻られました！

今日も暗黒議会では、人ならぬものたちが、己の利益だけを求めて日夜「政治」をしています。

賄賂、暗殺、裏切り。自らが金を得るために手段を選ばなかった彼らですが、最近では「派閥」を組んで、「助成金」とより多くの権力を得ることがブームになっています。

🎲 4-1. ゲーム概要

マジョリティー2では上手く議員達を集めて、より権力(発言力)を持つ「派閥」を多く作ることが後の魔界に君臨するであろう貴方の目的です。議員たちには魔女・悪魔・火竜など様々な魔界の住人達がおり、それぞれ政党に属していますが、強力な魔力(特殊能力)を持つものばかりです。

彼らの魔力をうまく活かして、自分の前に議員カードを並べていくことで「派閥」を作ることができます。派閥が完成すれば、貴方の権力が増すばかりではなく、議員を集めるための収入も増えることになります。

対戦相手よりも強大な力を誇示できれば、貴方が勝者となるでしょう。

④ 4-2. ゲームに使うもの

- 議員カード 60枚
 - 各色12枚 (詳細は「6-2. 議員カードの効果一覧」)
- おまけ議員カード 13枚
- カラーディスク 5枚
- お金チップ(額面が1のもの) 40枚
- スタートプレイヤーマーカー 1個



④ 4-3. 議員カードの見方

- イラスト
- 所属政党(色)
魔女党 → 青
悪魔党 → 緑
火竜党 → 赤
天使党 → 桃
死神党 → 黒
- 議員ランク

議員の政党内のポジションです。
それぞれの政党に、
[貴族議員] 2枚、[有力議員] 2枚、
[中堅議員] 2枚、[若手議員] 3枚、
[秘書] 3枚あります。

4. コスト

この議員の要求コストを表します。払う場合はコストに等しい枚数のお金チップを裏向きにします。



5. 支払い条件

いくつかのカードはコストを払う際にお金以外の条件があります。

6. 特殊効果1

コストを支払ってプレイした際に、発動する特殊効果です。

7. 特殊効果2

いくつかのカードは特殊効果1とは別の特殊な効果や条件があります。

8. 得点

星の数が、ゲーム終了時にこのカードが派閥の代表だった場合の得点数です。

4-4. ゲームの準備

1. 議員カードを裏向きの山札としてシャッフルします。
 2. お金チップとカラーディスクをテーブル中央に置いておきます。
 3. 各プレイヤーにお金チップを3枚裏向きで渡します。
 4. 山札から議員カードを各プレイヤーに4枚ずつ配ります。配られたカードはリザーブとして裏向きのまま手元に置いておきます。
 5. スタートプレイヤーマーカーは財布がより重たいプレイヤーが受け取ります。このプレイヤーは山札よりカードを6枚取り、手札にします。
- リザーブと手札は別扱いですので、混ざらないように注意しましょう。
 - ゲームはスタートプレイヤーマーカーを持っているプレイヤーから始まります。



🎮 5-1. ラウンドの流れ

ラウンドはそれぞれ6つのフェイズに分かれています。手番になったプレイヤーは以下の順でフェイズを行っていきます。

1. 助成金フェイズ (お金の獲得)
2. 手札交換フェイズ (手札の交換 - 任意)
3. ドローフェイズ (手札の補充 - 任意)
4. フリープレイフェイズ (カードをプレイ - 任意)
5. プレイフェイズ (カードをプレイ - 任意)
6. ラウンド終了フェイズ (対戦相手にカードを渡す)

以上の6つのフェイズを順番に全て行って1ラウンドが終了します。ラウンド終了後、対戦相手のラウンドが人選フェイズから始まります。

🎮 5-2. 助成金フェイズ

- 自分の持っている**お金チップ**を全て表向き(マジョのアイコンが描かれている面)にします。お金チップは表向きで使用可能な状態になります。

🎮 5-3. 手札交換フェイズ (任意)

