

アレックス・ランドルフ作

ガイスター

 2人
8歳以上
10~20分

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
・ルールシート(本書)	1

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。

・ゲームボードを両プレイヤーの間に広げます。この時、四隅にある矢印が左右に同じように置きます。

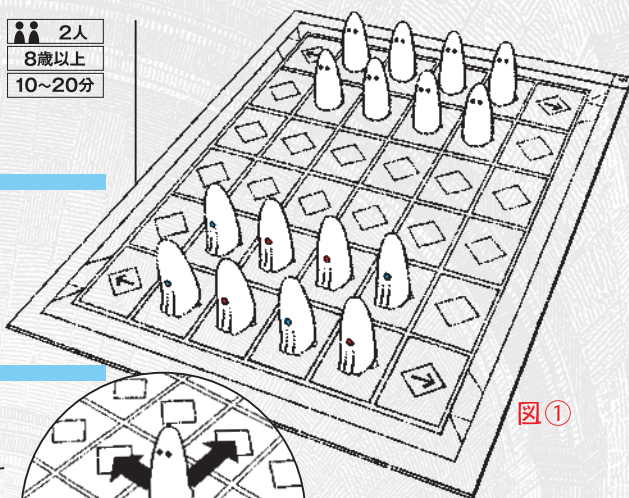
・両プレイヤーは、オバケに付いているマーカーの色が、相手に分からないようにボード上に、自分のオバケコマを1個ずつ配置します。配置するマスは、**図①**の位置(横4マス、縦2マス)になります。この8マス内であれば、赤いマーカーのオバケ、青いマーカーのオバケを自由に配置することができます。

ゲームの進行

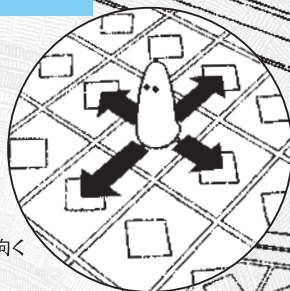
・適当な方法で最初のプレイヤーを決め、その後は交互に手番を行います。

・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、1マス分移動させます。**(図②)**斜めのマスには移動できません。また、自分のオバケが既にあるマスには移動できません。

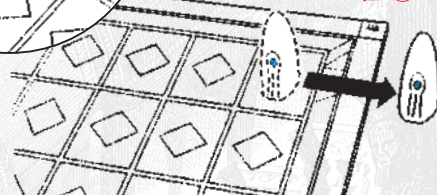
・もし、相手のオバケのいるマスに移動したら、そのオバケを捕まえたことになり、ゲームボードから取り除きます。(再利用はしません)



図①



図②



図③

ゲームの目的と終了

次のうち、ひとつができれば勝ちとなり、その時点でゲームは終了します。

- ・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個を、相手側の最終列の左右にある矢印のマスから**ゲームボードの外に出す**。**(図③)**(矢印のマスに入っただけでは終了になりません。)なお、悪いオバケをここからゲームボードの外に出すことはできません。

ルール問い合わせ先


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@mobius-games.co.jp

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