

ガイスター Geister

Alex Randolph 作

2人用 8歳以上 プレー時間 15分

オバケのコマを使って戦います。オバケには良いオバケと悪いオバケがいます。しかし相手からは、どれが良いオバケかわかりません。相手の良いオバケをすべて捕まえれば勝ちですが、悪いオバケをすべて捕まえてしまったら負けです。

相手のオバケの動きから(悪いオバケは捕えて欲しいかもしれませんが)正体を推理し捕まえます。

ルールがシンプルで、推理と駆け引きが楽しい二人専用ゲームです。相手の性格を知り抜いている方が有利かもしれません。

セット内容

ゲームボード	1
オバケコマ	16
マーカー	赤・青各8本

ゲームの準備

- はじめてのゲームの前に、オバケコマの背中にマーカーを差し込んでください。
- それぞれのプレイヤーは、赤いマーカーが付いたオバケコマ(悪いオバケ)4個と、青いマーカーが付いたオバケコマ(良いオバケ)4個を受け取ってください。
- ゲームボードを広げます。6×6のますが描かれている面が表面です。四隅にある矢印が左右に向くように置きます。
- 両プレイヤーは、オバケに付いているマーカーの色が、相手に分からないようにボード上に、自分のオバケコマを1個ずつ配置します。配置するマスは、上図の●または◎の位置です。この8ヶ所なら、どこにどの色のマーカーが付いたオバケコマを置いてかまいません。

←	●	●	●	●	→
	●	●	●	●	
	◎	◎	◎	◎	
←	◎	◎	◎	◎	→

ゲームの進行

- 適当な方法で最初のプレイヤーを決め、その後は交互に手番を行います。
- 手番プレイヤーは、自分のオバケ1個を選び、前後または左右のマスに(斜めはだめです)、1マス分移動させます。自分のオバケが既にあるマスには移動できません。

- もし相手のオバケのいるマスに移動したら、そのオバケを捕まえたことになり、ゲーム盤から取り除きます。(再利用はしません)

ゲームの目的と終了

次のうち、ひとつができれば勝ちで、ゲームはその時点で終了します。

- 相手の良いオバケ(青いマーカーが付いたオバケ)を4個とも捕まえる。
- 自分の悪いオバケ(赤いマーカーが付いたオバケ)を4個とも相手に取らせる。
- 自分の良いオバケ(青いマーカーが付いたオバケ)1個が、相手の陣の最終列にある→のマスからゲーム盤の外に出る。

ルール問い合わせ先

 Möbius

メビウス ゲームズ

東京都文京区後楽 1-1-15 梅澤ビル 5階

Tel 03-3815-5956 Fax 03-3815-7956

e-mail:shop@möbius-games.co.jp

URL <http://www.mobius-games.co.jp/>