- **手札**全てと自分の**リザーブ**全てを交換することができます。
- 交換は任意ですので、しなくても構いません。
- 交換する場合は丸ごと交換です。手札の一部(3枚中1枚とか)とリザーブの一部(4枚中1枚とか)を交換することはできません。
- ゲームの最初のラウンド(ゲームが始まった時点でスタートプレイヤーマーカーを持っているプレイヤーのラウンド)だけは「交換しないこと」を選ばなければいけません。

- リザーブのカードはこのフェイズで手札と交換しなければ、活かすことができません。
- ただし手札になればこのラウンドで余ったカードが対戦相手に渡ってしまいます。

● 5-4. ドローフェイズ (任意)

- 山札からカードを引いて手札に加えることができます。引くことのできる枚数は「相手の持っている派閥の数」によって決まります。

対戦相手の派閥の数	引く枚数
0～1	2
1～2	3
3～4	4
5～6	5
7～8	6

- ドローは任意ですので引かなくても構いません。
- 選べるのは引くか引かないかだけです。3枚引くことになるのに、1枚や2枚だけ引くということとはできません。
- カードを引いた場合、対戦相手もカードを1枚引き、リザーブに加えます。
- 手札が0枚の場合は必ず引かなければなりません。

● 5-5. フリープレイフェイズ (任意)

- 手札から1枚カードを選んで、コストを支払わずに表向きに好きな自分の列にカードを出すことができます。(プレイエリアの呼び名を参照)
- プレイは任意ですので、カードを出さなくても構いません。
- カードの特殊効果は発揮しません。
- それぞれのプレイヤーの前には3つの自分の列があり、その好きな列の最後尾にカードを出すことをプレイするといいます。

◆ 派閥の完成

- カードをプレイした後に、その**列**に5枚以上のカードが並んでいるならば、即座にその**列**を**派閥**として完成させます。但し派閥として完成させるにはその列に並んでいるカードのうち3枚以上が同じ色である必要があります。同じ色のカードが3枚以下である場合は派閥は完成せず、全て捨て札となります。
- 3枚以上ある場合は、その色の派閥が完成します。その列から派閥の色のカードを一枚選んで自分の手元に置きます。こうして手元に置かれたカードは**派閥**を表し、その議員カードは**派閥の代表**となります。代表が置かれている手元のエリアを**得点エリア**と呼びます。その他のカードは捨て札にします。
- その後、以下の表に従いお金チップを裏向きに1枚か2枚受け取ります。
派閥が完成した列に、

最も多い色が2枚以下だった場合 → 0枚獲得

最も多い色が3枚か4枚だった場合 → 1枚獲得

最も多い色が5枚以上だった場合 → 2枚獲得

- 派閥が完成する列に、最も多い色が2色以上あった場合は色を一つ選んでその色の派閥を完成させます。

🎲 5-6. プレイフェイズ (任意)

- 手札**から任意のカードを選び、**コスト**を支払ってプレイすることができます。手札とコストが許す限り、何枚でもプレイすることができます。
- プレイは任意ですので、カードを出さなくても構いません。
- フリープレイフェイズ**と同じように、3つの自分の列の最後尾にカードをプレイします。
- カードが列に置かれた直後そのカードの**特殊効果**を発揮します。

- **特殊効果**を処理し、その後**自分の列**で5枚以上のカードが並んでいるものがあれば、即座にその列を派閥として完成させます。

◆ コストの支払い方

- 自分の持っている**お金チップ**のうち、**表向き**(魔女のアイコンが描かれている面)のものをプレイするカードのコストと同じだけ裏返しにすることで、コストを払います。表向きのお金チップが足りない場合はそのカードをこのラウンドで使うことはできません。
- [貴族議員]と[有力議員]はその色と同じ派閥を1つないし、2つ以上**得点エリア**に持っていないとプレイすることはできません。

各議員ランクのコスト一覧

秘書	お金チップ2枚
若手議員	お金チップ3枚
中堅議員	お金チップ4枚
有力議員	お金チップ4枚 得点エリアに同じ色の派閥1つ以上
貴族議員	お金チップ2枚 得点エリアに同じ色の派閥2つ以上

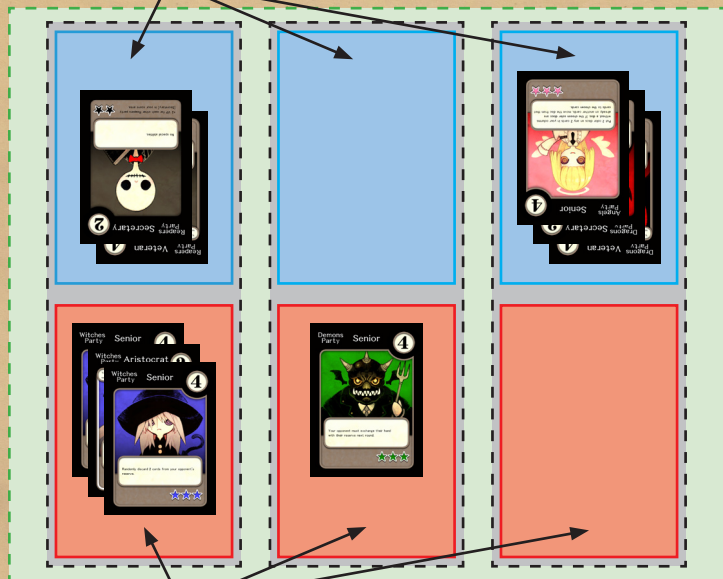
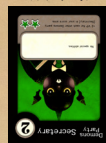
🎯 5-7. ラウンド終了フェイズ

- 対戦相手に今使っている**手札**を全て渡します。受け取った相手はそれを手札として次のラウンドで使用します。
- 対戦相手はラウンドを**助成金フェイズ**から始めます。
- この時点で対戦相手のプレイヤーが5つ以上の**派閥**を**得点エリア**に持っていたら、ゲームが終了します。

プレイエリアの呼び名

対戦相手の得点エリア (派閥)

対戦相手の列
(青線)



自分の列
(赤線)

列
(点線)

プレイエリア
(緑の点線)



自分の得点エリア (派閥)

🎮 5-8. ゲームの終了

- ターンを繰り返し、いずれかのプレイヤーが終了条件を満たしていた場合、ゲームを終了し、双方の得点を計算します。
- 貴方がゲーム終了時、以下のカードを代表とする**派閥**を得点エリアに持ち、**お金チップ**を11枚持っていた場合の得点計算は、



悪魔党 [有力議員] (6) + 悪魔党 [秘書] (2枚あるので4点) +
 悪魔党 [秘書] (4) + 天使党 [若手議員] (3) +
 天使党 [若手議員] (3) + 天使党 [貴族議員] (4) = 24

得点 = 24 + 11 (お金チップ) = 35 点となります。

- 得点がより多いプレイヤーの勝利です。
- 仮に得点が同じ場合は、**スタートプレイヤーマーカー**を持っているプレイヤーがゲームに勝利します。

🎮 6-1. その他のルール

◆ 捨て札

- ゲーム中に**捨て札**になった議員カードは全て表向きにして、捨て札置き場に置きます。但しカードの結果によって複数枚の手札などを捨てる場合は相手にその内容を確認させる必要はありません。一番上のカードしか見えないように捨てても構いません。
- 山札がなくなったら捨て札をシャッフルして新たな山札とします。

◆ カラーディスク

- カラーディスクは天使党[中堅議員]や死神党[有力議員]などの特殊効果によって、**プレイエリア**や**得点エリア**に出ているカードに置かれます。カラーディスクがのっているカードは本来の色を失い、そのディスクの色として扱われます。これは**派閥の完成**や[有力議員]や[貴族議員]のコスト支払いに大きく関与します。
- カラーディスクがのっているカードが捨て札になった場合やストックになった場合は、カラーディスクをテーブル中央に戻します。
- カラーディスクがのっているカードが**派閥の代表**になった場合は、カラーディスクがのったままプレイヤーの**得点エリア**にカードを置きます。
- 各カードに、カラーディスクは最大で1枚のせられます。
- カラーディスクは移動されない限り、ゲーム終了までカードにのったままです。例えば青のカラーディスクが悪魔党[秘書]にのっていた場合、そのカードは魔女党[秘書]の得点を2点増やします。ただしカラーディスクののっている悪魔党[秘書]の得点は2点のままです(特殊効果は変わらず、他の悪魔党[秘書]がいないため)。

👤 6-2. 議員カードの効果一覧

◆ 魔女党(青)

The Majorityの名前の由来にもなっている魔女集団です。リザーブに関与する能力を得意とし、貴族議員はお金を再利用する力を持ちます。

ランク	得点	特殊効果	枚数
秘書	2	貴方の得点エリアにある他の魔女党[秘書]1枚につき 得点+2	3
若手議員	3	山札からカードを2枚引き、貴方のリザーブに加える。	3

中堅議員	3	対戦相手のリザーブから無作為に2枚選び、捨て札にする。	2
有力議員	4	プレイエリアに出ている任意のカード1枚を選び、貴方のリザーブに加える。	2
貴族議員	2	貴方のお金チップを全て表向きにする。	2

◆ 悪魔党 (緑)

古より暗黒議会に君臨する悪魔達の政党です。癖の多い能力を持つものが多いですが、純粋な発言力や金への執着心は他を圧倒します。

ランク	得点	特殊効果	枚数
秘書	2	貴方の得点エリアにある他の悪魔党 [秘書] 1枚につき 得点+2	3
若手議員	3	山札から3枚引き、手札に加える。その後、手札からカードを1枚選び貴方のリザーブに加える。	3
中堅議員	3	対戦相手は次のラウンドでリザーブと手札を交換しなくてはならない。	2
有力議員	6	フリープレイフェイズではプレイできない。	2
貴族議員	2	裏向きのお金チップを2枚獲得する。	2

◆ 火竜党 (赤)

全てを焼き尽くす凶悪なドラゴンの集団です。他の議員を破壊する能力に優れますが、力が大きく、仲間の議員や自分自身も焼かれてしまうことがあります。

ランク	得点	特殊効果	枚数
秘書	2	貴方の得点エリアにある他の火竜党 [秘書] 1枚につき 得点+2	3
若手議員	3	このカードがプレイされた列の対戦相手側から見て、4枚目のカードを捨て札にする。 (「プレイエリアの呼び名」を参照)	3

中堅議員	3	手札を全て捨て札にする。	2
有力議員	4	貴方は色を1つ選ぶ。その後、対戦相手も貴方が選んでいない色を選ぶ。この方法で選ばれた色のプレイされているカードを全て捨て札にする。	2
貴族議員	2	対戦相手は自分の派閥を1つ選んで捨て札にする。このとき、[秘書] が得点エリアにあるならば、それらの中から1つを選ばなければならない。	2

◆ 天使党 (桃)

天界を追放された堕天使達です。天使の経験を活かし仲間の議員を守ったりするなど、議員集めや覇権作りのカリスマ性に長けます。

ランク	得点	特殊効果	枚数
秘書	2	貴方の得点エリアにある他の天使党 [秘書] 1枚につき 得点+2	3
若手議員	3	このカードと同じ列にある貴方のカードは捨て札にされない。この効果はカードがプレイされた方法を問わずに発揮される。 フリープレイフェイズではプレイできない。	3
中堅議員	3	貴方の場にあるカラーディスクがのっていないカード2枚を選び、それぞれに異なったカラーディスクをのせる。のせようとしたカラーディスクが既に他のカードの上にある場合は、そのカードから移動させて使う。	2
有力議員	4	山札からカードを2枚引き、即座にこのカードと同じ列にプレイする。この方法でプレイされたカードは特殊効果を発揮しない。	2
貴族議員	4	即座にこのカードを代表とする派閥を1つ獲得し、お金チップを1枚裏向きで獲得する。その後このカードがプレイされた貴方の列のカードを全て捨て札にする。	2

◆ 死神党 (黒)

魂を持たぬ、死神の群れです。変幻自在で自ら他の議員に化けるものや、魂を奪うことで他の議員の色を変えるものがあります。

ランク	得点	特殊効果	枚数
秘書	2	貴方の得点エリアにある他の死神党 [秘書] 1枚につき 得点+2	3
若手議員	3	対戦相手の列にあるカラーディスクののっていないカードを1枚選び、それに任意のカラーディスクをのせる。のせようとしたカラーディスクが既に他のカードの上にある場合は、そのカードから移動させて使う。	3
中堅議員	3	即座にこのカードを捨て札にし、山札から1枚引いてこのカードがプレイされていた列にプレイする。その後、新しいカードの特殊効果を発揮させる。	2
有力議員	4	得点エリアにあるカラーディスクののっていないカードを1枚選び、それに任意のカラーディスクをのせる。のせようとしたカラーディスクが既に他のカードの上にある場合は、そのカードから移動させて使う。	2
貴族議員	2	対戦相手はお金チップを1枚失う。但し3枚以下になるようならこの効果は発揮しない。	2

🎲 6-3. おまけ議員カードの効果一覧

下記のカードは通常プレイには使用しないカードです。ゲームに慣れた方は通常カードと交換してお使いください。

ランク	得点	特殊効果	枚数
魔女党 [中堅議員]	3	対戦相手のリザーブから貴方の派閥と同じ枚数だけカードを無作為に選び、捨て札にする。	2

悪魔党 [有力議員]	2	貴方の派閥にある党(色)、1種類に付き、得点+1。 フリープレイフェイズではプレイできない。	2
火竜党 [若手議員]	3	このカードがプレイされた列にある任意のカード1枚を選ぶ。選んだカードと同じ党(色)の派閥を対戦相手が持っているのなら、選んだカードを捨て札にする。	3
天使党 [有力議員]	4	全てのカードの上にあるカラーディスクを取り除き、テーブル中央に戻す。この方法で4つ以上のカラーディスクを取り除いた場合、裏向きのお金チップを1枚獲得する。	2
死神 [貴族議員]	2	カードにのっていないカラーディスク全てをそれぞれカラーディスクがのっていない任意のカード(プレイエリアおよび得点エリアにある)の上に置く。	2

6-4. 追加カード

更にゲームを変えたい場合は下記のカードを加えてください。

ランク	得点	特殊効果	枚数
無所属(白) [幽霊議員]	5	このカードを対戦相手の任意の列に移動させる。この結果、対戦相手の派閥が完成することもある。 このカードの上にカラーディスクがのっていないなら、このカードと同じ列になるカードにカラーディスクがのるとき、代わりにこのカードにのせる。	2

- 特殊効果を発動後、対戦相手の列に5枚カードがある場合、**派閥の完成**に従いその列を**派閥**として完成させます
- 赤字の特殊効果はこのカードが列にある限り発揮し続けます。
- カラーディスクが置かれるときに赤字の特殊効果を発揮します。
- 2枚とも同じ列にある場合、手番のプレイヤーの列にある[幽霊議員]の効果優先します。

目次

The Majority

1-1. ゲーム概要	1
1-2. ゲームに使うもの	2
1-3. 議員カードの見方	2
1-4. ゲームの準備	3
1-5. ゲームの目的	3
2-1. ラウンドの流れ	3
2-2. 人選フェイズ	4
2-3. 出席フェイズ	5
2-4. 議会フェイズ	7
2-5. ラウンドの終了	9
2-6. ゲームの終了	9
3-1. カードの特殊効果	9
3-2. 10ポイントカード	11
3-3. 3人でプレイする場合	12

The Majority 2

4-1. ゲーム概要	13
4-2. ゲームに使うもの	14
4-3. 議員カードの見方	14
4-4. ゲームの準備	15
5-1. ラウンドの流れ	16
5-2. 助成金フェイズ	16
5-3. 手札交換フェイズ	16
5-4. ドローフェイズ	17
5-5. フリープレイフェイズ	17
5-6. プレイフェイズ	18
5-7. ラウンド終了フェイズ	19
5-8. ゲームの終了	21
6-1. その他のルール	21
6-2. 議員カードの効果一覧	22
6-3. おまけカードの効果一覧	25
6-4. 追加カード	26

ゲームデザイン: 横内宗幸

イラストデザイン: 新井清志

発行人: 小林大